

OG BLEMER I 005-2016



16:23

PENGESPIL OG
SPILLEPROBLEMER I DANMARK
2005-2016

TORBEN FRIDBERG
JESPER FELS BIRKELUND

KØBENHAVN 2016
SFI – DET NATIONALE FORSKNINGSCENTER FOR VELFÆRD

PENGESPIL OG SPILLEPROBLEMER I DANMARK 2005-2016

Afdelingsleder: Kræn Blume Jensen

Afdelingen for socialpolitik og velfærd

ISSN: 1396-1810

ISBN: 978-87-7119-390-9

e-ISBN: 978-87-7119-391-6

Layout: Hedda Bank

Forsidefoto: Hedda Bank

Oplag: 300

Tryk: Rosendahls a/s

© 2016 SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd

SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd

Herluf Trolles Gade 11

1052 København K

Tlf. 33 48 08 00

sfi@sfi.dk

www.sfi.dk

SFI's publikationer kan frit citeres med tydelig angivelse af kilden.

INDHOLD

	FORORD	7
	SAMMENFATNING	9
1	INDLEDNING	17
2	BAGGRUND	19
	Regulering af spilmarkedet i Danmark	19
	Spilleindtægter i Danmark 2007-2015	21
3	METODE OG DATA	25
	Dataindsamling	25
	Bortfald og vægtning	26
	Analyser og test	29
	Måling af spilleadfærd og spilleproblemer	29

	DEL I: UDBREDELSE AF PENGESPIL OG SPILLEPROBLEMER I DANMARK 2005-2016	37
4	UDBREDELSE AF PENGESPIL	39
	Forbrug af pengespil	39
	Begrundelser for at spille pengespil	46
	Forbrug af tid og penge	50
	Hvem spiller, og på hvilke spil?	54
	Sammenfatning	62
5	UDBREDELSE AF SPILLEPROBLEMER	65
	Udbredelse af spilleproblemer, målt med NODS og PGSI	65
	Sammenligning med Sverige, Norge og Storbritannien	76
	Spilleproblemer og typer af pengespil	77
	Spilleproblemer og begrundelser for at spille pengespil	79
	Spilleproblemer og forbrug af tid og penge	81
	Hvem har spilleproblemer?	84
	Spilleproblemer og spilledebut	89
	Spilleproblemer, gæld, udelukkelse og behandling	90
	Sammenfatning	92
6	PENGESPIL PÅ INTERNETTET	97
	Udbredelse af pengespil på internettet	97
	Spilleproblemer og pengespil på internettet	101
	Sammenfatning	105
7	PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER	107
	Spilleproblemer og påvirkning fra pengespilsreklamer	109
	Sammenfatning	111

	DEL II: HVORDAN ER DET GÅET DEM, DER HAVDE SPILLEPROBLEMER I 2005?	113
8	INDLEDNING	115
	Data og bortfald	116
	Analyser og test	119
	Karakteristik af risikospillerne fra 2005	120
9	UDVIKLINGEN I SPILLEKARRIERE 2005-2016	121
	Typer af pengespil i 2005 og 2016	121
	Vurdering af udviklingen af eget spil	123
	Spilleproblemer i 2016	125
	Udelukkelse fra spil, hjælp og behandling	127
	Sammenfatning	129
10	UDVIKLINGEN I SOCIALE FORHOLD OG HELBRED 2005-2016	131
	Demografiske og socioøkonomiske forhold	131
	Helbred og misbrug	133
	Sammenfatning	138
11	FAKTORER FORBUNDET MED FORTSATTE SPILLEPROBLEMER I 2016	141
	Demografiske og socioøkonomiske faktorer	141
	Helbreds- og misbrugsmæssige faktorer	143
	Spillerrelaterede faktorer	144
	Personlighedsmæssige faktorer	147
	Multivariate analyser	150
	Sammenfatning	153
	BILAG	155

LITTERATUR	159
SFI-RAPPORTER SIDEN 2015	161

FORORD

I Danmark er der blevet gennemført en liberalisering af markedet for pengespil med virkning fra 1. januar 2012. Nye udbydere er blevet godkendt til at udbyde pengespil i Danmark, og adgangen til internettet har endvidere gjort det nemmere at benytte sig af mulighederne for at spille om penge. Udbuddet af pengespil er således vokset markant. På denne baggrund har Skatteministeriet og Spillemyndigheden ønsket dels en ny undersøgelse af omfanget af pengespil og spilleproblemer gennemført i 2016, dels en undersøgelse af, hvorledes det er gået de personer, der i en tidligere undersøgelse i 2005 havde en risikabel spilleadfærd. Det er resultaterne fra disse undersøgelser, der præsenteres i denne rapport.

Til undersøgelserne er knyttet en følgegruppe bestående af: Morten Thaning Thulstrup, Spillemyndigheden, Jan Madsen, Spillemyndigheden, Michael Bay Jørsel, Center for Ludomani, Jakob Linnet, Forsningsklinikken for Ludomani, Jens Bonke, Rockwool Fondens Forskningsenhed, Ingrid Hornshøj Jensen, Skatteministeriet & Anne Kathrine Clinton, Skatteministeriet, som herved takkes for deres bidrag gennem drøftelser af oplæg og udkast til rapporten. Rapporten er tillige blevet læst og kommenteret af professor, MSO Søren Kristiansen, Aalborg Universitet, der ligeledes her takkes for bidrag til rapporten.

Rapporten er udarbejdet af seniorforsker Torben Fridberg og videnskabelig assistent Jesper Fels Birkelund. Seniorforsker Stéphanie

Vincent Lyk-Jensen og videnskabelig assistent Lena Bech Larsen har deltaget i undersøgelsens forberedelse. Skatteministeriet har finansieret undersøgelsen.

København, august 2016
AGI CSONKA

SAMMENFATNING

I Danmark er der blevet gennemført en liberalisering af markedet for pengespil som fx væddemål, kortspil og spilleautomater med virkning fra 1. januar 2012. Nye udbydere er blevet godkendt til at udbyde pengespil i Danmark, og adgangen til internettet har endvidere gjort det nemmere at benytte sig af mulighederne for at spille om penge. Udbuddet af pengespil er således vokset markant. På denne baggrund har Skatteministeriet og Spillemyndigheden ønsket dels en ny undersøgelse af omfanget af pengespil og spilleproblemer gennemført i 2016, dels en undersøgelse af, hvorledes det er gået de personer, der i en tidligere undersøgelse i 2005 havde en risikabel spilleadfærd (risikospillere, problemspillere og ludomaner).

For at kunne sammenligne med resultaterne fra 2005 er den nye undersøgelse gennemført med samme metode til måling af spilleproblemer, som blev anvendt i den tidligere undersøgelse. Her blev der udviklet en dansk version af det internationalt validerede screeningsredskab NODS. Herudover anvendes i denne nye undersøgelse screeningsredskabet PGSI for at kunne sammenligne de danske resultater med resultater fra nyere undersøgelser gennemført i bl.a. Norge og Sverige. De to screeningsredskaber skelner ikke på samme måde mellem forskellige grupper af spilleproblemer, som det fremgår af boks 1.

BOKS 1

Screeningsredskaber til at undersøge udbredelsen af spilleproblemer i befolkningen.

NODS (NORC DMS Screen for Gambling Problems) skelner mellem:

- Risikospillere, hvis spil risikerer at komme ud af kontrol
- Problemspillere, som har vanskeligt ved at styre spilletrangen
- Ludomaner, der har et egentligt misbrug.

PGSI (Problem Gambling Severity Index) skelner mellem:

- Lavt niveau af spilleproblemer (med få eller ingen negative konsekvenser)
 - Moderate spilleproblemer (med nogle negative konsekvenser)
 - Alvorlige spilleproblemer (med negative konsekvenser og et muligt tab af kontrol).
-

Undersøgelsen baserer sig på interview med 8.153 personer i 2005 og 6.274 personer i 2016. Disse personer er udtrukket fra CPR-registret som simple tilfældige stikprøver af den danske befolkning af 18-74-årige. I de to undersøgelser fra 2005 og 2016 er der opnået svarprocenter på henholdsvis 70,9 pct. og 59,3 pct. For at tage højde for bortfaldet og for at gøre stikprøverne sammenlignelige over tid, så baserer rapportens analyser sig på data vægtet med hensyn til en række demografiske og socio-økonomiske forhold.

DEL I: UDBREDELSE AF PENGESPIL OG SPILLEPROBLEMER I DANMARK 2005-2016

- På trods af den øgede liberalisering af spillemarkedet er der i dag færre danskere, der spiller pengespil, sammenlignet med i 2005.
- Til gengæld er der i dag lidt flere, der oplever spilleproblemer i et eller andet omfang.
- Lotto er det spil, som flest danskere spiller, mens personer med spilleproblemer hyppigst spiller væddemål og sportsspil.
- Det er langt overvejende yngre mænd, der har spilleproblemer.
- De fleste af dem med spilleproblemer spiller en del af deres pengespil online, og mange live-better og spiller via mobiltelefonen.
- Det store flertal af voksne danskere mener ikke, at reklamer har indflydelse på, hvor meget de spiller, mens personer med spilleproblemer oplever at blive påvirket mere.

Pengespil, som reguleres af Lov om spil, omfatter spil som lotto og andre lotterier (fx klasse-, vare- og landbrugslotterier samt foreningslotterier), skrabelodder, væddemål og sportsspil (fx bookmakere, Oddset og tips), spilleautomater, roulette, kortspil (fx poker og blackjack), heste- og hundevæddeløb samt bingo/banko.

Langt de fleste danskere i alderen 18-74 år i 2016 (82 pct.) har på et tidspunkt prøvet at spille pengespil, og næsten to tredjedele (63 pct.) har spillet inden for det seneste år.

Undersøgelsen viser imidlertid, at udbredelsen af pengespil i befolkningen er blevet mindre siden 2005, hvor 76 pct. angav, at de havde spillet inden for det seneste år. Også andelen af befolkningen, der spiller meget hyppigt (flere gange om ugen), er blevet lidt mindre i 2016 (5 pct.), end den var i 2005 (7 pct.).

Det er ligesom i 2005 først og fremmest lotto, der bliver spillet i Danmark i 2016, og 42 pct. har spillet lotto inden for det seneste år. Det næstmest udbredte pengespil er skrabelodder (30 pct. inden for det seneste år). Herefter følger i 2016 andre lotterier (21 pct. inden for det seneste år) og væddemål og sportsspil (10 pct. inden for det seneste år).

For lottospillerne er det helt overvejende ønsket om at vinde store gevinster, der bliver nævnt som begrundelse for at spille. For flere andre spil er det dog en central begrundelse, at spillet er underholdende. Det er især tilfældet for væddemål og sportsspil.

Selvom udbredelsen af pengespil i befolkningen er faldet, er udbredelsen af spilleproblemer i 2016 blevet lidt større siden den sidste undersøgelse i 2005 (målt med screeningsredskabet NODS). Antallet af 18-74-årige i den danske befolkning, der inden for det seneste år har haft en risikabel spilleadfærd (risikospillere, problemspillere og ludomaner), er steget fra ca. 98.000 personer i 2005 til ca. 125.000 personer i 2016. Antallet, der bliver kategoriseret som ludomaner, blev opgjort til ca. 6.100 personer i 2005 og ca. 9.800 personer i 2016. Disse tal svarer til, at andelen af ludomaner udgjorde 0,2 pct. af befolkningen i 2005 og 0,3 pct. i 2016. Den statistiske usikkerhed omkring disse resultater betyder dog, at man må regne med, at antallet af ludomaner målt på baggrund af spilleadfærden inden for det seneste år i 2016 er et sted imellem ca. 4.000 personer og ca. 15.500 personer.

Målt med det alternative screeningsredskab PGSI er antallet af personer, som har spilleproblemer i et eller andet omfang på baggrund af

spilleadfærden inden for det seneste år, ca. 212.000 i 2016. Antallet af personer med alvorlige spilleproblemer målt på baggrund af spilleadfærden inden for det seneste år er ca. 15.800 i 2016.

2005-undersøgelsen viste, at udbredelsen af spilleproblemer i Danmark var mindre end i Norge og Sverige. I perioden frem til 2016 er det kun i Danmark, at man har oplevet en stigning i udbredelsen af spilleproblemer. I både Norge og Sverige er udbredelsen af spilleproblemer i de seneste år faldet lidt. I 2016 er udbredelsen af spilleproblemer imidlertid stadig mindre i Danmark end i Norge, men er på niveau med spilleproblemerne i Sverige.

PERSONER MED SPILLEPROBLEMER

Personer med spilleproblemer i 2016 spiller mest hyppigt væddemål og sportsspil, men undersøgelsen viser også, at personer med spilleproblemer er karakteriseret ved at spille flere forskellige typer af spil. I 2005 var kortspil såsom poker og blackjack de mest populære spil blandt personer med spilleproblemer.

Personer med spilleproblemer har i langt højere grad end personer uden spilleproblemer nævnt underholdning som begrundelse for at spille det spil, de spiller hyppigst. Gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer skiller sig også ud ved, at relativt mange svarer, at de spiller, fordi det er let at vinde og ved, at en del spiller, fordi de er gode til spillet/har færdighederne.

Personer med spilleproblemer er først og fremmest karakteriseret ved at være yngre mænd. Ud over dette synes der ikke at være særlige karakteristika eller baggrundsforhold – fx etnicitet, civilstand, uddannelse og indkomst – som er associeret med en øget risiko for at have spilleproblemer.

En del af dem med moderate eller alvorlige spilleproblemer har spillegæld (16 pct.), har udelukket sig selv fra spil, fx i ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller direkte hos en spiludbyder (31 pct.), og endelig har en del søgt hjælp eller behandling vedrørende spillevaner (16 pct.).

PENGESpil PÅ INTERNETTET

I Lov om spil skelnes der mellem landbaserede spil og onlinespil. Landbaserede spil er spil, der indgås ved, at en spiller og en spiludbyder eller spiludbyderens forhandler mødes fysisk. De fleste, der har spillet penge-

spil inden for seneste år, har udelukkende spillet landbaseret (ikke online), men udbredelsen af online pengespil er øget betydeligt siden 2005. 68 pct. af alle, der har spillet inden for det seneste år i 2016, har udelukkende spillet landbaseret, 22 pct. har både spillet landbaseret og online, og 9 pct. har udelukkende spillet online. Samlet er det 32 pct. af dem, der har spillet inden for det seneste år, der har spillet pengespil online. I 2005 var det 11 pct.

Væddemål og sportsspil er den spiltype, der mest hyppigt bliver spillet online, men også kortspil, som fx poker, bliver i vid udstrækning spillet online. For spilleautomater, væddemål og sportsspil og roulette er der en tendens til, at de i højere og højere grad spilles online fremfor landbaseret.

Personer med spilleproblemer spiller i vid udstrækning både pengespil online og landbaseret. Det gælder for 50 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og for 65 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer.

De fleste af dem med spilleproblemer, der har spillet online det seneste år, har prøvet at spille på mobil/tablet, har live-bettet og har modtaget bonusser online. En stor del af dem, der udnytter disse muligheder, er enige i, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort, hvis de ikke havde haft disse muligheder.

PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Der bliver reklameret ganske omfattende for pengespil i alle danske medier, men det store flertal blandt voksne danskere mener imidlertid ikke, at reklamerne har indflydelse på, hvor meget de spiller. Undersøgelsen peger dog på, at personer med spilleproblemer påvirkes mere af reklamer for pengespil end personer uden spilleproblemer.

DEL II: HVORDAN ER DET GÅET DEM, DER HAVDE SPILLEPROBLEMER I 2005?

- Langt de fleste risikospillere i 2005 spiller i dag fortsat pengespil i et eller andet omfang (81 pct.).
- Til gengæld er det de færreste risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere i dag (20 pct.).
- De fleste risikospillere har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner, men kun 1 pct. oplyser at have søgt hjælp.
- Der er ingen væsentlige forskelle i udviklingen i sociale forhold og helbred mellem risikospillere og ikke-risikospillere.
- Det er personlighedstræk som nervøsitet og usikkerhed, der bedst kan forklare, hvem af risikospillerne i 2005 der fortsat er risikospillere i dag.

UDVIKLING I SPILLEKARRIERE 2005-2016

Gruppen med en risikabel spilleadfærd (målt med screeningsredskabet NODS baseret på deres spilleadfærd nogensinde) og en matchet kontrolgruppe af pengespillere uden spilleproblemer fra undersøgelsen i 2005 er blevet interviewet igen i 2016 til en opfølgende undersøgelse. Undersøgelsen viser, at langt de fleste både risikospillere (81 pct.) og ikke-risikospillere (75 pct.) stadig spiller pengespil i dag. Risikospillerne fra 2005 spiller fortsat flere forskellige spil end ikke-risikospillerne, og det er stadig de samme spil typer, som de relativt oftere spiller i dag.

Langt de fleste af risikospillerne i 2005 spiller imidlertid mindre og er ikke længere risikospillere i 2016. Det gælder for 80 pct. af risikospillerne i 2005. Det er således 20 pct. af dem, der var risikospillere i 2005 baseret på deres spilleadfærd inden for det seneste år, der fortsat er risikospillere i 2016. Vi ved ikke, hvorledes deres spilleadfærd har været i perioden mellem 2005 og 2016, men den internationale forskning peger på, at spilleproblemer ofte er transitoriske eller episodiske.

Blandt dem, som var risikospillere i 2005, og som har færre udgifter til spil eller helt er ophørt med at spille i dag, er den hyppigst nævnte begrundelse, at de ikke længere finder pengespil så underholdende. En mindre andel angiver forhold, der kan have tvunget dem til at spille mindre, såsom dårligere økonomiske forhold og forhold relateret til familie eller arbejde.

Kun hver femte af dem, som var risikospillere i 2005, har i 2016 kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil gennem ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller andre tilbud. Endnu færre, 2 pct., har anvendt muligheden for at udelukke sig selv fra spil. De fleste risikospillere har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner, men kun 1 pct. af dem oplyser, at de har søgt hjælp eller behandling.

UDVIKLINGEN I SOCIALE FORHOLD OG HELBRED 2005-2016

Forskelle i sociale forhold og helbred mellem risikospillerne og ikke-risikospillerne er gennemgående meget små, og ændringerne fra 2005 til 2016 er gennemgående meget ens for de to grupper. Der er dog en gruppe blandt risikospillerne (6 pct.), der oplyser, at deres spillevaner har påvirket forholdet til deres partner, børn, venner eller familie negativt, eller at deres spillevaner har givet anledning til økonomiske problemer.

Flere af risikospillerne end af ikke-risikospillerne har erfaring med hash eller andre stoffer, men der er ikke forskel mellem de to grupper i, om de har røget hash eller taget andre stoffer inden for det seneste år i 2016.

FAKTORER FORBUNDET MED FORTSATTE SPILLEPROBLEMER I 2016

Det er blandt risikospillerne i 2005 signifikant flere af de unge, der var i 20'erne i 2005, som fortsat er risikospillere (baseret på spilleadfærden inden for det seneste år) i 2016 end blandt de ældste risikospillere i 2005. Undersøgelsen peger på, at de yngste risikospillere i 2005 også var dem, der havde de største og mest aktuelle spilleproblemer i 2005, og at det er en hovedforklaring på, at de i højere grad fortsat er risikospillere i dag. Der er ingen signifikante forskelle i fortsatte spilleproblemer med hensyn til køn, civilstand, hjemmeboende børn, uddannelsesniveau, erhvervs-mæssig stilling eller indkomst.

Der er derimod en række andre forhold, som synes at karakterisere den gruppe af risikospillere i 2005, der fortsat har spilleproblemer i dag. Det er signifikant flere med fortsatte spilleproblemer i 2016, der har en lav grad af livstilfredshed i 2016. Risikospillere, der udviser størst grad af risikovillighed og mindst grad af behovsudsættelse i 2016, har også i højere grad fortsatte spilleproblemer i 2016.

Undersøgelsen viser, at det er personlighedstræk, der bedst kan forklare, hvem af risikospillerne i 2005, der fortsat har spilleproblemer i

2016. Eksempelvis er det blandt risikospillere, der let bliver nervøse og usikre, hele 43 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod blot 6 pct. af risikospillere, der ikke har de tendenser. Det skal bemærkes, at variablene for personlighed er målt i 2016, og derfor ligeså vel kan være konsekvenser af de fortsatte spilleproblemer, som de kan være skyld i dem. Det spørgsmål er det ikke muligt at afklare i denne undersøgelse.

INDLEDNING

Formålet med denne rapport er at belyse udviklingen i udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i den voksne danske befolkning i perioden fra 2005 til 2016 samt at belyse, hvorledes det er gået de voksne personer, der i den tidligere undersøgelse i 2005 havde en risikabel spilleadfærd.

SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd gennemførte i 2005 en undersøgelse for Spillemyndigheden i Danmark af udbredelsen (prævalensen) og karakteren af pengespil og spilleproblemer i Danmark. Som tidligere nævnt er der med virkning fra 1. januar 2012 gennemført en liberalisering af spillemarkedet i Danmark. Der er kommet nye udbydere af pengespil på markedet, og adgangen til internettet har gjort det nemmere at benytte sig af mulighederne for at spille om penge. Udbuddet af pengespil er således vokset markant. På denne baggrund har Skatteministeriet og Spillemyndigheden ønsket dels en ny undersøgelse af omfanget af pengespil og spilleproblemer gennemført i 2016, dels en undersøgelse af, hvorledes det er gået de personer, der i den seneste undersøgelse i 2005 havde en risikabel spilleadfærd.

For at kunne sammenligne med resultaterne fra 2005 er den nye prævalensundersøgelse gennemført med samme metode til måling af spilleproblemer, som blev anvendt i den tidligere undersøgelse. Her blev der udviklet en dansk version af det internationalt validerede screenings-

redskab NODS (NORC DMS Screen for Gambling Problems), hvor der skelnes mellem:

- risikospillere, hvis spil risikerer at komme ud af kontrol
- problemspillere, som har vanskeligt ved at styre spilletrangen
- ludomaner, der har et egentligt misbrug.

Screeningsredskabet NODS anvendes primært for at kunne følge udviklingen i perioden fra 2005 til 2016. Herudover anvendes i denne nye undersøgelse screeningsredskabet PGSI (Problem Gambling Severity Index) for at kunne sammenligne de danske resultater med resultater fra nyere prævalensundersøgelser gennemført i bl.a. Norge og Sverige. I PGSI bliver der skelnet mellem:

- lavt niveau af spilleproblemer (med få eller ingen negative konsekvenser)
- moderate spilleproblemer (med nogle negative konsekvenser)
- alvorlige spilleproblemer (med negative konsekvenser og et muligt tab af kontrol).

Rapporten omfatter to dele. I første del præsenteres resultaterne fra prævalensundersøgelsen af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer blandt den voksne befolkning i alderen 18-74 år i perioden fra 2005 til 2016. I anden del præsenteres resultaterne fra den opfølgende undersøgelse af de voksne, der i 2005 havde en risikabel spilleadfærd (risikospillere, problemspillere og ludomaner).

BAGGRUND

REGULERING AF SPILMARKEDET I DANMARK

Som i de fleste andre lande er spilmarkedet reguleret i Danmark. Ifølge straffelovens § 203 er det strafbart at søge erhverv ved utilladt hasardspil eller væddemål, og ifølge § 204 er det strafbart at yde husrum til eller foranstalte utilladt hasardspil, ligesom det er strafbart at deltage i utilladt hasardspil på offentligt sted. I lov om spil af 2010 (spilleloven) anføres det, at udbud eller arrangering af spil i Danmark kræver tilladelse, som kan gives af Spillemyndigheden under Skatteministeriet.

Spillemyndigheden overvåger det danske spilmarked for at sikre, at der ikke bliver udbudt spil i strid med spillelovens regler. Det kræver tilladelse at udbyde spil i Danmark, hvis:

- deltagerne skal betale et indskud (penge eller andet, der har økonomisk værdi)
- deltagerne gennem indskuddet kan opnå en gevinstchance (alle slags gevinster af økonomisk værdi)
- spillet har et element af tilfældighed.

Spilleloven omfatter bestemmelser om tilladelse af lotteri, klasselotteri, almenntilgigt lotteri, væddemål, heste- og hundevæddemål, lokale puljevæddemål, landbaserede kasinoer, onlinekasinoer og gevinstgivende spilleautomater i spillehaller og restauranter.

Den nye spillelov, som trådte i kraft 1. januar 2012, medførte en delvis liberalisering af det danske spilmarked, idet tilladelse herefter kan gives til onlinekasino og væddemål, reguleret efter spilleloven. Pr. 1. maj 2016 er der givet tilladelser til i alt 26 udenlandske og danske udbydere af onlinekasino, samt 16 tilladelser til udbydere af onlinevæddemål (fx bookmakere). 13 udbydere har både tilladelse til onlinekasino og væddemål. Der er således tale om i alt 29 spiludbydere, der har tilladelse til at udbyde onlinekasino og/eller væddemål. Herudover er der givet syv indtægtsbegrænsede tilladelser til onlinekasino og tre indtægtsbegrænsede tilladelser til væddemål. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder for en periode af maksimalt ét år. Tilladelse til onlinekasino omfatter spillene roulette, blackjack, baccarat, punto banco, poker og spil på gevinstgivende spilleautomater. Herudover omfattes også alle andre spil, der har et element af både færdighed og tilfældighed (såkaldte kombinationsspil) som fx backgammon, whist og gættekonkurrencer. Tilladelse til væddemål omfatter spil, hvor deltagerne gætter på udfaldet af en begivenhed. Spillemyndigheden fører tilsyn med, at udbyderne overholder bestemmelserne vedrørende udbydernes økonomiske og faglige drift, krav til spilsystemer, krav til spilkonti, information til spillerne, krav til markedsføring, spillernes mulighed for at begrænse spil, betaling af gebyrer mv. SKAT foretager ligeledes en registrering af tilladelsesindehaverne, idet SKAT står for opkrævning, kontrol og inddrivelse af afgifter på bl.a. gevinster.

Herudover giver Spillemyndigheden tilladelse til en lang række spilleautomater i spillehaller og restauranter, til arrangering af pokerturneringer samt til syv landbaserede kasinoer i Danmark. Endvidere har nogle monopoler tilladelse til at udbyde spil. Det drejer sig om Danske Lotteri Spil, Klasselotteriet, Landbrugslotteriet og Varelotteriet.

Endelig udsteder Spillemyndigheden tilladelse til almenntilgige lotterier, som omfatter alt lige fra klassiske tombolaer og traditionelle lodsedler til sms-lotterier i forbindelse med indsamlingsshow på landsdækkende radio eller tv.

Det er dog stadig Danske Spil A/S, der står for den største del af Spilmarkedet i Danmark. Selskabet, der tidligere hed Dansk Tipstjeneste

A/S, blev oprettet i 1948. Det ejes for 80 pct.'s vedkommende af staten, mens DGI (Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger) og DIF (Danmarks Idrætsforbund) ejer resten. Siden den delvise liberalisering i 2012 trådte i kraft, har Danske Spil A/S haft to datterselskaber. Det er Danske Lotteri Spil A/S, som har monopol på at udbyde lotteri og bl.a. udbyder Lotto og skrabespil, og Danske Licens Spil A/S, der er i direkte konkurrence med internationale og andre danske spilleselskaber og bl.a. udbyder Oddset.

SPILEINDTÆGTER I DANMARK 2007-2015

Spillemyndigheden offentliggør i sin årsberetning den samlede bruttospilindtægt (BSI) fra alle de regulerede spiltyper. Bruttospileindtægten er spillernes indskud, fratrullet gevinster, og er således et udtryk for, hvor meget spillerne reelt bruger på spil og dermed deres tab.

I rapporten fra SFI's undersøgelse af udbredelsen af pengespil (Bonke & Borregaard, 2006) blev bruttospileindtægten opgjort til 6,8 mia. kr. i 2005. Der synes således at have været tale om en vækst i forbruget frem til 2007, hvor bruttospileindtægten udgjorde 7,4 mia. kr., hvilket fremgår af tabel 2.1. I 2015 udgjorde bruttospileindtægten 8,4 mia. kr.

TABEL 2.1

Bruttospileindtægt (BSI) – spillernes indskud, fratrullet gevinster – i Danmark fordelt på spiltyper. 2007-2015. Mio. kroner.

Spiltyper:	2005	2007	2011	2012	2013	2014	2015
Alle regulerede spil	6.829	7.375	6.545	7.500	7.575	7.755	8.385
Lotterier	-	3.835	3.545	3.145	3.100	2.940	3.015
Spilleautomater	-	2.300	1.785	1.820	1.630	1.505	1.555
Væddemål	-	620	750	1.175	1.385	1.780	2.030
Onlinekasino	-	-	-	870	990	1.075	1.325
Landbaserede kasinoer	-	450	320	345	335	325	340
Hesteveddeløb	-	170	145	145	135	130	120

Anm.: Opdelingen på spiltyper i 2005 kan ikke sammenlignes med opdelingen i de efterfølgende år.

Kilde: Spillemyndigheden, 2015: Årsberetning. Spillemyndigheden, 2016: Årsberetning.

I perioden fra 2007 til 2011 var der et fald i bruttospileindtægten fra ca. 7,4 mia. kr. til ca. 6,5 mia. kr. I årsberetningen fra Spillemyndigheden

bliver det nævnt, at årsagen til faldet kan være den svage økonomiske udvikling i perioden samt vedtagelsen af rygeloven i 2007, som betød, at det ikke længere var muligt at ryge i de fleste spillehaller og restaurationer med spilleautomater. Men det nævnes også, at en årsag kan være, at en del af forbruget flyttede sig til uregulerede sider for onlinevæddemål og onlinekasino, idet der på dette tidspunkt endnu ikke var et reguleret udbud af onlinekasino og pokerspil.

Fra 1. januar 2012 har markedet for onlinekasino og onlinevæddemål imidlertid været delvis liberaliseret, hvilket gav en stigning i bruttospillemåltægten fra ca. 6,5 mia. kr. i 2011 til 7,5 mia. kr. i 2012. I perioden 2012 til 2014 er forbruget kun steget svagt og på niveau med stigningen i privatforbruget generelt. Ser man på hele perioden fra 2007 til 2015 har væksten i forbrug på lovlige spil været mindre end væksten i privatforbruget. Udvidelsen af spilmarkedet som følge af liberaliseringen af væddemål og onlinekasino har således ikke haft mærkbar betydning for det samlede spilforbrug (Spillemyndigheden, 2016).

I 2015 er der imidlertid tale om en vækst i spilforbruget på 8,1 pct. i forhold til forbruget i 2014. I 2015 svarer det til, at hver dansker over 18 år i gennemsnit brugte ca. 1.870 kr. på lovlige pengespil. I årsberetningen 2016 fra Spillemyndigheden bliver væksten i 2015 forklaret ved, at de danske forbrugere generelt var meget optimistiske i 2015, som det kan aflæses i de månedlige tal for forbrugertilliden fra Danmarks Statistik. I årsberetningen nævnes det, at der normalt er en meget stærk sammenhæng mellem forbrugertilliden og udviklingen i spilforbruget. Forbrugertilliden steg i 2015 til et niveau, som ikke var set siden 2006. I slutningen af 2015 og i begyndelsen af 2016 er forbrugertilliden imidlertid faldet igen til et niveau som i 2013.

Tager man hensyn til udviklingen i forbrugerpriser og indekserer bruttospillemåltægten med det gennemsnitlige årlige forbrugerprisindeks (2015=100), fremgår det, at bruttospillemåltægten faldt fra ca. 8,2 mia. kr. i 2005 til ca. 6,8 mia. kr. i 2011 i 2015-priser. I 2012 steg bruttospillemåltægten til ca. 7,7 mia. kr. og i de to følgende år yderligere til ca. 7,8 mia. kr. i 2014 og endelig til ca. 8,4 mia. kr. i 2015. Målt med de pristalsindekserede beløb har der således fundet en moderat stigning sted i befolkningens forbrug på pengespil siden liberaliseringen i 2012, hvilket betyder, at bruttospillemåltægten i 2015 næsten er på niveau med bruttospillemåltægten i 2005.

TABEL 2.2

Bruttospilleindtægt (BSI) – spillernes indskud, fratrullet gevinster – i Danmark fordelt på spiltyper. 2007-2015. Procent.

Spiltyper:	2007	2011	2012	2013	2014	2015
Lotterier	52	54	42	41	38	36
Spilleautomater	31	27	24	22	19	19
Væddemål	8	11	16	18	23	24
Onlinekasino	-	-	12	13	14	16
Landbaserede kasinoer	6	5	5	4	4	4
Hestevæddeløb	2	2	2	2	2	1
I alt	100	100	100	100	100	100

Kilde: Spillemyndigheden, 2015: Årsberetning. Spillemyndigheden, 2016: Årsberetning.

Liberaliseringen af spillemarkedet med virkning fra 1. januar 2012 har medført en ændring i spilforbrugets fordeling på typer af spil, som tabel 2.2 viser. I 2014 udgjorde lotterier stadig den største andel af spilforbruget med 38 pct., men lotteriernes andel er faldet betydeligt efter liberaliseringen. I 2007 og 2011 udgjorde lotterierne over halvdelen af det lovlige spilforbrug i Danmark. Til gengæld er andelen af væddemål øget fra 8 pct. i 2007 til 24 pct. i 2015, og tilladelsen af onlinekasino har ført til, at 16 pct. af spilforbruget foregår på onlinekasinoerne i 2015. Den samlede andel af spilforbruget på væddemål og onlinekasino udgør således 40 pct. i 2015.

METODE OG DATA

DATAINDSAMLING

Undersøgelsen baserer sig på interview med 6.274 personer i alderen 18-74 år. Disse personer er udtrukket fra CPR-registret som en simpel tilfældig stikprøve på 10.900 personer fra den danske befolkning af 18-74-årige.

Interviewene er blevet gennemført pr. telefon, og indsamlingen blev foretaget i december 2015/marts 2016 af interviewerkorpset hos Danmarks Statistiks surveyafdeling, DST-Survey. Forud for interviewet blev der udsendt en introduktionsbeskrivelse med oplysninger om formål og udvælgelse. De personer, som ikke kunne kontaktes via telefon, har fået tilsendt to rykkerbreve med et link til et webskema samt et rykkerbrev til deres e-boks-postkasse. Delvise besvarelser fra første runde af webbesvarelserne er desuden forsøgt kontaktet telefonisk endnu engang for at fuldende spørgeskemaet. 5.066 (81 pct.) af besvarelserne er indhentet via telefon og 1.208 (19 pct.) via web.

Surveyen for de 18-74-årige i 2016 er koblet med data fra en tilsvarende survey fra 2005, der også havde til formål at undersøge udbredelsen af pengespil og spilleproblemer. Dette var en repræsentativ survey

af 8.153 18-74-årige. Denne kobling af data gør det muligt at undersøge udviklingen af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer over tid.

BORTFALD OG VÆGTNING

Af bruttostikprøven på 10.900 personer blev 311 personer i udvælgelsesprocessen sorteret fra pga. adressebeskyttelse, hjemløshed og lignende. Ud af nettostikprøven på 10.589 personer blev der gennemført interview med 6.274 personer, hvilket giver en opnåelsesprocent på 59,3 pct. Det er noget lavere end undersøgelsen fra 2005, der havde en opnåelsesprocent på 70,9 pct. Faldet i opnåelsesprocent er en generel trend i spørgeskemaundersøgelser de seneste 10 år og skyldes dels, at der er flere nægttere, dels en ændring i dataindsamlingsmetoden. Som det fremgår af tabel 3.1, var der i 2016 15,4 pct. nægttere, hvilket er lidt flere end i 2005, hvor andelen af nægttere var 11,7 pct.

TABEL 3.1

Stikprøver til undersøgelserne i 2005 og 2016, fordelt efter besvarelser og bortfaldskategorier. Procent og antal.

Besvarelser og bortfaldskategorier:	2015		2016	
	Procent	Antal	Procent	Antal
Interview gennemført	70,8	8.142	58,2	6.166
Interview delvist gennemført	0,1	11	1,0	108
Besvarelser i alt	70,9	8.153	59,3	6.274
Nægtede at deltage	11,7	1.346	15,4	1.634
Kunne ikke træffes	13,9	1.598	7,2	765
Telefonnummer ikke fundet	-	-	14,2	1.501
Andet bortfald	3,5	405	3,9	415
Bortfald i alt	29,1	3.349	40,7	4.315
Stikprøve i alt	100,0	11.502	100,0	10.589

Kilde: Surveydokumentation fra Danmarks Statistik.

Samtidig er andelen, der ikke kunne træffes (herunder tilfælde, hvor telefonnummer ikke kunne findes), steget fra 13,9 pct. i 2005 til 21,4 pct. i 2016. Denne stigning i bortfaldet skyldes bl.a., at dataindsamlingsmetoden er skiftet fra at være pr. telefon med besøgsopfølgning i 2005 til at være pr. telefon med webopfølgning i 2016. I de tilfælde, hvor telefon-

nummeret ikke kunne findes i 2005, blev respondenterne således forsøgt kontaktet på adressen, hvorfor kategorien ”telefonnummer ikke fundet” ikke indgår. Stigningen i bortfaldet kan også skyldes, at det generelt er blevet sværere at opnå telefonisk kontakt til folk i takt med, at fastnettelefoner er blevet langt mindre udbredte.

Tabel 3.2 viser, at der er visse skævheder i, hvem der har deltaget i undersøgelserne, i både 2005 og 2016. Skævhederne i de to undersøgelser ligner hinanden meget, men er generelt mere udtalte i 2016. I begge år er der lidt flere kvinder end mænd, der har deltaget. Der er også flere i de ældre aldersgrupper, der har deltaget, hvilket er særlig tydeligt i 2016, hvor svarprocenten er 51,2 pct. blandt 18-24-årige og 70,9 pct. blandt 60-74-årige. Skævhederne er særlig tydelige med hensyn til etnicitet, hvor svarprocenten i 2016 er 63,1 pct. for personer med dansk herkomst og 34,0 pct. for indvandrere og efterkommere. Med hensyn til uddannelsesniveau, arbejdsmarkedstilknnytning og indkomst er der i begge undersøgelser skævheder på den måde, at svarprocenten er højest for personer, der er højtuddannede, i arbejde og tjener mest.

Rapportens analyser baserer sig på data, vægtet for de bortfaldsskævheder, der er angivet i tabel 3.2. Alle variablerne er anvendt i vægtningssproceduren på nær køn, da vægtningen for køn viste sig ikke at have betydning for resultaterne. Vægtningen af data er vigtig, dels for at få de mest retvisende estimater for omfanget af pengespil og spilleproblemer i de to år, og dels for at gøre de to undersøgelser sammenlignelige, så vi kan analysere udviklingen over tid.

Da der er en tendens til et større omfang af pengespil og spilleproblemer i de befolkningsgrupper, hvor svarprocenten er lavere (særligt de yngre aldersgrupper), betyder det, at det vægtede omfang af pengespil og spilleproblemer generelt er lidt højere end det uvægtede omfang. Et eksempel på forskellen gælder andelen, der kan karakteriseres som mindst risikospillere (1 point eller mere) det seneste år, ifølge screeningsredskabet NODS. Her er den uvægtede andel af risikospillere i 2016 2,89 pct., mens den vægtede andel er 3,22 pct. I 2005-undersøgelsen er den uvægtede andel af risikospillere 2,22 pct., mens den vægtede andel er 2,53 pct. Da afrapporteringen af resultaterne fra 2005 (Bonke & Borregaard, 2006) ikke anvendte vægtede data, skal det bemærkes, at resultaterne for 2005 i denne rapport kan afvige marginalt fra dem i den tidligere rapport.

TABEL 3.2

Stikprøve, antal svar og svarprocent ved undersøgelserne i 2005 og 2016, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Antal og procent.

Baggrundsforhold:	2005 ¹			2016		
	Antal i stikprøven	Antal svar	Svarprocent	Antal i stikprøven	Antal svar	Svarprocent
I alt	11.500	8.151	70,9	10.589	6.274	59,3
<i>Køn</i>						
Mænd	5.788	4.018	69,4	5.343	3.077	57,6
Kvinder	5.712	4.133	72,4 *	5.246	3.197	60,9 *
<i>Alder</i>						
18-24 år (ref.)	1.067	678	63,5	1.342	687	51,2
25-39 år	3.132	2.159	68,9 *	2.692	1.320	49,0
40-59 år	4.816	3.539	73,5 *	4.018	2.469	61,4 *
60-74 år	2.485	1.775	71,4 *	2.537	1.798	70,9 *
<i>Etnicitet</i>						
Dansk herkomst	10.534	7.703	73,1	9.191	5.798	63,1
Indvandrere og efterkommere	966	448	46,4 *	1.398	476	34,0 *
<i>Uddannelsesniveau</i>						
Grundskole/Gymnasial/ Erhvervsfaglig/KVU/uoplyst	9.016	6.184	68,6	8.076	4.519	56,0
MVU/LVU	2.484	1.967	79,2 *	2.513	1.755	69,8 *
<i>Arbejdsmarkedstilknytning</i>						
I arbejde	7.226	5.362	74,2	6.501	4.012	61,7
Uden for arbejdsmarkedet/ uoplyst	4.274	2.789	65,3 *	4.088	2.262	55,3 *
<i>Årlig personindkomst</i>						
0-149.999 kr. (ref.)	4.741	3.059	64,5	3.576	1.855	51,9
150.000-249.999 kr.	4.990	3.719	74,5 *	3.658	2.119	57,9 *
250.000-349.999 kr.	1.301	1.026	78,9 *	2.173	1.467	67,5 *
350.000+ kr.	468	347	74,1 *	1.182	833	70,5 *

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante bortfaldsskævheder ($p < 0,01$) i hhv. 2005 og 2016, hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. Antallet af besvarelser i 2005 er egentlig 8.153, men to besvarelser blev ekskluderet af bortfaldsanalysen, da deres CPR-numre ikke kunne genfindes i 2016.

Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik, samt surveyoplysninger.

Ud over skævheden i bortfaldet på observerede variable kan der også være et uobserveret selektionsproblem, hvis de personer, der bruger flest penge på pengespil og har de største spilleproblemer, har valgt ikke at deltage i undersøgelsen. Det viser sig, at det aggregerede spillebeløb for interviewpersonerne, ganget op til hele befolkningen, er lidt mindre end

den samlede spilomsætning, oplyst af Spillemyndigheden, jf. kapitel 4. Det kan være et tegn på et selektionsproblem, men vi vurderer, at problemet er af et begrænset omfang.

ANALYSER OG TEST

Hovedparten af rapportens analyser består af deskriptive fordelinger af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i befolkningen, baseret på vægtede data. Vægtningen tager hensyn til den lavere svarprocent i bestemte befolkningsgrupper.

I tabellerne er opgjort det uvægtede antal af respondenter (n) for hvert spørgsmål. Antallet af respondenter kan variere, da nogle spørgsmål kun er stillet til personer, der har spillet pengespil nogensinde, inden for det seneste år eller inden for den seneste måned.

I de tilfælde, hvor vi har tilsvarende oplysninger om spil og spilleproblemer for både 2005 og 2016, er der foretaget signifikansberegninger for ændringer over tid, og signifikante forskelle på 5-procent-niveau er markeret med en stjerne (*). Tilsvarende er der foretaget signifikansberegninger for forskelle i spil og spilleproblemer med hensyn til køn, alder, etnicitet, region, uddannelse, erhvervsmæssig stilling og indkomst.

I kapitel 5 er der foretaget en vægtet multivariat regressionsanalyse af, hvilke faktorer der hænger sammen med spilleproblemer. Vi har anvendt en såkaldt log-binomial-model, da den kan udregne værdier for den relative risiko (RR) for de uafhængige variable med en binær afhængig variabel (spilleproblemer/ikke spilleproblemer).

MÅLING AF SPILLEADFÆRD OG SPILLEPROBLEMER

Spørgeskemaet fra 2016 indeholder en række spørgsmål om brugen af pengespil, baggrunden for at spille pengespil, spil på internettet, påvirkning fra pengespilsreklamer og problemer i forhold til pengespil. Disse spørgsmål bruges til at analysere omfanget og karakteren af pengespil og spilleproblemer i Danmark. Skemaet indeholder også grundlæggende demografiske og socioøkonomiske spørgsmål, som vi i analyserne bruger til at undersøge, hvilke befolkningsgrupper der spiller mest pengespil og har flest spilleproblemer.

FORBRUG AF PENGESPIL

I samarbejde med Spillemyndigheden udarbejdede vi en liste over aktuelle spil, der er tilgængelige i Danmark:

- Lotto (fx onsdags-, fredags- og lørdagslotto, Keno, Eurojackpot)
- Andre lotterier (fx almennyttigt lotteri, foreningslotteri eller klasse-, vare- og landbrugslotteri)
- Skrabelodder
- Væddemål og sportsspil (fx bookmaker, Oddset, tips og lignende)
- Spilleautomater
- Roulette
- Kortspil (fx poker, blackjack og lignende)
- Heste- og hundevæddeløb
- Bingo/banko
- Andet: hvilket?

Disse kategorier svarer ikke i alle tilfælde til dem, der blev anvendt i undersøgelsen fra 2005. Fx var væddemål og sportsspil i 2005 opdelt i tre separate spil typer: fodboldtips, Oddset og udenlandske bookmakerspil. Spilleautomater var i 2005 også opdelt i tre separate spil typer: enarmede tyveknægte, pokerspilleautomater og automater på kasino. Når vi analyserer udviklingen over tid, er kategorierne fra 2005 derfor slået sammen for at skabe sammenlignelige mål. I de tilfælde, hvor respondenterne har angivet ”andet” pengespil, og det beskrevne spil er dækket ind under en af de ni spil typer, har vi overført besvarelsen til at være pågældende spil type.

For hvert spil har respondenterne angivet, om de har spillet det *nogensinde*, *seneste år* og *seneste måned*. Hvis respondenterne har spillet pengespil den seneste måned, har de desuden skullet angive, hvor mange penge de har spillet for på hver enkelt spil type, og hvor ofte de har spillet i løbet af den seneste måned: cirka hver dag, flere gange om ugen, flere gange i løbet af måneden eller få gange. Disse spørgsmål er stillet på samme måde i 2016 som i 2005.

UDDYBENDE OM FORBRUG AF PENGESPIL

Vi har desuden stillet en række uddybende spørgsmål om baggrunden for, at man spiller pengespil. Vi har spurgt, hvilket pengespil respondenterne spiller hyppigst, og hvorfor de spiller dette spil hyppigst. Her kunne re-

spondenterne bl.a. vælge imellem, om det er, fordi det er underholdende, eller fordi de kan vinde store gevinster. Vi har spurgt respondenterne, hvornår de første gang spillede pengespil, og hvor store beløb de har oplevet at tabe eller vinde på én dag. Vi har desuden undersøgt respondenternes risikovillighed ved at spørge, hvor mange penge de ville være villige til at betale for en lodseddel til et hypotetisk lotteri med 10 deltagere og én hovedpræmie på 20.000 kr.

Endelig har vi spurgt, om respondenterne har oplevet negative konsekvenser af deres spil i form af, at de har stiftet gæld, udelukket sig selv fra spil eller søgt behandling for deres spillevaner.

PENGESPIK PÅ INTERNETTET

Som en følge af internettets udvikling og liberaliseringen af spillemarkedet er udbuddet af onlinepengespil steget markant de seneste år. For at undersøge, hvor mange der spiller på nettet, og hvilken betydning det øgede udbud af spil på nettet har haft på omfanget af pengespil generelt, har vi, i forhold til undersøgelsen i 2005, inkluderet et mere omfattende batteri af spørgsmål om brugen af onlinepengespil. Til hver enkelt spiltype, som respondenterne har spillet, skulle det angives, om spillet er foregået online, enten udelukkende, delvist eller slet ikke. Vi har også spurgt, om respondenterne har prøvet at spille pengespil på mobiltelefon/tablet, om de har prøvet live-betting, og om de har modtaget forskellige former for bonus på onlinespilsteder. Respondenterne blev endelig bedt om at vurdere, hvorvidt eksistensen af disse former for onlinepengespil gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Nyt i forhold til 2005-undersøgelsen er også inklusionen af en række spørgsmål om påvirkningen fra reklamer for pengespil. Spørgsmålene kommer fra The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ). EGAQ indeholder fire subskalaer, der på hver sin måde måler betydningen af reklamer for pengespil (Derevensky, Gupta & Messerlian, 2007). Vi anvender den subskala, der måler påvirkningen af reklamer for pengespil, og som består af fire spørgsmål. Vi inkluderede yderligere to spørgsmål, inspireret af en norsk undersøgelse, som også har anvendt EGAQ (Pallesen m.fl., 2016). Et eksempel på et spørgsmål er ”Reklamer for pengespil gør, at jeg spiller med højere risiko og bruger flere penge”.

Svarkategorierne på alle spørgsmålene er: meget uenig, uenig, enig og meget enig.

SPILEPROBLEMER

Der er internationalt udviklet en række screeningsredskaber til at undersøge udbredelsen af spilleproblemer og spilleafhængighed, også kendt som ludomani. I denne undersøgelse anvendes to screeningsredskaber: NODS, som blev anvendt i prævalensundersøgelsen fra 2005 (Bonke & Borregaard, 2006), og PGSI, som er anvendt i flere nyere undersøgelser fra fx Sverige og Norge.

I 1977 blev ludomani optaget i 9. udgave af International Classification of Diseases (ICD-9), og umiddelbart efter blev ludomani optaget i Diagnostic and Statistical Manual of the American Psychiatric Association (DSM-III) som en impulskontrolforstyrrelse. Ludomani optræder stadig i nyere versioner af klassifikationssystemerne, fx DSM-5 (2013), men nu som en ikke-stoflig, adfærdsmæssig afhængighed. DSM-5 indeholder ni diagnostiske kriterier for ludomani:

1. Det er nødvendigt med stadig større indsatser for at opnå den ønskede spænding.
2. Der opleves irritabilitet og rastløshed ved forsøg på at ophøre med spil.
3. Spilleren har gentagne gange forsøgt at stoppe eller reducere sit spil uden held.
4. Spilleren er ofte optaget af spil (genoplevelser af tidligere spil, bekymringer om at skaffe penge til næste spil, planlægning af næste spil).
5. Der tyes ofte til spil ved oplevelser af stress og ubehagelige følelser (angst, skyld, hjælpeløshed, depression/nedsat stemningsleje).
6. Der vendes ofte tilbage til spillet i forsøg på at genvinde tabte beløb.
7. Spilleren lyver for at undgå, at andre får et indblik i omfanget af vedkommendes spil.
8. Betydningsfulde personlige relationer, arbejdsforhold eller karrieremuligheder bringes i fare på grund af spilleadfærden.
9. Spilleren er afhængig af andres hjælp til at komme ud af økonomiske problemer, forårsaget af spil.

Hvert kriterium kan enten være opfyldt eller ikke opfyldt (ja/nej), og fire positive svar udløser den mildeste ludomani-diagnose. 1-3 positive svar kan udløse betegnelser som risikospiller eller problemspiller, men dette beskriver ikke egentlige psykiatriske lidelser.

Strukturerede kliniske screeningsredskaber, baseret på de diagnostiske kriterier, kan anvendes til at identificere spilleproblemer hos enkeltpersoner. Et af de mest anvendte screeningsredskaber er NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS), udviklet af National Research Center at the University of Chicago (NORC) (Gerstein m.fl., 1999). NODS er baseret på DSM-IV og indeholder 17 spørgsmål (eller 34, idet der både spørges ind til de enkelte forhold *nogensinde* og *seneste år*):

- Har der været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at overveje dine spilleerfaringer eller på at planlægge fremtidige spil eller væddemål (N1)?
- Har der været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at finde måder at skaffe penge til at spille for (N2)?
- Har der været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding (N3)?
- Har du prøvet at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst (N4)?
- Blev du rastløs eller irriteret på nogle af de tidspunkter, hvor du prøvede at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst (N5)?
- Har du uden held prøvet at holde op, skære ned på eller styre din spillelyst (N6)?
- Er dette sket 3 gange eller flere (N6a)?
- Har du spillet for at glemme personlige problemer (N7)?
- Har du spillet for at slippe af med ubehagelige følelser såsom skyld, angst, hjælpeløshed eller depression (N8)?
- Har der været en periode, hvor du, efter at have mistet penge på spil, er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage (N9)?
- Har du løjet over for familie, venner og andre om, hvor meget du spiller, eller hvor mange penge, du har tabt på spil (N10)?
- Er dette sket 3 gange eller flere (N10a)?
- Har du udstedt en dækningsløs check eller taget noget, der ikke var dit, fra familie eller andre for at kunne betale for dit spil (N11)?
- Har dit spil givet anledning til alvorlige eller gentagne problemer i forhold til familie eller venner (N12)?

- Har dit spil medført, at du har mistet et job eller haft problemer på arbejdet, eller er gået glip af en vigtig job- eller karrieremulighed (N13)?
- Har du været nødt til at bede familiemedlemmer eller andre om at låne dig penge eller på anden måde hjælpe dig ud af en desperat økonomisk situation, der hovedsageligt skyldtes dit spil (N14)?
- Har dit spil givet anledning til problemer i skolen, fx i form af pjæk fra skoletimer eller skoledage, eller ved dårligere karakterer (kun for personer under uddannelse) (N15)?

De 17 spørgsmål har svarkategorierne ja/nej, og en samlet score dannes efter følgende princip: N1 eller N2 + N3 + N5 + N6a + N7 eller N8 + N9 + N10a + N11 + N12 eller N13 eller N15 + N14. Det vil sige, at uanset om man svarer ja til enten N1 eller N2 eller til dem begge, så får man ét point. Den højeste samlede score er således 10 point. I NODS karakteriseres personer med en score på 1-2 point som risikospillere, personer med en score på 3-4 point som problemspillere og personer med en score på 5+ som ludomaner. NODS var det primære screeningsredskab, der blev anvendt i den første danske prævalensundersøgelse fra 2005 (Bonke & Borregaard, 2006).

I 2001 udviklede Canadian Consortium for Gambling Research (CCGR) et nyt screeningsredskab, kaldet Problem Gambling Severity Index (PGSI) (Ferris & Wynne, 2001). PGSI består af ni spørgsmål og dækker spilleproblemer inden for det seneste år:

Hvis du tænker på de seneste 12 måneder...

- Hvor ofte har du væddet for mere, end du egentlig havde råd til at tabe?
- Hvor ofte har du været nødt til at spille med større beløb for at opnå den samme spændingsfølelse?
- Hvor ofte er du vendt tilbage en anden dag for at forsøge at vinde de penge tilbage, du har tabt?
- Hvor ofte har du lånt penge eller solgt noget for at skaffe penge til at spille for?
- Hvor ofte har du følt, at du måske har et spilleproblem?
- Hvor ofte har din spilleadfærd givet dig helbredsmæssige problemer såsom stress eller angst?

- Hvor ofte har andre kritiseret din spilleadfærd eller fortalt dig, at du havde et spilleproblem, uanset om du selv syntes, at det var rigtigt?
- Hvor ofte har din spilleadfærd ledt til økonomiske problemer for dig selv eller din husstand?
- Hvor ofte har du følt dig skyldig over den måde, du spiller på, eller det, der sker, når du spiller?

PGSI er ikke på samme måde som NODS designet til at dække de diagnostiske DSM-kriterier, men det er tydeligt, at de to screeningsredskaber dækker mange af de samme aspekter. De største forskelle er, at PGSI indeholder færre spørgsmål, og at svarmulighederne i NODS er ”ja” (1 point)/”nej” (0 point), mens svarmulighederne i PGSI er ”aldrig” (0 point), ”nogle gange” (1 point), ”for det meste” (2 point) og ”næsten altid” (3 point). Den totale PGSI-score kan således være imellem 0 og 27 point. 1-2 point indikerer et lavt niveau af spilleproblemer, 3-7 point indikerer moderate spilleproblemer, mens 8+ point indikerer alvorlige spilleproblemer. PGSI er imidlertid blevet kritiseret for at identificere for mange med moderate spilleproblemer, hvilket har afstedkommet et revideret scoringssystem, hvor 1-4 point indikerer et lavt niveau af spilleproblemer, og 5-7 point indikerer moderate spilleproblemer (Currie, Casey & Hodgins, 2010). Internationalt er PGSI i dag det mest anvendte screeningsredskab til at undersøge udbredelsen af spilleproblemer (Williams, Volberg & Stevens, 2012).

I denne undersøgelse anvender vi både NODS og PGSI til at måle omfanget af spilleproblemer i Danmark. NODS anvendes primært til at undersøge udviklingen i omfanget af spilleproblemer siden 2005, mens PGSI gør, at vi lettere kan sammenligne de danske resultater med resultater fra bl.a. Sverige og Norge, hvor PGSI er det screeningsredskab, der er hyppigst benyttet i nyere befolkningsundersøgelser. Vi anvender også PGSI, når vi i uddybende analyser beskriver gruppen med spilleproblemer. Her anvender vi den reviderede scoring af PGSI, da det er denne, der anbefales af screeningsredskabets udviklere (ibid.). Vi har foretaget tilsvarende analyser med NODS, som gav meget tilsvarende resultater, hvorfor de ikke er inkluderet i rapporten.

DEL I: UDBREDELSE AF
PENGESPIL OG
SPILLEPROBLEMER I
DANMARK 2005-2016

UDBREDELSE AF PENGESPIK

FORBRUG AF PENGESPIK

Undersøgelsen af befolkningens forbrug af pengespil viser, at langt de fleste voksne danskere på et tidspunkt har prøvet at spille pengespil, og næsten to tredjedele af befolkningen har spillet inden for det seneste år. Som det fremgår af tabel 4.1, har 82 pct. af de voksne i 2016 oplyst, at de har spillet et eller andet pengespil nogensinde, 63 pct. har gjort det inden for det seneste år, og 37 pct. har spillet inden for den seneste måned. Det er således ganske almindeligt at spille pengespil i Danmark.

Tabel 4.1 viser imidlertid også, at udbredelsen af pengespil er blevet mindre gennem de seneste 11 år. I 2005 angav 90 pct. af alle 18-74-årige, at de på et eller andet tidspunkt havde spillet pengespil, mens 76 pct. havde spillet inden for det seneste år, og 47 pct. havde spillet inden for den seneste måned. Disse andele er alle højere i 2005 end i 2016. Den mindre udbredelse af pengespil betyder, at mens det i 2005 kun var 10 pct. af den voksne befolkning, der oplyste, at de aldrig nogensinde havde spillet pengespil, så er det i 2016 blevet 18 pct., der angiver, at de aldrig nogensinde har spillet pengespil. I 2005 var det i alt 24 pct. af de 18-74-årige, der ikke havde spillet inden for det seneste år. I 2016 er

denne andel øget til 37 pct. Selv om pengespil således stadig er ganske almindeligt i den danske befolkning, peger undersøgelsen på, at udbredelsen af pengespil er blevet mindre i perioden fra 2005 til 2016.

Ligesom det var tilfældet i 2005, så er udbredelsen af pengespil i Danmark i 2016 nogenlunde på niveau med udbredelsen i Norge og Sverige. Det vil sige, at alle tre lande har oplevet sammenlignelige fald i udbredelsen af pengespil i de senere år. En norsk undersøgelse viser, at andelen af nordmænd, der har spillet pengespil inden for det seneste år, var 58 pct. i 2015 (Pallesen m.fl., 2016), og en svensk undersøgelse viser, at andelen blandt svenskere ligeledes var 58 pct. i 2015 (Folkhälsomyndigheten, 2016). I Danmark er tallet lidt højere, idet 63 pct. som sagt har spillet pengespil inden for seneste år i 2016.

TABEL 4.1

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil. Særskilt for tidsrum. 2005 og 2016. Procent.

	2005	2016
Har spillet pengespil nogensinde	90 (n = 8.153)	82 * (n = 6.274)
Har spillet pengespil inden for seneste år	76 (n = 8.153)	63 * (n = 6.251)
Har spillet pengespil inden for seneste måned	47 (n = 6.779)	37 * (n = 6.251)

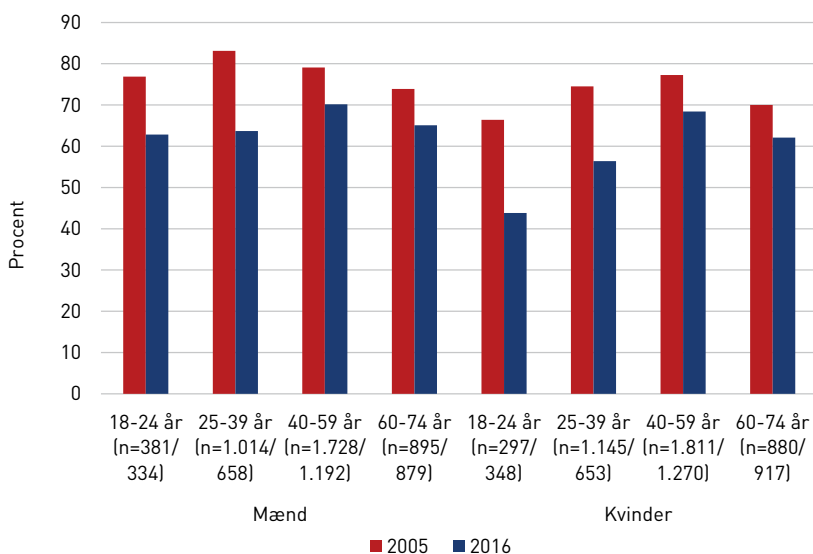
Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Figur 4.1 viser, at andelen, der har spillet pengespil det seneste år, er blevet mindre i alle aldersgrupper blandt både mænd og kvinder. Faldet er særlig stort i de yngre aldersgrupper af 18-24-årige og 25-39-årige. Det er bemærkelsesværdigt, at udbredelsen af pengespil er faldet i en periode, hvor spillemulighederne er øget på et mere liberaliseret spillemarked, hvor der særligt er kommet flere udbydere af onlinepengespil. Man kunne forestille sig, at eksponeringen for onlinepengespil ville være størst blandt de yngre aldersgrupper, men det er altså i disse aldersgrupper, at vi ser det største fald i udbredelsen af pengespil.

FIGUR 4.1

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år. Særsomt for køn og aldersgrupper. 2005 og 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal. Alle forskelle mellem 2005 og 2016 i andelen, der har spillet pengespil det seneste år, er statistisk signifikante ($p < 0,05$).

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er, ligesom i 2005, først og fremmest lotto, der bliver spillet i Danmark. Lotto omfatter i 2016 fx onsdags-, fredags- og lørdagslotto, Keno og Eurojackpot. I 2016 er det 63 pct. af den voksne befolkning, der oplyser, at de har spillet lotto på et eller andet tidspunkt, og hver fjerde voksne dansker (25 pct.) har spillet lotto inden for den seneste måned (se tabel 4.2).

Det næstmest udbredte pengespil er skrabelodder, som 59 pct. af den voksne befolkning har købt nogensinde, og 12 pct. har købt inden for den seneste måned. Herefter følger i 2016 andre lotterier, som bl.a. omfatter lotterier med et almennyttigt formål, foreningslotterier eller klasse-, vare- og landbrugslotterier. 35 pct. af den voksne befolkning har købt en lodseddel nogensinde, og 9 pct. har købt én inden for den seneste måned. I alt 28 pct. af den voksne befolkning har prøvet at spille på spilleautomater nogensinde, men kun 1 pct. har prøvet det inden for den seneste måned. I alt 24 pct. har spillet bingo/banko på et eller andet tidspunkt, men kun 2 pct. har spillet det inden for den seneste måned.

Også væddemål og sportsspil er ganske udbredte. Væddemål og sportsspil omfatter fx bookmakere, Oddset, tips og lignende. 23 pct. af befolkningen har brugt penge på væddemål og sportsspil nogensinde, og 5 pct. har gjort det inden for den seneste måned. 12 pct. af befolkningen har brugt penge på roulettespil nogensinde, og ligeledes er det 12 pct., der nogensinde har brugt penge på kortspil, fx poker, blackjack og lignende. Kun omkring 1 pct. af befolkningen har dog spillet hver enkelt af disse pengespil inden for den seneste måned. Heste- og hundevæddeløb har i alt 8 pct. af den voksne befolkning spillet på nogensinde, men kun en meget lille andel af befolkningen har brugt penge på dette inden for det seneste år.

TABEL 4.2

Andelen af 18-74-årige, der har spillet forskellige typer af pengespil. Særskilt for tidsrum. 2005 og 2016. Procent.

	Nogensinde		Seneste år		Seneste måned	
	2005 (n = 8.153)	2016 (n = 6.274)	2005 (n = 8.153)	2016 (n = 6.251)	2005 (n = 6.779)	2016 (n = 6.249)
Spiltyper:						
Lotto	75	63 *	60	42 *	37	25
Andre lotterier	-	35	-	21	-	9
Skrabelodder	66	59 *	38	30 *	14	12 *
Spilleautomater ¹	48	28 *	8	4 *	1	1
Bingo/banko	36	24 *	7	6 *	3	2 *
Væddemål og sportsspil ²	44	23 *	14	10 *	6	5
Roulette	14	12 *	3	3	<1	<1
Kortspil	17	12 *	7	4 *	2	1 *
Heste- og hundevæddeløb	10	8 *	2	1 *	1	<1 *
Andet	52	1	29	1	9	1

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016. Forskellen i andelen, der spiller "andet", testes ikke, da kategorien ikke er sammenlignelig i 2005 og 2016.

1. Spilleautomater blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: enarmede tyvekægte, pokerspilleautomater, automater på kasino.
2. Væddemål og sportsspil blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: fodboldtips, Oddset, udenlandske bookmakerspil.

Kilde: Surveyoplysninger.

At det i 2016 generelt er blevet færre, der bruger penge på pengespil, genfindes også i andelen, der har spillet forskellige typer af pengespil. I 2005 var det 60 pct. af den voksne befolkning, der oplyste at have spillet lotto det seneste år mod 42 pct. i 2016. 37 pct. havde spillet lotto inden

for den seneste måned i 2005. Denne andel var faldet til 25 pct. i 2016. Også andelen af befolkningen, der har købt skrabelodder, er faldet fra 2005 til 2016. I 2005 oplyste 38 pct., at de havde købt skrabelodder det seneste år. Denne andel var i 2016 faldet til 30 pct., og andelen, der havde købt skrabelodder inden for den seneste måned, er faldet fra 14 pct. til 12 pct.

I 2005 havde 8 pct. af de 18-74-årige svaret, at de havde spillet på spilleautomater inden for det seneste år. Denne andel er faldet til 4 pct. i 2016. Som nævnt i kapitel 3 svarer opdelingen af pengespil i kategorier i denne nye undersøgelse ikke i alle tilfælde til opdelingen i 2005-undersøgelsen. I 2005 var spilleautomater opdelt i tre separate spiltyper: enarmede tyveknægte, pokerspilleautomater og automater på kasino. Disse tre kategorier er i 2016 slået sammen til kategorien 'spilleautomater'.

Væddemål og sportsspil var i 2005-undersøgelsen ligeledes opdelt i tre separate spiltyper: fodboldtips, Oddset og udenlandske bookmakerspil. Disse tre kategorier er slået sammen til væddemål og sportsspil. Ved en sammenligning af tallene fra 2005 til 2016 skal man endvidere tage i betragtning, at markedet for onlinekasino og væddemål blev delvis liberaliseret i 2012. Som det fremgår af tabellen (tabel 4.2), viser undersøgelsen, at andelen af befolkningen, der har brugt penge på væddemål og sportsspil inden for det seneste år, er faldet lidt fra 14 pct. i 2005 til 10 pct. i 2016.

Også udbredelsen af spil på bingo/banko og kortspil er mindre i 2016, end den var i 2005, mens roulette er den eneste spiltype, der ikke spilles mindre det seneste år i 2016 sammenlignet med i 2005.

Andre lotterier indgik i 2005-undersøgelsen i kategorien "andet", mens der i 2016-undersøgelsen er spurgt selvstændigt til denne kategori. I 2005 angav i alt 29 pct. af befolkningen, at de inden for det seneste år havde brugt penge på "andet spil". I 2016-undersøgelsen er det kun få, der har oplyst "andet spil". 1 pct. af den voksne befolkning har oplyst andet spil inden for det seneste år i 2016. Hertil kommer i alt 21 pct., som har brugt penge på andre lotterier inden for det seneste år. Selv om tallene således ikke direkte kan sammenlignes, peger undersøgelsen på, at også forbruget af penge på andre lotterier er mindre i 2016, end det var i 2005.

TABEL 4.3

18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, fordelt efter hyppigst spillede pengespil. 2005 og 2016. Procent.

Spiltyper:	2005 (n = 3.970)	2016 (n = 2.364)
Lotto	72	61 *
Andre lotterier	-	10
Skrabelodder	9	13 *
Spilleautomater ¹	1	1
Bingo/banko	2	2
Væddemål og sportsspil ²	6	10 *
Roulette	<1	<1
Kortspil	3	1 *
Heste- og hundevæddeløb	1	<1 *
Andet	6	1

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016. Forskellen i andelen, der spiller "andet", testes ikke, da kategorien ikke er sammenlignelig i 2005 og 2016.

1. Spilleautomater blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: enarmede tyveknægte, pokerspilleautomater, automater på kasino.
2. Væddemål og sportsspil blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: fodboldtips, Oddset, udenlandske bookmakerspil.

Kilde: Surveyoplysninger.

Personer, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, er i undersøgelsen blevet spurgt om, hvilket spil de hyppigst spiller. Som det fremgår af tabel 4.3, er det også her lotto, der bliver nævnt af de fleste. 61 pct. af de personer, der har spillet inden for den seneste måned, har oplyst, at de mest hyppigst spiller lotto. Herefter kommer skrabelodder, som 13 pct. nævner, og andre lotterier samt væddemål og sportsspil, som hver bliver nævnt som hyppigste spil af 10 pct. af dem, der har spillet inden for den seneste måned. Også i 2005 var det lotto, som blev nævnt af langt de fleste – her drejede det sig om 72 pct. Til gengæld er det i 2016 blevet lidt større andele end i 2005, der nævner henholdsvis skrabelodder og væddemål og sportsspil som deres hyppigst spillede pengespil.

Som det fremgår af tabel 4.4, så er der stor forskel på, hvilke spiltyper der er mest populære blandt forskellige aldersgrupper. I de to ældste aldersgrupper af 40-59-årige og 60-74-årige har de fleste af dem, der har spillet pengespil den seneste måned, angivet lotto som deres hyppigst spillede pengespil (70 pct. og 68 pct. af de to aldersgrupper). Blandt de 25-39-årige er det 50 pct., der angiver lotto som deres hyppigst spillede pengespil, mens 19 pct. angiver væddemål og sportsspil og yder-

ligere 19 pct. skrabelodder. Blandt de 18-24-årige er de mest nævnte hyppigste pengespil væddemål og sportsspil (42 pct.) og skrabelodder (29 pct.). Kun 18 pct. af de 18-24-årige, der har spillet pengespil den seneste måned, har angivet lotto som deres hyppigst spillede pengespil.

TABEL 4.4

18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, fordelt efter hyppigst spillede pengespil. Særskilt for aldersgrupper. Procent.

Spiltyper:	18-24 år (n = 166)	25-39 år (n = 402)	40-59 år (n = 1.079)	60-74 år (n = 717)
Lotto	18	50 *	70 *	68 *
Andre lotterier	1	6 *	8 *	18 *
Skrabelodder	29	19 *	11 *	7 *
Spilleautomater	2	1	1	<1
Bingo/banko	2	2	2	3
Væddemål og sportsspil	42	19 *	5 *	2 *
Roulette	2	1	0 *	0 *
Kortspil	3	1	1	<1
Heste- og hundevæddeløb	1	0	0	<1
Andet	1	2 *	1	2

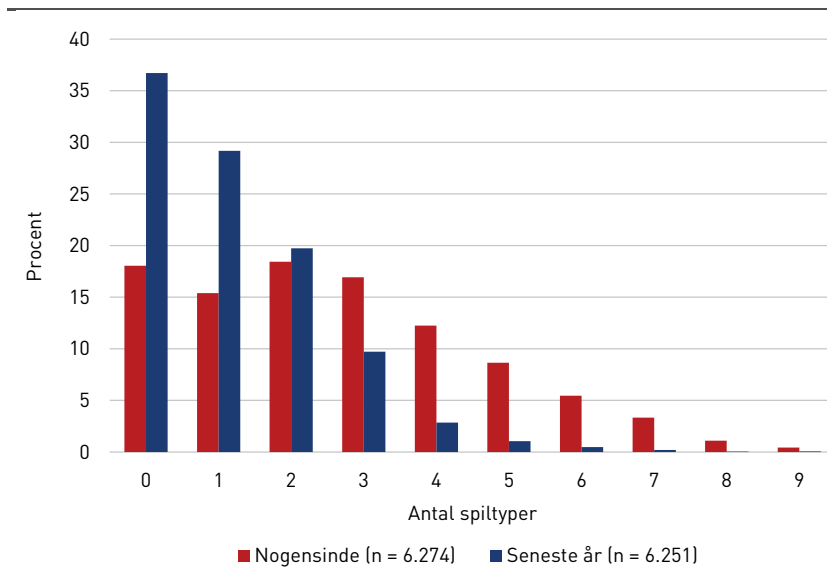
Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem aldersgrupperne. 18-24-årige er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Selv om meget store andele af befolkningen har prøvet at spille på et eller andet tidspunkt, er det begrænset, hvor mange forskellige af de nævnte spiltyper de fleste har prøvet (se figur 4.2). I 2016 har den voksne befolkning i gennemsnit spillet på 2,6 af de nævnte kategorier af pengespil nogensinde. Mest almindeligt er det at have spillet på to forskellige typer af pengespil. Ser man på antal forskellige spiltyper inden for det seneste år, er gennemsnittet 1,2 spiltyper. Disse gennemsnitstal kan ikke sammenlignes med resultaterne fra 2005-undersøgelsen, idet der indgik flere forskellige kategorier af pengespil i 2005-undersøgelsen, end der er indgået i 2016-undersøgelsen.

FIGUR 4.2

18-74-årige fordelt efter antal spil typer, der er spillet nogensinde og seneste år. 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal. Det gennemsnitlige antal spil typer er 2,6 nogensinde og 1,2 seneste år.

Medianen af antal spil typer er 2 nogensinde og 1 seneste år.

Kilde: Surveyoplysninger.

BEGRUNDELSER FOR AT SPILLE PENGESPILE

Respondenter, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, er i undersøgelsen blevet spurgt om, hvilket spil de hyppigst spiller, som det er vist i tabel 4.3. De er endvidere blevet spurgt om, hvorfor de spiller dette spil hyppigst. Svarene på, hvorfor man spiller dette spil mest hyppigt, er ganske forskellige, afhængigt af, hvilket spil man spiller, som det fremgår af tabel 4.5.

TABEL 4.5

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, som har udvalgte begrundelser for at spille det pengespil, de hyppigst spiller. 2016. Særsomt for hyppigst spillede pengespil. Procent.

Begrundelser:	Lotto (n = 1.457)	Andre lotterier (n = 253)	Skrabe- lodder (n = 298)	Bingo/ banko (n = 55)	Væddemål og sportsspil (n = 211)
Jeg kan vinde store gevinster	68	36	30	7	26
Det er mere underholdende	15	9	35	35	48
Andre årsager	11	26	20	8	10
Overskuddet fra spillet går til gode formål	7	23	14	28	5
Jeg kan spille det sammen med andre (socialt)	4	1	8	60	26
Jeg kan selv vælge, hvor lang tid jeg vil spille	9	7	2	12	13
Jeg kan godt lide tilfældigheds-spil	7	5	8	7	6
Jeg kan se resultatet på tv	6	1	0	2	28
Det er let at vinde i spillet	5	9	7	5	14
Jeg kan spille det alene	5	4	6	3	17
Jeg er god til spillet/jeg har færdighederne	<1	<1	1	2	22

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal. Spilleautomater, roulette, kortspil samt hunde- og hestevæddeløb indgår ikke i tabellen, da færre end 30 personer har angivet disse spiltyper som deres hyppigst spillede pengespil.

Kilde: Surveyoplysninger.

For lottospillerne er det helt overvejende ønsket om at vinde store gevinster, der bliver nævnt. 68 pct. af dem, der mest hyppigt har spillet lotto inden for den seneste måned, har anført denne begrundelse. Også andre lotterier (36 pct.), skrabelodder (30 pct.) og væddemål og sportsspil (26 pct.) spiller en del af respondenterne for at vinde store gevinster. For mange spil er en central begrundelse, at spillet er mere underholdende. Det er især tilfældet for væddemål og sportsspil (48 pct.), men også for skrabelodder (35 pct.) og bingo/banko (35 pct.) er ønsket om underholdning vigtigt.

Enkelte spil har et udpræget socialt element, idet flere begrundet valget af dem med, at de kan spille dem sammen med andre. Det er særligt tilfældet for bingo/banko (60 pct.) og til dels væddemål og sportsspil (26 pct.). Bingo/banko (28 pct.) og andre lotterier (23 pct.) begrundes også til dels med, at overskuddet går til gode formål.

Endelig er det bemærkelsesværdigt, at meget få angiver, at de spiller pengespil, fordi de er gode til spillet/har færdighederne. Dog begrundes deltagelse i væddemål og sportsspil (22 pct.) til dels med dette forhold.

TABEL 4.6

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, som har udvalgte begrundelser for at spille det pengespil, de hyppigst spiller. 2005 og 2006. Procent.

Begrundelser:	2005 (n = 3.970)	2016 (n = 2.364)
Jeg kan vinde store gevinster	55	52 *
Det er mere underholdende	16	22 *
Andre årsager	17	14 *
Overskuddet fra spillet går til gode formål	5	10 *
Jeg kan spille det sammen med andre (socialt)	8	9
Jeg kan selv vælge, hvor lang tid jeg vil spille	4	9 *
Jeg kan godt lide tilfældighedsspil	7	7
Jeg kan se resultatet på tv	6	7
Det er let at vinde i spillet	6	6
Jeg kan spille det alene	5	6
Jeg er god til spillet/jeg har færdighederne	3	3

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Ser man på de nævnte begrundelser for at spille et spil, uanset hvilken kategori af pengespil, der er spurgt til, fremgår det af tabel 4.6, at den mest hyppigt nævnte begrundelse i 2016, ligesom i 2005, er ønsket om at vinde store gevinster. 52 pct. af alle, der har spillet inden for den seneste måned i 2016, har angivet denne begrundelse. 22 pct. har begrundet deres valg af spil med, at det er mere underholdende. Det er en lidt højere andel end i 2005, hvor 16 pct. anførte underholdning som begrundelse. Baggrunden for væksten i underholdning som begrundelse kan være, at lottospillerne udgør en relativt mindre andel af spillere inden for den seneste måned i 2016, mens dem, der har spillet på væddemål og kortspil, udgør en relativt større andel. Personer, der spiller væddemål og sportsspil, angiver mere hyppigt underholdning som begrundelse for deres spil.

Endvidere fremgår det, at 10 pct. af spillerne i 2016 som begrundelse for deres valg af spil anfører, at overskuddet går til et godt formål. Denne andel er noget større end i 2005, hvor det var 5 pct., der

havde angivet denne begrundelse. Endelig fremgår det, at 9 pct. i 2016 begrundet deres spil med, at de kan spille det sammen med andre.

TABEL 4.7

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, som har udvalgte begrundelser for at spille det pengespil, de hyppigst spiller. 2016. Særskilt for aldersgrupper. Procent.

Begrundelser:	18-24 år (n = 166)	25-39 år (n = 402)	40-59 år (n = 1.079)	60-74 år (n = 717)
Jeg kan vinde store gevinster	38	51 *	56 *	49 *
Det er mere underholdende	44	26 *	18 *	20 *
Andre årsager	9	11	15 *	16 *
Overskuddet fra spillet går til gode formål	6	11	10	11
Jeg kan spille det sammen med andre (socialt)	23	11 *	7 *	5 *
Jeg kan selv vælge, hvor lang tid jeg vil spille	11	10	8	8
Jeg kan godt lide tilfældighedsspil	6	7	7	7
Jeg kan se resultatet på tv	15	8 *	5 *	5 *
Det er let at vinde i spillet	11	5 *	6 *	6
Jeg kan spille det alene	10	7	5 *	5 *
Jeg er god til spillet/jeg har færdighederne	9	5	2 *	1 *

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem aldersgrupperne. 18-24-årige er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

At den mest hyppigt nævnte begrundelse er ønsket om at vinde store gevinster, genfindes i alle aldersgrupper undtagen blandt de yngste i aldersgruppen 18-24 år (se tabel 4.7). Blandt de yngste er det 38 pct., der har anført ønsket om store gevinster som begrundelse, mens 44 pct. har nævnt underholdning som begrundelse. Det er også relativt flere blandt de yngste, der nævner, at de kan spille det sammen med andre, som begrundelse. Blandt 18-24-årige er det således 23 pct., der har nævnt det sociale aspekt, mod kun 5 pct. af de 60-74-årige. De yngste skiller sig endvidere ud ved, at relativt mange angiver, at de er gode til spillet/har færdighederne, som begrundelse for deres hyppigst valgte spil inden for den seneste måned. 9 pct. af de yngste har brugt som begrundelse, at de er gode til spillet, mod kun 1 pct. i den ældste aldersgruppe. Denne forskel kan forklares ved, at de yngste i højere grad har angivet mindre heldbaserede spil som deres hyppigste spil, særligt væddemål og sports-

spil, mens de fleste i de ældre aldersgrupper har angivet lotto som deres hyppigste spil (se tabel 4.4).

FORBRUG AF TID OG PENGESpil

Som det også er fremgået i et foregående afsnit, er det i 2016 82 pct. af den voksne befolkning, der nogensinde har spillet et pengespil. Det er således 18 pct. af de 18-74-årige, der aldrig har spillet et pengespil. Yderligere 19 pct. af de 18-74-årige har ikke spillet inden for det seneste år (se tabel 4.8). I alt 37 pct. af de 18-74-årige har således ikke spillet et pengespil inden for det seneste år. 27 pct. har ikke spillet i løbet af den seneste måned, men har spillet i løbet af det seneste år. 19 pct. har spillet få gange om måneden, og 12 pct. har spillet flere gange om måneden den seneste måned. Det er således kun små andele af befolkningen, der spiller meget hyppigt. 0,7 pct. af de 18-74-årige oplyser, at de spiller cirka hver dag, og 4 pct., at de spiller flere gange om ugen.

Andelen af befolkningen, der spiller meget hyppigt, er blevet lidt mindre i 2016, end den var 2005. I 2005 var det i alt 7 pct., der spillede mindst flere gange om ugen, og i 2016 er det 5 pct. I 2005 var det i alt 26 pct. af de 18-74-årige, der spillede pengespil mindst flere gange om måneden. I 2016 er denne andel faldet til 17 pct.

TABEL 4.8

18-74-årige fordelt efter spillehyppighed. 2005 og 2016. Procent.

Spillehyppighed:	2005 (n = 8.153)	2016 (n = 6.274)
Cirka hver dag	0,7	0,7
Flere gange om ugen	5,9	4,1 *
Flere gange i løbet af måneden	19,6	11,9 *
Få gange i løbet af måneden	21,2	19,4 *
Har ikke spillet i løbet af den seneste måned, men har spillet i løbet af det seneste år	29,0	27,2 *
Har ikke spillet i løbet af det seneste år, men har spillet tidligere	13,9	18,8 *
Har aldrig spillet pengespil	9,8	18,0 *
I alt	100,0	100,0

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Andelen af befolkningen, der spiller meget hyppigt, er blevet lidt mindre i 2016, end den var 2005. I 2005 var det i alt 7 pct., der spillede mindst flere gange om ugen, og i 2016 er det 5 pct. I 2005 var det i alt 26 pct. af de 18-74-årige, der spillede pengespil mindst flere gange om måneden. I 2016 er denne andel faldet til 17 pct.

Til gengæld bruger de aktuelle spillere i gennemsnit næsten det samme beløb på pengespil i 2016, som de gjorde i 2005. De personer, der havde spillet inden for den seneste måned, har således i gennemsnit brugt 425 kr. på at spille den seneste måned i 2016. I 2005 var gennemsnittet 413 kr., omregnet til 2016-priser (se tabel 4.9). Der synes således at være tale om en lille stigning, men stigningen er så lille, at den falder inden for den statistiske usikkerhed.

TABEL 4.9

Beløb, der bruges på pengespil på en måned af 18-74-årige, som har spillet pengespil inden for den seneste måned. 2005 og 2016. Kroner.

	2005 ¹ (n = 3.886)	2016 (n = 2.314)
Gennemsnitligt beløb seneste måned, kr.	413 [357;469]	425 [342;509]
Medianbeløb seneste måned, kr.	189	200

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

1. Reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i januar 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tallene for 2016 svarer til, at hver person i alderen 18-74 år i gennemsnit bruger 157 kr. om måneden på pengespil. Ganger vi dette beløb op med de 4 mio. danskere i det pågældende aldersinterval, får vi et samlet forbrug på 7.560 mio. kr. årligt. Det er ikke langt fra bruttospillemyndighederne i Danmark, som i 2015 var på 8.385 mio. kr. ifølge Spillemyndigheden (jf. kapitel 2). Dette beløb er indtægterne fra hele den danske befolkning, ikke kun de 18-74-årige, men det dækker til gengæld kun regulerede spil, mens vi har spurgt ind til pengespil generelt, hvilket kan inkludere både regulerede og uregulerede (ulovlige) spil.

Ligesom undersøgelsen i 2005 viste, er det også i 2016 de hyppige spillere, der spiller for de største beløb. De spillere, der spiller cirka hver dag i 2016, har brugt 3.249 kr. i gennemsnit den seneste måned (se tabel 4.10). De spillere, der spiller flere gange om ugen, har i gennemsnit

brugt 989 kr. den seneste måned, og de spillere, der spiller få gange i løbet af måneden, har i gennemsnit brugt 204 kr. den seneste måned. Disse beløb er lidt højere end de gennemsnitlige beløb i 2005, omregnet til 2016-priser, men også her er stigningerne så små, at de falder inden for den statistiske usikkerhed.

TABEL 4.10

Beløb, der bruges på pengespil på en måned af 18-74-årige, som har spillet pengespil inden for den seneste måned. Særsomt for spillehyppighed. 2005 og 2016. Kroner.

	2005		2016	
	Gns. beløb seneste måned, kr. ¹	n	Gns. beløb seneste måned, kr.	n
Spillehyppighed:				
Cirka hver dag	3.190 [817;5.562]	57	3.249 [0;6.840]	43
Flere gange om ugen	978 [773;1.183]	465	989 [769;1.209]	258
Flere gange i løbet af måneden	394 [316;472]	1.611	428 [333;523]	771
Få gange i løbet af måneden	180 [165;196]	1.716	204 * [186;221]	1.230

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

1. Reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i januar 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det gennemsnitlige beløb, der er blevet brugt af spillerne den seneste måned i 2016, varierer en del mellem de forskellige typer af pengespil, som det fremgår af tabel 4.11.

TABEL 4.11

Beløb, der bruges på pengespil på en måned af 18-74-årige, som har spillet pengespil inden for den seneste måned. Særskilt for type af pengespil. 2005 og 2016. Kroner.

Spil typer:	2005		2016	
	Gns. beløb seneste måned, kr. ¹	n	Gns. beløb seneste måned kr.	n
Lotto	175 [169;182]	2.573	211 * [196;226]	1.626
Andre lotterier	-	-	168 [143;192]	609
Skrabelodder	97 [67;127]	931	98 [89;107]	739
Spilleautomater ²	868 [149;1.587]	85	1.063 [542;1.584]	66
Bingo/banko	263 [222;304]	187	235 [186;285]	126
Væddemål og sportsspil ³	509 [304;713]	383	879 [365;1.393]	311
Roulette	1.443 [0;3.118]	22	540 [309;770]	27
Kortspil	462 [303;621]	141	466 [290;643]	54
Heste- og hundevæddeløb	532 [192;871]	33	598 [0;1.320]	12
Andet	116 [93;139]	660	180 [105;255]	63

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016. Forskellen i det gennemsnitlige beløb spillet på "andet" testes ikke, da kategorien ikke er sammenlignelig i 2005 og 2016.

1. Reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i januar 2016.
2. Spilleautomater blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: enarmede tyveknægte, pokerspilleautomater, automater på kasino.
3. Væddemål og sportsspil blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: fodboldtips, Oddset, udenlandske bookmakerspil.

Kilde: Surveyoplysninger.

Topscore er spilleautomaterne, hvor de, der har spillet på spilleautomater inden for den seneste måned, i gennemsnit har brugt 1.063 kr. Herefter følger væddemål og sportsspil, hvor spillerne i gennemsnit har brugt 879 kr. den seneste måned. For roulettespillerne var gennemsnittet 540 kr., og for kortspil var beløbet 466 kr. den seneste måned. Det mindste gennemsnitlige beløb, brugt på pengespil den seneste måned, findes blandt dem, der har købt skrabelodder. Her har spillerne i gennemsnit

købt for 98 kr. skrabelodder den seneste måned. Beløbene brugt på de enkelte spil typer i 2016 svarer stort set til beløbene brugt i 2005.

Gennemgående er de gennemsnitlige beløb lidt højere i 2016 end de gennemsnitlige beløb i 2005, omregnet til 2016-priser, men også her er stigningerne så små, at de falder inden for den statistiske usikkerhed. Kun stigningen i det gennemsnitlige beløb, brugt på lotto, er signifikant.

TABEL 4.12

18-74-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter det største beløb nogensinde tabt/vundet på én dag. 2016. Procent.

	0-99 kr.	100-499 kr.	500-1.999 kr.	2.000-9.999 kr.	10.000+ kr.	I alt
Største beløb nogensinde tabt på én dag (n = 5.068)	58	30	10	2	1	100
Største beløb nogensinde vundet på én dag (n = 5.104)	32	26	19	16	8	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

Alle personer, der har spillet pengespil nogensinde, er blevet spurgt om de største tab og de største gevinster, som de har fået ved pengespil, som det fremgår af tabel 4.12. Langt de fleste har kun oplevet mindre tab og gevinster. 3 pct. af alle, der nogensinde har spillet pengespil, har dog oplyst, at de har prøvet at tabe mindst 2.000 kr. på én dag, og i alt 24 pct. har oplyst, at de har prøvet at vinde mindst 2.000 kr. på én dag. I 2005 blev der kun spurgt til største tab på én dag. Fordelingen på tabets størrelse i 2005 svarer fuldstændig til fordelingen i 2016 (ikke vist).

HVEM SPILLER, OG PÅ HVILKE SPIL?

Ligesom det fremgik af 2005-undersøgelsen, er det i 2016 flere mænd end kvinder, der spiller pengespil. Som det fremgår af tabel 4.13, er det i alt 66 pct. af de 18-74-årige mænd, der har spillet pengespil inden for det seneste år. For kvindernes vedkommende drejer det sig om 61 pct. Opdelt på de enkelte kategorier af pengespil viser det sig, at kvinder mere hyppigt end mænd køber lodsedler til andre lotterier og mere hyppigt køber skrabelodder. Det er også flere blandt kvinder end blandt mænd,

der spiller bingo/banko. For de øvrige kategorier af pengespil er det flere af mændene end af kvinderne, der har spillet inde for det seneste år. 47 pct. af alle mænd og 37 pct. af alle kvinder har spillet lotto inden for det seneste år. 17 pct. af alle mænd har brugt penge på væddemål og sportsspil det seneste år mod kun 3 pct. af alle kvinder. Også kortspil er langt mere almindeligt blandt mænd end blandt kvinder. 7 pct. af alle mænd og 1 pct. af alle kvinder har spillet kortspil (fx poker eller blackjack) inden for det seneste år.

TABEL 4.13

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for køn. 2016. Procent.

Spiltyper:	Mænd (n = 3.077)	Kvinder (n = 3.197)
Lotto	47	37 *
Andre lotterier	20	22 *
Skrabelodder	26	34 *
Spilleautomater	5	2 *
Bingo/banko	4	7 *
Væddemål og sportsspil	17	3 *
Roulette	4	1 *
Kortspil	7	1 *
Heste- og hundevæddeløb	2	1 *
Andet	1	<1
Mindst ét spil	66	61 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem mænd og kvinder.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er ligeledes nogle karakteristiske forskelle mellem aldersgrupperne. Den største andel af pengespillere findes i aldersgruppen 40-59 år, hvor 69 pct. har brugt penge på spil inden for det seneste år (tabel 4.14). Andelen af pengespillere er noget mindre i den yngste aldersgruppe. Blandt de 18-24-årige er det 53 pct., der har spillet pengespil inden for det seneste år.

Der er endvidere nogle karakteristiske forskelle mellem, hvilke pengespil der bliver foretrukket i forskellige aldersgrupper, som det fremgår af tabel 4.14. Blandt de yngre er der færre, der spiller lotto, end i de ældre aldersgrupper. Til gengæld er der flere i de yngre aldersgrupper, der spiller på væddemål og sportsspil samt på roulette og kortspil. Andelen, som spiller disse spil, aftager jævnt med stigende alder. Hvor det er

19 pct. af de 18-24-årige, der har brugt penge på væddemål og sportsspil inden for det seneste år, er det kun 3 pct. af de 60-74-årige.

TABEL 4.14

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for aldersgrupper. 2016. Procent.

Spiltyper:	18-24 år (n = 682)	25-39 år (n = 1.311)	40-59 år (n = 2.462)	60-74 år (n = 1.796)
Lotto	18	36 *	53 *	44 *
Andre lotterier	6	12 *	25 *	32 *
Skrabelodder	32	34	32	22 *
Spilleautomater	5	5	4	2 *
Bingo/banko	5	4	6	7 *
Væddemål og sportsspil	19	14 *	8 *	3 *
Roulette	7	4 *	2 *	<1 *
Kortspil	8	6	3 *	1 *
Heste- og hundevæddeløb	1	2	2	1
Andet	1	1	<1	<1
Mindst ét spil	53	60 *	69 *	64 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem aldersgrupperne. 18-24-årige er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Blandt indvandrere og efterkommere er det noget færre, der har brugt penge på spil inden for det seneste år i sammenligning med befolkningen af dansk herkomst. Indvandrere og efterkommere har indgået i undersøgelsen i den udstrækning, at interview har kunnet foregå på dansk. Som det fremgår af tabel 4.15, er det i alt 41 pct. af gruppen af indvandrere og efterkommere, der har brugt penge på pengespil det seneste år. Blandt de 18-74-årige af dansk herkomst var det 67 pct. Ligesom i befolkningen af dansk herkomst (44 pct.) er det mest hyppigt lotto, der bliver spillet blandt indvandrere og efterkommere (29 pct.). Herefter kommer skrabelodder, som 20 pct. af indvandrere og efterkommere har spillet inden for det seneste år. Det er imidlertid lige så store andele af gruppen indvandrere og efterkommere som i befolkningen af dansk herkomst, der spiller på henholdsvis spilleautomater og på væddemål og sportsspil. 4 pct. af de 18-74-årige uanset herkomst har spillet på spilleautomater inden for det seneste år, og 9 pct. af indvandrere og efterkommere har spillet væddemål og sportsspil, hvilket er næsten den samme andel, som man finder i befolkningen af dansk herkomst. Forskellene mellem indvandrere og efterkommere og personer med dansk herkomst kan til dels forklares ved,

at gruppen af indvandrere og efterkommere er betydeligt yngre end gruppen med dansk herkomst og derfor i højere grad spiller pengespil, som er typiske for de yngre aldersgrupper.

TABEL 4.15

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spil typer. Særskilt for etnicitet. 2016. Procent.

Spil typer:	Dansk herkomst (n = 5.781)	Indvandrere og efterkommere (n = 470)
Lotto	44	29 *
Andre lotterier	23	5 *
Skrabelodder	31	20 *
Spilleautomater	4	4
Bingo/banko	6	3 *
Væddemål og sportsspil	10	9
Roulette	2	3
Kortspil	4	3
Heste- og hundevæddeløb	1	1
Andet	1	1
Mindst ét spil	67	41 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem personer med dansk herkomst og indvandrere/efterkommere.

Kilde: Surveyoplysninger.

Regionalt er det Region Hovedstaden, som skiller sig lidt ud fra de øvrige regioner i Danmark med hensyn til omfanget af forskellige pengespil. Samlet er det en lidt mindre andel af befolkningen i hovedstaden end i de øvrige regioner, der har spillet mindst ét pengespil det seneste år, som det fremgår af tabel 4.16. I Region Hovedstaden er det 58 pct. Den største andel af spillere det seneste år findes i Region Sjælland, hvor 68 pct. af den voksne befolkning har spillet mindst ét spil inden for det seneste år. Det er lotto, andre lotterier og skrabelodder, som relativt færre bruger penge på i Region Hovedstaden end i resten af landet. Til gengæld er det lidt flere i hovedstaden end i resten af landet, der inden for det seneste år har brugt penge på væddemål og sportsspil samt på kortspil som fx poker og blackjack.

TABEL 4.16

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for region. 2016. Procent.

Spiltyper:	Hovedstaden (n = 1.838)	Sjælland (n = 910)	Nordjylland (n = 679)	Midtjylland (n = 1.444)	Syddanmark (n = 1.380)
Lotto	39	48 *	44 *	41	43 *
Andre lotterier	16	24 *	24 *	22 *	23 *
Skrabelodder	27	32 *	28	33 *	31 *
Spilleautomater	4	3	4	4	3
Bingo/banko	5	5	7	6	7 *
Væddemål og sportsspil	11	8 *	9	10	9
Roulette	3	2	2 *	2	2
Kortspil	5	3 *	3 *	5	3 *
Heste- og hundevæddeløb	2	1	1	2	1 *
Andet	1	<1	<1	1	<1
Mindst ét spil	58	68 *	67 *	65 *	65 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem regioner. Hovedstaden er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er visse forskelle i andelen af pengespillere mellem forskellige uddannelsesgrupper i befolkningen, som det fremgår af tabel 4.17. Færrest pengespillere findes i gruppen af uddannelsessøgende, idet kun 54 pct. af denne gruppe har spillet mindst ét spil inden for det seneste år. Men i gruppen med en lang videregående uddannelse er det næsten samme andel, nemlig 55 pct., der har spillet det seneste år. Flest pengespillere findes i gruppen med en erhvervsfaglig uddannelse, hvor 69 pct. har brugt penge på spil det seneste år. Det er en hel række af spil kategorier, som bliver brugt i mindre udstrækning blandt de langvarigt uddannede i sammenligning med fx de erhvervsfagligt uddannede. Det drejer sig om lotto, andre lotterier, skrabelodder, spilleautomater og bingo/banko. Blandt de uddannelsessøgende er det relativt færre, der spiller lotto eller andre lotterier. Til gengæld er det blandt de uddannelsessøgende relativt mange, der har spillet på væddemål eller sportsspil inden for det seneste år, nemlig 17 pct. mod 8-10 pct. i de øvrige uddannelsesgrupper.

TABEL 4.17

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for uddannelsesniveau. 2016. Procent.

Spiltyper:	Lang videregående udd. (n = 743)	Mellemlang videregående udd. (n = 1.316)	Kort videregående udd. (n = 674)	Erhvervsfaglig udd. (n = 1.868)	Ingen kompetencegivende udd. (n = 1.150)	Ingen kompetencegivende udd. (under udd.) (n = 491)
Lotto	32	45 *	48 *	50 *	39 *	20 *
Andre lotterier	20	23	23	26 *	19	5 *
Skrabelodder	25	32 *	32 *	31 *	29	30
Spilleautomater	2	3	4 *	4 *	4 *	6 *
Bingo/banko	2	5 *	6 *	7 *	7 *	5 *
Væddemål og sportsspil	8	8	8	9	10	17 *
Roulette	3	2	2	1	4	6 *
Kortspil	4	3	3	3	4	8 *
Heste- og hundevæddeløb	2	2	2	1	1	1
Andet	<1	<1	1	1	1	1
Mindst ét spil	55	67 *	68 *	69 *	59	54

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem uddannelsesniveauerne. Lang videregående uddannelse er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

De uddannelsessøgendes brug af forskellige pengespil viser sig også, når man ser på omfanget af pengespil i forskellige stillingsgrupper, som det fremgår af tabel 4.18. Den højeste andel af pengespillere findes i lønmodtagergruppen, hvor 68 pct. har spillet inden for det seneste år. Til sammenligning har 59 pct. af de arbejdsløse, 57 pct. af de selvstændige og 55 pct. af de uddannelsessøgende spillet inden for det seneste år. Det er især lotto og skrabelspil, som relativt flere blandt lønmodtagerne har spillet det seneste år. Blandt pensionisterne er det relativt mange, der har købt en lodseddel til andre lotterier, ligesom relativt flere af pensionisterne går til bingo/banko, sammenlignet med de øvrige stillingsgrupper.

TABEL 4.18

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for erhvervsmæssig stilling. 2016. Procent.

Spiltyper:	Lønmod- tager (n = 3.344)	Selv- stændig (n = 454)	Arbejdsløs (n = 223)	Pensionist (n = 1.305)	Under uddannelse (n = 626)	Andet (n = 291)
Lotto	47	39 *	43	43 *	22 *	44
Andre lotterier	22	20	10 *	30 *	6 *	21
Skrabelodder	33	25 *	32	21 *	32	26 *
Spilleautomater	4	4	6	2 *	6 *	4
Bingo/banko	5	3 *	6	8 *	5	5
Væddemål og sportsspil	11	9	10	4 *	17 *	6 *
Roulette	3	3	1	1 *	6 *	2
Kortspil	4	4	6	1 *	7 *	1 *
Heste- og hunde- væddeløb	2	2	3	1 *	1	<1 *
Andet	<1	<1	1	<1	1	1
Mindst ét spil	68 *	57 *	59 *	62 *	55 *	57 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem former for erhvervsmæssig stilling. Lønmodtager er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Endelig viser tabel 4.19, at der er en sammenhæng mellem månedlig indkomst og brug af pengespil det seneste år. I den laveste indkomstgruppe har 57 pct. spillet pengespil inden for det seneste år. I de to øverste indkomstgrupper har 68-70 pct. brugt penge på spil det seneste år. I den laveste indkomstgruppe er det især færre, der har spillet lotto, andre lotterier og skrabelodder, mens andelen, der har spillet på væddemål og sportsspil eller på kortspil, er på niveau med de øvrige indkomstgrupper, hvilket afspejler, at den laveste indkomstgruppe omfatter en del unge.

TABEL 4.19

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for månedlige indkomstgrupper. 2016. Procent.

Spiltyper:	0-14.999 kr. (n = 1.715)	15.000- 24.999 kr. (n = 1.358)	25.000- 34.999 kr. (n = 1.498)	35.000+ kr. (n = 1.397)
Lotto	32	43 *	49 *	48 *
Andre lotterier	16	21 *	24 *	26 *
Skrabelodder	27	31 *	35 *	29
Spilleautomater	4	5	3	4
Bingo/banko	6	7	5	3 *
Væddemål og sportsspil	10	8	10	11
Roulette	3	2	2 *	4
Kortspil	4	3	3 *	6
Heste- og hundevæddeløb	1	2	1	2 *
Andet	<1	1	<1	1
Mindst ét spil	57	64 *	70 *	68 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem indkomstgrupperne. 0-14.999 kr. er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Sammenfattende kan man konstatere, at store andele af alle grupper i befolkningen, uanset køn, alder, region, uddannelsesniveau, arbejdsstilling og indkomstgruppe, har spillet pengespil inden for det seneste år. Men der er også nogle forskelle i udbredelsen af pengespil. Andelen, der har brugt penge på spil, er betydeligt mindre blandt indvandrere og efterkommere end i gruppen med dansk herkomst. Endvidere er der lidt flere spillere blandt mænd end blandt kvinder, lidt færre i den yngste aldersgruppe end i de ældre aldersgrupper, lidt færre i hovedstadsregionen end i det øvrige land, lidt færre blandt de uddannelsessøgende og blandt dem med en lang videregående uddannelse, lidt flere blandt lønmodtagere end i de øvrige grupper efter erhvervsmæssig stilling, og lidt færre i den laveste indkomstgruppe.

Lotto er i alle grupper det mest udbredte spil, bortset fra blandt de yngste, hvor skrabespil samt væddemål og sportsspil er mere udbredt. Man finder især store andele af lottospillere blandt mænd, i den ældste aldersgruppe, i Region Sjælland, i gruppen med en erhvervsfaglig eller kort videregående uddannelse samt i de øverste indkomstgrupper.

Andre lotterier bliver mest brugt blandt de ældre pensionister og mindst blandt de yngste.

Skrabelodder bliver købt af relativt flere kvinder end mænd og af relativt få i den ældste aldersgruppe. Skrabelodderne købes i øvrigt i næsten samme omfang i alle befolkningsgrupper.

Spilleautomater bliver kun brugt af en mindre andel af befolkningen, men i lidt større udstrækning blandt mænd end blandt kvinder og i lidt større udstrækning af de yngste og de uddannelsessøgende.

Bingo/banko er lidt mere udbredt blandt kvinder end blandt mænd samt i den ældste aldersgruppe. Blandt de langvarigt uddannede er det relativt få, der spiller bingo/banko.

Væddemål og sportsspil spilles mere blandt mænd end blandt kvinder, og udbredelsen falder med stigende alder. De største andele, der spiller væddemål og sportsspil, findes blandt de uddannelsessøgende.

Både roulette og kortspil spilles ligeledes mere blandt mænd end blandt kvinder, og udbredelsen falder med stigende alder. Som med væddemål og sportsspil findes de største andele, der spiller henholdsvis roulette og kortspil, blandt de uddannelsessøgende.

Spil på heste og hundevæddeløb forekommer kun blandt små andele af alle grupper i befolkningen. Udbredelsen er lidt større blandt mænd end blandt kvinder.

SAMMENFATNING

Undersøgelsen af befolkningens forbrug af pengespil viser, at langt de fleste voksne danskere på et tidspunkt har prøvet at spille pengespil (82 pct.), og næsten to tredjedele af befolkningen (63 pct.) har spillet inden for det seneste år.

Udbredelsen af pengespil i befolkningen er blevet mindre siden 2005, hvor 76 pct. angav, at de havde spillet inden for det seneste år. Andelen, der har spillet pengespil det seneste år, er blevet mindre i alle aldersgrupper blandt både mænd og kvinder. Faldet er særlig stort i de yngre aldersgrupper af 18-24-årige og 25-39-årige.

Det er ligesom i 2005 først og fremmest lotto, der bliver spillet i Danmark (42 pct. det seneste år). Det næstmest udbredte pengespil er skrablodder (30 pct. det seneste år). Herefter følger i 2016 andre lotterier (21 pct. det seneste år), som bl.a. omfatter lotterier med et almennyttigt formål, foreningslotterier eller klasse-, vare- og landbrugslotterier. Også væddemål og sportsspil er ganske udbredte. Væddemål og sports-

spil omfatter fx bookmakere, Oddset, tips og lignende. 10 pct. af befolkningen har brugt penge på væddemål og sportsspil det seneste år. At der generelt er blevet færre, der spiller pengespil i 2016, sammenlignet med 2005, genfindes også i andelen, der har spillet forskellige typer af pengespil.

For lottospillerne (68 pct.) er det helt overvejende ønsket om at vinde store gevinster, der bliver nævnt som begrundelse for at spille. For mange spil er det dog en central begrundelse, at spillet er underholdende. Det er især tilfældet for væddemål og sportsspil (48 pct.), skrabelodder (35 pct.) og bingo/banko (35 pct.). Enkelte spil har et udpræget socialt element, idet flere begrundet det med, at de kan spille det sammen med andre. Det er særligt tilfældet for bingo/banko (60 pct.). At spille bingo/banko (28 pct.) og andre lotterier (23 pct.) begrundes også til dels med, at overskuddet går til gode formål. Endelig er det bemærkelsesværdigt, at meget få angiver, at de spiller forskellige typer af pengespil, fordi de er gode til spillet/har færdighederne. Dog begrundes væddemål og sportsspil (22 pct.) til dels med dette.

At den hyppigst nævnte begrundelse er ønsket om at vinde store gevinster, genfindes i alle aldersgrupper, undtagen blandt de yngste i aldersgruppen 18-24 år, hvor flest har nævnt underholdning som begrundelse. Det er også relativt flere blandt de yngste end blandt de ældre aldersgrupper, der nævner, at de kan spille det sammen med andre, som begrundelse. De unge skiller sig endvidere ud ved, at relativt mange angiver, at de er gode til spillet/har færdighederne, som begrundelse for deres hyppigst valgte spil inden for den seneste måned.

Andelen af befolkningen, der spiller meget hyppigt, er blevet lidt mindre i 2016 end den var i 2005. I 2005 var det i alt 7 pct., der spillede mindst flere gange om ugen. I 2016 er det 5 pct. I 2005 var det i alt 26 pct. af de 18-74-årige, der spillede pengespil mindst flere gange om måneden. I 2016 er denne andel faldet til 17 pct.

Til gengæld bruger de aktuelle spillere i gennemsnit det samme beløb på pengespil i 2016 som i 2005. Det gennemsnitlige beløb, der er blevet brugt af spillerne, varierer en del mellem de forskellige typer af pengespil. Topscorer er spilleautomaterne, hvor de, der har spillet inden for den seneste måned, i gennemsnit har brugt 1.063 kr. den seneste måned. Herefter følger væddemål og sportsspil.

Undersøgelsen viser sammenfattende, at store andele af alle grupper i befolkningen, uanset køn, alder, region, uddannelsesniveau,

arbejdsstilling og indkomstgruppe, har spillet pengespil inden for det seneste år. Men der er også nogle forskelle i udbredelsen af pengespil. Andelen, der har brugt penge på spil, er betydeligt mindre blandt indvandrede og efterkommere end i gruppen med dansk herkomst. Endvidere er der lidt flere spillere blandt mænd end blandt kvinder, lidt færre i den yngste aldersgruppe end i de ældre aldersgrupper, lidt færre i Region Hovedstaden end i det øvrige land, lidt færre blandt de uddannelsessøgende og blandt dem med en lang videregående uddannelse, lidt flere blandt lønmodtagere end i de øvrige grupper efter erhvervsmæssig stilling, og lidt færre i den laveste indkomstgruppe.

UDBREDELSE AF SPILLEPROBLEMER

UDBREDELSE AF SPILLEPROBLEMER, MÅLT MED NODS OG PGSI

Der er internationalt udviklet en række screeningsredskaber til at undersøge udbredelsen af spilleproblemer og spilleafhængighed. I denne undersøgelse anvendes to screeningsredskaber: NODS, som blev anvendt i prævalensundersøgelsen fra 2005 (Bonke & Borregaard, 2006), og PGSI, som i stigende omfang bliver anvendt internationalt. Metoden i de to redskaber er gennemgået i kapitel 3. Vi anvender i denne undersøgelse NODS for at kunne undersøge udviklingen i omfanget af spilleproblemer i Danmark siden 2005, mens PGSI anvendes for at kunne sammenligne de danske resultater med resultater fra bl.a. Sverige og Norge, hvor PGSI er det screeningsredskab, der hyppigst er benyttet i nyere befolkningsundersøgelser.

Screeningsredskabet NODS (NORC DSM Screen for Gambling Problems) er udviklet af National Research Center at the University of Chicago (NORC) (Gerstein m.fl., 1999). NODS er baseret på de diagnostiske kriterier for spilleafhængighed fra DSM-IV og indeholder i alt 17 spørgsmål, som kan give en score. Der kan maksimalt scores 10 point (se

kapitel 3). Hvis respondenten scorer 1-2 point, betegnes denne som risikospiller, en score på 3-4 point giver betegnelsen problemspiller, og 5+ point betyder, at respondenten bliver kategoriseret som ludoman. For at kunne sammenligne resultaterne med befolkningsundersøgelsen fra 2005 har vi anvendt samme formulering af de 17 spørgsmål i denne undersøgelse. Hvert spørgsmål omfatter to underspørgsmål, idet der først spørges til, om man nogensinde har haft et problem, og herefter om det har været gældende inden for det seneste år. Der fremkommer således to mål for udbredelsen af risikospillere, problemspillere og ludomaner, nemlig NODS-nogensinde og NODS-seneste år.

Denne undersøgelse viser, at i alt 6,3 pct. af den voksne befolkning i Danmark i 2016 på et eller andet tidspunkt har haft eller har spilleproblemer i et omfang, så de kan karakteriseres som mindst risikospillere, idet de har scoret mindst 1 point på NODS-nogensinde (se tabel 5.1). Tabellen viser i øvrigt, at 5,1 pct. falder i gruppen af risikospillere nogensinde (NODS 1-2), 0,6 pct. tilhører gruppen af problemspillere nogensinde (NODS 3-4), og 0,6 pct. bliver karakteriseret som ludomaner nogensinde (NODS 5+).

Andelene med spilleproblemer inden for det seneste år er noget mindre. I alt 3,2 pct. af den voksne befolkning i 2016 har haft spilleproblemer inden for det seneste år i et omfang, så de kan karakteriseres som mindst risikospillere, idet de har scoret mindst 1 point på NODS-seneste år. 2,6 pct. tilhører gruppen af risikospillere det seneste år, og 0,4 pct. er problemspillere det seneste år. Andelen af ludomaner inden for det seneste år udgør 0,3 pct. af den voksne befolkning i 2016.

At andelene med spilleproblemer inden for det seneste år er mindre end andelene med spilleproblemer nogensinde, peger på, at problemerne for en del personer ikke er permanente. Det kan være, fordi de er holdt op med at spille, holder en pause i spillet eller evt. spiller i mindre omfang, end de tidligere har gjort.

Udbredelsen af spilleproblemer er øget siden den sidste undersøgelse i 2005. Som det fremgår af tabel 5.1, er andelen med spilleproblemer i et omfang, så de kan karakteriseres som mindst risikospillere, øget fra 4,1 pct. i 2005 til 6,3 pct. i 2016. Andelen af risikospillere nogensinde er vokset fra 3,4 pct. i 2005 til 5,1 pct. i 2016, andelen af problemspillere nogensinde er vokset fra 0,5 pct. til 0,6 pct., og andelen af ludomaner nogensinde er næsten fordoblet fra 0,3 pct. i 2005 til 0,6 pct. i 2016.

TABEL 5.1

Andelen af 18-74-årige, der er risikospillere, problemspillere og ludomaner, målt med NODS. Særskilt for spilleproblemer nogensinde og seneste år. 2005 og 2016. Procent og antal.

	2005 (n = 8.143)		2016 (n = 6.201)	
	Estimat	95 pct.- konfidensinterval	Estimat	95 pct.- konfidensinterval
<i>Nogensinde</i>				
Ludomaner (NODS 5+)				
Procent	0,29	[0,16;0,41]	0,55 *	[0,33;0,77]
Antal	11.042	[6.242;15.841]	21.282	[12.925;29.639]
Problemspillere (NODS 3-4)				
Procent	0,47	[0,30;0,63]	0,64	[0,43;0,86]
Antal	18.059	[11.766;24.352]	24.883	[16.692;33.075]
Risikospillere (NODS 1-2)				
Procent	3,36	[2,94;3,77]	5,13 *	[4,55;5,72]
Antal	129.796	[113.720;145.873]	198.547	[175.820;221.274]
I alt (NODS 1+)				
Procent	4,11	[3,65;4,57]	6,33 *	[5,67;6,98]
Antal	158.897	[141.111;176.683]	244.712	[219.462;269.962]
<i>Seneste år</i>				
Ludomaner (NODS 5+)				
Procent	0,16	[0,06;0,25]	0,25	[0,10;0,40]
Antal	6.089	[2.437;9.742]	9.781	[4.033;15.528]
Problemspillere (NODS 3-4)				
Procent	0,27	[0,14;0,40]	0,40	[0,22;0,57]
Antal	10.460	[5.531;15.390]	15.332	[8.566;22.097]
Risikospillere (NODS 1-2)				
Procent	2,11	[1,76;2,45]	2,58	[2,15;3,00]
Antal	81.407	[68.126;94.688]	99.588	[83.098;116.078]
I alt (NODS 1+)				
Procent	2,53	[2,16;2,91]	3,22 *	[2,74;3,71]
Antal	97.957	[83.392;112.522]	124.700	[106.097;143.303]

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Udbredelsen af spilleproblemer det seneste år er ligeledes øget i perioden mellem 2005 og 2016. Den samlede andel af den voksne befolkning, der har scoret mindst 1 point på NODS-seneste år, er således øget fra 2,5 pct. i 2005 til 3,2 pct. i 2016, og denne overordnede stigning er signifikant. Andelen af risikospillere det seneste år er øget fra 2,1 pct. i 2005 til 2,6 pct. i 2016, andelen af problemspillere det seneste år er øget fra 0,3 pct. til 0,4 pct., og andelen af ludomaner det seneste år er øget fra 0,2 pct. i 2005 til 0,3 pct. i 2016. Disse stigninger er dog ikke enkeltvis signifikante. Samlet set peger analysen således på, at der i perioden mellem 2005 og 2016 er tale om en moderat vækst i udbredelsen af spilleproblemer i befolkningen.

Resultaterne svarer til, at antallet af 18-74-årige i den danske befolkning, der mindst er risikospillere det seneste år, er øget fra ca. 98.000 personer i 2005 til ca. 125.000 personer i 2016. Estimatet for antallet af ludomaner det seneste år var ca. 6.100 personer i 2005 og ca. 9.800 personer i 2016. Den statistiske usikkerhed om disse resultater betyder dog, at man med et 95 pct.-konfidensinterval må regne med, at antallet af ludomaner det seneste år i 2016 er et sted mellem ca. 4.000 personer og ca. 15.500 personer i alderen 18-74-år.

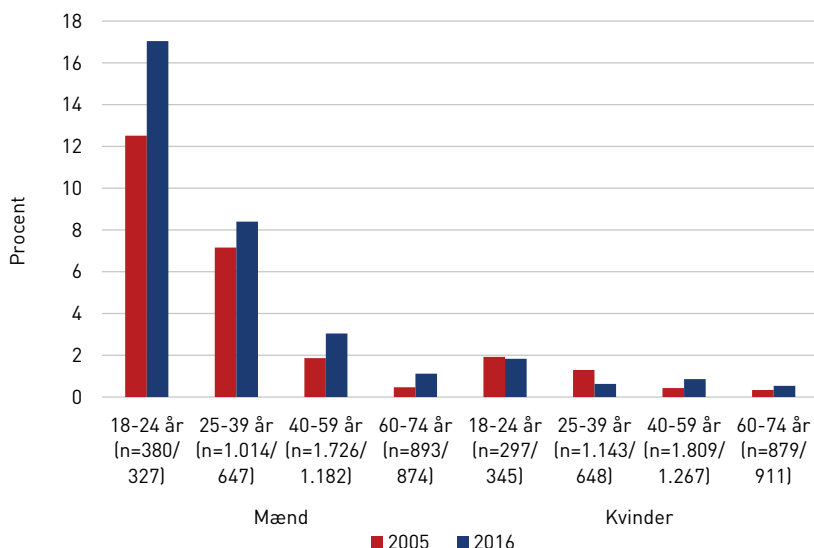
Ser man på antallet af ludomaner nogensinde, fremgår det, at antallet er steget fra ca. 11.000 personer i 2005 til ca. 21.000 personer i 2016. Men det skal også her bemærkes, at der er en vis usikkerhed om estimerterne. Regner man med et 95 pct.-konfidensinterval, får man, at antallet af ludomaner nogensinde kan ligge mellem ca. 12.900 personer og ca. 29.600 personer i 2016.

Figur 5.1 viser andelen af (mindst) risikospillere det seneste år (NODS 1+) i 2005 og 2016, opdelt på køn og aldersgrupper. Først og fremmest ser vi, at andelen af risikospillere i både 2005 og 2016 er klart højest blandt yngre mænd i alderen 18-24 år (13-17 pct.) og 25-39 år (7-8 pct.). I alle øvrige grupper er andelen af risikospillere 0,5-3 pct.

Vi ser desuden, at stigningen i udbredelsen af risikospillere fra 2005 til 2016 skyldes, at der er kommet flere mandlige risikospillere. Mens der for mænd i alle aldersgrupper er tendenser til stigninger, så er der overordnet set ikke sket en stigning i udbredelsen af kvindelige risikospillere. Enkeltvis er ingen af forskellene mellem 2005 og 2016 dog signifikante.

FIGUR 5.1

Andelen af 18-74-årige, der er (mindst) risikospillere det seneste år (NODS 1+). Særsilt for køn og aldersgrupper. 2005 og 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal. Ingen forskelle mellem 2005 og 2016 i andelen af (mindst) risikospillere er statistisk signifikante ($p < 0,05$).

Kilde: Surveyoplysninger.

Sammenligner vi med vores nordiske nabolande, finder vi ikke den samme moderate stigning i udbredelsen af spilleproblemer, som vi har fundet i Danmark. En norsk undersøgelse har sammenlignet tal fra 2005 med tal fra 2015 og finder, at der i perioden har været et moderat fald i omfanget af spilleproblemer i Norge (Pallesen m.fl., 2016). Svenske undersøgelser har sammenlignet tal fra 1998, 2009 og 2015. De finder, at omfanget af spilleproblemer i Sverige var ens i 1998 og 2009, mens der har været et moderat fald i omfanget af spilleproblemer frem til 2015 (Folkhälsomyndigheten, 2016; Statens folkhälsoinstitut, 2011). I Norge og Sverige er der, modsat i Danmark, ikke sket en liberalisering af det online spilmarked i perioden. De statsejede spillemonopoler, Norsk Tipping og Svenska Spel, har fortsat monopol på udbud af onlinepengespil, selvom der er overvejelser i begge lande om at overgå til en licensordning lig den danske. I Norge har der tilmed fundet en øget regulering af spilmarkedet sted, idet Norsk Tipping i 2007 fik monopol på at drive spil-

leautomater, som desuden fik indført maksimalbeløbsgrænser for tab (Pallesen m.fl., 2016).

At Danmark har oplevet en stigning i andelen med spilleproblemer, kan skyldes en øget eksponering for spillemuligheder. De øgede muligheder for at spille pengespil på et mere liberaliseret spillemarked med et større udbud af onlinespil kan have skabt et skift i holdninger til spil og adfærd i forhold til spil, som i sidste ende kan have ført til, at flere oplever problemer med spil (LaPlante & Shaffer, 2007).

Det er dog bemærkelsesværdigt, at stigningen i andelen med spilleproblemer er sket samtidig med et fald i andelen, der spiller pengespil overhovedet, som vi så i kapitel 4. Faldet i andelen, der spiller pengespil, har endda været størst i de yngre aldersgrupper, som burde være mest eksponerede for de nye muligheder for pengespil på internettet. Dette fund komplicerer altså forestillingen om, at øget eksponering for spillemuligheder øger udbredelsen af pengespil.

Hvorvidt stigningen i andelen med spilleproblemer vil fortsætte eller stagnere de følgende år, er det svært at svare på. Nogle teorier foreslår, at øget eksponering ofte følges af en tilpasning, hvilket vil sige, at den umiddelbare stigning i andelen med spilleproblemer som følge af en eksponering følges af en stagnation, når nyhedens interesse lægger sig (ibid.). Vi må dog vente på fremtidige prævalensundersøgelser af udbredelsen af spilleproblemer, før vi kan besvare sådanne spørgsmål om den videre udvikling.

Screeningsredskabet PGSI (Problem Gambling Severity Index) er udviklet i 2001 af Canadian Consortium for Gambling Research (CCGR) (Ferris & Wynne, 2001). PGSI består af ni spørgsmål og dækker spilleproblemer inden for det seneste år.

Svarmulighederne i PGSI er ”aldrig” (0 point), ”nogle gange” (1 point), ”for det meste” (2 point) og ”næsten altid” (3 point). Den totale PGSI-score kan således være mellem 0 og 27 point. 1-2 point indikerer et lavt niveau af spilleproblemer, 3-7 point indikerer moderate spilleproblemer, mens 8+ point indikerer alvorlige spilleproblemer.

PGSI er imidlertid blevet kritiseret for at identificere for mange med moderate spilleproblemer, hvilket har afstedkommet et revideret scoringssystem, hvor 1-4 point indikerer et lavt niveau af spilleproblemer og 5-7 point indikerer moderate spilleproblemer (Currie, Casey & Hodgins, 2010). Vi har i denne undersøgelse både anvendt den oprindelige scoring og den reviderede scoring i vores opgørelse af udbredelsen af

spilleproblemer, som det fremgår af tabel 5.2. I de følgende afsnit anvender vi den reviderede scoring, med mindre andet er nævnt, da det er den reviderede scoring, der anbefales af screeningsredskabets udviklere (ibid.).

TABEL 5.2

Andelen af 18-74-årige, der har forskellige grader af spilleproblemer, målt med PGSI i 2016 (n = 6.180). Særskilt for oprindelig scoring og revideret scoring af PGSI. 2016. Procent og antal.

	Estimat	95 pct.-konfidensinterval
<i>Seneste år (oprindelig scoring)</i>		
Alvorlige spilleproblemer (PGSI 8+)		
Procent	0,38	[0,20;0,56]
Antal	15.750	[8.364;23.135]
Moderate spilleproblemer (PGSI 3-7)		
Procent	1,18	[0,89;1,48]
Antal	48.509	[36.468;60.551]
Lavt niveau af spilleproblemer (PGSI 1-2)		
Procent	3,61	[3,11;4,11]
Antal	148.003	[127.386;168.621]
I alt (PGSI 1+)		
Procent	5,18	[4,58;5,78]
Antal	212.262	[187.614;236.910]
<i>Seneste år (revideret scoring)</i>		
Alvorlige spilleproblemer (PGSI 8+)		
Procent	0,38	[0,20;0,56]
Antal	15.750	[8.364;23.135]
Moderate spilleproblemer (PGSI 5-7)		
Procent	0,51	[0,32;0,71]
Antal	21.066	[12.927;29.205]
Lavt niveau af spilleproblemer (PGSI 1-4)		
Procent	4,28	[3,74;4,82]
Antal	175.446	[153.119;197.773]
I alt (PGSI 1+)		
Procent	5,18	[4,58;5,78]
Antal	212.262	[187.614;236.910]

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

Målt med screeningsredskabet PGSI er det i alt 5,2 pct. af den voksne befolkning, der i 2016 har haft spilleproblemer inden for det seneste år i et omfang, så de kan karakteriseres som spillere med mindst et lavt niveau af spilleproblemer, idet de har scoret mindst 1 point på PGSI. Iføl-

ge den oprindelige scoringsmetode har 3,6 pct. af den voksne befolkning i alderen 18-74 år spilleproblemer på et lavt niveau i 2016, 1,2 pct. har moderate spilleproblemer, og 0,4 pct. har alvorlige spilleproblemer. Anvender man den reviderede metode til scoring, bliver andelen med et lavt niveau af spilleproblemer lidt større og andelen med moderate spilleproblemer lidt mindre. Ifølge den reviderede PGSI-scoring er det således 4,3 pct. af den voksne befolkning, der har spilleproblemer på et lavt niveau, og 0,5 pct. af den voksne befolkning, der har moderate spilleproblemer. Andelen med alvorlige spilleproblemer bliver ikke ændret af den reviderede scoringsmetode.

Ved at måle med screeningsredskabet PGSI får man således, at det er lidt større andele af befolkningen, der har spilleproblemer, end når man måler med NODS. Ifølge PGSI (revideret scoring) udgør andelen med et lavt niveau af spilleproblemer, moderate spilleproblemer og alvorlige spilleproblemer henholdsvis 4,3 pct., 0,5 pct. og 0,4 pct. af den voksne befolkning. I følge NODS-seneste år udgør risikospillere, problemspillere og ludomaner henholdsvis 2,6 pct., 0,4 pct. og 0,3 pct. af den voksne befolkning.

Der er en ganske stor, men ikke komplet, overensstemmelse mellem scoringen på de to screeningsredskaber, som det fremgår af tabel 5.3. PGSI medtager en del personer i gruppen af spilleproblemer på et lavt niveau, som ikke scorer point på NODS-seneste år. Det er således 2,6 pct. af befolkningen, der har spilleproblemer på et lavt niveau ifølge PGSI, men som slet ikke har spilleproblemer ifølge NODS-seneste år. Omvendt er der også en andel af befolkningen (0,8 pct.), der slet ikke har spilleproblemer ifølge PGSI, men som bliver placeret som risikospillere ifølge NODS-seneste år. Heller ikke overensstemmelsen mellem scoringen som spiller med alvorlige spilleproblemer ifølge PGSI og scoringen som ludoman ifølge NODS-seneste år er fuldstændig. Som nævnt er det i alt 0,4 pct. af den voksne befolkning, der kategoriseres med alvorlige spilleproblemer ifølge PGSI, og cirka halvdelen af disse bliver klassificeret som ludomaner og yderligere cirka en tredjedel som problemspillere ifølge NODS-seneste år.

TABEL 5.3

18-74-årige fordelt efter score på NODS-seneste år og PGSI-seneste år. 2016.
Procent.

PGSI-seneste år	NODS-seneste år				
	0	1-2	3-4	5+	I alt
0	94,04	0,78	0,00	0,00	94,82
1-4	2,64	1,55	0,06	0,03	4,28
5-7	0,10	0,18	0,21	0,03	0,51
8+	0,02	0,04	0,13	0,20	0,38
I alt	96,80	2,55	0,40	0,25	100,00

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tabel 5.4 viser fordelingen af svar på de enkelte spørgsmål i PGSI. Det fremgår her, at den største andel af positive svar er kommet på spørgsmålet ”Hvor ofte er du vendt tilbage en anden dag for at forsøge at vinde de penge tilbage, du har tabt?” I alt 3,3 pct. af befolkningen har svaret mindst ”nogle gange” til dette spørgsmål. Færrest positive svar er afgivet på spørgsmålet om, hvorvidt respondenter har lånt penge eller solgt noget for at skaffe penge til at spille for, samt på spørgsmålet om, hvorvidt respondenterens spilleadfærd har givet helbredsmaessige problemer saasom stress eller angst.

Tabel 5.5 viser tilsvarende fordelingen af svar pa de 17 spaergsmaal i NODS-nogensinde og de 17 spaergsmaal i NODS-seneste ar i baade 2005 og 2016. Som det fremgaar, sa er der en del overlap mellem spaergsmaalene i NODS og PGSI. Blandt de pointgivende spaergsmaal i NODS er det spaergsmaalet ”Har der vaeret en periode, hvor du efter at have mistet penge pa spil er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage?”, der har faaet flest positive svar baade i 2005 og 2016. Spaergsmaalet minder meget om det mest hyppigt besvarede spaergsmaal i PGSI. I alt 1,7 pct. af befolkningen har svaret ja til dette inden for det seneste ar i 2016. Ogsaa spaergsmaalet ”Har der vaeret perioder pa 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid pa at overveje dine spilleerfaringer eller pa at planlaegge fremtidige spil eller vaeddemaal?” har relativt mange svaret ja til vedroerende det seneste ar (1,4 pct.).

Det fremgaar endvidere, at andelen af positive svar er oget jaevnt over alle enkeltspaergsmaalene i NODS i 2016 i forhold til 2005. Der synes saaledes ikke pa denne baggrund at vaere saerlige aspekter, som i saerlig

grad ligger bag den konstaterede vækst i udbredelsen af spilleproblemer fra 2005 til 2016.

TABEL 5.4

18-74-årige fordelt efter svar på de ni PGSI-spørgsmål om spilleproblemer (n = 6.181-6.183). 2016. Procent.

Hvis du tænker på de seneste 12 måneder...	Aldrig/spiller ikke [0]	Nogle gange [1]	For det meste [2]	Næsten altid [3]
Hvor ofte har du væddet for mere, end du egentlig havde råd til at tabe?	98,43	1,34	0,04	0,19
Hvor ofte har du været nødt til at spille med større beløb for at opnå den samme spændingsfølelse?	98,52	1,22	0,15	0,11
Hvor ofte er du vendt tilbage en anden dag for at forsøge at vinde de penge tilbage, du har tabt?	96,71	2,97	0,17	0,15
Hvor ofte har du lånt penge eller solgt noget for at skaffe penge til at spille for?	99,51	0,43	0,02	0,04
Hvor ofte har du følt, at du måske har et spilleproblem?	98,64	1,07	0,18	0,11
Hvor ofte har din spilleadfærd givet dig helbreds-mæssige problemer såsom stress eller angst?	99,40	0,45	0,10	0,05
Hvor ofte har andre kritiseret din spilleadfærd eller fortalt dig, at du havde et spilleproblem, uanset om du selv syntes det var rigtigt?	98,99	0,89	0,06	0,06
Hvor ofte har din spilleadfærd ledt til økonomiske problemer for dig selv eller din husstand?	99,25	0,59	0,10	0,07
Hvor ofte har du følt dig skyldig over den måde, du spiller på, eller det der sker, når du spiller?	98,63	1,16	0,03	0,18

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 5.5

Andelen af 18-74-årige, der har svaret "ja" til de 17 NODS-spørgsmål om spilleproblemer. Særskilt for svar vedrørende nogensinde og seneste år. 2005 (n = 8.139-8.144) og 2016 (n = 6.198-6.207). Procent.

	Nogensinde		Seneste år	
	2005	2016	2005	2016
Har der været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at overveje dine spilleerfaringer eller på at planlægge fremtidige spil eller væddemål (N1)?	1,64	2,75 *	1,05	1,40
Har der været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at finde måder at skaffe penge til at spille for (N2)?	0,31	0,47	0,18	0,29
Har der været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding (N3)?	1,00	1,52 *	0,56	0,81
Har du prøvet at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst (N4)?	3,28	5,22 *	1,81	2,57 *
Blev du rastløs eller irriteret på nogle af de tidspunkter, hvor du prøvede at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst (N5)?	0,49	0,48	0,28	0,29
Har du uden held prøvet at holde op, skære ned på eller styre din spillelyst (N6)?	0,65	1,09 *	0,34	0,53
Er dette sket 3 gange eller flere (N6a)?	0,44	0,69	0,21	0,36
Har du spillet for at glemme personlige problemer (N7)?	0,60	0,77	0,33	0,38
Har du spillet for at slippe af med ubehagelige følelser såsom skyld, angst, hjælpeløshed eller depression (N8)?	0,41	0,44	0,19	0,26
Har der været en periode, hvor du, efter at have mistet penge på spil, er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage (N9)?	2,13	3,85 *	1,25	1,74 *
Har du løjet over for familie, venner og andre om, hvor meget du spiller eller hvor mange penge, du har tabt på spil (N10)?	0,83	1,44 *	0,44	0,59
Er dette sket 3 gange eller flere (N10a)?	0,55	1,03 *	0,27	0,40
Har du udstedt en dækningsløs check eller taget noget, der ikke var dit, fra familie eller andre for at kunne betale for dit spil (N11)?	0,05	0,00	0,01	0,00
Har dit spil givet anledning til alvorlige eller gentagne problemer i forhold til familie eller venner (N12)?	0,23	0,29	0,07	0,15
Har dit spil medført, at du har mistet et job eller haft problemer på arbejdet, eller er gået glip af en vigtig job- eller karrieremulighed (N13)?	0,06	0,14	0,01	0,12 *
Har du været nødt til at bede familiemedlemmer eller andre om at låne dig penge eller på anden måde hjælpe dig ud af en desperat økonomisk situation, der hovedsageligt skyldtes dit spil (N14)?	0,27	0,37	0,07	0,24 *
Har dit spil givet anledning til problemer i skolen, fx i form af pjæk fra skoletimer eller skoledage, eller ved dårligere karakterer (kun for personer under uddannelse) (N15)?	0,08	0,07	0,08	0,07

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

SAMMENLIGNING MED SVERIGE, NORGE OG STORBRITANNIEN

I forbindelse med undersøgelsen i 2005 blev det konstateret at udbredelsen af spilleproblemer i Danmark var mindre end i Sverige og Norge (Bonke og Borregaard, 2006). Som det fremgår af tabel 5.6, så er udbredelsen af spilleproblemer fortsat størst i Norge, mens tallene for Sverige og Danmark har nærmet sig hinanden.

TABEL 5.6

Andelen i den voksne eller næsten voksne befolkning i forskellige lande, der har forskellige grader af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI (op-rindelig scoring). Procent.

	Danmark 2016	Sverige 2015	Norge 2015	Storbritannien 2010
Alvorlige spilleproblemer (PGSI 8+)	0,4	0,4	0,9 *	0,6
Moderate spilleproblemer (PGSI 3-7)	1,2	1,3	2,3 *	1,9 *
Lavt niveau af spilleproblemer (PGSI 1-2)	3,6	4,1	7,7 *	5,6 *
I alt (PGSI 1+)	5,2	5,8	11,0 *	8,1 *
n	6.180	9.420	5.450	7.747
Population	18-74 år	16-84 år	16-74 år	16+ år
Indsamlingsmetode	Tlf. + web	Tlf. + brev	Brev	Besøg + tlf.
Svarprocent	59	52	41	52

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem Danmark og de øvrige lande.

Kilde: Surveyoplysninger samt Folkhälsomyndigheten, 2016 (Sverige 2015), Pallesen m.fl., 2016 (Norge 2015) og Wardle m.fl., 2011 (Storbritannien 2010).

Udbredelsen af spilleproblemer er noget større i Norge end i Danmark, uanset hvilken problemgruppe man ser på. Samlet set er det 11 pct. af befolkningen i Norge, der har scoret mindst 1 point på PGSI i 2015, og gruppen med alvorlige spilleproblemer udgør 0,9 pct. af befolkningen i Norge mod 0,4 pct. i Danmark.

Der er ingen forskelle på udbredelsen af spilleproblemer i Sverige og Danmark. Andelen af befolkningen, der har scoret mindst 1 point på PGSI er umiddelbart lidt større i Sverige (5,8 pct.) end i Danmark (5,2 pct.), men forskellen er ikke signifikant. I begge lande udgør gruppen med alvorlige spilleproblemer 0,4 pct. af befolkningen.

Også i Storbritannien er der gennemført en befolkningsundersøgelse med PGSI i 2010. Denne viste en udbredelse af spilleproblemer, som var ca. 50 pct. større end udbredelsen i Danmark i 2016. Da den britiske undersøgelse er foretaget seks år før den danske, så må vi dog tage det forbehold, at meget kan have ændret sig i Storbritannien i mellemtiden.

Samlet viser resultaterne fra denne analyse, at udbredelsen af spilleproblemer er mindre i Danmark end i Norge og Storbritannien. Samtidig har stigningen i udbredelsen af spilleproblemer i Danmark betydet, at udbredelsen af spilleproblemer i Danmark i dag er på niveau med udbredelsen i Sverige. Der skal dog tages det forbehold, at de internationale undersøgelser har anvendt anderledes indsamlingsmetoder og i forskellig grad har svarprocenter, der adskiller sig fra svarprocenten i denne undersøgelse. En nyere rapport har vist, at dette er forhold, som kan have betydning for det estimerede omfang af spilleproblemer, hvilket betyder at internationale sammenligninger af omfanget af spilleproblemer sker med en vis usikkerhed (Williams, Volberg & Stevens, 2012).

Samtidig skal man huske på, at der er forskelle på landenes spillemarked, -kultur og -historie, som har haft betydning for udviklingen af spilleproblemer i landene. Særligt England skiller sig ud ved længe at have haft et langt mere liberaliseret spillemarked end i de nordiske lande.

SPILEPROBLEMER OG TYPER AF PENGESPIL

Som nævnt i kapitel 4 er alle respondenter, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, blevet spurgt om, hvilket spil de spiller mest hyppigt. Langt det mest hyppigt nævnte spil er lotto. Herefter kommer skrabespil og andre lotterier. Dette er også tilfældet for de respondenter, der ikke har spilleproblemer ifølge PGSI, som det fremgår af tabel 5.7. For grupperne med spilleproblemer på et lavt, moderat eller alvorligt niveau er det imidlertid væddemål og sportsspil (45 og 52 pct.), der mest bliver nævnt som hyppigste spil, mens lotto (36 og 21 pct.) næsthyppest nævnes som hyppigste spil. Blandt personer med lavt niveau af spilleproblemer er skrabelodder (11 pct.) tredjemest nævnte spil, og blandt personer med moderate eller alvorlige spilleproblemer er spilleautomater (15 pct.) det tredjemest nævnte spil.

I 2005 var det mest nævnte hyppigste spil blandt befolkningen uden spilleproblemer også lotto (74 pct.), og herefter kom skrabelodder (9 pct.) (ikke vist). Blandt risikospillere ifølge NODS-seneste år i 2005 var det, ligesom i 2016, væddemål og sportsspil (33 pct.) og lotto (33 pct.), der var de mest nævnte hyppigste spil. Blandt problemspil-
re/ludomaner var det imidlertid kortspil (31 pct.), der, sammen med sportsspil (30 pct.), var de mest nævnte hyppigste spil. Disse resultater peger på, at der fra 2005 til 2016 er sket et skift fra kortspil (fx poker og blackjack) til væddemål og sportsspil som de mest populære spil blandt dem med flest spilleproblemer.

TABEL 5.7

18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, fordelt på hyppigst spillede pengespil. Særsomt for omfang af spilleproblemer seneste år målt med PGSI. 2016. Procent.

	Ingen spille- problemer (n = 2.138)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 160)	Moderate eller al- vorlige spillepro- blemer (n = 30)
Mest nævnte hyppigste spil	Lotto (64 pct.) Skrabelodder (14 pct.)	Væddemål og sportsspil (45 pct.)	Væddemål og sportsspil (52 pct.)
Næstmest nævnte hyppigste spil	Andre lotterier (11 pct.)	Lotto (36 pct.) Skrabelodder (11 pct.)	Lotto (21 pct.) Spilleautomater (15 pct.)
Tredjemest nævnte hyppigste spil			

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.
Kilde: Surveyoplysninger.

Ser vi på alle de spil, som de to grupper med spilleproblemer har spillet det seneste år i 2016, så ser vi også store forskelle i forhold til gruppen uden spilleproblemer, der har spillet det seneste år (se tabel 5.8). Særligt spilleautomater (18 og 39 pct.), væddemål og sportsspil (54 og 64 pct.), roulette (18 og 33 pct.) og kortspil (23 og 45 pct.) spiller de to grupper med spilleproblemer meget, sammenlignet med gruppen uden spilleproblemer, hvor andelen er 4, 12, 2 og 4 pct. det seneste år.

I grupperne med spilleproblemer er der derimod ikke flere, der har spillet lotto, skrabelodder, bingo/banko eller heste- og hundevæddeløb det seneste år, sammenlignet med gruppen uden spilleproblemer, der har spillet det seneste år. Andre lotterier er der faktisk færre, der har spillet det seneste år blandt grupperne med spilleproblemer, sammenlignet med gruppen uden spilleproblemer.

Tabellen viser også, at personer med spilleproblemer spiller på flere forskellige typer af spil. Gruppen uden spilleproblemer har spillet på i gennemsnit 1,8 forskellige typer af spil det seneste år. Gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer har i gennemsnit spillet på 2,6 forskellige typer af spil, og gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har i gennemsnit spillet på 3,3 forskellige typer af spil det seneste år.

I 2005 var det ligeledes relativt store andele af gruppen af problemspillere og ludomaner ifølge NODS-seneste år, der det seneste år havde spillet på spilleautomater (60 pct.), væddemål og sportsspil (64 pct.), roulette (32 pct.) og kortspil (43 pct.) (ikke vist). Gruppen af problemspillere/ludomaner ifølge NODS i 2005 ligner således i denne henseende gruppen med moderate/alvorlige spilleproblemer fra 2016.

TABEL 5.8

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet specifikke spiltyper. Særsomt for omfang af spilleproblemer seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Spiltyper:	Ingen spilleproblemer (n = 3.727)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
Lotto	66	63	64
Andre lotterier	34	21 *	9 *
Skrabelodder	47	52	51
Spilleautomater	4	18 *	39 *
Bingo/banko	9	8	17
Væddemål og sportsspil	12	54 *	64 *
Roulette	2	18 *	33 *
Kortspil	4	23 *	45 *
Heste- og hundevæddeløb	2	4	5
Gns. antal spiltyper seneste år	1,8	2,6 *	3,3 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

SPILLEPROBLEMER OG BEGRUNDELSER FOR AT SPILLE PENGESPI

Som det er fremgået af kapitel 4, er respondenter, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, blevet spurgt om, hvilket spil de hyppigst spiller, samt hvorfor de spiller dette spil hyppigst. Svarene på, hvor-

for man spiller dette spil mest hyppigt, er ganske forskellige, afhængigt af hvilket spil man spiller, som det fremgik af tabel 4.5. For lottospillerne er det eksempelvis helt overvejende ønsket om at vinde store gevinster, der bliver nævnt (68 pct.), mens underholdning (48 pct.) og muligheden for at spille sammen med andre (26 pct.) nævnes af mange, der mest hyppigt spiller væddemål og sportsspil.

TABEL 5.9

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, som har udvalgte begrundelser for at spille det pengespil, de hyppigst spiller. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Begrundelser:	Ingen spilleproblemer (n = 2.138)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 160)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 30)
Jeg kan vinde store gevinster	53	46	37
Det er mere underholdende	20	38 *	66 *
Andre årsager	14	10	21
Overskuddet fra spillet går til gode formål	10	7	3 *
Jeg kan spille det sammen med andre (socialt)	7	24 *	15
Jeg kan selv vælge, hvor lang tid jeg vil spille	8	17 *	13
Jeg kan godt lide tilfældighedsspil	7	9	5
Jeg kan se resultatet på tv	6	16 *	20 *
Det er let at vinde i spillet	6	8	19 *
Jeg kan spille det alene	5	13 *	14
Jeg er god til spillet/jeg har færdighederne	2	14 *	14 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

De to grupper med spilleproblemer, som mest hyppigt spiller væddemål og sportsspil, har da også i langt højere grad end gruppen uden spilleproblemer nævnt underholdning som begrundelse for at spille det spil, de spiller hyppigst, som det fremgår af tabel 5.9. 66 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har angivet underholdning som begrundelse for at spille det pengespil, de mest hyppigt spiller, og kun 37 pct. har angivet begrundelsen, at de kan vinde store gevinster. Gruppen

med moderate eller alvorlige spilleproblemer skiller sig også ud ved, at relativt mange svarer, at de spiller, fordi det er let at vinde. Ligesom i gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer er det i øvrigt 14 pct., der har svaret, at de spiller, fordi de er gode til spillet/har færdighederne.

Disse forskelle mellem gruppen uden spilleproblemer og grupperne med spilleproblemer fandtes også i 2005-undersøgelsen (ikke vist). I 2005 begrundede problemspillere/ludomaner ifølge NODS også i højere grad end gruppen uden spilleproblemer deres spil med, at det er underholdende, og at de er gode til spillet, og i mindre grad med, at overskuddet går til et godt formål. Til gengæld angav problemspillere/ludomaner i 2005 ikke, at de spillede, fordi det er let at vinde. Det gør en del med moderate eller alvorlige spilleproblemer i 2016.

SPILLEPROBLEMER OG FORBRUG AF TID OG PENGE

Det er ikke overraskende, at de to grupper med spilleproblemer mere hyppigt spiller pengespil end gruppen uden spilleproblemer. Som det fremgår af tabel 5.10, oplyser 4 pct. af dem med spilleproblemer, at de spiller cirka hver dag, og i alt 42 pct. af gruppen med moderate og alvorlige spilleproblemer spiller mindst flere gange om ugen. I gruppen uden spilleproblemer er det kun 6 pct., der spiller mindst flere gange om ugen.

Det er heller ikke så overraskende, at de to grupper med spilleproblemer bruger betydeligt større beløb på pengespil. Personer med moderate eller alvorlige spilleproblemer, der har spillet den seneste måned, har oplyst, at de i gennemsnit har brugt 3.895 kr. på pengespil den seneste måned. Personer med et lavt niveau af spilleproblemer, der har spillet den seneste måned, har i gennemsnit brugt 1.314 kr. på pengespil den seneste måned. Gruppen af personer, der ikke har spilleproblemer, men har spillet pengespil den seneste måned, har i gennemsnit brugt 287 kr. på pengespil den seneste måned. Disse resultater svarer nogenlunde til resultaterne i 2005-undersøgelsen (ikke vist).

TABEL 5.10

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter spillehyppighed. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Spillehyppighed:	Ingen spilleproblemer (n = 3.727)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
Cirka hver dag	1	4 *	4
Flere gange om ugen	5	19 *	38 *
Flere gange i løbet af måneden	19	21	16
Få gange i løbet af måneden	32	24 *	13 *
Har ikke spillet i løbet af den seneste måned	44	32 *	29 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 5.11

Beløb, der bruges på pengespil på en måned af 18-74-årige, som har spillet pengespil inden for den seneste måned. Særskilt for omfang af spilleproblemer seneste år, målt med PGSI. 2016. Kroner.

	Ingen spilleproblemer (n = 2.096)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 157)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 30)
Gns. beløb seneste måned, kr.	287 [269;305]	1.314 * [352;2.277]	3.895 * [2.108;5.682]
Medianbeløb seneste måned, kr.	200	400	2.200

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er endvidere karakteristisk, at mange med spilleproblemer har oplevet at have store tab, og mange har oplevet at få store gevinster, som det fremgår af tabel 5.12. I alt 74 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer ifølge PGSI har tabt mindst 2.000 kr. på én dag på pengespil, og 35 pct. har tabt mindst 10.000 kr. Omvendt har mange med moderate eller alvorlige spilleproblemer også oplevet at få store gevinster på én dag. Hele 63 pct. i denne gruppe oplyser, at de har vundet

mindst 10.000 kr. på én dag. I gruppen af personer med et lavt niveau af spilleproblemer er det betydeligt mindre andele, der har haft så store tab eller gevinster på én dag. 15 pct. i denne gruppe har prøvet at tabe mindst 2.000 kr. på én dag og 5 pct. mindst 10.000 kr. Til gengæld har 53 pct. af denne gruppe vundet mindst 2.000 kr. på én dag, og 21 pct. har prøvet at vinde mindst 10.000 kr. på én dag.

I 2005-undersøgelsen blev der ikke spurgt til største gevinst på én dag, men mønsteret for største tab på én dag svarer til resultatet fra denne undersøgelse (ikke vist).

TABEL 5.12

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter det største beløb, de nogensinde har tabt/vundet på én dag. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Beløb:	Ingen spilleproblemer (n = 3.641)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
<i>Største beløb nogensinde tabt på én dag</i>			
0-99 kr.	57	12 *	0 *
100-499 kr.	32	39	18 *
500-1.999 kr.	9	34 *	9
2.000-9.999 kr.	2	10 *	39 *
10.000+ kr.	<1	5 *	35 *
I alt	100	100	100
<i>Største beløb nogensinde vundet på én dag</i>			
0-99 kr.	26	8 *	2 *
100-499 kr.	28	17 *	0 *
500-1.999 kr.	21	22	11 *
2.000-9.999 kr.	18	32 *	24
10.000+ kr.	7	21 *	63 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

Undersøgelsen viser endvidere, at der er en klar sammenhæng mellem omfang af spilleproblemer og risikovillighed. Respondenterne er blevet stillet følgende spørgsmål om risikovillighed:

Nu kommer et spørgsmål om din opfattelse af risiko i en hypotetisk situation. På dette hypotetiske spørgsmål skal du svare,

som om der var tale om en *virkelig* situation. Der er ingen rigtige eller forkerte svar.

Du får mulighed for at købe en lodseddel til et lotteri. Der er 10 personer med i lotteriet. Præmien er på 20.000 kr. Vinderen af lotteriet bliver fundet ved lodtrækning, dvs. alle har lige stor chance for at vinde. Hvilken pris vil du maksimalt betale for en lodseddel i dette lotteri?

TABEL 5.13

Beløb, som 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for det seneste år, maksimalt vil betale for at deltage i et hypotetisk lotteri, hvor der er ti deltagere og én præmie på 20.000 kr. Særskilt for omfang af spilleproblemer seneste år, målt med PGSI. 2016. Kroner.

	Ingen spilleproblemer (n = 3.663)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 227)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
Gennemsnitligt beløb for at deltage, kr.	155 [144;165]	420 * [335;505]	809 * [526;1.093]
Medianbeløb for at deltage, kr.	50	100	250

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

Som det fremgår af tabel 5.13, er gruppen uden spilleproblemer, der har spillet det seneste år, villig til at betale 155 kr. i gennemsnit for denne lodseddel. Gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer vil betale 420 kr. i gennemsnit, mens gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer vil betale 809 kr. i gennemsnit.

HVEM HAR SPILLEPROBLEMER?

De to grupper med spilleproblemer adskiller sig fra den øvrige befolkning med hensyn til en række forskellige baggrundsforhold, som det fremgår af tabel 5.14. Der er blandt grupperne med spilleproblemer en meget stor overrepræsentation af mænd, af yngre i aldersgrupperne 18-24 år og 25-39 år, af enlige, af uddannelsessøgende samt af de laveste indkomstgrupper. Med hensyn til etnicitet er der ingen signifikante forskelle.

Det skal dog bemærkes, at svarprocenten for indvandrere og efterkommere er særligt lav (34 pct.), hvilket kan betyde, at vi ikke har været i kontakt med de mest udsatte i disse grupper, som muligvis også spiller mest. Regionalt er der heller ikke store forskelle, men personer fra Nordjylland synes at være underrepræsenteret, især i gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer.

TABEL 5.14

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Særsomt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Baggrundsforhold:	Ingen spilleproblemer (n = 5.891)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 244)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 46)
<i>Køn</i>			
Mænd	47	82 *	96 *
Kvinder	53	18 *	4 *
I alt	100	100	100
<i>Alder</i>			
18-24 år	12	32 *	29 *
25-39 år	24	36 *	36
40-59 år	39	26 *	31
60-74 år	25	7 *	5 *
I alt	100	100	100
<i>Etnicitet</i>			
Dansk herkomst	87	86	77
Indvandrere og efterkommere	13	14	23
I alt	100	100	100
<i>Civilstand</i>			
Enlig	31	45 *	63 *
Partner	69	55 *	37 *
I alt	100	100	100
<i>Hjemmeboende børn</i>			
Ja	35	29	23
Nej	65	71	77
I alt	100	100	100

(Fortsættes)

TABEL 5.14 FORTSAT

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Særsålt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Baggrundsforhold:	Ingen spille- problemer (n = 5.891)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 244)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 46)
<i>Region</i>			
Hovedstaden	30	32	30
Sjælland	14	15	15
Nordjylland	11	9	2 *
Midtjylland	23	25	37
Syddanmark	22	19	16
I alt	100	100	100
<i>Uddannelsesniveau</i>			
Ingen kompetencegivende udd. (under udd.)	9	24 *	27 *
Ingen kompetencegivende udd.	20	19	24
Erhvervsfaglig udd.	30	29	22
Kort videregående udd.	11	6 *	13
Mellemlang videregående udd.	20	14 *	12
Lang videregående udd.	11	9	3 *
I alt	100	100	100
<i>Stilling</i>			
Lønmodtager	53	50	31 *
Selvstændig	7	3 *	10
Arbejdsløs	4	7	9
Pensionist	19	6 *	13
Under uddannelse	11	32 *	33 *
Andet	5	2 *	4
I alt	100	100	100
<i>Månedlig indkomst</i>			
0-14.999 kr.	27	37 *	38
15.000-24.999 kr.	26	24	30
25.000-34.999 kr.	24	16 *	22
35.000+ kr.	23	23	10 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

En del af disse baggrundsforhold hænger sammen og er derfor korrelerede med hinanden. De uddannelsessøgende er typisk unge og har typisk ikke så høje indkomster. Regressionsanalyser, der estimerer den relative

risiko (RR) for at have spilleproblemer, viser da også, at når man tager hensyn til køn og alder, forsvinder alle øvrige signifikante sammenhænge. Resultatet af disse analyser fremgår af tabel 5.15. Tabellen viser den relative risiko (sandsynlighed) for at have spilleproblemer det seneste år (1 point eller mere) på NODS i 2005 og 2016 samt på PGSI i 2016. Her er de to grupper med spilleproblemer således slået sammen til én for ikke at skabe få små grupper i estimationen af regressionsmodellerne.

TABEL 5.15

Resultater fra regressionsanalyser, der estimerer den relative risiko (RR) for at have spilleproblemer det seneste år (1 point eller mere), målt med NODS (2005 og 2016) og PGSI (2016) for udvalgte baggrundsforhold.

	Model 1 NODS 1+ 2005	Model 2 NODS 1+ 2016	Model 3 PGSI 1+ 2016
Baggrundsforhold:			
Mænd	4,93 * (1,05)	7,33 * (1,67)	6,37 * (1,08)
<i>Alder</i> (18-24 år)			
25-39 år	0,95 (0,22)	0,69 (0,15)	0,85 (0,15)
40-59 år	0,26 * (0,07)	0,29 * (0,08)	0,42 * (0,09)
60-74 år	0,10 * (0,04)	0,13 * (0,04)	0,18 * (0,04)
Enlig	1,23 (0,23)	1,38 (0,25)	1,22 (0,17)
Ingen hjemmeboende børn	1,30 (0,27)	1,23 (0,27)	1,08 (0,17)
<i>Uddannelsesniveau</i> (Ingen kompetencegivende udd. (under udd.))			
Ingen kompetencegivende udd.	1,31 (0,33)	0,87 (0,21)	0,77 (0,15)
Erhvervsfaglig udd.	0,68 (0,20)	0,66 (0,18)	0,73 (0,16)
Kort videregående udd.	0,76 (0,31)	1,07 (0,34)	0,73 (0,20)

(Fortsættes)

TABEL 5.15 FORTSAT

Resultater fra regressionsanalyser, der estimerer den relative risiko (RR) for at have spilleproblemer det seneste år (1 point eller mere), målt med NODS (2005 og 2016) og PGSI (2016) for udvalgte baggrundsforhold.

	Model 1 NODS 1+ 2005	Model 2 NODS 1+ 2016	Model 3 PGSI 1+ 2016
Baggrundsforhold:			
Mellemlang videregående udd.	0,83 (0,28)	0,70 (0,22)	0,71 (0,17)
Lang videregående udd.	0,69 (0,28)	0,78 (0,28)	0,63 (0,17)
<i>Indkomst</i> (1. kvartil)			
2. kvartil	1,09 (0,25)	1,16 (0,24)	1,03 (0,17)
3. kvartil	1,09 (0,28)	1,04 (0,26)	0,72 (0,15)
4. kvartil	0,66 (0,20)	0,74 (0,21)	0,92 (0,19)
Indvandrere og efterkommere	- -	1,10 (0,26)	1,02 (0,20)
n	7.023	5.918	5.899

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. I parenteserne ud for baggrundsvariablene er angivet referencekategorien for variable med mere end to kategorier. Standardfejl i parentes. Med * er markeret sammenhænge, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$). Erhvervsmæssig stilling indgår ikke i regressionsmodellerne, fordi kategorien "under uddannelse" indgår både dér og under uddannelsesniveau. Der er ikke information om etnicitet for 2005.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tabel 5.15 viser, at målt med NODS har mænd en syv gange større sandsynlighed end kvinder for at være mindst risikospiller i 2016. I 2005 var sandsynligheden for mænd fem gange større end for kvinder. Det fremgår også, at det, ud over køn, kun er alder, der har en selvstændig sammenhæng med at have en score på mindst 1 på NODS eller PGSI. Sandsynligheden for, at en 60-74-årig er risiko- eller problemspiller ifølge NODS i 2016 er kun 13 pct. af sandsynligheden for, at en 18-24-årig er risiko- eller problemspiller. Samlet viser disse analyser, at pengespillere med problemer på et eller andet niveau først og fremmest er karakteriseret ved at være yngre mænd. Herudover kan man ikke identificere specielle grupper efter baggrundsforhold, som har en særlig risiko for at have spilleproblemer.

SPILLEPROBLEMER OG SPILLEDEBUT

Det er karakteristisk, at personer med spilleproblemer er begyndt på at bruge penge på spil i en yngre alder end personer uden spilleproblemer, der har spillet det seneste år. Som det fremgår af tabel 5.16, var gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer ifølge PGSI i gennemsnit 19 år gamle, da de begyndte at spille om penge. Gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer var i gennemsnit 20 år gamle, mens gruppen uden spilleproblemer, der har spillet det seneste år, i gennemsnit var 25 år gamle. Som det også fremgår af figur 5.1, er langt de fleste med spilleproblemer begyndt i en meget ung alder, mens en del i gruppen uden spilleproblemer først er begyndt i en senere alder. Især i gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer er mange begyndt i en meget tidlig alder. Medianalderen i denne gruppe er 16 år. Halvdelen af gruppen med moderate eller alvorlige problemer er således begyndt at spille pengespil, før de blev 17 år gamle.

TABEL 5.16

Alder ved debut for pengespil blandt 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. År.

	Ingen spille- problemer (n = 3.513)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 228)	Moderate eller alvorli- ge spilleproblemer (n = 43)
Gennemsnitlig alder ved debut	25,3 [24,9;25,7]	19,4 * [18,5;20,3]	20,2 * [16,8;23,7]
Medianalder ved debut	20	18	16

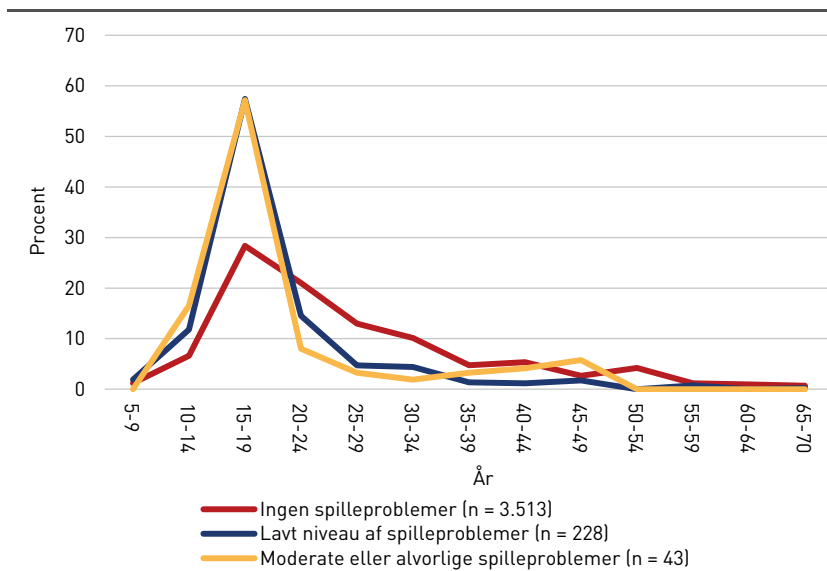
Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

I 2005 var der ligeledes en klar forskel på gennemsnitsalderen for debut ved pengespil med hensyn til omfanget af spilleproblemer, og resultaterne peger på, at den gennemsnitlige alder ved debut for pengespil var endnu lavere i 2005, end den er i 2016. Det gælder for alle grupper af pengespillere. Spillere uden spilleproblemer i 2005 ifølge NODS-seneste år var i gennemsnit 23 år gamle, da de begyndte at spille om penge, gruppen af risikospillere var i gennemsnit 17 år gamle, og gruppen af problemspillere og ludomaner var i gennemsnit 16 år gamle (ikke vist).

FIGUR 5.2

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter alder ved debut for pengespil. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

SPILEPROBLEMER, GÆLD, UDELUKKELSE OG BEHANDLING

Mens gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer ligner gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer med hensyn til hyppigst spillede spil, demografisk sammensætning og debutalder, så bliver forskellen på de to grupper større, når vi ser på erfaringer med spillegæld, udelukkelse fra spil og behandling. 16 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har således gæld som følge af deres spil om penge, mod praktisk talt ingen i de øvrige grupper (<1 pct.), som det fremgår af tabel 5.17. En person angiver en gæld på 110 kr., én angiver en gæld på 3.000 kr. For de øvrige svinger gældens størrelse mellem 40.000 og 500.000 kr. (ikke vist).

TABEL 5.17

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har udvalgte erfaringer med spillegæld, udelukkelse fra spil samt hjælp og behandling vedrørende spillevaner. Særsomt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Erfaringer:	Ingen spilleproblemer (n = 3.719)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
Har gæld som følge af spil om penge	<1	0	16 *
Har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil, fx ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller direkte hos en spiludbyder	12	19 *	52 *
Har anvendt muligheden for at udelukke sig selv fra spil	<1	2	31 *
Har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner	67	70	83 *
Har søgt hjælp eller behandling vedrørende spillevaner	<1	1	16 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

Halvdelen af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer (52 pct.) har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil, fx ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller direkte hos en spiludbyder. I de øvrige grupper er kendskabet til mulighederne for at udelukke sig selv noget mindre, men i gruppen af spillere uden spilleproblemer har 12 pct. dog oplyst, at de kender til disse muligheder.

Næsten en tredjedel af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer (31 pct.) har benyttet sig af muligheden for at udelukke sig selv fra spil. Der er en meget lille andel i gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer (2 pct.) og i gruppen uden spilleproblemer (<1 pct.), der har benyttet sig af muligheden for at udelukke sig selv fra spil.

I alle de tre grupper af spillere har de fleste kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner. 83 pct. af spillerne med moderate eller alvorlige spilleproblemer har kendskab til mulighederne for at få hjælp, men kendskabet til dette er også udbredt i gruppen uden spilleproblemer (67 pct.).

Endelig fremgår det af tabel 5.17, at der også er nogle i gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer, der har benyttet sig af mu-

ligheden for at søge hjælp eller behandling vedrørende deres spillevaner. Det gælder for 16 pct. af denne gruppe. Disse 16 pct. omfatter i undersøgelsen seks personer, hvoraf de fem har været på et behandlingscenter (ikke vist).

SAMMENFATNING

Denne undersøgelse viser, at udbredelsen af spilleproblemer blandt 18-74-årige i 2016 er blevet lidt større siden den sidste undersøgelse i 2005. Ved anvendelse af screeningsredskabet NODS, som også blev anvendt i 2005-undersøgelsen, viser det sig, at den samlede andel af den voksne befolkning, der har scoret mindst 1 point på NODS i det seneste år, er øget fra 2,5 pct. i 2005 til 3,2 pct. i 2016, og denne overordnede stigning er signifikant. Andelen af risikospillere det seneste år er øget fra 2,1 pct. i 2005 til 2,6 pct. i 2016, andelen af problemspillere det seneste år er øget fra 0,3 pct. til 0,4 pct., og andelen af ludomaner det seneste år er øget fra 0,2 pct. i 2005 til 0,3 pct. i 2016. Disse stigninger er dog ikke enkeltvis signifikante.

Spørger man til, om de 18-74-årige nogensinde har haft spilleproblemer, bliver andelen af risiko- og problemspillere noget større. Andelen med spilleproblemer i et omfang, så de kan karakteriseres som mindst risikospillere, er øget fra 4,1 pct. i 2005 til 6,3 pct. i 2016. Andelen af risikospillere nogensinde er vokset fra 3,4 pct. i 2005 til 5,1 pct. i 2016, andelen af problemspillere nogensinde er vokset fra 0,5 pct. til 0,6 pct., og andelen af ludomaner nogensinde er næsten fordoblet fra 0,3 pct. i 2005 til 0,6 pct. i 2016.

Samlet set peger analysen således på, at der i perioden mellem 2005 og 2016 er tale om en moderat vækst i udbredelsen af spilleproblemer i befolkningen.

Resultaterne svarer til, at antallet af 18-74-årige i den danske befolkning, der mindst er risikospillere, det seneste år er øget fra ca. 98.000 personer i 2005 til ca. 125.000 personer i 2016. Estimatet for antallet af ludomaner det seneste år var ca. 6.100 personer i 2005 og ca. 9.800 personer i 2016. Den statistiske usikkerhed vedrørende disse resultater betyder dog, at man med et 95 pct.-konfidensinterval må regne med, at antallet af ludomaner det seneste år i 2016 er et sted mellem ca. 4.000 personer og ca. 15.500 personer i alderen 18-74-år.

Stigningen i udbredelsen af spilleproblemer fra 2005 til 2016 skyldes, at der er kommet flere mænd med spilleproblemer. For mænd i alle aldersgrupper er der tendenser til stigninger, mens der overordnet set ikke er sket en stigning i udbredelsen af spilleproblemer blandt kvinder.

Ved at måle med screeningsredskabet PGSI får man lidt større andele af befolkningen, der har spilleproblemer, end når man måler med NODS. Ifølge PGSI (revideret scoring) udgør andelen med et lavt niveau af spilleproblemer, moderate spilleproblemer og alvorlige spilleproblemer henholdsvis 4,3 pct., 0,5 pct. og 0,4 pct. af den voksne befolkning.

2005-undersøgelsen viste, at udbredelsen af spilleproblemer i Danmark var mindre end i Norge og Sverige. I perioden frem til 2016 er det kun i Danmark, at man har oplevet en stigning i udbredelsen af spilleproblemer. I både Norge og Sverige er udbredelsen af spilleproblemer i de seneste år faldet lidt. I 2016 er udbredelsen af spilleproblemer imidlertid stadig mindre i Danmark end i Norge, men er på niveau med spilleproblemerne i Sverige.

Det spil, som klart flest danskere nævner som deres hyppigste spil, er lottospil. Herefter følger skrabespil og andre lotterier. For grupperne med et lavt niveau af spilleproblemer eller med moderate eller alvorlige spilleproblemer er det imidlertid væddemål og sportsspil, som flest nævner som deres hyppigste spil, mens lotto bliver næstmest nævnt.

Undersøgelsen viser også, at personer med spilleproblemer spiller på flere forskellige typer af spil. Gruppen uden spilleproblemer, der har spillet det seneste år, har spillet på i gennemsnit 1,8 forskellige typer af spil det seneste år. Gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer har i gennemsnit spillet på 2,6 forskellige typer af spil, og gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har i gennemsnit spillet på 3,3 forskellige typer af spil det seneste år.

Personer med spilleproblemer, som mest hyppigt spiller væddemål og sportsspil, har i langt højere grad end gruppen uden spilleproblemer nævnt underholdning som begrundelse for at spille det spil, de spiller hyppigst. Gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer skiller sig også ud ved, at relativt mange svarer, at de spiller, fordi det er let at vinde, og ved at en del spiller, fordi de er gode til spillet/har færdighederne.

Personer med spilleproblemer spiller mere hyppigt end gruppen, der ingen spilleproblemer har. 4 pct. med spilleproblemer spiller cirka hver dag, og i alt 42 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spille-

problemer spiller flere gange om ugen. Det er heller ikke så overraskende, at personer med spilleproblemer bruger betydeligt større beløb på pengespil end personer uden spilleproblemer. Personer med moderate eller alvorlige spilleproblemer, der har spillet den seneste måned, har oplyst, at de i gennemsnit har brugt 3.895 kr. på pengespil den seneste måned. Personer med et lavt niveau af spilleproblemer, der har spillet den seneste måned, har i gennemsnit brugt 1.314 kr. på pengespil den seneste måned. Gruppen af personer, der ikke har spilleproblemer, men har spillet et pengespil den seneste måned, har i gennemsnit brugt 287 kr. på pengespil den seneste måned.

Det er endvidere karakteristisk, at mange med spilleproblemer har oplevet at have store tab, og at mange har oplevet at få store gevinster. I alt 74 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer ifølge PGSI har tabt mindst 2.000 kr. på én dag på pengespil, og 35 pct. har tabt mindst 10.000 kr. Omvendt har mange med moderate eller alvorlige spilleproblemer også oplevet at få store gevinster på én dag. Hele 63 pct. i denne gruppe oplyser, at de har vundet mindst 10.000 kr. på én dag.

Undersøgelsen viser endvidere, at der er en klar sammenhæng mellem omfang af spilleproblemer og risikovillighed. Spillere med moderate eller alvorlige spilleproblemer vil således gennemsnitligt betale fem gange så højt et beløb for at deltage i et hypotetisk lotteri med ti deltagere og en hovedpræmie på 20.000 kr., sammenlignet med spillere uden spilleproblemer.

Personer med spilleproblemer adskiller sig umiddelbart fra den øvrige befolkning ved en række forskellige baggrundsforhold. Der er blandt gruppen med spilleproblemer en meget stor overrepræsentation af mænd, af yngre i aldersgrupperne 18-24 år og 25-39 år, af enlige, af uddannelsessøgende samt af de laveste indkomstgrupper. Med hensyn til etnicitet er der ingen signifikante forskelle. Det skal dog bemærkes, at svarprocenten for indvandrere og efterkommere er særligt lav (34 pct.), hvilket kan betyde, at vi ikke har været i kontakt med de mest udsatte i disse grupper, som muligvis også spiller mest.

Regressionsanalyser, der estimerer den relative risiko for at have spilleproblemer, viser, at når man tager hensyn til køn og alder, så forsvinder alle øvrige signifikante sammenhænge. Pengespillere med spilleproblemer på et eller andet niveau er således først og fremmest karakteriseret ved at være yngre mænd. Herudover kan man ikke identificere sær-

lige grupper efter baggrundsforhold, som har en særlig risiko for at have spilleproblemer.

Det er karakteristisk, at personer med spilleproblemer er begyndt på at bruge penge på spil i en yngre alder end spillere, der ikke har spilleproblemer. Den gennemsnitlige debutalder er således 20 år blandt personer med moderate eller alvorlige spilleproblemer, sammenlignet med 25 år blandt personer uden spilleproblemer, der har spillet inden for det seneste år. Medianalderen er henholdsvis 16 år og 20 år i de to grupper.

16 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har gæld som følge af deres spil om penge, mod praktisk talt ingen i de øvrige grupper. Halvdelen af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil, fx ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller direkte hos en spiludbyder. I de øvrige grupper er kendskabet til mulighederne for at udelukke sig selv noget mindre. Næsten en tredjedel af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har benyttet sig af muligheden for at udelukke sig selv fra spil. Der er en meget lille andel i gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og i gruppen uden spilleproblemer, der har benyttet sig af muligheden for at udelukke sig selv fra spil.

I alle de tre grupper af spillere har de fleste kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner. Der er også nogle i gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer (16 pct.), der har benyttet sig af muligheden for at søge hjælp eller behandling vedrørende deres spillevaner.

PENGESpil PÅ INTERNETTET

UDBREDELSE AF PENGESpil PÅ INTERNETTET

Der er en betydelig interesse for udbredelsen af pengespil på internettet på baggrund af, at udbuddet af muligheder for at spille om penge online er blevet større, og at befolkningens adgang til internettet er blevet praktisk talt universel. Samtidig giver udbredelsen af mobiltelefoner og tablets nye og nemme muligheder for at spille om penge online.

Denne undersøgelse viser imidlertid, at det stadig er de fleste af dem, der har spillet pengespil inden for det seneste år, som udelukkende har spillet landbaseret (ikke online). Som det fremgår af tabel 6.1, har 68 pct. af alle, der har spillet inden for det seneste år i 2016, udelukkende spillet landbaseret det seneste år. 22 pct. har spillet pengespil både landbaseret og online, og 9 pct. har udelukkende spillet online det seneste år. I den samlede del af befolkningen, der nogensinde har spillet pengespil, er det flere, der både har spillet landbaseret og online nogensinde, og kun 3 pct., der udelukkende har spillet online nogensinde. Samlet er det således i 2016 33 pct. af dem, der nogensinde har spillet, der har spillet pengespil online, og 32 pct. af dem, der har spillet inden for det seneste år, der har spillet pengespil online.

TABEL 6.1

18-74-årige, der har spillet pengespil, fordelt efter, om de har spillet online og/eller landbaseret. Særskilt for tidsrum. 2016. Procent.

<i>Har spillet pengespil nogensinde (n = 5.227)</i>	
Kun online	3
Både online og landbaseret	30
Kun landbaseret	67
I alt	100
<i>Har spillet pengespil inden for det seneste år (n = 4.029)</i>	
Kun online inden for seneste år	9
Både online og landbaseret inden for det seneste år	22
Kun landbaseret inden for det seneste år	68
I alt	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

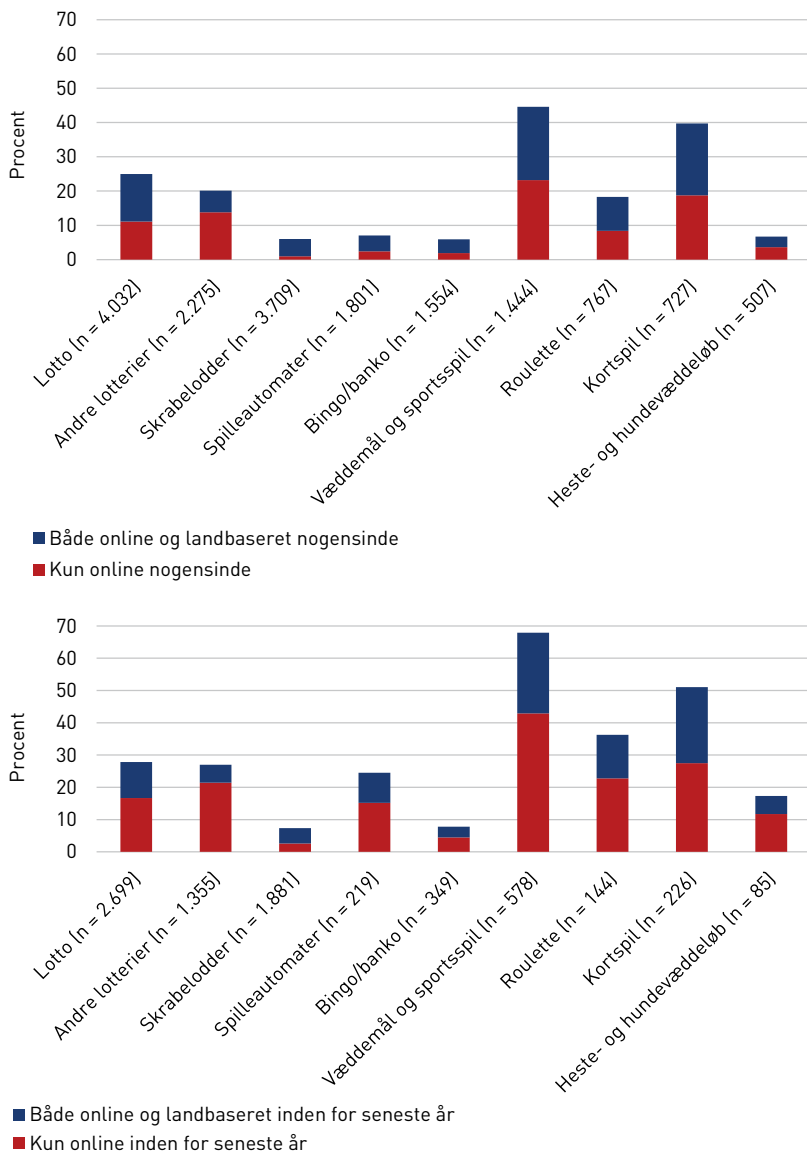
I 2005 var andelen af onlinespillere naturligt nok noget mindre. 12 pct. af dem, der havde spillet nogensinde, havde spillet online, og andelen af dem, der havde spillet det seneste år, som også havde spillet online det seneste år, var 11 pct. (ikke vist). Selv om der ikke er spurgt helt på samme måde til onlinepengespil i de to undersøgelser, peger resultaterne på, at udbredelsen af onlinepengespil er øget betydeligt siden 2005.

Spil på lotto, andre lotterier, skrabelodder, spilleautomater bingo/banko samt heste- og hundevæddeløb finder stadig helt overvejende sted landbaseret, som det fremgår af figur 6.1. 93 pct. af dem, der har købt et skrabelod inden for det seneste år, har således udelukkende gjort dette landbaseret. 17 pct. af dem, der har spillet lotto inden for det seneste år, har dog udelukkende spillet online, og yderligere 11 pct. har både spillet lotto online og landbaseret. Det er således i alt 28 pct. af lottospillerne det seneste år, der har spillet online.

Væddemål og sportsspil er den kategori, der mest hyppigt bliver spillet online. 43 pct. af dem, der har spillet væddemål og sportsspil inden for det seneste år, har udelukkende spillet online, og yderligere 25 pct. har både spillet online og landbaseret. I alt 68 pct. af dem, der har spillet på væddemål og sportsspil det seneste år, har således spillet dette online. Også kortspil bliver i vid udstrækning spillet online, idet i alt 51 pct. af dem, der har spillet kortspil det seneste år, har gjort dette online.

FIGUR 6.1

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil, som har spillet pengespil hhv. online eller online og landbaseret. Særskilt for type af pengespil og for spillet hhv. nogensinde og inden for seneste år. 2016. Procent.



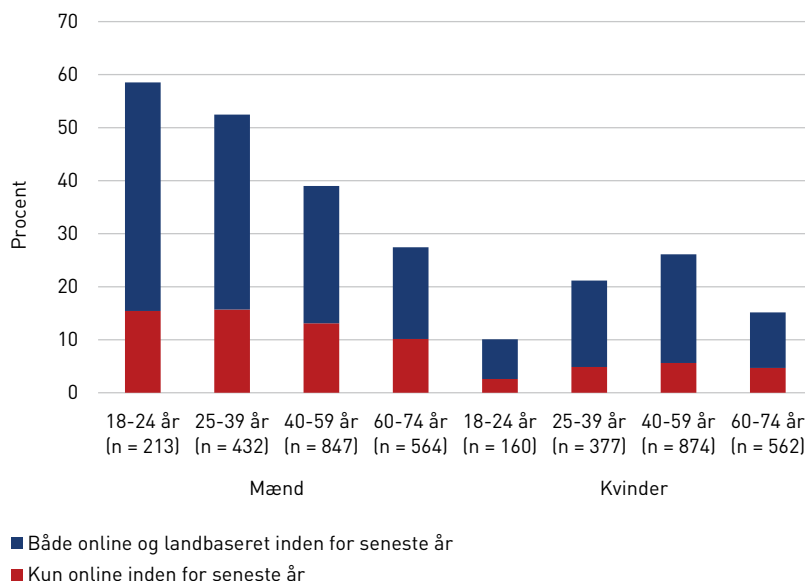
Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

Sammenligner man andelene, der har spillet online nogensinde, med andelene, der har spillet online det seneste år, ses de største forskelle med hensyn til spilleautomater, væddemål og sportsspil og roulette. For disse spil typer er der således for tiden en bevægelse imod, at de i højere og højere grad spilles online fremfor landbaseret.

FIGUR 6.2

Andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, som har spillet pengespil hhv. online eller online og landbaseret. Særskilt for køn og aldersgrupper. 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

Muligheden for at spille online bliver mest udnyttet af de yngre mænd, der spiller pengespil. Som det fremgår af figur 6.2, er der for mændenes vedkommende en klar sammenhæng mellem alder og brug af muligheden for at spille online. I alt 58 pct. af 18-24-årige mænd, der har spillet pengespil det seneste år, har spillet online. En stor del af dem har dog også spillet landbaseret, så det kun er 15 pct. af de 18-24-årige mandlige spillere det seneste år, der udelukkende har spillet online. I den ældste

gruppe af mænd er andelen af onlinespillere betydeligt mindre. I alt 27 pct. af de 60-74-årige spillere det seneste år har spillet pengespil online.

Kvinder spiller i noget mindre omfang pengespil online, end mænd gør, og det er bemærkelsesværdigt, at det blandt kvinder, der har spillet pengespil det seneste år, ikke er blandt de yngste, at man finder de største andele af onlinespillere. Blandt kvinder findes den største andel derimod i aldersgruppen 40-59 år. I alt 27 pct. af de kvinder i alderen 40-59 år, der har spillet pengespil det seneste år, har spillet online. I den yngste aldersgruppe af kvindelige spillere er det kun 10 pct., der har spillet pengespil online det seneste år.

SPILLEPROBLEMER OG PENGESPIL PÅ INTERNETTET

Personer med spilleproblemer spiller i vid udstrækning pengespil både online og landbaseret. Tabel 6.2 viser, at dette gælder for 50 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og for 65 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer. Kun 17 pct. af dem med moderate eller alvorlige spilleproblemer har udelukkende spillet online det seneste år, og kun 18 pct. af denne gruppe har udelukkende spillet landbaseret det seneste år. I den store gruppe, der har brugt penge på spil det seneste år uden at have spilleproblemer, er det 71 pct., der udelukkende har spillet landbaserede pengespil.

En stor del af dem med spilleproblemer er enige eller meget enige i, at muligheden for at spille online gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort, hvis muligheden ikke fandtes. Det gælder for 73 pct., både af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer. Det er også i alt 43 pct. af spillerne uden spilleproblemer, der er enige eller meget enige i, at muligheden for at spille online gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

TABEL 6.2

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter, om de har spillet online og/eller landbaseret samt betydningen af onlinepengespil for omfanget af spil. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

	Ingen spille- problemer (n = 3.685)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
<i>Pengespil online</i>			
Kun online inden for det seneste år	9	12	17
Både online og landbaseret inden for det seneste år	20	50 *	65 *
Kun landbaseret inden for det sene- ste år	71	37 *	18 *
I alt	100	100	100
<i>Muligheden for at spille online gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort</i>			
Meget uenig	29	11 *	9 *
Uenig	28	16 *	17
Enig	29	46 *	29
Meget enig	14	27 *	44 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

De fleste blandt dem med spilleproblemer, som har spillet pengespil online, har også anvendt en mobiltelefon eller tablet til at spille om penge. 62 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og 68 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har spillet et mobilt onlinespil mod mere beskedne 23 pct. af spillerne uden spilleproblemer (se tabel 6.3). En stor del af dem med spilleproblemer er også enige eller meget enige i, at muligheden for at spille på mobil/tablet gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. 77 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og 70 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer er enten enige eller meget enige i dette. Også 53 pct. af dem, der har spillet pengespil online det seneste år uden at have spilleproblemer, er enige eller meget enige i, at muligheden for at spille pengespil på mobiltelefon/tablet gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

TABEL 6.3

18-74-årige, der har spillet onlinepengespil det seneste år, fordelt efter spil på mobil/tablet, online live-betting og online-bonus samt betydningen af disse for omfanget af spil. Særsomt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

	Ingen spille- problemer (n = 993)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 148)	Moderate eller alvorlige spille- problemer (n = 34)
Har spillet pengespil på mobil/tablet	23	62 *	68 *
<i>Muligheden for at spille på mobil/tablet gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort</i>			
Meget uenig	17	8 *	13
Uenig	31	16 *	17
Enig	32	48 *	29
Meget enig	21	29	41
I alt	100	100	100
Har live-bettet online	20	67 *	66 *
<i>Muligheden for at live-bette gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort</i>			
Meget uenig	16	7 *	6
Uenig	31	27	13 *
Enig	34	49 *	43
Meget enig	19	17	38
I alt	100	100	100
Har modtaget velkomstbonus online	26	71 *	70 *
Har modtaget bonus for eksisterende spillere online	8	37 *	53 *
Bonus i alt	27	73 *	76 *
<i>Tilbud om bonus gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort</i>			
Meget uenig	24	15 *	12
Uenig	43	47	38
Enig	26	30	32
Meget enig	7	8	18
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

De fleste blandt dem med spilleproblemer, som har spillet pengespil online, har endvidere prøvet at live-bette online. 67 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og 66 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har således prøvet dette, sammenlignet med 20 pct. af spillerne uden spilleproblemer. En stor del af dem med spillepro-

blemer er enige eller meget enige i, at muligheden for at live-bette gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. I alt 81 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer er enige eller meget enige i dette, sammenlignet med 66 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer og 53 pct. af gruppen uden spilleproblemer.

Det er endelig en stor del af dem med spilleproblemer, der har spillet pengespil online, som også har modtaget en velkomstbonus online og/eller har modtaget en bonus for eksisterende spillere. 70 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer har modtaget en velkomstbonus, og 53 pct. har modtaget en bonus for eksisterende spillere. De tilsvarende andele i gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer er henholdsvis 71 pct. og 37 pct. I alt har 76 pct. af spillerne med moderate eller alvorlige problemer og 73 pct. af spillerne med et lavt niveau af spilleproblemer modtaget en eller anden form for bonus online.

50 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer og 38 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer er enige eller meget enige i, at tilbud om bonus gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

TABEL 6.4

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter svar på spørgsmålet: "Når vi ser bort fra onlinespil, hvordan virker det på din lyst til at spille, at du har let adgang til fysiske spil (fx døgn- og natåbent til fysiske spil)?" Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Procent.

Betydning af let adgang til fysiske spil:	Ingen spilleproblemer (n = 3.713)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 43)
Ønsker at spille mere	2	11 *	24 *
Ønsker at spille mindre	1	2	4
Ingen virkning	97	86 *	72 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

Samlet er det således vurderingen hos mange med spilleproblemer, at den nemme adgang til at spille pengespil online gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

En mindre andel af dem med spilleproblemer oplyser også, at en let adgang til fysiske spil (fx døgn- og natåbent til fysiske spil) medfører, at de ønsker at spille mere. 24 pct. af gruppen med moderate og alvorlige spilleproblemer og 11 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer mener, at en let adgang til fysiske spil gør, at de ønsker at spille mere, sammenlignet med kun 2 pct. af gruppen uden spilleproblemer.

SAMMENFATNING

Selvom majoriteten af dem, der har spillet pengespil inden for det seneste år, udelukkende har spillet landbaseret (ikke online), så er udbredelsen af pengespil online øget betydeligt siden 2005. 68 pct. af alle, der har spillet inden for det seneste år i 2016, har udelukkende spillet landbaseret det seneste år, 22 pct. har både spillet pengespil landbaseret og online, og 8 pct. har udelukkende spillet online. Samlet er det således 31 pct. af dem, der har spillet inden for det seneste år, der har spillet pengespil online. I 2005 var det 11 pct.

Væddemål og sportsspil er den spiltype, der mest hyppigt bliver spillet online. 43 pct. af dem, der har spillet væddemål og sportsspil inden for det seneste år, har udelukkende spillet det online, og yderligere 25 pct. har spillet det både online og landbaseret. Også kortspil bliver i vid udstrækning spillet online, idet i alt 51 pct. af dem, der har spillet kortspil det seneste år, har gjort det online. For særligt spilleautomater, væddemål og sportsspil og roulette er der endvidere for tiden en bevægelse imod, at de i højere og højere grad spilles online fremfor landbaseret.

Muligheden for at spille online bliver mest udnyttet af de yngre mænd. I alt 58 pct. af 18-24-årige mænd, der har spillet pengespil det seneste år, har spillet online. En stor del af dem har dog også spillet landbaseret, så det kun er 15 pct. af de 18-24-årige mandlige spillere det seneste år, der udelukkende har spillet online. Blandt kvinder findes den største andel af onlinespillere i aldersgruppen 40-59 år. I alt 27 pct. af de kvinder i alderen 40-59 år, der har spillet pengespil det seneste år, har spillet online.

Personer med spilleproblemer spiller i vid udstrækning både pengespil online og landbaseret. Det gælder for 50 pct. af gruppen med

et lavt niveau af spilleproblemer og for 65 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer.

En stor del af dem med spilleproblemer er enige i, at muligheden for at spille online gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort, samt at muligheden for at spille på mobil/tablet gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. En stor del af dem med spilleproblemer er endvidere enige i, at muligheden for at live-bette gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. De fleste af dem med spilleproblemer, der har spillet online det seneste år, har prøvet at spille på mobil/tablet eller at live-bette.

Endelig er der en stor del af dem med spilleproblemer, der har modtaget en velkomstbonus eller en bonus for eksisterende spillere online. 50 pct. af gruppen med moderate eller alvorlige spilleproblemer og 38 pct. af gruppen med et lavt niveau af spilleproblemer er enige eller meget enige i, at tilbud om bonus gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Der bliver reklameret ganske omfattende for pengespil i alle danske medier af ikke mindst Danske Spil, men også af de mange andre danske og udenlandske udbydere af pengespil i Danmark. Det store flertal blandt de voksne danskere, der har brugt penge på pengespil inden for det seneste år, mener imidlertid ikke, at reklamerne har indflydelse på, hvor meget de spiller, men en mindre andel mener, at de bliver påvirket af reklamerne. 81 pct. er meget uenige eller uenige i, at ”der er større sandsynlighed for, at [de] deltager i pengespil, efter [de] har set en reklame for pengespil”, som det fremgår af tabel 7.1. Det er således omvendt 19 pct. af alle, der har spillet det seneste år, der mener, at der er større sandsynlighed for, at de spiller efter at have set reklamer for pengespil.

I alt 16 pct. af alle, der har spillet det seneste år, er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør [dem] mere interesseret i pengespil”. I alt 84 pct. er således meget uenige eller uenige i dette. 75 pct. siger, at de ”ikke er så opmærksomme på reklamer for pengespil”, men i alt 58 pct. er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør, at [de] kender til flere former for pengespil eller selskaber, som udbyder pengespil”. 6 pct. er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør, at [de] spiller med højere risiko og bruger flere penge”, og 8 pct. er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør [dem] mere positivt indstillet over for pengespil”.

TABEL 7.1

18-74-årige, der har spillet pengespil det seneste år, fordelt efter oplevede typer af påvirkning fra pengespilsreklamer (n = 3.994). 2016. Procent.

Påvirkning fra pengespilsreklamer:	Meget uenig	Uenig	Enig	Meget enig	I alt	Gns. score
Der er større sandsynlighed for, at jeg deltager i pengespil, efter at jeg har set en reklame for pengespil	50	31	16	3	100	1,7
Reklamer for pengespil gør mig mere interesseret i pengespil	51	33	14	2	100	1,7
Jeg er ikke så opmærksom på reklamer for pengespil	8	17	43	32	100	2,0
Reklamer for pengespil gør, at jeg kender til flere former for pengespil eller selskaber, som udbyder pengespil	20	22	47	11	100	2,5
Reklamer for pengespil gør, at jeg spiller med højere risiko og bruger flere penge	62	32	4	2	100	1,4
Reklamer for pengespil gør mig mere positivt indstillet over for pengespil	54	38	7	1	100	1,6
I alt						1,8

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Den gennemsnitlige score er udregnet som: Meget uenig (1 point), Uenig (2 point), Enig (3 point), Meget enig (4 point). For spørgsmålet "Jeg er ikke så opmærksom på reklamer for pengespil" er scoren omvendt.

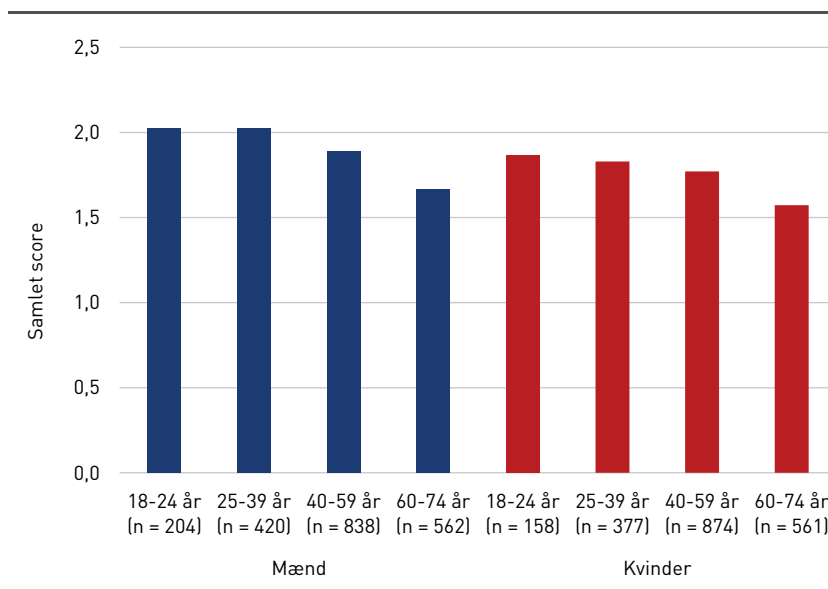
Kilde: Surveyoplysninger.

Der er således kun en mindre andel af den voksne befolkning, som mener, at reklamer har indflydelse på, om de spiller, og at reklamer får dem til at være mere positive over for pengespil og får dem til at spille med højere risiko og bruge flere penge.

Figur 7.1 viser den samlede gennemsnitlige score på de seks spørgsmål om reklamer, der indgår i tabel 7.1. Svarkategorierne i første spørgsmål, "meget uenig, uenig, enig og meget enig", er sat til værdierne 1, 2, 3 og 4. Dette er gjort tilsvarende i de øvrige spørgsmål, bortset fra i tredje spørgsmål, hvor værdierne er vendt om. En høj score er således udtryk for, at respondenterne mener, at reklamer har betydning for deres forbrug af pengespil. Af figuren fremgår det, at de to ældre aldersgrupper vurderer, at de bliver mindre påvirket af reklamer end de to yngste aldersgrupper blandt både mænd og kvinder. Der er ikke signifikant forskel på de to yngre aldersgrupper blandt hverken mænd eller kvinder. Kvinderne påvirkes signifikant mindre end mændene inden for hver aldersgruppe. Det er således mest mænd i alderen 18-39 år, der mener, at reklamer har en indflydelse på omfanget af deres pengespil.

FIGUR 7.1

Samlet score for påvirkning fra pengespilsreklamer blandt 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for det seneste år. Særskilt for køn og aldersgruppe. 2016. Score på skala fra 1 til 4.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

SPILLEPROBLEMER OG PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Personer med spilleproblemer vurderer, at de påvirkes mere af reklamer for pengespil end spillere uden spilleproblemer. Tabel 7.2 viser, at gruppen af spillere med et lavt niveau af spilleproblemer i større udstrækning giver udtryk for, at de bliver påvirket af reklamer for pengespil, end gruppen af spillere det seneste år, der ikke har spilleproblemer. Gruppen af spillere med moderate eller alvorlige spilleproblemer mener i endnu højere grad, at reklamer for pengespil har betydning for omfanget af deres pengespil. Dette mønster gør sig gældende både for den samlede gennemsnitlige score og for svarene på hvert af de seks spørgsmål om reklamer for pengespil.

TABEL 7.2

Samlet score for typer af påvirkning fra pengespilsreklamer blandt 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for det seneste år. Særskilt for omfang af spilleproblemer det seneste år, målt med PGSI. 2016. Score på skala fra 1 til 4.

Påvirkning fra pengespilsreklamer:	Ingen spilleproblemer (n = 3.693)	Lavt niveau af spilleproblemer (n = 229)	Moderate eller alvorlige spilleproblemer (n = 42)
Der er større sandsynlighed for, at jeg deltager i pengespil, efter at jeg har set en reklame for pengespil	1,7	2,1 *	2,4 *
Reklamer for pengespil gør mig mere interesseret i pengespil	1,6	2,1 *	2,6 *
Jeg er ikke så opmærksom på reklamer for pengespil	2,0	2,3 *	2,7 *
Reklamer for pengespil gør, at jeg kender til flere former for pengespil eller selskaber, som udbyder pengespil	2,5	2,8 *	3,1 *
Reklamer for pengespil gør, at jeg spiller med højere risiko og bruger flere penge	1,4	1,8 *	2,5 *
Reklamer for pengespil gør mig mere positivt indstillet over for pengespil	1,5	1,9 *	2,3 *
I alt	1,8	2,2 *	2,6 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden spilleproblemer og de to grupper med varierende grader af spilleproblemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

En norsk undersøgelse fra 2016 har på tilsvarende vis undersøgt påvirkningen fra pengespilsreklamer hos personer med spilleproblemer. De finder, ligesom os, at spilleproblemer målt med PGSI er forbundet med en øget påvirkning fra pengespilsreklamer. Den gennemsnitlige samlede score i Norge er 1,8 for spillere uden spilleproblemer, 2,2 for spillere med et lavt niveau af spilleproblemer og 2,4 for spillere med moderate eller alvorlige spilleproblemer (Pallesen m.fl., 2016). Det svarer meget præcist til de danske resultater, hvor det dog skal tages i betragtning, at de norske tal baserer sig på den oprindelige scoring af PGSI, mens vi har anvendt den reviderede scoring, som sætter en lidt højere grænse for at have moderate spilleproblemer.

SAMMENFATNING

Der bliver reklameret ganske omfattende for pengespil i alle danske medier, men det store flertal blandt de voksne danskere, der har spillet pengespil inden for det seneste år, mener imidlertid ikke, at reklamerne har indflydelse på, hvor meget de spiller. Det er mest mænd i alderen 18-39 år, der mener, at reklamer har en indflydelse på omfanget af deres pengespil. Kvinder påvirkes signifikant mindre end mænd inden for alle aldersgrupper.

Personer med spilleproblemer påvirkes mere af reklamer for pengespil end spillere uden spilleproblemer. Gruppen af spillere med et lavt niveau af spilleproblemer giver i større udstrækning udtryk for, at de bliver påvirket af reklamer for pengespil, end gruppen af spillere det seneste år, der ikke har spilleproblemer. Gruppen af spillere med moderate eller alvorlige spilleproblemer mener i endnu højere grad, at reklamer for pengespil har betydning for omfanget af deres pengespil.

DEL II: HVORDAN ER DET GÅET DEM, DER HAVDE SPILLEPROBLEMER I 2005?

INDLEDNING

I 2005 gennemførte SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd den første store kortlægning af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i Danmark. I alt 8.153 personer i alderen 18-74 år deltog i undersøgelsen, der havde en svarprocent på 71 pct. På baggrund af det internationalt validerede screeningsredskab NODS, anslog undersøgelsen, at 3,9 pct. af befolkningen på et tidspunkt havde udvist en risikabel spilleadfærd, hvoraf 0,7 pct. kunne betegnes som værende eller havende været enten problemspillere, som har vanskeligt ved at styre spilletrangen, eller ludomaner, som har et egentligt misbrug (Bonke & Borregaard, 2006)).

I 2006 blev den samlede gruppe af risikospillere samt en kontrolgruppe interviewet til en uddybende undersøgelse af faktorer af betydning for spilleproblemer (Bonke, 2007). I 2016 har vi igen interviewet risikospillerne og kontrolgruppen. Formålet med denne opfølgende undersøgelse er at undersøge, hvordan det er gået risikospillerne godt ti år efter, at de første gang blev fundet at udvise en risikabel spilleadfærd. Undersøgelsens analyser forsøger at besvare tre spørgsmål:

- I hvilket omfang spiller tidligere risikospillere fortsat pengespil, og er de stadig risikospillere?
- Hvordan har socioøkonomiske forhold og helbred udviklet sig blandt tidligere risikospillere, sammenlignet med kontrolgruppen af ikke-risikospillere?
- Hvad adskiller tidligere risikospillere, som ikke længere er risikospillere, fra tidligere risikospillere, som fortsat er det?

DATA OG BORTFALD

Den opfølgende undersøgelse tager udgangspunkt i en gruppe af 704 personer, der deltog i undersøgelsen af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i Danmark i 2005. Heraf er der 303 personer, der blev identificeret som risikospillere (1 point eller mere) ud fra livstidsmålet NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS), samt en kontrolgruppe bestående af 401 personer, som blev matchet med hensyn til køn, alder og hjemmeboende børn i forbindelse med den uddybende undersøgelse i 2006. Ingen i kontrolgruppen var i 2005 risikospillere ifølge NODS, men alle havde personlig erfaring med pengespil.

Af de 704 personer var 36 personer ikke længere tilgængelige for interview i 2016, idet de enten var døde eller udvandret, mens syv personer havde fået adressebeskyttelse. Af de resterende 661 personer blev der gennemført interview med 404 personer, hvilket gør, at undersøgelsen kommer op på en opnåelsesprocent på 61 pct. Som det fremgår af tabel 8.1, skyldes bortfaldet 15 pct. nægttere, 9 pct., der ikke kunne træffes, 13 pct., hvis telefonnummer ikke kunne findes, og 2 pct., der af andre grunde ikke kunne interviewes. Interviewene blev gennemført som telefoninterview med webopfølgning. 123 (30 pct.) af besvarelserne er indhentet via web, og 281 (70 pct.) via telefon.

TABEL 8.1

Stikprøve til den opfølgende undersøgelse i 2016, fordelt efter besvarelser og bortfaldskategorier. Procent og antal.

	Procent	Antal
Interview gennemført	59,0	390
Interview delvist gennemført	2,1	14
Besvarelser i alt	61,1	404
Nægtede at deltage	14,5	96
Kunne ikke træffes	8,9	59
Telefonnummer ikke fundet	13,3	88
Andet bortfald	2,1	14
Bortfald i alt	38,9	257
Stikprøve i alt	100,0	661

Kilde: Surveydokumentation fra Danmarks Statistik.

Af de 404 personer, som har deltaget i den opfølgende undersøgelse, er 165 fra gruppen af risikospillere og 239 fra kontrolgruppen af ikke-risikospillere. Tabel 8.2 sammenligner de 165 risikospillere med de oprindelige 303 risikospillere og de 239 ikke-risikospillere med de oprindelige 401 ikke-risikospillere fra kontrolgruppen. Der findes ingen signifikante forskelle på de ikke-risikospillere, der har deltaget i den opfølgende undersøgelse, og den oprindelige gruppe af ikke-risikospillere, hverken med hensyn til køn, alder, civilstand, hjemmeboende børn, uddannelsesniveau, stilling eller indkomst. På enkelte variable adskiller risikospillerne, der har deltaget i den opfølgende undersøgelse, sig fra den oprindelige gruppe af risikospillere. Enlige er således underrepræsenteret blandt besvarelserne, mens selvstændige er overrepræsenteret. Bortset fra disse forskelle ligner de to grupper hinanden meget.

Til gengæld er der ingen signifikante forskelle mellem de 165 risikospillere og de 239 ikke-risikospillere, der har deltaget i den opfølgende undersøgelse (jf. bilagstabel B1.1). Det vil altså sige, at gruppen af risikospillere og ikke-risikospillere fortsat ligner hinanden og kun adskiller sig med hensyn til NODS-score i 2005, hvorfor de udgør et godt sammenligningsgrundlag for at analysere konsekvenserne af at være risikospiller.

TABEL 8.2

Bortfald i den opfølgende undersøgelse i 2016 med hensyn til udvalgte baggrundsforhold. Særskilt for risikospillere og ikke-risikospillere (kontrolgruppen). Procent.

Baggrundsforhold:	Risikospillere 2005		Ikke-risikospillere 2005	
	Population (n = 303)	Svar 2016 (n = 165)	Population (n = 401)	Svar 2016 (n = 239)
<i>Alder 2005</i>				
18-24 år	21	18	21	17
25-44 år	54	56	54	54
45-64 år	21	24	21	25
65-74 år	3	2	4	4
I alt	100	100	100	100
<i>Køn</i>				
Mand	82	80	80	77
Kvinde	18	20	20	23
I alt	100	100	100	100
<i>Civilstand 2005</i>				
Enlig	41	32 *	35	32
Partner	59	68 *	65	68
I alt	100	100	100	100
<i>Hjemmeboende børn 2005</i>				
Ja	34	38	35	38
Nej	66	62	65	62
I alt	100	100	100	100
<i>Uddannelsesniveau 2005</i>				
Ingen kompetencegivende udd. (under udd.)	14	11	15	13
Ingen kompetencegivende udd.	26	26	26	23
Erhvervsfaglig udd.	32	33	32	33
Kort videregående udd.	7	8	6	6
Mellemlang videregående udd.	14	15	12	15
Lang videregående udd.	7	7	9	10
I alt	100	100	100	100
<i>Stilling 2005</i>				
Lønmodtager	62	62	61	62
Selvstændig	6	10 *	5	5
Arbejdsløs	4	3	5	7
Pensionist	6	6	6	5
Under uddannelse	17	14	18	15
Andet	5	5	4	5
I alt	100	100	100	100

(Fortsættes)

TABEL 8.2 FORTSAT

Bortfald i den opfølgende undersøgelse i 2016 med hensyn til udvalgte baggrundsforhold. Særsilt for risikospillere og ikke-risikospillere (kontrolgruppen). Procent.

	Risikospillere 2005		Ikke-risikospillere 2005	
	Population (n = 303)	Svar 2016 (n = 165)	Population (n = 401)	Svar 2016 (n = 239)
Baggrundsforhold:				
Gns. månedlig indkomst i 2005, kr.	22.603	23.510	20.289	21.231
<i>NODS nogensinde 2005</i>				
0	0	0	100	100
1-2	83	86	0	0
3-4	11	10	0	0
5+	6	4	0	0
I alt	100	100	100	100
<i>NODS seneste år 2005</i>				
0	42	46	100	100
1-2	49	47	0	0
3-4	6	6	0	0
5+	3	1	0	0
I alt	100	100	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem population og svar.

Kilde: Surveyoplysninger.

ANALYSER OG TEST

Hovedparten af analyserne består af deskriptive fordelinger af spilleadfærd samt demografiske, sociale og helbredsmæssige forhold i 2005/2006 og 2016 blandt risikospillerne og ikke-risikospillerne fra 2005. Der er foretaget signifikansberegninger på forskelle mellem risikospillere og ikke-risikospillere i de enkelte år, og signifikante forskelle på 5-procent-niveau er markeret med en stjerne (*). I de tilfælde, hvor vi har oplysninger om risikospillerne og ikke-risikospillerne i både 2005/2006 og 2016, foretager vi desuden simple difference in differences-test af, om de to grupper har udviklet sig forskelligt over tid. Standardfejlene i disse test er klyngerobuste på individniveau for at tage højde for, at hvert individ optræder to gange.

Afslutningsvist tester vi, om der er faktorer, der er forbundet med en større sandsynlighed for fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne fra 2005. Vi anvender også multivariate regressionsmodel-

ler til at undersøge den relative betydning af udvalgte faktorer for sandsynligheden for fortsatte spilleproblemer i 2016.

Da der ikke er tegn på alvorlige skævheder i bortfaldet, hverken for risikospillere eller ikke-risikospillere, er alle fordelinger og test baseret på uvægtede data.

KARAKTERISTIK AF RISIKOSPILLERNE FRA 2005

Risikospillerne i 2005 var i høj grad yngre mænd. Mere end halvdelen af risikospillerne var således 25-44 år gamle, og fire ud af fem var mænd. At risikospillerne var så unge, betyder, at der i gruppen var flere, der fortsat var under uddannelse, mens relativt få var pensionister, sammenlignet med hele undersøgelsen fra 2005 (jf. bilagstabel B 1.1). Bortset fra disse aspekter lignede risikospillerne i høj grad den almindelige dansker, hvad angår civilstand, hjemmeboende børn, uddannelsesniveau, arbejdsmarkedstilknnytning og indkomst.

Det skal bemærkes, at gruppen af risikospillere dækker over personer med forskelligt omfang af spilleproblemer i 2005. NODS-skalaen kan inddeles i tre sværhedsgrader: risikospillere (1-2 point), problemspillere (3-4 point) og ludomaner (5+ point), hvilket vi altså under ét betegner som (mindst) risikospillere. NODS-skalaen blev også anvendt, så man kan skelne mellem, om spilleproblemerne har manifesteret sig *nogensinde* eller *seneste år*. Langt de fleste i gruppen af risikospillere blev kategoriseret som sådanne, fordi de scorede 1-2 point på NODS nogensinde og var dermed rigtigt nok risikospillere (86 pct.). Kun 10 pct. scorede 3-4 point, og 4 pct. scorede 5+ point. Ser vi i stedet på NODS seneste år, så scorede 46 pct. af risikospillerne 0 point og oplevede dermed slet ikke spilleproblemer det seneste år i 2005. 47 pct. af risikospillerne scorede 1-2 point det seneste år i 2005, 6 pct. scorede 3-4 point, og kun 1 pct. scorede 5+ point.

UDVIKLINGEN I SPILLEKARRIERE 2005-2016

I dette kapitel sammenligner vi risikospillerne og kontrolgruppen med hensyn til spil og spilleproblemer i både 2005 og 2016. Vi undersøger, om risikospillerne fortsat spiller pengespil, og i så fald hvilke typer af pengespil. Derudover undersøger vi, hvordan risikospillerne selv oplever udviklingen i deres spil om penge i løbet af de seneste ti år op til 2016. Endelig undersøger vi, hvorvidt risikospillerne fortsat oplever spilleproblemer, målt med NODS, det seneste år i 2016, og om de på noget tidspunkt har søgt hjælp til deres spilleproblemer.

TYPER AF PENGESPIL I 2005 OG 2016

I 2005 havde langt de fleste spillet mindst én form for pengespil det seneste år, henholdsvis 92 pct. af risikospillerne og 82 pct. af ikke-risikospillerne (se tabel 9.1). Risikospillerne havde generelt spillet på flere forskellige spiltyper det seneste år, og risikospillerne adskilte sig særligt fra ikke-risikospillerne ved at spille mere på spilleautomater, væddemål og sportsspil, roulette og kortspil. I 2005 var pengespil på internettet stadig et relativt nyt fænomen, og her var det især risikospillerne (42 pct.), der havde spillet pengespil online det seneste år, sammenlignet med ikke-risikospillerne (19 pct.).

TABEL 9.1

Andelen af risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, der har spillet på forskellige typer af pengespil det seneste år. 2005 og 2016. Procent.

Spiltyper:	2005		2016	
	Risikospillere 2005 (n = 165)	Ikke- risikospillere 2005 (n = 239)	Risikospillere 2005 (n = 165)	Ikke- risikospillere 2005 (n = 239)
Lotto	67	64	58	57
Andre lotterier	-	-	30	26
Skrabelodder	55	41 *	44	33 *
Spilleautomater ¹	34	10 *	12	6
Bingo/banko	13	5 *	12	6
Væddemål og sportsspil ²	44	16 *	27	16 *
Roulette	17	3 *	5	1 *
Kortspil	35	12 *	16	6 *
Heste- og hundevæddeløb	7	1 *	3	0 *
Andet	33	26	3	1
Mindst ét spil	92	82 *	81	75
Gns. antal spil blandt dem, der har spillet det seneste år	3,0	2,0 *	2,5	2,0 *
Mindst ét spil online blandt dem, der har spillet det seneste år	42	19 *	48	38

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

1. Spilleautomater blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: enarmede tyveknægte, pokerspilleautomater, automater på kasino.
2. Væddemål og sportsspil blev i 2005 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er akkumuleret: fodboldtips, Oddset, udenlandske bookmakerspil.

Kilde: Surveyoplysninger.

I 2016 er det stadig langt de fleste både risikospillere (81 pct.) og ikke-risikospillere (75 pct.), der har spillet mindst én form for pengespil det seneste år. Selvom der ikke længere er forskel på andelen af risikospillere og ikke-risikospillere, der har spillet det seneste år, så spiller risikospillere fortsat generelt flere spil, og det er stadig de samme spiltyper, som de spiller mere.

Det skal dog bemærkes, at andelen af risikospillere, der spiller de enkelte spiltyper i 2016, generelt er faldet i forhold til ti år tidligere. Hvor det fx var 34 pct. af risikospillere, der havde spillet på spilleautomater i 2005, så er tallet 12 pct. i 2016, og hvor det var 17 pct., der havde spillet roulette, så er tallet nu 5 pct. For ikke-risikospillere er andelen,

der spiller de enkelte spil, også faldet, men ikke nær så meget. Test af forskelle i udviklingen viser, at faldet i andelen, der spiller på spilleautomater, væddemål og sportsspil, roulette og kortspil, er signifikant større for risikospillerne end for ikke-risikospillerne (test ikke vist). Både risikospillerne og ikke-risikospillerne er begyndt at spille mere på internettet i trit med internettets udvikling og den øgede liberalisering af spillemarkedet siden 2005. Stigningen har faktisk været stærkest for ikke-risikospillerne, selvom der fortsat er flere risikospillere (48 pct.) end ikke-risikospillere (38 pct.), der har spillet online det seneste år i 2016. Denne forskel er dog ikke signifikant.

VURDERING AF UDVIKLINGEN AF EGET SPIL

Et andet mål for udviklingen i risikospillernes pengespil er fremstillet i tabel 9.2. Vi har stillet spørgsmålet: ”Hvilket udsagn passer bedst på, hvor meget du har spillet inden for de seneste 10 år?”.

TABEL 9.2

Risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, fordelt efter vurdering af udviklingen af eget spil de seneste ti år. 2016. Procent.

Selvvurderet udvikling:	Risikospillere 2005 (n = 163)	Ikke-risikospillere 2005 (n = 237)
Større stigning i udgifter til spil	6	3
Lille stigning i udgifter til spil	12	13
Lille fald i udgifter til spil	12	9
Større fald i udgifter til spil	21	9 *
Ophørt med at spille	9	8
Udgifter til spil på samme niveau	39	59 *
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er flere risikospillere end ikke-risikospillere, der har oplevet ændringer i deres spil om penge. 39 pct. af risikospillerne angiver således at have udgifter til spil, som er på samme niveau som for ti år siden, sammenlignet med 59 pct. af ikke-risikospillerne. Lidt flere risikospillere (18 pct.) end ikke-risikospillere (16 pct.) angiver at have oplevet en lille eller større stigning i deres udgifter til spil, og noget flere risikospillere (33 pct.) end

ikke-rikospillere (18 pct.) angiver at have oplevet et lille eller større fald i deres udgifter til spil. Det er bemærkelsesværdigt, at kun 9 pct. af risikospillerne (og 8 pct. af ikke-rikospillerne) angiver, at de helt er ophørt med at spille pengespil i 2016.

Risikospillere og ikke-rikospillere, der angiver at have oplevet ændringer i deres spil om penge, er blevet spurgt om årsagerne til disse ændringer. Tabel 9.3 viser begrundelserne blandt risikospillere, der har færre udgifter til spil i 2016 end ti år tidligere eller helt er ophørt med at spille. Den hyppigst nævnte begrundelse er, at de ikke længere finder pengespil så underholdende. 49 pct. angiver således dette, mens 22 pct. angiver ”ingen særlig grund”. Kun en mindre andel af risikospillerne, der har færre udgifter til spil, angiver forhold, der kan have tvunget dem til at spille mindre eller holde op med at spille, såsom dårligere økonomiske forhold (13 pct.), familiemæssige forhold (13 pct.) og arbejdsmæssige forhold (6 pct.). Der er ingen signifikante forskelle i begrundelserne mellem risikospillere og ikke-rikospillere, der har færre udgifter til spil.

TABEL 9.3

Andelen af risikospillere og ikke-rikospillere i 2005, der har færre udgifter til spil i 2016 end ti år tidligere eller helt er ophørt med at spille i 2016, som angiver udvalgte årsager til, at de har færre udgifter til spil eller helt er ophørt med at spille. Procent.

Årsager:	Risikospillere 2005 (n = 69)	Ikke-rikospillere 2005 (n = 61)
Bedre økonomiske forhold	1	7
Dårligere økonomiske forhold	13	16
Ikke længere så underholdende	49	36
Familiemæssige forhold	13	3
Arbejdsmæssige forhold	6	5
Andet	14	13
Ingen særlig grund	22	33

Anm.: Flere årsager pr. person kan forekomme.

Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-rikospillere.

Kilde: Surveyoplysninger.

Blandt både risikospillere og ikke-rikospillere, der har øgede udgifter til spil, er de altoverskyggende begrundelser for de øgede udgifter, at det er ”for at vinde” (63 pct. af risikospillerne og 56 pct. af ikke-rikospillerne) og ”for underholdningens og spændingens skyld” (57 pct. af risikospillerne og 56 pct. af ikke-rikospillerne), se tabel 9.4. Flere risi-

kospillere (17 pct.) end ikke-risikospillere (3 pct.) begrundet øgede udgifter til spil med problemer såsom mistet arbejde eller problemer i familien, men forskellen er ikke signifikant.

TABEL 9.4

Andelen af risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, der har øgede udgifter til spil i 2016 end ti år tidligere, som angiver udvalgte årsager til, at de har øgede udgifter til spil. Procent.

Årsager:	Risikospillere 2005 (n = 30)	Ikke-risikospillere 2005 (n = 36)
For at vinde	63	56
For underholdningen og spændingens skyld	57	56
Pga. problemer ¹	17	3
Andet	10	8
Ingen særlig grund	3	14

Anm.: Flere årsager pr. person kan forekomme.

Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

1. Flugt fra problemer, problemer i familien, mistet arbejde, helbredsrelaterede problemer.

Kilde: Surveyoplysninger.

Vi har også spurgt risikospillere og ikke-risikospillere, der har øgede udgifter til spil, hvor pengene til disse øgede udgifter kommer fra (ikke vist). Pengene kommer til dels fra en større indkomst (43 pct. af risikospillere og 53 pct. af ikke-risikospillere) og til dels fra et mindre dagligt forbrug (30 pct. af risikospillere og 41 pct. af ikke-risikospillere). Ingen, hverken risikospillere eller ikke-risikospillere, angiver mere problematiske indtægtskilder såsom lån, salg af ejendele eller kriminalitet.

SPILLEPROBLEMER I 2016

Både tabel 9.1 og tabel 9.2 viser, at langt de fleste risikospillere fra 2005 fortsat spiller pengespil i 2016, om end omfanget af spil generelt har været faldende. Betyder det også, at risikospillerne fortsat kan betegnes som risikospillere, målt med screeningsredskabet NODS? Tabel 9.5 viser, at dette kun i mindre grad er tilfældet. Blandt risikospillerne, dvs. dem, der scorede mindst ét point på livstidsmålet NODS i 2005, er det kun 15 pct., der scorer mindst ét point på NODS seneste år i 2016. Dette er signifikant flere end blandt ikke-risikospillerne, hvor kun 2 pct. scorer mindst ét point på NODS seneste år i 2016, men det viser stadig, at langt de fle-

ste tidligere risikospillere ikke længere er risikospillere i 2016, i hvert fald ikke det seneste år.

TABEL 9.5

Risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, fordelt efter NODS-score seneste år i 2016. Særskilt for risikospillere og ikke-risikospillere og for andre opdelinger af NODS-score i 2005. Procent.

	NODS seneste år 0 2016	NODS seneste år 1-2 2016	NODS seneste år 3+ 2016	I alt
NODS nogensinde 0 (ikke-risikospillere)				
2005 (n = 238) (ref.)	98	2	0	100
NODS nogensinde 1+ (risikospillere)				
2005 (n = 162)	85 *	12 *	2 *	100
NODS nogensinde 1-2 2005 (n = 139)				
(ref.)	86	13	1	100
NODS nogensinde 3+ 2005 (n = 23)	83	9	9 *	100
NODS nogensinde 1+ 2005, men				
NODS seneste år 0 2005 (n = 73) (ref.)	92	8	0	100
NODS seneste år 1+ 2005 (n = 89)	80 *	16	4	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Kilde: Surveyoplysninger.

En del af forklaringen på, at så få tidligere risikospillere fortsat er risikospillere, kan være, at omfanget af spilleproblemer i 2005 varierede blandt risikospillerne. I tabel 9.5 har vi derfor opdelt risikospillerne i to grupper efter score på livstidsmålet NODS i 2005. Blandt dem, der scorede mindst tre point og derfor var problemspillere i 2005, er der lidt flere, som scorer mindst ét point på NODS seneste år i 2016, og særligt er der flere, som scorer mindst tre point. Kun sidstnævnte forskel er dog signifikant, hvilket hænger sammen med, at gruppen, der scorede mindst tre point på livstidsmålet NODS i 2005, kun udgøres af 23 personer.

En anden forklaring kan være, at der i gruppen af risikospillere kan være en del, der allerede i 2005 var ophørt med at være risikospillere. Som vi tidligere har set, var knap halvdelen af risikospillerne nogensinde ikke risikospillere det seneste år i 2005 (jf. tabel 8.2). Ser vi udelukkende på gruppen af risikospillere det seneste år i 2005, så er det 20 pct., der fortsat er risikospillere det seneste år i 2016, hvilket er signifikant flere

end blandt risikospillerne, som ikke var risikospillere det seneste år i 2005, hvor kun 8 pct. er risikospillere det seneste år i 2016.

En tredje forklaring, som understøttes af den internationale forskning, er, at ustabilitet er normen, idet spilleproblemer ofte er transitoriske og episodiske. Mønstrer med, at de fleste risikospillere ved opfølgningen ikke længere er risikospillere, er fundet i en lignende svensk elleveårsopfølgning fra 2015. I 1998 identificerede svenske forskere en gruppe af problemspillere på baggrund af livstidsmålet SOGS-R og geninterviewede dem i 2009, hvor kun 13 pct. fortsat var problemspillere (37 pct. viste fortsat en risikoadfærd i forhold til spil) (Folkhälsomyndigheten, 2015). En anden svensk undersøgelse har desuden fundet, at blot 32 pct. af risikospillere, identificeret i 2009, fortsat var risikospillere året efter, i 2010 (Statens folkhälsoinstitut, 2012, egen beregning). Denne undersøgelse identificerede risikospillere ud fra etårsmålet PGSI.

Undersøgelser fra engelsksprogede lande bakker op om, at spilleproblemer er transitoriske eller episodiske – fra en syvårsopfølgning (1991-1998) i New Zealand, baseret på livstidsmålet SOGS-R (Abbott, Williams & Volberg, 2004) til en femårsopfølgning (2006-2011) i Canada, baseret på etårsmålet PPGM (Williams m.fl., 2015). Undtagelsen er en etårsopfølgning (2009-2010) fra Australien, baseret på etårsmålet PGSI, som fandt, at de fleste personer med moderate eller alvorlige spilleproblemer også havde spilleproblemer ved opfølgningen (Victorian Responsible Gambling Foundation, 2012).

På trods af at undersøgelserne har anvendt forskellige screeningsredskaber, viser de generelt en stor udskiftning i gruppen af risikospillere over tid. Da vores undersøgelse, på linje med de øvrige undersøgelser, kun undersøger spilleproblemer på to tidspunkter, kan vi imidlertid ikke sige, hvorvidt risikospillerne har haft spilleproblemer i en periode, hvorefter problemerne er forsvundet, eller om spilleproblemerne dukker op og forsvinder igen flere gange over tid.

UDELUKKELSE FRA SPIL, HJÆLP OG BEHANDLING

Når så få af risikospillerne fra 2005 ved opfølgningen i 2016 viser tegn på spilleproblemer, er det interessant at undersøge, hvorvidt det hænger sammen med hjælp og behandling vedrørende spillevaner.

Et tilbud, som spillere kan benytte sig af, er at udelukke sig selv fra spil. I Danmark fører Spillemyndigheden ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere), som er et register, hvor spillere kan udelukke sig midlertidigt eller permanent fra at kunne spille onlinespil i Danmark. Visse kasinoer og onlinespiludbydere har tilsvarende tilbud om frivillig udelukkelse fra spil. Kun hver femte risikospiller har kendskab til disse tilbud, hvilket dog er flere end blandt ikke-risikospillerne, hvor det er mindre end hver tiende, som det fremgår af tabel 9.6. Endnu færre, henholdsvis 2 pct. af risikospillerne og 1 pct. af ikke-risikospillerne, har anvendt muligheden for at udelukke sig selv fra spil.

TABEL 9.6

Andelen af risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, der i 2016 har erfaringer med udelukkelse fra spil samt hjælp og behandling vedrørende spillevaner. Procent.

	Risiko-spillere 2005 (n = 164)	Ikke-risiko- spillere 2005 (n = 238)
Erfaringer:		
Har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil, fx ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller direkte hos en spiludbyder	19	8 *
Har anvendt muligheden for at udelukke sig selv fra spil	2	1
Har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner	73	63
Har søgt hjælp eller behandling vedrørende spillevaner	1	<1

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Kilde: Surveyoplysninger.

Flere blandt risikospillerne (73 pct.) og ikke-risikospillerne (64 pct.) siger, at de har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner. Kun 1 pct. af risikospillerne siger dog, at de har søgt hjælp eller behandling vedrørende spillevaner. Den svenske elleveårsopfølgning af personer med spilleproblemer fandt tilsvarende kun 2 pct., der havde søgt hjælp for deres problemer (Folkhälsomyndigheten, 2015).

SAMMENFATNING

Den opfølgende undersøgelse af risikospillere i 2005 og en matchet kontrolgruppe af pengespillere uden spilleproblemer i 2005 viser, at langt de fleste både risikospillere og ikke-risikospillere stadig spiller pengespil i 2016. Risikospillerne fra 2005 spiller fortsat flere forskellige spil, og det er stadig de samme spiltyper, som risikospillerne relativt oftere spiller i 2016.

Både risikospillerne og ikke-risikospillerne er begyndt at spille mere på internettet i trit med internettets udvikling og den øgede liberalisering af spillemarkedet siden 2005.

Nogle flere af risikospillerne end af ikke-risikospillerne har oplevet et større fald i deres udgifter til spil i 2016 i forhold til i 2005, men kun 9 pct. af risikospillerne (og 8 pct. af ikke-risikospillerne) angiver, at de helt er ophørt med at spille pengespil. Blandt risikospillere, der har færre udgifter til spil eller helt er ophørt med at spille i 2016, er den hyppigst nævnte begrundelse, at de ikke længere finder pengespil så underholdende. Kun en mindre andel af risikospillerne, der har færre udgifter til spil, angiver forhold, der kan have tvunget dem til at spille mindre eller holde op med at spille, såsom dårligere økonomiske forhold, familiemæssige forhold og arbejdsmæssige forhold.

Langt de fleste tidligere risikospillere i 2005 er ikke længere risikospillere i 2016, men 20 pct. af risikospillerne det seneste år i 2005 er fortsat risikospillere det seneste år i 2016. At spilleproblemer er transitoriske eller episodiske, er et generelt fund i den internationale forskning, bl.a. i en svensk elleveårsopfølgning fra 2015.

Kun hver femte risikospiller og hver tiende ikke-risikospiller har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil gennem ROFUS eller andre tilbud. Endnu færre, henholdsvis 2 pct. af risikospillerne og 1 pct. af ikke-risikospillerne, har anvendt muligheden for at udelukke sig selv fra spil.

De fleste risikospillere og ikke-risikospillere har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner, men kun 1 pct. af risikospillerne oplyser, at de har søgt hjælp eller behandling. Den svenske elleveårsopfølgning af personer med spilleproblemer fandt tilsvarende kun 2 pct., der havde søgt hjælp eller behandling.

UDVIKLINGEN I SOCIALE FORHOLD OG HELBRED 2005- 2016

I dette kapitel sammenligner vi risikospillerne og ikke-risikospillerne for at belyse forskelle i sociale forhold og helbred ved opfølgningen i 2016. Samtidig undersøger vi, hvorvidt der er forskelle i de to gruppers udvikling i sociale forhold og helbred for perioden 2005-2016.

DEMOGRAFISKE OG SOCIOØKONOMISKE FORHOLD

Tabel 10.1 viser civilstand og socioøkonomiske forhold for risikospillerne og ikke-risikospillerne i 2005 og 2016. 32 pct. af både risikospillerne og ikke-risikospillerne var enlige i 2005. Andelen af enlige er faldet til henholdsvis 22 pct. og 25 pct. i 2016. Overordnet set er der altså lige mange enlige blandt risikospillerne og ikke-risikospillerne. En delanalyse viser tilmed, at andelen, der er gået fra sin partner i perioden (partner 2005 – enlig 2016), er lige stor blandt risikospillere (10 pct.) og ikke-risikospillere (9 pct.) (ikke vist).

TABEL 10.1

Risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, fordelt efter civilstand og socio-økonomiske forhold i 2005 og 2016. Procent.

	2005		2016	
	Risikospillere	Ikke-risikospillere	Risikospillere	Ikke-risikospillere
	2005	2005	2005	2005
	(n = 165)	(n = 239)	(n = 165)	(n = 239)
<i>Civilstand</i>				
Enlig	32	32	22	25
Partner	68	68	78	75
I alt	100	100	100	100
<i>Stilling</i>				
Lønmodtager	62	62	61	69
Selvstændig	10	5	8	8
Arbejdsløs	3	7	6	3
Pensionist	6	5	18	18
Under uddannelse	14	15	2	1
Andet	5	5	5	2
I alt	100	100	100	100
Gns. månedlig indkomst, kr. ¹	27.535	24.990	31.051	32.612
	(n = 151)	(n = 216)	(n = 151)	(n = 216)

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

1. Reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i januar 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er ingen forskelle i risikospilleres og ikke-risikospilleres erhvervs-mæssige stilling i hverken 2005 eller 2016. Lidt flere ikke-risikospillere (69 pct.) end risikospillere (61 pct.) er lønmodtagere i 2016, men forskellen er ikke signifikant. Kun 6 pct. af risikospillerne og 3 pct. af ikke-risikospillerne er arbejdsløse i 2016, hvilket heller ikke er en signifikant forskel. Til gengæld er andelen af arbejdsløse risikospillere steget med 3 procentpoint i perioden 2005-2009, mens andelen af arbejdsløse ikke-risikospillere er faldet med 4 procentpoint, og denne forskel i udviklingen er signifikant (test ikke vist).

Der er heller ikke forskel på risikospilleres og ikke-risikospilleres indkomst i hverken 2005 eller 2016. Dog ser vi, at risikospilleres månedlige bruttoløn er steget med godt 3.500 kr. i perioden 2005-2016, mens ikke-risikospilleres bruttoløn er steget med godt 7.500 kr. i samme periode, men forskellen er ikke signifikant.

TABEL 10.2

Andelen af risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, der har oplevet negative konsekvenser af spillevaner inden for de seneste ti år i 2016. Procent.

	Risikospillere 2005 (n = 159)	Ikke-risikospillere 2005 (n = 235)
<i>Har dine spillevaner inden for de seneste 10 år haft en negativ betydning for ...</i>		
Forhold til partner	5	<1 *
Forhold til børn	1	0
Forhold til venner og familie	3	0 *
Økonomiske problemer	3	1
Mindst én af ovenstående	6	1 *

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Kilde: Surveyoplysninger.

I 2016 har vi desuden stillet en række spørgsmål til både risikospillerne og ikke-risikospillerne om, hvorvidt de oplever, at deres spillevaner inden for de seneste ti år har påvirket forskellige aspekter af deres liv negativt. Praktisk talt ingen af ikke-risikospillerne (1 pct.) angiver, at deres spillevaner har påvirket forholdet til deres partner, børn, venner eller familie negativt, eller at deres spillevaner har givet anledning til økonomiske problemer, men også kun få af risikospillerne (6 pct.) angiver dette (se tabel 10.2). Der er forskning, der peger på, at de berørte omgivelser ofte er end spillerne selv rapporterer negative konsekvenser af spillevaner, og at dette skyldes, at spillerne til tider lever i selvbedrag (Tepperman, 2009). Om det forholder sig sådan, har vi desværre ikke mulighed for at undersøge med vores datagrundlag.

HELBRED OG MISBRUG

Tabel 10.3 viser forskelle i helbred og livstilfredshed mellem risikospillerne og ikke-risikospillerne, og her er der ingen signifikante forskelle på de to grupper. I forbindelse med den uddybende undersøgelse i 2006 blev risikospillerne og ikke-risikospillerne spurgt om, hvordan de ville beskrive deres helbredssituation i løbet af de seneste tolv måneder, og her svarede langt størstedelen af begge grupper enten ”meget god” eller ”god”. Bemærk, at analyseudvalget (n) er mindre i 2006, da vi her kun inkluderer de risikospillere og ikke-risikospillere, der har besvaret både

den uddybende undersøgelse i 2006 og den opfølgende undersøgelse i 2016.

TABEL 10.3

Risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, fordelt efter helbred og livstilfredshed i 2006 og 2016. Procent og score på skala fra 0 til 10.

	2006		2016	
	Risikospillere 2005 (n = 101)	Ikke- risikospille- re 2005 (n = 169)	Risikospillere 2005 (n = 159)	Ikke- risikospille- re 2005 (n = 235)
<i>Hvordan synes du, at dit hel- bred er alt i alt?</i>				
Virkelig godt	52	60	24	24
Godt	42	28	52	60
Nogenlunde	5	9	18	13
Dårligt	1	4	6	3
Meget dårligt	0	0	1	0
I alt	100	100	100	100
Har et længerevarende fysisk helbredsproblem eller han- dicap	-	-	23	17
<i>Livstilfredshed</i>				
0	-	-	0	0
1	-	-	0	0
2	-	-	0	<1
3	-	-	1	1
4	-	-	1	3
5	-	-	4	4
6	-	-	10	5
7	-	-	16	16
8	-	-	41	34
9	-	-	17	22
10	-	-	10	15
Gns. livstilfredshed	-	-	7,8	8,0

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Analyseudvalget er mindre for 2006, da vi her kun inkluderer oplysninger for dem, der har besvaret både den uddybende undersøgelse i 2006 og den opfølgende undersøgelse i 2016.

1. I 2006 var ordlyden på spørgsmålet lidt anderledes: "Hvordan vil du beskrive din helbredssituation i løbet af de seneste 12 måneder? Meget god/God/Nogenlunde/Dårlig/Meget dårlig".

Kilde: Surveyoplysninger.

I 2016 er der fortsat ingen forskel på risikospilleres og ikke-risikospilleres selvvaluerede helbred, men generelt vurderer begge grupper deres helbred dårligere. For risikospillere er det gennemsnitlige fald i helbred 0,5

kategorier på skalaen, og for ikke-risikospillere er det gennemsnitlige fald 0,4, hvilket ikke er en signifikant forskel (test ikke vist). Faldet i selv vurderet helbred kan til dels skyldes en ændret formulering af spørgsmålet i 2016 og til dels, at risikospillerne og ikke-risikospillerne er blevet ti år ældre.

Der er umiddelbart flere risikospillere (23 pct.) end ikke-risikospillere (17 pct.), der angiver at have et længerevarende fysisk helbredsproblem eller handicap, men forskellen er ikke signifikant.

TABEL 10.4

Risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, fordelt efter social støtte i 2016. Procent.

	Risikospillere 2005 (n = 158)	Ikke-risikospillere 2005 (n = 233)
<i>Hvis du bliver syg og har brug for hjælp til praktiske problemer, kan du da regne med hjælp fra andre?</i>		
Ja, helt sikkert	84	82
Ja, måske	13	16
Nej	3	2
I alt	100	100
<i>Sker det nogensinde, at du er alene, selvom du egentlig havde mest lyst til at være sammen med andre?</i>		
Ja, ofte	3	2
Ja, en gang imellem	22	16
Ja, men sjældent	29	30
Nej	46	52
I alt	100	100
<i>Har du nogen at tale med, hvis du har problemer eller har brug for støtte?</i>		
Ja, altid	72	69
Ja, for det meste	21	26
Ja, nogle gange	6	4
Nej, aldrig eller næsten aldrig	2	1
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er heller ingen forskelle i livstilfredshed i 2016 mellem risikospillere og ikke-risikospillere, hverken med hensyn til fordelingen på skalaen fra

0-10 eller med hensyn til den gennemsnitlige livstilfredshed, hvor risikospillere gennemsnitligt scorer 7,8 og ikke-risikospillere 8,0.

Der er ingen forskelle i risikospilleres og ikke-risikospilleres oplevelse af social støtte (tabel 10.4). Langt de fleste risikospillere (84 pct.) og ikke-risikospillere (82 pct.) mener helt sikkert, at de kan regne med hjælp fra andre, hvis de bliver syge og har brug for hjælp til praktiske problemer. På samme måde har næsten alle risikospillere (92 pct.) og ikke-risikospillere (95 pct.) altid eller for det meste nogen at tale med, hvis de har problemer eller har brug for støtte. Lidt flere risikospillere (25 pct.) end ikke-risikospillere (18 pct.) oplever ofte eller engang imellem at være alene, selvom de egentlig havde mest lyst til at være sammen med andre, men forskellen er ikke signifikant.

I tabel 10.5 sammenligner vi risikospillere og ikke-risikospillere med hensyn til deres forbrug af alkohol i 2006 samt deres forbrug af tobak, hash og andre stoffer i både 2006 og 2016. Bemærk igen, at analyseudvalget (n) er mindre i 2006, da vi her kun inkluderer de risikospillere og ikke-risikospillere, der har besvaret både den uddybende undersøgelse i 2006 og den opfølgende undersøgelse i 2016.

Med hensyn til alkoholforbrug blev risikospillerne og ikke-risikospillerne i forbindelse med den uddybende undersøgelse i 2006 kun spurgt, om de drikker alkohol, hvilket cirka 80 pct. i begge grupper angav (ikke vist). I 2016 er de i stedet blevet spurgt, hvor ofte de drikker alkohol, og her er der heller ingen forskel på risikospillerne og ikke-risikospillerne. 12 pct. af risikospillerne og 14 pct. af ikke-risikospillerne drikker alkohol dagligt eller næsten dagligt, mens yderligere 46 pct. af risikospillerne og 43 pct. af ikke-risikospillerne drikker ugentligt. Gennemsnitligt drikker både risikospillerne og ikke-risikospillerne omkring fem genstande om ugen.

Mens der ikke er forskel i alkoholforbrug, er der imidlertid flere af risikospillerne end ikke-risikospillerne, som ryger. I 2006 var det 39 pct. af risikospillerne, der røg dagligt, mod 22 pct. af ikke-risikospillerne. I 2016 er disse andele faldet til henholdsvis 27 pct. og 17 pct., men forskellen er stadig signifikant. De fleste af dem, der er holdt op med at ryge dagligt, ryger stadig, men altså ikke længere hver dag.

TABEL 10.5

Risikospillere og ikke-risikospillere i 2005, fordelt efter forbrug af alkohol, tobak og stoffer i 2006 og 2016. Procent.

	2006		2016	
	Risikospillere 2005 (n = 104)	Ikke-risikospillere 2005 (n = 170)	Risikospillere 2005 (n = 158)	Ikke-risikospillere 2005 (n = 233)
<i>Alkoholforbrug</i>				
Dagligt eller næsten dagligt	-	-	12	14
Ugentligt	-	-	46	43
Sjældnere	-	-	38	36
Drikker aldrig alkohol	-	-	4	6
I alt	-	-	100	100
Gns. ugentlige genstande blandt dem, der drikker	-	-	5,1	5,1
<i>Forbrug af tobak</i>				
Har ikke røget inden for de seneste 12 måneder	56	72 *	58	73 *
Har røget inden for de seneste 12 måneder	5	7	15	10
Ryger hver dag	39	22 *	27	17 *
I alt	100	100	100	100
<i>Forbrug af hash¹</i>				
Har aldrig røget hash	60	68	42	55 *
Har røget hash	40	32	52	39 *
Har røget hash inden for de seneste 12 måneder			6	6
I alt	100	100	100	100
<i>Forbrug af andre stoffer¹</i>				
Har aldrig taget andre stoffer	88	95	81	88
Har taget andre stoffer	12	5	17	9 *
Har taget andre stoffer inden for de seneste 12 måneder			2	3
I alt	100	100	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og ikke-risikospillere.

Analysesubvalget er mindre for 2006, da vi her kun inkluderer oplysninger for dem, der har besvaret både den uddybende undersøgelse i 2006 og den opfølgende undersøgelse i 2016.

1. I 2016 er der spurgt om forbrug af hash og andre stoffer de seneste 12 måneder, mens der i 2006 kun er spurgt om forbruget nogensinde.

Kilde: Surveyoplysninger.

Også med hensyn til erfaring med hash og andre stoffer er der visse forskelle på risikospillerne og ikke-risikospillerne. I 2006 var det 40 pct. af risikospillerne, der havde prøvet at ryge hash, mod 32 pct. af ikke-

risikospillerne, men forskellen er ikke signifikant. I 2016 er andelen, der har prøvet at ryge hash, steget til 58 pct. blandt risikospillerne og 45 pct. blandt ikke-risikospillerne, hvilket er en signifikant forskel.

Andelen, der havde prøvet at tage andre stoffer (kokain, amfetamin osv.), var 12 pct. blandt risikospillerne og 5 pct. blandt ikke-risikospillerne i 2006. I 2016 er andelen steget til henholdsvis 19 og 12 pct.

Selvom der er flere af risikospillerne end af ikke-risikospillerne, der har erfaring med hash eller andre stoffer, så er der imidlertid ikke flere af risikospillerne, der har røget hash (6 pct. af både risikospillerne og ikke-risikospillerne) eller taget andre stoffer (2 pct. af risikospillerne og 3 pct. af ikke-risikospillerne) inden for de seneste tolv måneder i 2016.

SAMMENFATNING

I dette kapitel har vi sammenlignet risikospillerne og ikke-risikospillerne i 2005 for at belyse forskelle i sociale forhold og helbred ved opfølgningen i 2016. Forskellene mellem de to grupper er gennemgående meget små, og ændringerne fra 2005 til 2016 er gennemgående meget ens for de to grupper.

I begge grupper er der blevet færre, der er enlige, hvilket hænger sammen med, at de er blevet 11 år ældre. Der er ingen forskelle i de to gruppers erhvervsmæssige stilling i hverken 2005 eller 2016. Der er heller ikke forskel på risikospilleres og ikke-risikospilleres indkomst i hverken 2005 eller 2016. Til gengæld er andelen af arbejdsløse risikospillere steget lidt i perioden 2005-2016, mens andelen af arbejdsløse ikke-risikospillere er faldet lidt.

En lille andel af risikospillerne (6 pct.) angiver, at deres spillevaner har påvirket forholdet til deres partner, børn, venner eller familie negativt, eller at deres spillevaner har givet anledning til økonomiske problemer, mens praktisk talt ingen af ikke-risikospillerne angiver dette.

Ligesom ti år tidligere (i 2006) er der i 2016 fortsat ingen forskel på risikospilleres og ikke-risikospilleres selvvaluerede helbred, men generelt vurderer begge grupper deres helbred dårligere. Der er heller ingen forskelle i livstilfredshed i 2016 mellem risikospillere og ikke-risikospillere, ligesom der ikke er forskelle i risikospilleres og ikke-risikospilleres oplevelse af muligheder for social støtte fra andre.

Mens der ikke er forskel i alkoholforbrug, er der imidlertid flere af risikospillerne end ikke-risikospillerne, som ryger. I begge grupper er andelen af rygere faldet, men forskellen mellem grupperne er stadig signifikant.

Flere af risikospillerne end af ikke-risikospillerne har erfaring med hash eller andre stoffer, men det er imidlertid i 2016 ikke flere af risikospillerne end af ikke-risikospillerne, der har røget hash eller taget andre stoffer inden for de seneste tolv måneder.

FAKTORER FORBUNDET MED FORTSATTE SPILLEPROBLEMER I 2016

I dette afsluttende kapitel belyser vi, hvilke faktorer der hænger sammen med fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne, og hvilke faktorer der hænger sammen med, at risikospillerne ikke længere er risikospillere i 2016.

DEMOGRAFISKE OG SOCIOØKONOMISKE FAKTORER

Tabel 11.1 tager udgangspunkt i de 162 risikospillere fra 2005, som er blevet scoreet på screeningsredskabet NODS i 2016, og hvoraf 15 pct. fortsat er risikospillere det seneste år. Tabellen deler risikospillerne op efter demografiske og socioøkonomiske karakteristika for at se, om de fortsatte risikospillere er overrepræsenterede i nogle grupper.

Der er en tydelig forskel i andelen af fortsatte risikospillere mellem aldersgrupperne. Mens 23 pct. af den yngste aldersgruppe blandt risikospillerne i 2005 (29-39 år i 2016) er risikospillere det seneste år i 2016, så er det kun 13 pct. af de 40-59-årige risikospillere og 3 pct. af de 60-77-årige risikospillere. Der er således signifikant flere af de unge risikospillere, der var i 20'erne i 2005, som fortsat er risikospillere det seneste år i 2016, sammenlignet med de ældste risikospillere.

TABEL 11.1

Andelen af risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere seneste år i 2016.
Særskilt for udvalgte demografiske og socioøkonomiske faktorer. Procent.

	Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal		Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal
Alle risikospillere 2005	15	162	Alle risikospillere 2005	15	162
<i>Alder 2016</i>			<i>Uddannelsesniveau 2005</i>		
29-39 år (ref.)	23	57	Ingen kompetencegivende udd. (under udd.)	22	18
40-59 år	13	76	Ingen kompetencegivende udd.	14	42
60-77 år	3 *	29	Erhvervsfaglig udd.	13	54
<i>Køn</i>			Kort videregående udd.	15	13
Mand	15	130	Mellemlang videregående udd.	17	24
Kvinde	13	32	Lang videregående udd.	9	11
<i>Civilstand 2005</i>			<i>Stilling 2005</i>		
Enlig	19	53	I beskæftigelse	14	116
Partner	13	109	Ikke i beskæftigelse	17	46
<i>Civilstand 2005-2016</i>			<i>Stilling 2016</i>		
Partner – Partner (ref.)	13	93	I beskæftigelse	15	111
Enlig – Enlig	29	21	Ikke i beskæftigelse	14	51
Enlig – Partner	13	32	<i>Månedlig indkomst 2005¹</i>		
Partner – Enlig	13	16	0-14.999 kr. (ref.)	17	35
<i>Hjemmeboende børn 2005</i>			15.000-24.999 kr.	18	40
Ja	12	60	25.000-34.999 kr.	16	43
Nej	17	102	35.000+ kr.	9	34
<i>Hjemmeboende børn 2005-2016</i>			<i>Ændring i månedlig indkomst 2005-2016^a</i>		
Ja – Ja (ref.)	16	44	Tjener mindre i 2016 (ref.)	13	55
Nej – Nej	15	65	Tjener op til 10.000 kr. mere i 2016	15	53
Ja – Nej	0	16	Tjener mindst 10.000 kr. mere i 2016	20	41
Nej – Ja	19	37			

Anm.: Med * er markeret forskelle, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. Reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i januar 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Ser man videre på tabel 11.1, så er der flere variationer i andelen af risikospillere det seneste år i 2016 med hensyn til demografiske og socio-økonomiske faktorer, men ingen af forskellene er signifikante, hvilket i høj grad skyldes, at der er et lille analyseudvalg på 162 risikospillere. Fx er der umiddelbart flere fortsatte risikospillere blandt de risikospillere, der var enlige i 2005 (19 pct.), og særligt blandt dem, der var enlige i både 2005 og 2016 (29 pct.), men disse forskelle er ikke signifikante. Der er således ingen signifikante forskelle i fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne med hensyn til køn, civilstand, hjemmeboende børn, uddannelsesniveau, erhvervsmæssig stilling eller indkomst.

HELBREDS- OG MISBRUGSMÆSSIGE FAKTORER

Tabel 11.2 viser sammenhængen mellem helbreds- og misbrugsmæssige faktorer og fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne fra 2005. Blandt de risikospillere, som har vurderet deres helbred som nogenlunde eller dårligt i 2006, er der signifikant flere med fortsatte spilleproblemer, men forskellen baserer sig dog alligevel på meget få risikospillere med nogenlunde eller dårligt helbred ($n = 6$). Der er også umiddelbart flere med fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne med et længevarende fysisk helbredsproblem eller handicap (19 pct.) og blandt dem, som har taget stoffer (25-33 pct.). Disse forskelle er dog ikke signifikante.

I stedet er der signifikant flere med fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt de risikospillere, som har en lav livstilfredshed. 32 pct. af de risikospillere, der scorer 0-6 point på livstilfredshedsskalaen i 2016, har også fortsatte spilleproblemer i 2016, hvilket er noget mere end blandt de risikospillere, der scorer højere på skalaen. Retningen af en eventuel kausalitet imellem livstilfredshed og fortsatte spilleproblemer er dog problematisk at sige noget om, da begge mål er målt i samme år. Det kan således ligeså vel tænkes, at fortsatte spilleproblemer medfører en lavere livstilfredshed, som at en lavere livstilfredshed er skyld i, at spilleproblemerne er fortsat.

TABEL 11.2

Andelen af risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere seneste år i 2016. Særsklit for udvalgte helbreds- og misbrugsmæssige faktorer. Procent.

	Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal		Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal
Alle risikospillere 2005	15	162	Alle risikospillere 2005	15	162
<i>Selvurderet helbred 2006</i>			<i>Forbrug af hash 2006-2016</i>		
Meget godt (ref.)	13	52	Har aldrig røget hash 2016 (ref.)	13	39
Godt	7	41	Har røget hash 2006	15	40
Nogenlunde/Dårligt	50 *	6	Er begyndt at ryge hash i perioden 2006-2016	18	22
<i>Ændring i selvurderet helbred 2006-2016¹</i>			<i>Forbrug af andre stoffer 2006-2016</i>		
Helbred er blevet dårligere (ref.)	13	48	Har aldrig taget andre stoffer 2016 (ref.)	11	79
Helbred er det samme	11	38	Har taget andre stoffer 2006	25	12
Helbred er blevet bedre	25	12	Er begyndt at tage andre stoffer i perioden 2006-2016	33	9
<i>Har et længerevarende fysisk helbredsproblem eller handicap 2016</i>					
Ja	19	36			
Nej	13	123			
<i>Livstilfredshed 2016</i>					
0-6 (ref.)	32	25			
7	12 *	26			
8	13 *	64			
9-10	9 *	43			

Anm.: Med * er markeret forskelle, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. Ordlyden på spørgsmålet varierer. 2006: "Hvordan vil du beskrive din helbredssituation i løbet af de seneste 12 måneder?" 2016: "Hvordan synes du, dit helbred er alt i alt?"

Kilde: Surveyoplysninger.

SPILLERELATEREDE FAKTORER

Tabel 11.3 viser sammenhængen mellem spilleadfærd i 2005 og fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne fra 2005. En vigtig parameter blandt risikospillerne er, om de også var risikospillere det seneste år i

2005, eller om deres risikoadfærd i forhold til spil ligger længere tilbage. Blandt de risikospillere, som også var risikospillere det seneste år i 2005, er 20 pct. fortsat risikospillere det seneste år i 2016, sammenlignet med 8 pct. af de risikospillere, der ikke var risikospillere det seneste år i 2005.

TABEL 11.3

Andelen af risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere seneste år i 2016. Særsklit for udvalgte spilladfærdsmæssige faktorer. Procent.

	Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal		Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal
Alle risikospillere 2005	15	162	Alle risikospillere 2005	15	162
<i>Risikospiller seneste år 2005</i>			<i>Spillede på spilleautomater 2005</i>		
Ja	20	89	Ja	16	56
Nej	8 *	73	Nej	14	106
<i>Spillede ugentligt 2005</i>			<i>Spillede væddemål og sportsspil 2005</i>		
Ja	16	49	Ja	19	72
Nej	14	113	Nej	11	90
<i>Spillede online 2005</i>			<i>Spillede roulette 2005</i>		
Ja	22	64	Ja	18	28
Nej	9 *	86	Nej	14	134
<i>Beløb spillet for seneste måned 2005</i>			<i>Spillede kortspil 2005</i>		
0 kr. (ref.)	18	55	Ja	16	57
1-499 kr.	7	54	Nej	14	105
500+ kr.	19	52			
<i>Debutalder for pengespil</i>					
6-12 år (ref.)	14	28			
13-17 år	19	58			
18-20 år	10	40			
21+ år	18	28			

Anm.: Med * er markeret forskelle, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Blandt risikospillere, der havde spillet online det seneste år i 2005, har 22 pct. fortsat spilleproblemer i 2016 mod 9 pct. blandt risikospillerne, der ikke havde spillet online. Hvilke typer af pengespil, risikospillerne havde spillet i 2005, synes at have en vis sammenhæng med, hvorvidt de fortsat har spilleproblemer, men forskellene er ikke signifikante. Størrelsen på

beløbet, man spillede for i 2005, og debutalder for pengespil har heller ingen sammenhæng med fortsatte spilleproblemer i 2016.

Tabel 11.4 viser sammenhængen mellem risikovillighed og forskellige opfattelser af gambling og fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne fra 2005. I forbindelse med den uddybende undersøgelse i 2006 blev risikospillerne stillet spørgsmålet: ”Hvor enig er du i følgende: Efter at have spillet mange gange i træk uden at vinde er chancen for at vinde større?”, hvor det eneste logiske svar er at være ”helt uenig”. Blandt de risikospillere, der svarede dette i 2006, har 20 pct. fortsatte spilleproblemer, mod 5 pct. af de risikospillere, som svarede andet end ”helt uenig”. Det vil altså sige, at de risikospillere som lod til at forstå sandsynlighedsregning i 2006, i højere grad end dem, der ikke gjorde, fortsat har spilleproblemer i 2016.

I 2016 er risikospillerne blevet stillet spørgsmålet: ”Du får mulighed for at købe en lodseddel til et lotteri. Der er 10 personer med i lotteriet. Præmien er på 20.000 kr. Vinderen af lotteriet bliver fundet ved lodtrækning, dvs. alle har lige stor chance for at vinde. Hvilken pris vil du maksimalt betale for en lodseddel til dette lotteri?” Blandt de risikospillere, der maksimalt ville betale 500 kr. for at deltage i et sådant lotteri, er det 11 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod 29 pct. af de risikospillere, der ville betale 1.000 kr. eller mere for at deltage. Risikospillerne blev i 2016 også bedt om at forholde sig til en hypotetisk situation, hvor de vinder en skattefri præmie på 100.000 kr. i deres bank. De kan vælge at få udbetalt pengene med det samme, eller vente et år mod at få en vis rente på beløbet. Blandt de risikospillere, der ville acceptere at vente et år mod en rente på 2 pct. er det kun 5 pct., der fortsat har spilleproblemer, mod 25 pct. af de risikospillere, der først ville acceptere en rente på 30 pct. eller mere. Der er således noget der tyder på, at de risikospillere, der udviser størst grad af risikovillighed og mindst grad af behovsudsættelse, i højere grad har fortsatte spilleproblemer i 2016. Hvilken vej kausaliteten går, er dog svært at svare på, da målene for risikovillighed og fortsatte spilleproblemer er målt i samme år.

TABEL 11.4

Andelen af risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte faktorer vedrørende risikovillighed og opfattelser af gambling. Procent.

	Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal		Risiko- spiller seneste år 2016, pct.	n, antal
Alle risikospillere 2005	15	162	Alle risikospillere 2005	15	162
<i>Du kan vælge at slå plat og krone, hvor plat giver et tab på 750 kr. og krone en gevinst på 1.500 kr. 2016</i>			<i>Forstår sandsynlighedsregning 2006¹</i>		
Vælger at slå plat og krone	20	44	Ja	20	65
Vælger ikke at slå plat og krone	12	115	Nej	5 *	37
<i>Maksimal pris for at deltage i et lotteri med ti deltagere og én præmie på 20.000 kr. 2016</i>			<i>Gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig 2006</i>		
0-75 kr. (ref.)	11	63	Helt uenig/Lidt uenig/		
100-500 kr.	11	65	Hverken enig eller uenig	10	50
1000+ kr.	29 *	31	Helt enig/Lidt enig	20	49
<i>Hvor høj en rente man vil acceptere for at vente et år med at få udbetalt en skattefri præmie på 100.000 kr. 2016</i>			<i>Gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig 2006-2016</i>		
2 pct. (ref.)	5	38	Blevet mere enig (ref.)	13	31
5-8 pct.	11	45	Samme holdning	19	31
10-20 pct.	18	44	Blevet mere uenig	14	37
30 pct. eller mere	25 *	32			

Anm.: Med * er markeret forskelle, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. På baggrund af spørgsmålet: "Hvor enig er du i følgende: Efter at have spillet mange gange i træk uden at vinde er chancen for at vinde større? Helt uenig/Lidt uenig/Hverken enig eller uenig/Lidt enig/Helt Enig". Kun de, der angiver at være helt uenige, kategoriseres som havende forstået sandsynlighedsregning.

Kilde: Surveyoplysninger.

PERSONLIGHEDSMÆSSIGE FAKTORER

Endelig viser tabel 11.5 sammenhængen mellem forskellige personlighedsmål fra 2016 og fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne fra 2005. Vi har anvendt et redskab bestående af ti spørgsmål, kendt som Big Five, til at måle forskellige aspekter af risikospillerens personlighed. Vi finder, at to ud af de fem personlighedstræk ikke har nogen sammenhæng med fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne. Det

drejer sig om venlighed, målt som det at stole på folk og ikke fokusere på andres fejl, samt åbenhed, målt som det at have kunstneriske interesser og være fantasifuld.

Til gengæld har de øvrige tre personlighedstræk en sammenhæng med fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne. Det drejer sig om udadvendthed, samvittighedsfuldhed og neuroticisme. Med hensyn til udadvendthed er det særligt på spørgsmålet, om man ser sig selv som reserveret, at der er variation i andelen med fortsatte spilleproblemer. Blandt risikospillere, der er reserverede, er det 28 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod 11 pct. af risikospillere, der ikke er reserverede. Med hensyn til samvittighedsfuldhed er det særligt på spørgsmålet, om man ser sig selv som doven, at der er variation. Blandt risikospillere, der er dovne, er det 32 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod 8 pct. af risikospillere, der ikke er dovne. Det er dog med hensyn til neuroticisme, at vi ser de største variationer i gruppen af risikospillere med hensyn til fortsatte spilleproblemer. Blandt risikospillere, der let bliver nervøse og usikre, er det således hele 43 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod blot 6 pct. af risikospillere, der ikke har de tendenser. Tilsvarende blandt risikospillere, der ikke er afslappede og gode til at håndtere stress, er det 42 pct. der fortsat har spilleproblemer i 2016 mod 11 pct. af risikospillere, der ikke har de tendenser.

Ud over Big Five har vi også stillet risikospillerne fire spørgsmål om deres oplevelse af, hvor meget kontrol de har over de ting, der sker i deres liv (jf. bilagsboks B1.1). Svarene fra disse fire spørgsmål lægges sammen, og der laves et overordnet mål for kontrol fra 0 point (mindst kontrol) til 4 point (mest kontrol). Blandt risikospillerne, der scorer 0-2 point, er det 25 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016 sammenlignet med 10 pct. blandt dem, der scorer 3 point, og 13 pct. blandt dem, der scorer 4 point.

Det skal dog bemærkes, at variableerne for personlighed er målt i 2016 og derfor ligeså vel kan være konsekvenser af de fortsatte spilleproblemer, som de kan være skyld i dem.

TABEL 11.5

Andelen af risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere seneste år i 2016. Særsklit for udvalgte personlighedsmæssige faktorer. Procent.

	Risikospiller seneste år 2016, pct.	n, antal		Risikospiller seneste år 2016, pct.	n, antal
Alle risikospillere 2005	15	162	Alle risikospillere 2005	15	162
<i>Udadvendthed: Er reserveret 2016</i>			<i>Neuroticisme: Er afslappet og håndterer stress godt 2016</i>		
Meget uenig/Uenig (ref.)	11	101	Meget uenig/Uenig (ref.)	42	24
Hverken enig eller uenig	9	22	Hverken enig eller uenig	3 *	29
Meget enig/Enig	28 *	36	Meget enig/Enig	11 *	105
<i>Udadvendthed: Er udadvendt 2016</i>			<i>Neuroticisme: Bliver let nervøs og usikker 2016</i>		
Meget uenig/Uenig (ref.)	24	25	Meget uenig/Uenig (ref.)	6	101
Hverken enig eller uenig	23	22	Hverken enig eller uenig	17	29
Meget enig/Enig	11	111	Meget enig/Enig	43 *	28
<i>Venlighed: Stoler almindeligvis på folk 2016</i>			<i>Åbenhed: Har få kunstneriske interesser 2016</i>		
Meget uenig/Uenig (ref.)	25	16	Meget uenig/Uenig (ref.)	12	57
Hverken enig eller uenig	33	6	Hverken enig eller uenig	11	27
Meget enig/Enig	12	137	Meget enig/Enig	18	74
<i>Venlighed: Har tendens til at fokusere på andres fejl 2016</i>			<i>Åbenhed: Har en god fantasi 2016</i>		
Meget uenig/Uenig (ref.)	12	86	Meget uenig/Uenig (ref.)	17	18
Hverken enig eller uenig	20	49	Hverken enig eller uenig	9	32
Meget enig/Enig	13	23	Meget enig/Enig	16	108
<i>Samvittighedsfuldhed: Har tendens til at være doven 2016</i>			<i>Samlet score på fire spørgsmål om følelse af kontrol over eget liv 2016¹</i>		
Meget uenig/Uenig (ref.)	8	103	0-2 point (ref.)	25	40
Hverken enig eller uenig	26 *	31	3 point	10 *	58
Meget enig/Enig	32 *	19	4 point	13	56
<i>Samvittighedsfuldhed: Udfører et grundigt stykke arbejde 2016</i>					
Meget uenig/Uenig (ref.)	23	13			
Hverken enig eller uenig	33	15			
Meget enig/Enig	12	130			

Anm.: Med * er markeret forskelle, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. Se bilagsboks B1.1.

Kilde: Surveyoplysninger.

MULTIVARIATE ANALYSER

I de foregående afsnit har vi set, at enkelte faktorer enkeltvis har en signifikant sammenhæng med fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne fra 2005. I dette afsnit ser vi på, hvad der hænger sammen med fortsatte spilleproblemer, når vi kontrollerer for flere af disse faktorer samtidigt.

Tabel 11.6 viser resultaterne fra lineære regressionsanalyser af sandsynligheden for at være risikospiller det seneste år i 2016 blandt risikospillerne fra 2005. Første kolonne indeholder resultaterne fra bivariate sammenhænge mellem de enkelte variable og sandsynligheden for at være risikospiller i 2016. Disse sammenhænge svarer således til dem i de foregående tabeller, men hvor de variable, der kan tolkes kontinuert, på nær alder, nu anvendes som kontinuerte variable i analyserne. Desuden har vi omdannet de ti Big Five-spørgsmål til samlede mål for de fem personlighedstræk ved at lægge scoren for hver af de to undermål sammen og dele med to. På grund af disse ændringer er det ikke alle variablene, der fortsat har den samme sammenhæng med fortsatte spilleproblemer. Vi ser, at sandsynligheden for at være risikospiller i 2016 afhænger af henholdsvis alder, at være risikospiller det seneste år i 2005, at have spillet online i 2005 samt af venlighed, samvittighedsfuldhed, neuroticisme og livstilfredshed i 2016.

I model 1 og 2 ser vi nærmere på den signifikante sammenhæng mellem alder og fortsatte spilleproblemer. I model 1 kontrollerer vi sammenhængen for forskelle i civilstand i 2005 og 2016, indkomst i 2005 og ændring i indkomst 2005-2016. Dette har vi gjort ud fra den overvejelse, at de yngste risikospillere muligvis i højere grad er enlige og har forøget deres indkomst mere, hvilket kunne være nogle af forklaringerne på, at de fortsat har tid og penge til at pleje en spillekarriere. Kontrol for civilstand og indkomst ændrer dog ikke på den signifikante sammenhæng mellem alder og fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne fra 2005.

I model 2 kontrollerer vi i stedet sammenhængen mellem alder og fortsatte spilleproblemer for at være risikospiller det seneste år i 2005 og for at have spillet online i 2005. Dette gør, at sammenhængen mellem alder og fortsatte spilleproblemer bliver mindre og insignifikant. Det kan ses som et tegn på, at de yngste risikospillere i 2005 også var dem, der havde de største og mest aktuelle spilleproblemer i 2005, og at det er en

hovedforklaring på, at de yngste risikospillere i højere grad fortsat er risikospillere i 2016.

Model 3 er en regressionsanalyse af sammenhængen mellem de forskellige mål for personlighed og livstilfredshed identificeret i de foregående afsnit og sandsynligheden for at være risikospiller i 2016. Da disse mål dækker over nogle af de samme psykologiske aspekter, og fordi analyseudvalget er så småt ($n = 154$), så bliver estimerne for de fleste variable insignifikante, når de kontrolleres for hinanden. Kun sammenhængen mellem neuroticisme og fortsatte spilleproblemer er fortsat signifikant.

I model 4 inkluderes alle variable i analysen, og her er det igen kun estimatet for neuroticisme, der er signifikant, men til gengæld er størrelsen på estimatet ret markant. For hvert point man scorer højere på neuroticisme-skalaen (1-5 point), så stiger sandsynligheden for, at man er risikospiller det seneste år i 2016 med 12 procentpoint. I alt kan variablene forklare 21 pct. af den samlede variation i sandsynligheden for at være risikospiller det seneste år i 2016, hvilket er en pænt høj andel. Den justerede R^2 er 14 pct. Variablene for personlighed og livstilfredshed synes at forklare mest af variationen, da model 2 har en R^2 på 6 pct. (justeret $R^2 = 3$ pct.), mens model 3 har en R^2 på 16 pct. (justeret $R^2 = 12$ pct.). Det skal dog igen bemærkes, at variablene for personlighed og livstilfredshed er målt i 2016 og derfor ligeså vel kan være konsekvenser af de fortsatte spilleproblemer, som de kan være skyld i dem.

TABEL 11.6

Resultater fra lineære regressionsanalyser (OLS) af sandsynligheden for at være risikospiller seneste år i 2016 blandt risikospillere fra 2005.

	Bivariate sammen- hænge	Model 1 ¹	Model 2	Model 3	Model 4
<i>Alder 2016 (29-39 år)</i>					
40-59 år	-0,10 (0,06)	-0,12 (0,08)	-0,05 (0,07)		-0,09 (0,07)
60-77 år	-0,19 * (0,08)	-0,25 * (0,10)	-0,12 (0,09)		-0,12 (0,10)
Risikospiller seneste år 2005	0,12 * (0,06)		0,08 (0,06)		0,11 (0,06)
Spillede online 2005	-0,13 * (0,06)		-0,07 (0,06)		-0,04 (0,06)
Udadvendthed 2016	-0,05 (0,03)			-0,00 (0,03)	0,03 (0,03)
Venlighed 2016	-0,08 * (0,04)			-0,05 (0,04)	-0,02 (0,04)
Samvittighedsfuldhed 2016	-0,09 * (0,03)			-0,03 (0,04)	-0,02 (0,04)
Neuroticisme 2016	0,14 * (0,03)			0,10 * (0,04)	0,12 * (0,04)
Åbenhed 2016	-0,02 (0,03)			-0,01 (0,03)	-0,02 (0,03)
Kontrol-score 2016	-0,03 (0,03)			-0,00 (0,03)	-0,02 (0,03)
Livstilfredshed 2016	-0,07 * (0,02)			-0,04 (0,02)	-0,03 (0,02)
Konstant	0,23 * (0,05)	0,32 * (0,10)	0,19 * (0,07)	0,56 (0,30)	0,29 (0,33)
n	-	149	150	154	142
R ²	-	0,07	0,06	0,16	0,21
Justeret R ²	-	0,03	0,03	0,12	0,14

Anm.: I parenteserne ud for baggrundsvariable er angivet referencekategorien for variable med mere end to kategorier. Standardfejl i parentes. Med * er markeret sammenhænge, der er statistisk signifikante ($p < 0,05$).

- Model 1 er kontrolleret for civilstand 2005-2016 samt for indkomst i 2005 og ændring i indkomst 2005-2016. Estimerne for disse variable er alle insignifikante og afrapporteres for overblikkets skyld ikke i tabellen. Konstantleddet i model 1 skal tolkes som sandsynligheden for at være risikospiller det seneste år i 2016, givet man er 29-39 år, havde partner i både 2005 og 2016 og havde en månedlig indkomst på 0 kr. i både 2005 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

SAMMENFATNING

I dette afsluttende kapitel et det belyst, hvilke faktorer der hænger sammen med fortsatte spilleproblemer i 2016 blandt risikospillerne i 2005, og hvilke faktorer der hænger sammen med, at risikospillerne ikke længere er risikospillere i 2016.

Undersøgelsen viser, at der er signifikant flere af de unge risikospillere, der var i 20'erne i 2005, som fortsat er risikospillere det seneste år i 2016, sammenlignet med de ældste risikospillere. Undersøgelsen peger på, at de yngste risikospillere i 2005 også var dem, der havde de største og mest aktuelle spilleproblemer i 2005, og at det er en hovedforklaring på, at de yngste risikospillere i højere grad fortsat er risikospillere i 2016. Der er derimod ingen signifikante forskelle i fortsatte spilleproblemer med hensyn til køn, civilstand, hjemmeboende børn, uddannelsesniveau, erhvervsmæssig stilling eller indkomst.

Risikospillere, der havde spillet online det seneste år i 2005, har i større udstrækning fortsat spilleproblemer i 2016. Hvilke typer af pengespil risikospillerne havde spillet i 2005, synes også at have en vis sammenhæng med, hvorvidt de fortsat har spilleproblemer, men forskellene er ikke signifikante. Størrelsen på beløbet, man spillede for i 2005, og debutalder for pengespil har ingen sammenhæng med fortsatte spilleproblemer i 2016.

Der er derimod en række andre forhold, som synes at karakterisere den gruppe af risikospillere i 2005, der fortsat har spilleproblemer i 2016. Det er signifikant flere med fortsatte spilleproblemer i 2016, der har en lav livstilfredshed i 2016. Risikospillere, som forstod sandsynlighedsregning i 2006, har i højere grad end dem, der ikke gjorde, fortsat spilleproblemer i 2016, og risikospillere, der udviser størst grad af risikovillighed og mindst grad af behovsudsættelse i 2016, har i højere grad fortsatte spilleproblemer i 2016.

Der er nogle sammenhænge mellem visse personlighedstræk og fortsatte spilleproblemer blandt risikospillerne. Det drejer sig om udadvendthed, samvittighedsfuldhed, neuroticisme og følelse af kontrol. Den klareste sammenhæng viser sig mellem neuroticisme og fortsatte spilleproblemer. Blandt risikospillere, der let bliver nervøse og usikre, er det således hele 43 pct., der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod blot 6 pct. af risikospillere, der ikke har de tendenser. Tilsvarende er det blandt risikospillere, der ikke er afslappede og gode til at håndtere stress, 42 pct.,

der fortsat har spilleproblemer i 2016, mod 11 pct. af risikospillere, der ikke har de tendenser.

Multivariate analyser viser, at det er personlighedstræk (især neuroticisme), der bedst kan forklare, hvem af risikospillerne i 2005, der fortsat har spilleproblemer i 2016. Det skal dog bemærkes, at variablene for personlighed er målt i 2016 og derfor ligeså vel kan være konsekvenser af de fortsatte spilleproblemer, som de kan være skyld i dem.

BILAG

BILAGSBOKS B1.1

Spørgsmål om kontrol over de ting, der sker i ens liv.

Nu kommer der en række udsagn om, hvor meget kontrol man har over de ting, der sker i ens liv. Du bedes vælge det udsagn, som du er mest enig i. Der er ikke nogen rigtige eller forkerte svar. Er du i tvivl om, hvilket af de to udsagn du skal vælge, så vælg det, du er mest overbevist om er sandt.

Spørgsmål 1: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- Hvad der sker dig, er du selv skyld i (1 point).
- Nogle gange føler du, at du ikke har nogen kontrol over, i hvilken retning dit liv går (0 point).

Spørgsmål 2: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- Når du laver planer, er du næsten altid sikker på, at du kan få dem til at virke (1 point).
- Det er ikke altid klogt at planlægge langt frem, fordi mange ting viser sig at være et spørgsmål om held (0 point).

Spørgsmål 3: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- I dit tilfælde har det at få, hvad du vil have, lidt eller intet at gøre med held (1 point).
- I mange tilfælde kan man lige så godt beslutte sig for, hvad man skal gøre, ved at slå plat og krone (0 point).

Spørgsmål 4: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- Du føler mange gange, at du kun har lidt indflydelse på de ting, der sker dig (0 point).
 - Det er umuligt for dig at tro, at chance eller held spiller en vigtig rolle i dit liv (1 point).
-

BILAGSTABEL B1.1

Risikospillere, ikke-risikospillere og alle besvarelser i 2005, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Procent.

Baggrundsforhold:	Risikospillere 2005 (n = 165)	Ikke-risiko- spillere 2005 (n = 239)	Alle besvarel- ser 2005 (n = 8.153)
<i>Alder 2005</i>			
18-24 år	18	17	8 *
25-44 år	56	54	38 *
45-64 år	24	25	41 *
64-74 år	2	4	12 *
I alt	100	100	100
<i>Køn</i>			
Mand	80	77	49 *
Kvinde	20	23	51 *
I alt	100	100	100
<i>Civilstand 2005</i>			
Enlig	32	32	27
Partner	68	68	73
I alt	100	100	100
<i>Hjemmeboende børn 2005</i>			
Ja	38	38	40
Nej	62	62	60
I alt	100	100	100
<i>Uddannelsesniveau 2005</i>			
Ingen kompetencegivende udd. (under udd.)	11	13	6 *
Ingen kompetencegivende udd.	26	23	19 *
Erhvervsfaglig udd.	33	33	37
Kort videregående udd.	8	6	8
Mellemlang videregående udd.	15	15	18
Lang videregående udd.	7	10	11
I alt	100	100	100
<i>Stilling 2005</i>			
Lønmodtager	62	62	59
Selvstændig	10	5	7
Arbejdsløs	3	7	4
Pensionist	6	5	15 *
Under uddannelse	14	15	8 *
Andet	5	5	6
I alt	100	100	100
Gns. månedlig indkomst i 2005, kr.	23.510	21.231	22.239

(Fortsættes)

BILAGSTABEL B1.1 FORTSAT

Risikospillere, ikke-risikospillere og alle besvarelser i 2005, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Procent.

Baggrundsforhold:	Risikospillere 2005 (n = 165)	Ikke-risiko- spillere 2005 (n = 239)	Alle besvarel- ser 2005 (n = 8.153)
<i>NODS nogensinde 2005</i>			
0	0	100 *	95 *
1-2	86	0 *	4 *
3-4	10	0 *	1 *
5+	4	0 *	<1 *
<i>NODS seneste år 2005</i>			
0	46	100 *	98 *
1-2	47	0 *	2 *
3-4	6	0 *	<1 *
5+	1	0 *	<1 *

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem risikospillere og hhv. ikke-risikospillere og hele undersøgelsen.

Kilde: Surveyoplysninger.

LITTERATUR

- Abbott, M.W., M.M. Williams & R.A. Volberg (2004): "A Prospective Study of Problem and Regular Nonproblem Gamblers Living in the Community". *Substance Use & Misuse*, 39(6), s. 855-884.
- Bonke, J. (2007): *Ludomani i Danmark II. Faktorer af betydning for spilleproblemer*. København: Socialforskningsinstituttet.
- Bonke, J. & K. Borregaard (2006): *Ludomani i Danmark. Udbredelsen af pengespil og problemspillere*. København: Socialforskningsinstituttet.
- Currie, S.R., D.M. Casey & D.C. Hodgins (2010): *Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index*. Canadian Consortium for Gambling Research. Kan downloades fra: <http://www.ccgr.ca/sites/default/files/Improving-the-Psychometric-Properties-of-the-Problem-Gambling-Severity-Index.pdf>
- Derevensky, J.L., R. Gupta & C. Messerlian (2007): *The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ)*. Montreal: McGill University.
- Ferris, J. & H. Wynne (2001): *The Canadian problem gambling index. Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Folkhälsomyndigheten (2016): Upublicerede resultater fra mailkorrespondance med projektleder Ulla Romild, 29. juni 2016.
- Folkhälsomyndigheten (2015): *Elvaårsuppföljning av spel och hälsa bland personer som tidigare haft spelproblem. Resultat från Swelogs uppföljningsstudie 1998-2009*. Folkhälsomyndigheten.

- Gerstein, D., J. Hoffmann, C. Larison, L. Engleman, A. Murphy, A. Palmer, L. Chuchro, M. Toce, R. Johnson, T. Buie & M.A. Hill (1999): *Gambling impact and behavior study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago: National Opinion Research Center at the University of Chicago.
- LaPlante, D.A. & H.J. Shaffer (2007): "Understanding the influence of gambling opportunities: Expanding exposure models to include adaptation". *American Journal Of Orthopsychiatry*, 77(4), s. 616-623.
- Pallesen, S., H. Molde, R.A. Mentzoni, D. Hanss & A.M. Morken (2016): *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2015*. Bergen: Universitetet i Bergen, Institutt for samfunnspsykologi.
- Spillemyndigheten (2016): *Årsberetning 2015*.
- Spillemyndigheten (2015): *Årsberetning 2014*.
- Statens folkhälsoinstitut (2012): *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010. Resultat från Swelegs ettårsuppföljning*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- Statens folkhälsoinstitut (2010): *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009. Huvudresultat från SWELOGS befolkningsstudie*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- Tepperman, L. (2009): *Betting their lives. The close relations of problem gamblers*. Don Mills, Ontario: Oxford University Press.
- Victorian Responsible Gambling Foundation (2012): *The Victorian Gambling Study – a longitudinal study of gambling and public health – Wave Three Findings*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Wardle, H., A. Moody, S. Spence, J. Orford, R. Volberg, D. Jotangia, M. Griffiths, D. Hussey & F. Dobbie (2011): *British Gambling Prevalence Survey 2010*. London: National Centre for Social Research.
- Williams, R.J., R.G. Hann, D.P. Schopflocher, B.L. West, P. McLaughlin, N. White, K. King & T. Flexhaug (2015): *Quinte longitudinal study of gambling and problem gambling*. Guelph, Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams, R.J., R.A. Volberg, & R.M. Stevens (2012): *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Guelph, Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre.

SFI-RAPPORTER SIDEN 2015

SFI-rapporter kan købes eller downloades gratis fra www.sfi.dk. Nogle rapporter er kun udkommet som netpublikationer, hvilket vil fremgå af listen nedenfor.

- 15:01 Ottosen, M.H., M. Lausten, S. Frederiksen & D. Andersen: *Anbragte børn og unges trivsel 2014*. 122 sider. ISBN: 978-87-7119-276-6. e-ISBN: 978-87-7119-277-3. Pris: 120,00 kr.
- 15:02 Benjaminsen, L., T. Dyrvig & T. Gliese: *Livet på hjemløseboformer*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-278-0. e-ISBN: 978-87-7119-279-7. Pris: 140,00 kr.
- 15:03 Gorinas, C. & V. Jakobsen: *Indvandreres og efterkommeres placering på det danske arbejdsmarked*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-280-3. e-ISBN: 978-87-7119-281-0. Pris: 170,00 kr.
- 15:04 Niss, N.K., A. Kierkgård, A.-K. Højen-Sørensen & A.Aa. Hansen: *Barrierer for tidlig opsporing af alkoholproblemer i børnefamilier. En analyse af barrierer for frontpersonalet*. 145 sider. e-ISBN: 978-87-7119-282-7. Netpublikation

- 15:05 Bengtsson, S., A.L. Rasmussen & S. Gregersen: *Metoder i botilbud*. 208 sider. ISBN: 978-87-7119-283-4. e-ISBN: 978-87-7119- 284-1. Pris: 200,00 kr.
- 15:06 Larsen, M.R. & J. Høgelund: *Handicap og beskæftigelse. Udviklingen mellem 2002 og 2014*. 240 sider. ISBN: 978-87-7119-285-8. e-ISBN: 978-87-7119- 286-5. Pris: 240,00 kr.
- 15:07 Dietrichson, J., M. Bøg, T. Filges & A.-M.K. Jørgensen. *Skolerettede indsatser for elever med svag socioøkonomisk baggrund*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-287-2. e-ISBN: 978-87-7119-288-9. Pris: 140,00 kr.
- 15:08 Østergaard, S.V., A.B. Steensgaard, A.T. Hansen, S. Henze-Pedersen & J. Østergaard: *På vej mod ungdomskriminalitet. Hvilke faktorer i barndommen gør en forskel?* 100 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 289-6. Netpublikation.
- 15:09 Keilow, M. & A. Holm: *Udvikling af måleinstrument for elevadfærd og -holdninger. Baselinedata fra evaluering af folkeskolereformen*. 56 sider. e-ISBN: 978-87-7119-290-2. Netpublikation.
- 15:10 Albæk, K., H.B. Bach, R. Bille, B.K. Graversen, H. Holt, S. Jensen & A.B. Jonassen: *Evaluering af mentorordningen*. 144 sider. e-ISBN: 978-87-7119-291-9. Netpublikation.
- 15:12 Christensen, E. & S. Baviskar: *Unge i Grønland. Med fokus på seksualitet og seksuelle overgreb*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-293-3. e-ISBN: 978-87-7119- 294-0. Pris: 120,00 kr.
- 15:13 Christensen, E. & S. Baviskar: *Kalaallit nunaanni inuusuttut. Kinguaassiutitut tunngasut kinguaasiutitigullu innarliisarnert qitiinneqarlutik*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-295-7. e-ISBN: 978-87-7119-296-4. Pris: 140,00 kr.
- 15:14 Rangvid, B.S., V.M. Jensen & S.S. Nielsen. *Forberedende tilbud og overgang til ungdomsuddannelse*. 99 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 297-1. Netpublikation.
- 15:15 Amilon, A. (red.): *Inkluderende skolemiljøer – elevernes roller*. 288 sider. ISBN: 978-87-7119-304-6. e-ISBN: 978-87-7119- 300-8. Pris: 280,00 kr.
- 15:16 Amilon, A.: *Evaluering af lokale initiativer for førtidspensionister*. 96 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 301-5. Netpublikation
- 15:17: Jakobsen, V.: *Uddannelses- og beskæftigelsesmonstre i årene efter grundskolen. En sammenligning af indvandrere og efterkommere fra ikke-vestlige*

- lande og etniske danskere*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-305-3. e-ISBN: 978-87-7119- 306-0. Pris: 140,00 kr.
- 15:18 Christensen, G., A.G. Jeppesen, A.A. Kjør & K. Markwardt: *Udsættelser af lejere – Udvikling og benchmarking. Lejere berørt af fogedsager og udsættelser i perioden 2007-13*. 178 sider, e-ISBN: 978-87-7119-307-7. Netpublikation
- 15:19 Christensen, C.P. & C. Scavenius: *Et felteksperiment med Kærlighed i Kaos. Et forældretræningsprogram til familier med ADHD eller ADHD-lignende vanskeligheder*. 96 sider. ISBN: 978-87-7119-308-4. e-ISBN: 978-87-7119- 309-1. Pris: 90,00 kr.
- 15:20 Larsen, M.R. & J. Høgelund: *Handicap og beskæftigelse i 2014. Regionale forskelle*. 96 sider. ISBN: 978-87-7119-310-7. e-ISBN: 978-87-7119- 311-4. Pris: 90,00 kr.
- 15:21 Nielsen, C.P., M.D. Munk, M.T. Jensen, K. Karmsteen & A.-M.K. Jørgensen: *Mønsterbryderindsatser på de videregående uddannelser. En forskningskortlægning*. 168 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 312-1. Netpublikation.
- 15:22 Sievertsen, H.H. & C.J. de Montgomery: *Børn i lavindkomstfamilier*. 105 sider. e-ISBN: 978-87-7119-313-8. Netpublikation.
- 15:23 Wendt, R.E. & A.-M.K. Jørgensen: *Forskningskortlægning, kvalitetsvurdering og analyse af udviklingen i skandinaviske dagtilbudsforskning for 0-6-årige i året 2013*. 98 sider. E-ISBN:978-87-7119-314-5. Netpublikation.
- 15:24 Termansen, T., T. Dyrvig, N.K. Niss & J.H. Pejtersen: *Unge i misbrugsbehandling*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-315-2. e-ISBN: 978-87-7119- 316-9. Pris: 170,00 kr.
- 15:25 Christensen, E.: *Det har vi lært af NAKUUSA*. 56 sider. e-ISBN: 978-87-7119-317-6. Netpublikation.
- 15:26 Christensen, E.: *Nakuusamit makku ilikkarpavut. NAKuusap meeqqanut isummorsorfiani ilaasortanik apersuineq*. 62 sider. e-ISBN: 978-87-7119-318-3. Netpublikation.
- 15:27 Keilow, M. & A. Holm: *Skalaer til måling af elevtrivsel på erhvervsuddannelserne. En analyse af data fra tidligere trivselsmålinger. Bidrag til Undervisningsministeriets udvikling af elevtrivselsmålinger på erhvervsuddannelserne*. 92 sider. e-ISBN: 978-87-7119-319-0. Netpublikation.
- 15:28 Andersen, D. & B.S. Rangvid: *Skoleudvikling med fokus på sprog i al undervisning. Implementering og elevresultater af udviklingsprogram til*

- styrkelse af tosprogede elevers faglighed i de 2 første år.* 116 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 320-6. Netpublikation.
- 15:29 Baviskar, S: *Grønlandere i Danmark. En registerbaseret kortlægning.* 102 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 321-3. Netpublikation.
- 15:30 Siren, A., R.N. Brunner & R.C.H. Jørgensen: *"Øvelse gør mester" i Næstved Kommune. Evaluering af livskvalitet i forbindelse med et rehabiliteringsforløb på plejecentre.* 71 sider. e-ISBN: 978-87-7119-322-0. Netpublikation.
- 15:31 Holt, H., M. Larsen, H.B. Bach & S. Jensen: *Borgere I fleksjob efter reformen.* 208 sider. ISBN: 978-87-7119-323-7. e-ISBN: 978-87-7119- 324-4. Pris: 200,00 kr.
- 15:32 Keilow, M., M. Friis-Hansen, R.M. Kristensen & A. Holm: *Effekter af klasseledelse på elevers læring og trivsel.* 176 sider. ISBN: 978-87-7119-325-1. e-ISBN: 978-87-7119-326-8. Pris: 170,00 kr.
- 15:33 Christensen, E: *3-5 år efter ophold i Mælkebøtten – en opfølgning af 26 børn og unge.* 64 sider. ISBN: 978-87-7119-327-5. e-ISBN: 978-87-7119-328-2. Pris: 60,00 kr.
- 15:34 Christensen, E: *Meeqqanik inuusuttunillu 26-nik malinnaaqinneq - Mælkebøttenimit nuunnerinit ukiut 3-5 kingorna.* 64 sider. ISBN: 978-87-7119-329-9. e-ISBN: 978-87-7119- 330-5. Pris: 60,00 kr.
- 15:35 Benjaminsen, L. & H.H. Lauritzen: *Hjemløshed i Danmark 2015. National kortlægning.* 208 sider. ISBN: 978-87-7119-333-6. e-ISBN: 978-87-7119-334-3. Pris: 200,00 kr.
- 15:36 Nielsen, C.P., A.T. Hansen, V.M. Jensen & K.S. Arendt: *Folkeskolereformen. Beskrivelse af 2. dataindsamling blandt elever.* 137 sider. E-ISBN: 978-87-7119-335-0. Netpublikation.
- 15:37 Jensen, M.T., K. Karmsteen, A.-M.K. Jørgensen & S.B. Rayce: *Psychosocial Function and Health in Veteran Families - A Gap Map of Publications within the Field.* 220 sider. e-ISBN: 978-87-7119-336-7. Netpublikation.
- 15:38 Sievertsen, H.H: *En god start – betydningen af alder ved skolestart for barnets udvikling.* 83 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 337-4. Netpublikation.
- 15:39 Mehlsen, L., H. Holt, H.B. Bach & C. Törnfeldt: *Ressourceforløb. Koordinerende sagsbehandlers og borgeres erfaringer.* 108 sider. ISBN: 978-87-7119-338-1. Pris: 200,00 kr.

- 15:40 Kjer, M.G., S. Baviskar & S.C. Winter: *Skoleledelse I folkeskolereformens første år. En kortlægning*. 140 sider. e-ISBN: 978-87-7119-340-4. Netpublikation.
- 15:41 Benjaminsen, L., S.B. Andrade, D. Andersen, M.H. Enemark & J.F. Birkelund: *Familiebaggrund og social marginalisering i Danmark. En registerbaseret kortlægning*. 336 sider. ISBN: 978-87-7119-341-1. e-ISBN: 978-87-7119-342-8. Pris: 330,00 kr.
- 15:42 Lausten, M., S. Frederiksen, R.F. Olsen, A.A. Nielsen & T.T. Bengtsson: *Anbragte 15-åriges hverdagsliv og udfordringer – del II. Rapport fra tredje dataindsamling af forløbsundersøgelsen af anbragte børn født i 1995*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-343-5. e-ISBN: 978-87-7119-344-2. Pris: 120,00 kr.
- 15:43 Niss, N.K. & I.S. Rasmussen: *Evaluering af satspuljen forebyggende indsatser for overvægtige børn og unge*. 129 sider. e-ISBN: 978-87-7119-345-9. Netpublikation.
- 15:44 Jakobsen, V., M. Larsen & S. Jensen: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2015*. 272 sider. ISBN: 978-87-7119-346-6. e-ISBN: 978-87-7119-347-3. Pris: 270,00 kr.
- 15:45 Christensen, G., R.C.H. Jørgensen & M.R. Larsen: *Erfaringer med at ændre socialt mix i udsatte boligområder. Evaluering af brugen af anvisnings- og udlejningsredskaber som led i Landsbyggefondens 2006-10-midler*. 208 sider. ISBN: 978-87-7119-348-0. e-ISBN: 978-87-7119-349-7. Pris: 200,00 kr.
- 15:46 Mehlsen, L., M.T. Jensen, A.-M.K. Jørgensen, R.E. Wendt & G. Christensen: *Effektfulde indsatser i boligområder til forebyggelse af kriminalitet. En systematisk forskningsoversigt, nr. 1 af 4*. 112 sider. ISBN: 978-87-7119-350-3. e-ISBN: 978-87-7119-351-0. Pris: 110,00 kr.
- 16:01 Skårhøj, A., A.-K. Højen-Sørensen, K. Karmsteen, H. Oldrup & J.H. Pejtersen: *Anbragte unges overgang til voksenlivet. Evaluering af fire efterværnsinitiativer under efterværnspakken*. 160 sider. ISBN: 978-87-7119-352-7. e-ISBN: 978-87-7119-353-4. Pris: 160,00 kr.
- 16:02 Andersen, D., M.B. Holtet, L. Weisbjerg & L.L. Eriksen: *Alkoholbehandling til socialt udsatte borgere. Systemets tilbud i borgerperspektiv*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-354-1. e-ISBN: 978-87-7119-355-8. Pris: 170,00 kr.
- 16:03 Baviskar, S., M.N. Christoffersen, K. Karmsteen, H. Hansen, M. Leth-Espensen, A. Christensen & J. Brauner: *Kontinuitet i anbrin-*

- geler. *Evaluering af lovændringer under Barnets reform, delrapport 1*. 128 sider. e-ISBN: 978-87-7119-356-5. Netpublikation.
- 16:04 Niss, N.K., K.I. Dannesboe, C.P. Nielsen & C.P. Christensen: *Evaluering af inklusionsindsatsen i Billund Kommune*. 132 sider. e-ISBN: 978-87-7119-357-2. Netpublikation.
- 16:05 Benjaminsen, L., M.H. Holm & J.F. Birkelund: *Fattigdom og afsavn. Om materielle og sociale afsavn blandt økonomisk fattige og ikke-fattige*. 336 sider. ISBN: 978-87-7119-358-9. e-ISBN: 978-87-7119-359-6. Pris: 320 kr.
- 16:06 Keilow, M., M. Friis-Hansen, S. Henze-Pedersen & S. Ravn: *Inklusionsindsatser i folkeskolen. Resultater fra to lodtrækningsforsøg*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-361-9. e-ISBN: 978-87-7119-362-6. Pris: 130 kr.
- 16:07 Niss, N.K. & I.S. Rasmussen: *Evaluering af satspuljen "Forebyggende indsatser for overvægtige børn og unge". Projekt "Øget udbytte" på Julemærkehjemmene*. 130 sider. e-ISBN: 978-87-7119-363-3. Netpublikation.
- 16:08 Andersen, D, K. Markwardt, L.B. Larsen & M.A. Svendsen: *Vel-færdsteknologi i plejeboliger. Borger, medarbejder og økonomisk perspektiv*. 200 sider. e-ISBN: 978-87-7119-364-0. Netpublikation.
- 16:09 Amilon, A & A.G. Jeppesen: *Økonomisk udsatte pensionister. Levevilkår blandt økonomisk dårligt stillede pensionister*. 98 sider. ISBN: 978-87-7119-365-7. e-ISBN: 978-87-7119-366-4. Pris: 100 kr.
- 16:10 Bille, R.: *Implementering af beskæftigelsespolitik i Danmark*. 102 sider. e-ISBN: 978-87-7119-369-5. Netpublikation.
- 16:11 Bach, H.B., L. Mehlsen & J. Høgelund.: *Evidens om effekten af indsatser for ledige seniorer*. 62 sider. e-ISBN: 978-87-7119-370-1. Netpublikation.
- 16:12 Mehlsen, L., R.C.H. Jørgensen, M.G. Kjer & V. Jakobsen: *Effektfulde indsatser i boligområder til at forbedre børns skolegang og uddannelse og voksnes arbejdsmarkedsparticipation. En systematisk forskningsoversigt, nr. 2 og 3 af 4*. 172 sider. ISBN: 978-87-7119-371-8. e-ISBN: 978-87-7119-372-5. Pris 170 kr.
- 16:13 Mehlsen, L., R.C.H. Jørgensen, M.G. Kjer & V. Jakobsen: *Effektfulde indsatser i boligområder til at øge børns trivsel og forbedre forældres kompetencer. En systematisk forskningsoversigt, nr. 4 af 4*. 134 sider. ISBN: 978-87-7119-373-2. e-ISBN: 978-87-7119-374-9. Pris: 130 kr.

- 16:14 Højen-Sørensen, A.-K., L. J. Kristiansen, A.-M.K. Jørgensen & R.E. Wendt: *Kortlægning, kvalitetsvurdering og analyse af udviklingen i skandinavisk dagtilbudsforskning for 0-6-årige i året 2014*. 107 sider. e-ISBN: 978-87-7119-375-6. Netpublikation.
- 16:15 Larsen, M., H. Holt, M.R. Larsen: *Et kønsopdelt arbejdsmarked. Udviklingstræk, konsekvenser og forklaringer*. 170 sider. ISBN: 978-87-7119-376-3. e-ISBN: 978-87-7119-377-0. Pris: 170 kr.
- 16:16 Oldrup, H., M.N. Christoffersen, I.L. Kristiansen, S.V. Østergaard: *Vold og seksuelle overgreb mod børn og unge i Danmark 2016*. 256 sider. ISBN: 978-87-7119-378-7. e-ISBN: 978-87-7119-379-4. Pris: 250,00 kr.
- 16:17 Oldrup, H., S. Frederiksen, S. Henze-Pedersen & R.F. Olsen: *Indsat far udsat barn. Hverdagsliv og trivsel blandt børn af fængslede*. 140 sider. e-ISBN: 978-87-7119-380-0. Netpublikation.
- 16:18 Thomsen, J.-P. (red): *Unge i Danmark – 18 år og på vej til voksenlivet. Årgang 95 – Forløbsundersøgelsen af børn født i 1995*. 288 sider. ISBN: 978-87-7119-383-1. e-ISBN: 978-87-7119-384-8. Pris: 290,00 kr.
- 16:19 Hansen, H, C.P. Christensen & T. Termansen: *Evaluering af Feed-back-Informed Treatment ved Silkeborg Kommunes Familiecenter*. 77 sider. e-ISBN: 978-87-7119-385-5. Netpublikation.
- 16:20 Højen-Sørensen, A.-K., Kohl, K.S., Dahl, K.M.V., Oldrup, H. & Pejtersen, J.H.: *Lige Muligheder – Udsatte børn og unge. Afsluttende evaluering*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-386-2. e-ISBN: 978-87-7119-387-9. Pris: 180,00 kr.
- 16:23 Fridberg, T & J.F. Birkeund: *Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-390-9. e-ISBN: 978-87-7119-391-6. Pris: 180,00 kr.

PENGESpil OG SPILLEPROBLEMER I DANMARK 2005-2016

Det danske spillemarked har ændret sig kraftigt i de seneste år. Reglerne for pengespil, som fx væddemål, onlinekasino og kortspil, blev liberaliseret i 2012, der er kommet mange flere udbydere på markedet, og adgangen til internettet har gjort det nemmere at benytte sig af de mange muligheder for at spille om penge.

Denne rapport beskriver udviklingen i danskernes brug af pengespil fra 2005 til 2016; både i forhold til udbredelse generelt og i forhold til folk, der har problemer med pengespil.

Undersøgelsen viser generelt, at selv om mulighederne for at spille er blevet flere, så er der i perioden sket et fald i andelen af danskere, der spiller om penge. Til gengæld er der nu lidt flere, der oplever spilleproblemer i et eller andet omfang.

Rapporten indeholder også en undersøgelse af, hvordan det er gået personer, som i 2005 havde en risikabel spilleadfærd. Den viser, at langt de fleste stadig spiller om penge, men de færreste har stadig problemer med deres spil.

Undersøgelsen er finansieret af Skatteministeriet.