

Spilmarkedet i tal 2024

Spillemyndighedens gennemgang af udviklingen
på spilmarkedet i 2024

Indholdsfortegnelse

Forord.....	2
Indledning.....	3
1. Nøgletal for spilmarkedet i 2024.....	5
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2024.....	6
1.2 Tilladelser til spil i 2024.....	8
1.3 EM i herrefodbold - Danskerne spiller når Danmark spiller	9
1.4 Udvikling i landbaseret og online spil	10
1.5 Danskernes spilforbrug sammenlignet med Europa	12
1.6 Udvikling i kanaliseringsgrad.....	14
1.7 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere.....	15
1.8 StopSpillet – Hjælpeplan om spilafhængighed	17
2. Spilområdernes udvikling i 2024.....	19
2.1 Almennyttige lotterier	20
2.2 Monopollofterier	22
2.3 Landbaserede kasinoer	24
2.4 Spilleautomater.....	25
2.5 Væddemål	28
2.6 Onlinekasino	31

Forord

Spillemyndigheden følger og analyserer løbende udviklingen i danskernes spiladfærd, og vi prioriterer at udgive tal og statistik om udviklingen på vores hjemmeside. Det gør vi i vores månedsstatistik i Power BI og i en række rapporter og andre publikationer.

I "Spilmarkedet i tal 2024" har vi samlet de vigtigste tal for spilmarkedet for året og sammenligner tilbage til 2012, hvor det danske spilmarked blev delvist liberaliseret. Rapporten gennemgår udviklingen for de enkelte spilområder, men ser også på tendenser på tværs af områderne. Der er desuden statistik for ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) og Spillemyndighedens hjælpeinje StopSpillet. I rapporten er der blandt andet statistik for, hvor mange penge danskerne brugte på spil i 2024, om danskerne foretrækker at spille online eller på fysiske lokationer, og hvem der typisk udelukker sig fra pengespil.

Jeg håber, at I vil få god gavn af "Spilmarkedet i tal 2024".

På vegne af Spillemyndigheden,



Anders Dorph
Direktør



Indledning

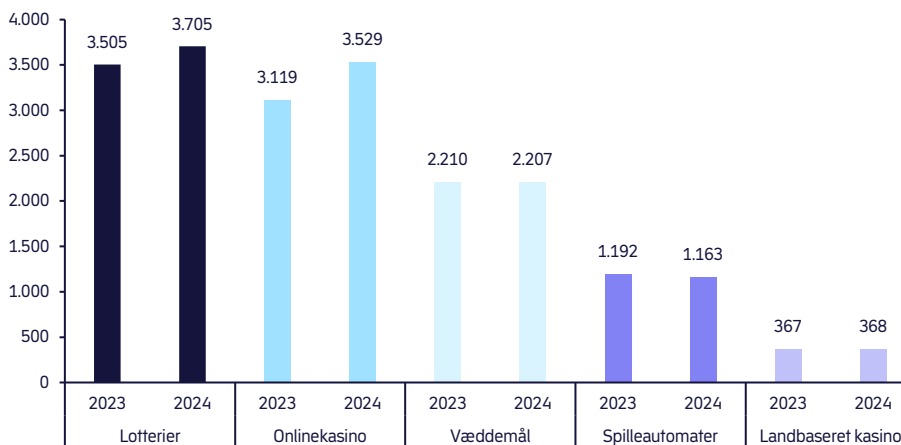
I Spillemyndigheden er det en kerneopgave løbende at analysere udviklingen på spilmarkedet. I "Spilmarkedet i tal 2024" præsenteres det samlede statistiske overblik over udviklingen på spilområdet. I 44 figurer og tabeller viser vi udviklingen både på de enkelte spilområder (væddemål, onlinekasino, spilleautomater, landbaseret kasino og lotterier) og på tværs, og følger udviklingen siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012. Vi præsenterer desuden statistik for ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) og Spillemyndighedens hjælpepinje StopSpillet.

Vækst på spilmarkedet

Det samlede danske spilmarked voksede hvert år siden den delvise liberalisering i 2012 og frem til 2018 målt på bruttospilleindtægt (BSI), men i årene fra 2019 til 2023 har der hvert år været et fald i forhold til foregående år, hvor 2022 dog var en undtagelse. Denne udvikling skal ses i lyset af, at der i 2020, 2021 og 2022 var covid-19-restriktioner.

I 2024 oplevede det samlede danske spilmarked igen vækst med en BSI på 11,0 mia. kr. sammenlignet med 10,4 mia. kr. i 2023, hvilket svarer til en stigning på 5,4 pct. Fire ud af de fem spilområder oplevede vækst fra 2023 til 2024, hvor kun væddemål havde en mindre nedgang, jf. figur 1.

Figur 1. BSI for det danske spilmarked 2023-2024, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier
Note: 2024-priser

Brug af begrebet bruttospilleindtægt (BSI)

I "Spilmarkedet i tal 2024" benyttes bruttospilleindtægt (BSI) gennemgående som et mål for størrelsen af spilmarkedet. BSI beregnes som spillernes indskud i spil fratrukket vundne gevinster plus den kommission, spillerne eventuelt har betalt for at deltage i et spil, jf. figur 2. BSI er således et mål for, hvor meget spillerne taber til spiludbydere. Derfor bliver BSI ofte betegnet som spilforbruget. Det skal dog bemærkes, at BSI-tallet er højere end det, spillerne reelt taber, da de bonusser, som spillerne bruger, også tæller med som indskud.

Figur 2. Beregning af bruttospilleindtægt (BSI)

Hvad er BSI?

$$\text{BSI (Bruttospilleindtægt)} = \text{Værdi af indskud} - \text{Værdi af gevinster} (+ \text{Værdi af kommission})$$

BSI benyttes internationalt blandt andre landes spillemyndigheder til at opgøre størrelsen af spilmarkederne. BSI bruges desuden som beregningsgrundlag for den spilafgift, som tilladelsesindehavere, der udbyder væddemål, onlinekasino, spilleautomater og landbaseret kasino, skal betale til staten.

Datagrundlag for rapporten

"Spilmarkedet i tal 2024" baserer sig på flere forskellige datakilder. Det indebærer især afgiftsindberetninger fra tilladelsesindehaverne til Skattestyrelsen og data indsendt til Spillemyndighedens spilkontrolsystem. Statistik for monopolotterierne kommer fra disse tilladelsesindehaveres direkte indberetning til Spillemyndigheden. Data fra ROFUS og StopSpillet kommer fra interne systemer i Spillemyndigheden. Statistik for de almennyttige lotterier er baseret på de regnskaber, som tilladelsesindehaverne har indsendt efter afholdelse af lotteriet. Endelig kommer data om spilmarkederne i Europa og kanaliseringsgraden fra analyseinstituttet H2 Gambling Capital.

Datagrundlaget for rapporten kan ændre sig. De seneste opdaterede tal for spilmarkedet kan altid findes i månedsstatistikken på [Spillemyndigheden.dk](https://spillemyndigheden.dk).

Nøgletal for spilmarkedet i 2024

1

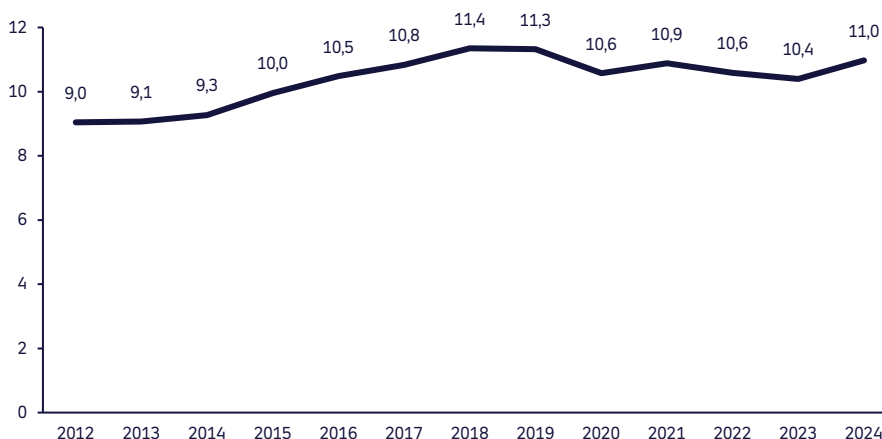
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2024

Det samlede spilmarked i Danmark udgjorde 11,0 mia. kr. i BSI i 2024, jf. figur 3. Det er en stigning på 578 mio. kr. sammenlignet med 2023, svarende til 5,6 pct. Siden 2012 er BSI'en steget med 1,9 mia. kr., hvilket svarer til 21,3 pct. Spilmarkedet var i perioder af både 2020, 2021 og 2022 påvirket af covid-19-restriktioner, der medførte nedlukninger af restaurationer, spillehaler og kasinoer, hvilket påvirkede BSI'en negativt. I 2023 og 2024 var der ingen covid-19-restriktioner, der påvirkede spilmarkedet.

11,0 mia. kr.

BSI for spilmarkedet i 2024

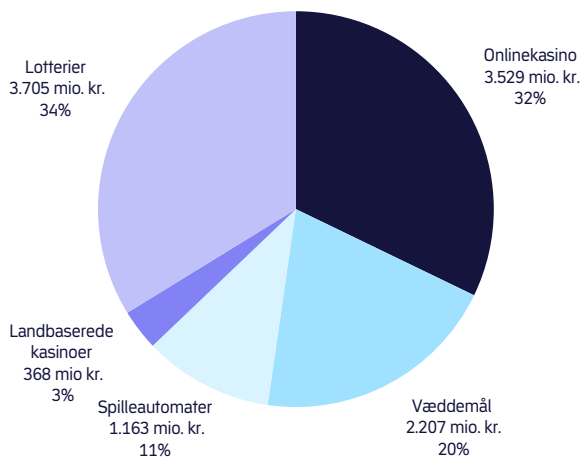
Figur 3. BSI for det samlede danske spilmarked 2012-2024, mia. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier
Note: 2024-priser

Målt på BSI var lotterier, ligesom tidligere år, det største spilområde i 2024 med 3.705 mio. kr., svarende til 34 pct. af spilmarkedet, jf. figur 4. Onlinekasino og væddemål udgjorde tilsammen godt halvdelen af spilmarkedet, mens spilleautomaterne og de landbaserede kasinoer var de mindste spilområder med markedsandele på henholdsvis 11 pct. og 3 pct.

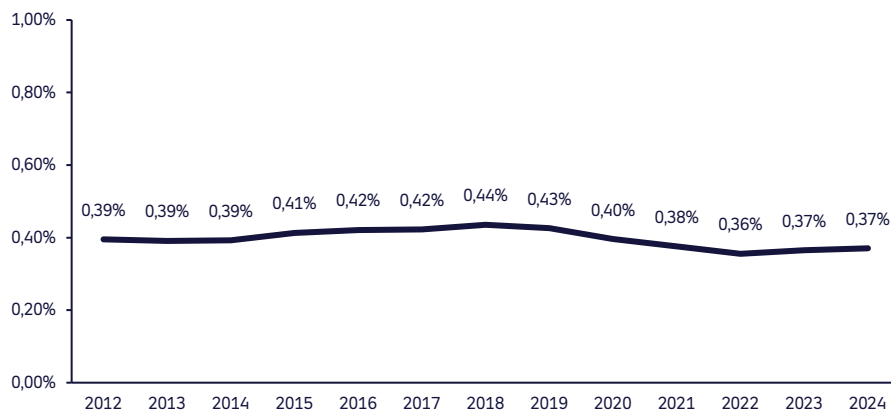
Figur 4. Markedsandele for spilområder i 2024



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Udviklingen på spilmarkedet skal ses i sammenhæng med, hvordan den samlede danske økonomi udvikler sig. I 2024 svarede den samlede BSI til 0,37 pct. af det danske bruttonationalprodukt (BNP)¹.

Figur 5. BSI for det samlede danske spilmarked relativt til BNP 2012-2024



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet, regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier og Danmarks Statistik

Udviklingen på spilmarkedet skal også ses i sammenhæng med befolkningstilvæksten. I 2024 brugte danskerne i gennemsnit 2.280 kr. på spil, jf. figur 6. Det er 104 kr. mere end i 2023, svarende til en stigning på 4,8 pct. Sammenlignet med 2012 er forbruget pr. dansker i 2024 steget med 214 kr., hvilket svarer til 10,3 pct.

Figur 6. Gennemsnitligt spilforbrug pr. dansker over 18 år 2012-2024



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet, regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier og Danmarks Statistik
Note: Spilforbrug er målt som BSI, 2024-priser.

¹ BNP er en økonomisk indikator for værdien af et lands samlede produktion af varer og tjenester.

1.2 Tilladelser til spil i 2024

En af Spillemyndighedens kerneopgaver er at udstede tilladelser til at udbyde spil i Danmark. I 2024 var der i løbet af året 967 tilladelser til udbud af spil på det danske marked, *jf. tabel 1.*

967

I Danmark er der fire udbydere, der har monopol på lotterier. Der er dog ikke monopol på landbaseret bingo og banko² samt lotterier, der har et almennyftigt formål.

Tilladelser til at udbyde spil i Danmark i 2024

Der blev afholdt 1.580 lotterier med et almennyftigt formål i 2024. De 601 af lotterierne havde fået en tilladelse fra Spillemyndigheden. De resterende 979 lotterier var anmeldt til Spillemyndigheden. Anmeldelser dækker over almennyftige lotterier med en salgssum på under 20.000 kr., som ikke krævede en tilladelse fra Spillemyndigheden³.

Der var henholdsvis 26 og 40 tilladelser til at udbyde væddemål og onlinekasino. Heraf var tre af tilladelserne til henholdsvis væddemål og onlinekasino indtægtsbegrænsede. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder ét år og betinger, at BSI'en ikke må overstige én mio. kr. En tilladelse til udbud af væddemål og onlinekasino, der ikke er indtægtsbegrænset, kan gælde op til fem år.

I 2024 var der 289 tilladelser til at opstille fysiske, gevinstgivende spilleautomater i restaurationer og spillehaller. Der var desuden syv tilladelser til at udbyde landbaseret kasino.

På Spillemyndigheden.dk er der oversigter over, hvem der aktuelt har tilladelse til at udbyde spil i Danmark.

Tabel 1. Tilladelser/anmeldelser til at udbyde spil i Danmark i 2024

Spilområde	Antal tilladelser/anmeldelser
Væddemål	23
Væddemål – Indtægtsbegrænset	3
Onlinekasino	37
Onlinekasino - Indtægtsbegrænset	3
Spilleautomater	289
Landbaserede kasinoer	7
Monopollofterier	4
Almennyftige lotterier – Tilladelser	601
Almennyftige lotterier – Anmeldelser	979

Kilde: Spillemyndigheden

² Reglerne for landbaseret bingo og banko udbudt på det liberaliserede marked trådte i kraft fra 1. januar 2025.

³ Bemærk at der fra 1. januar 2025 er kommet nye regler for almennyftige lotterier. Se lotteriregler.dk

1.3 EM i herrefodbold - Danskerne spiller når Danmark spiller

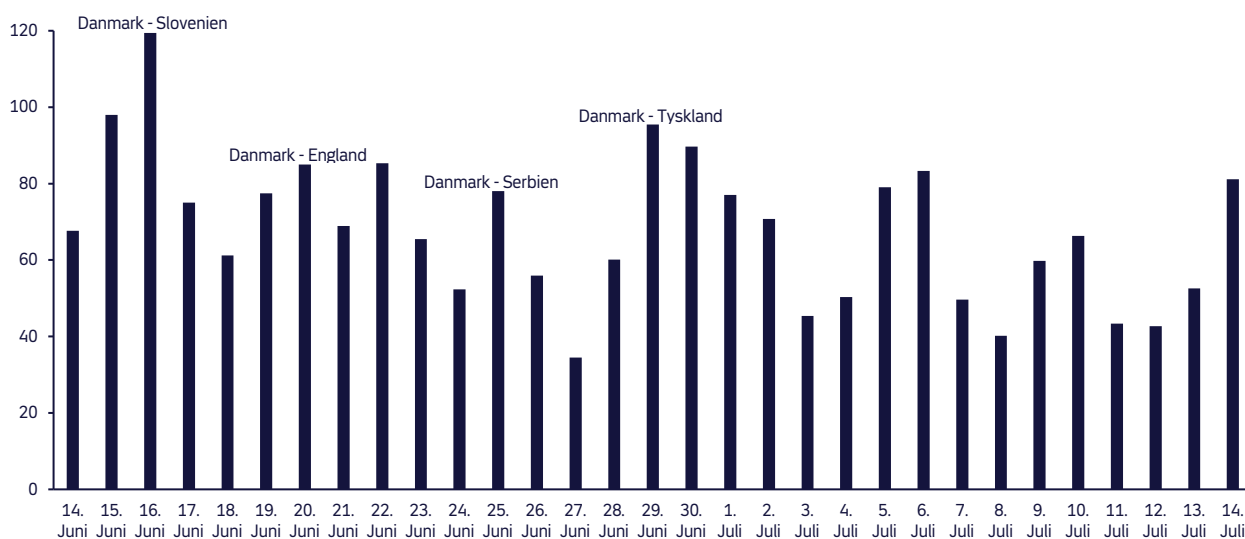
Fra den 14. juni til den 14. juli 2024 blev der spillet EM i herrefodbold, og mange danskere valgte at spille væddemål på kampene. Danmark deltog i turneringen som ét af de 24 lande, hvilket satte et tydeligt præg på danskernes spilaktivitet. Under tidligere slutrunder i fodbold, hvor Danmark har deltaget, har spilaktiviteten været størst de dage, hvor Danmark har spillet sine kampe, og samme tendens var gældende under EM i 2024.

Danskernes indskud på væddemål i perioden var størst den 16. juni, hvor Danmark spillede sin første gruppekamp mod Slovenien, *jf. figur 7*. Her var indskuddet 128 pct. større sammenlignet med 24. juni, som var den dag i perioden med EM-kampe, hvor indskuddet var mindst.

Dagen med det næststørste indskud på væddemål i perioden var 15. juni, der var dagen inden Danmarks første gruppekamp, mens dagen med det tredjestørste indskud var den 29. juni, hvor Danmark spillede ottendedelsfinale mod Tyskland.

Mellem henholdsvis gruppespil, ottendedelsfinaler, kvartfinaler, semifinaler og finale var der dage, hvor der ikke blev spillet EM-kampe. Her var indskuddet på væddemål noget lavere sammenlignet med dage i perioden, hvor der blev spillet EM-kampe.

Figur 7. Indskud på væddemål i mio. kr., 14. juni – 14. juli 2024



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrollsystem

Note: Data i figuren er for det samlede marked for væddemål i perioden.

1.4 Udvikling i landbaseret og online spil

I Danmark er der både mulighed for at spille om penge online og landbaseret. Det vil sige, at der både kan spilles på internettet eller fysisk på lokationer som fx en spillehal, restauration, kiosk mm.

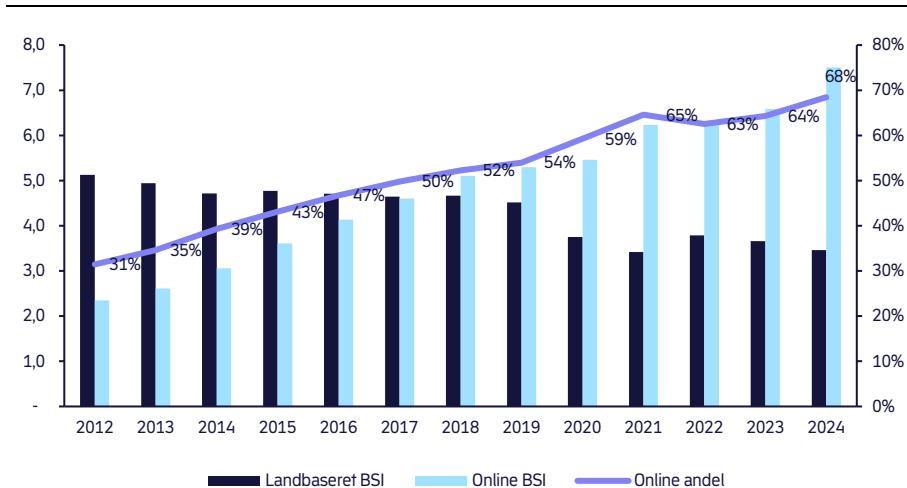
I 2024 kom 68 pct. af den samlede BSI fra onlinespil, jf. figur 8. Det er en stigning på 37 procentpoint sammenlignet med 2012. Det skal bemærkes, at landbaseret spil i 2020-2022 var påvirket af covid-19-restriktioner, som betød at spillehaller og kasinoer i perioder var lukkede, hvilket påvirkede andelen af onlinespil i de år.

Bortset fra 2022 har andelen af BSI, der kommer fra onlinespil, været stigende hvert år siden 2012. Den landbaserede BSI er faldet siden 2012, mens BSI'en fra onlinespil er steget. Den stigning i BSI, der kendetegner udviklingen på det danske spilmarked, er derfor drevet af stigningen i onlinespil.

68%

Andel af BSI fra onlinespil i 2024

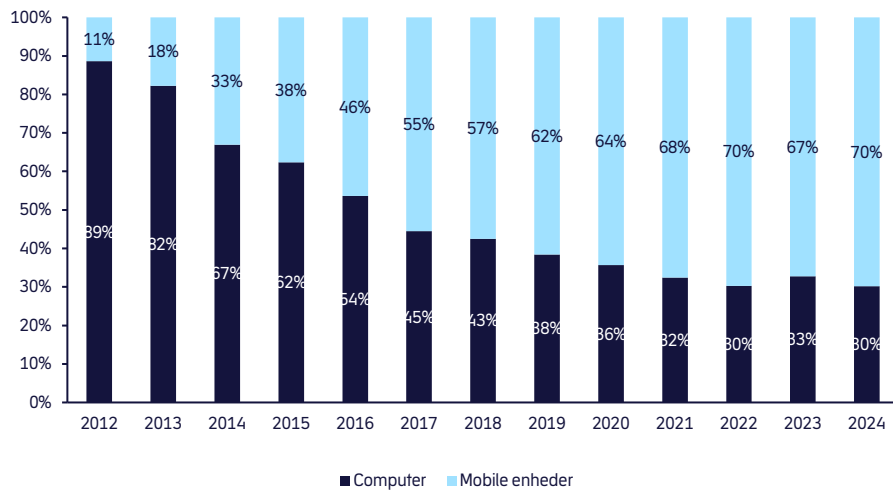
Figur 8. BSI på spilmarkedet efter salgskanaler, mia. kr. 2012-2024



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem, afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattemyndigheden, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Onlinespil kan spilles på computeren og mobile enheder som mobiltelefoner og tablets. Siden 2012 er andelen af BSI for onlinevæddemål og onlinekasino, der kommer fra mobile enheder, steget fra 11 pct. til 70 pct. Denne udvikling skal også ses i sammenhæng med den generelle teknologiske udvikling i Danmark, hvor det bliver stadig nemmere at købe og sælge varer og ydelser via de mobile enheder.

Figur 9. BSI for onlinevæddemål og onlinekasino efter salgskanaler



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

1.5 Danskernes spilforbrug sammenlignet med Europa

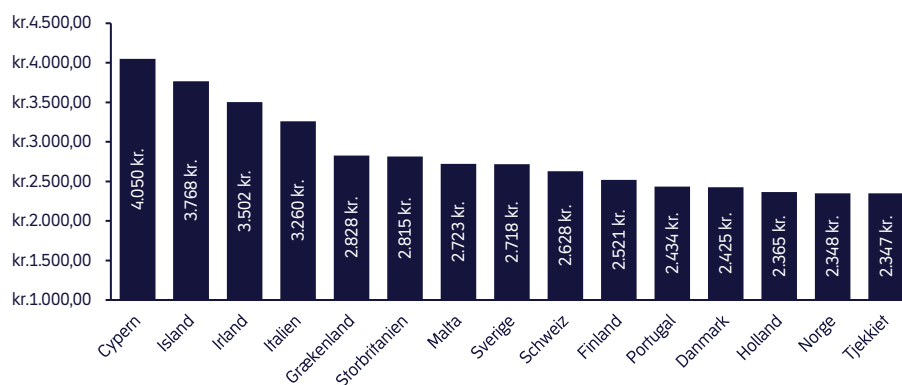
De europæiske lande varierer indbyrdes både i forhold til de rammer og krav i lovgivningen, der er for at udbyde spil, men også i forhold til, hvor mange penge den enkelte borger i gennemsnit bruger på spil.

I 2024 var det gennemsnitlige spilforbrug pr. voksen indbygger i Danmark det 12. højeste i Europa, jf. figur 10. Samtidig havde Danmark det næstlaveste spilforbrug pr. voksen indbygger i Norden, da både Island, Finland og Sverige lå højere. Disse tal inkluderer også forbruget på online spilsider, der ikke har tilladelse i de pågældende lande. Cypern havde med 4.050 kr. det højeste spilforbrug pr. indbygger i 2024.

Nr. 12

Danmark havde i 2024 det 12. højeste spilforbrug pr. indbygger i Europa

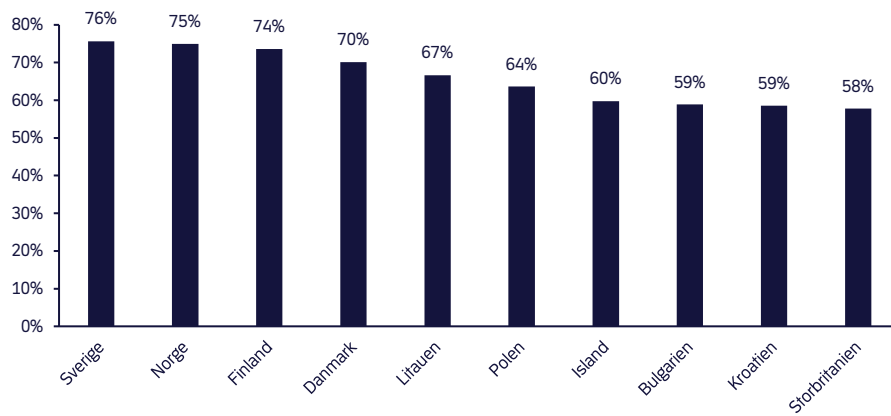
Figur 10. Top 15 lande i Europa med størst gennemsnitligt spilforbrug pr. voksen i 2024



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 9. april 2025.
 Note: Spilforbruget er målt som BSI. Tallene inkluderer både de regulerede markeder og uregulerede onlinemarkeder

Der er stor forskel mellem landene på, hvor stor en del af spilforbruget, der foregår online. Medtages forbruget, der kommer fra spilsider på internettet uden dansk tilladelse, havde Danmark den fjerdestørste andel af spilforbrug, der blev genereret online i Europa i 2024, jf. figur 11. Sverige havde med 76 pct. den største andel af spilforbrug, der blev genereret online. Den store andel af onlinespil skal ses i sammenhæng med, at Danmark i et internationalt perspektiv generelt set har en høj grad af digitalisering⁴.

⁴ Se fx Digital Economy and Society Index (DESI) og Digital Decade report: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>

Figur 11. Top 10 lande i Europa med største andel af spilforbrug der bliver genereret online, 2024

Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 9. april 2025.
Note: Spilforbruget er målt som BSI. Tallene inkluderer både de regulerede markeder og uregulerede onlinemarkeder.

1.6 Udvikling i kanaliseringsgrad

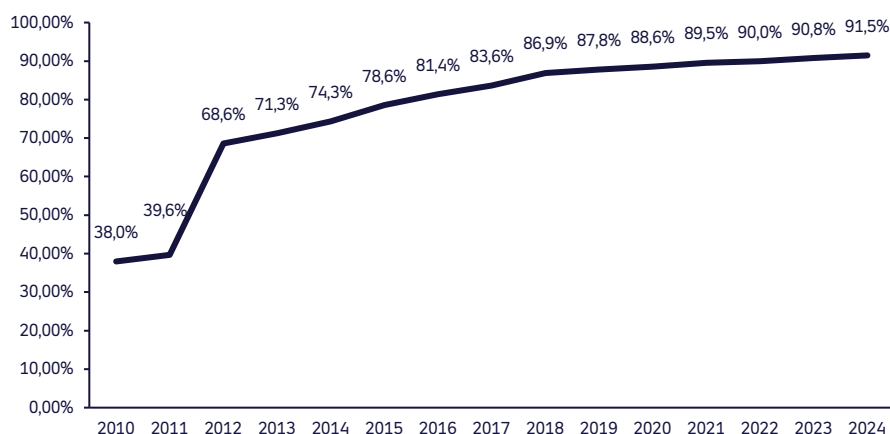
Spillemyndigheden følger løbende udviklingen i kanaliseringsgraden i Danmark. Kanaliseringsgraden betegner, hvor stor en andel af det online spilforbrug, der kommer fra spiludbydere med tilladelse til at udbyde spil i Danmark. Kanaliseringsgraden viser dermed, hvor stor en andel af onlinespilforbruget, der foregår på hjemmesider, som skal følge de danske regler for spiludbud samt betale spilafgift til den danske stat.

Før liberaliseringen af væddemål og onlinekasino den 1. januar 2012 var kanaliseringsgraden på knap 40 pct., og et af formålene med liberaliseringen var derfor at flytte en del af spilforbruget til sider med dansk tilladelse til at udbyde spil. Ved udgangen af 2012 var kanaliseringsgraden steget til knap 69 pct., og i 2024 var den 91,5 pct., hvilket er en mindre stigning sammenlignet med 2023, hvor kanaliseringsgraden var knap 91 pct., jf. figur 12.

91,5%

Andel af onlinespil i Danmark hos sider med tilladelse i 2023

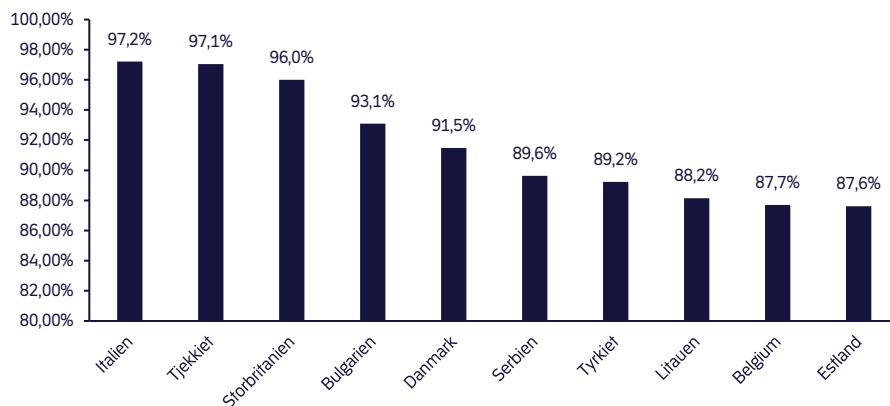
Figur 12. Online kanaliseringsgrad i Danmark, 2010-2024



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 9. april 2025.

Ligesom tidligere år var kanaliseringsgraden i Danmark i 2024 blandt de højeste i Europa. Helt præcist havde Danmark den femtehøjeste kanaliseringsgrad i Europa, jf. figur 13.

Figur 13. Top-10 europæiske lande med største online kanaliseringsgrad i 2024



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 9. april 2025.

1.7 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere

Spillemyndigheden administrerer ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere), hvor danske spillere kan udelukke sig fra onlinespil, væddemål i fysiske butikker samt spil på land-baserede kasinoer enten midlertidigt i 24 timer, én, tre eller seks måneder eller endeligt. Endelig udelukkelse betyder, at spilleren tidligst efter ét år kan komme ud af registret igen.

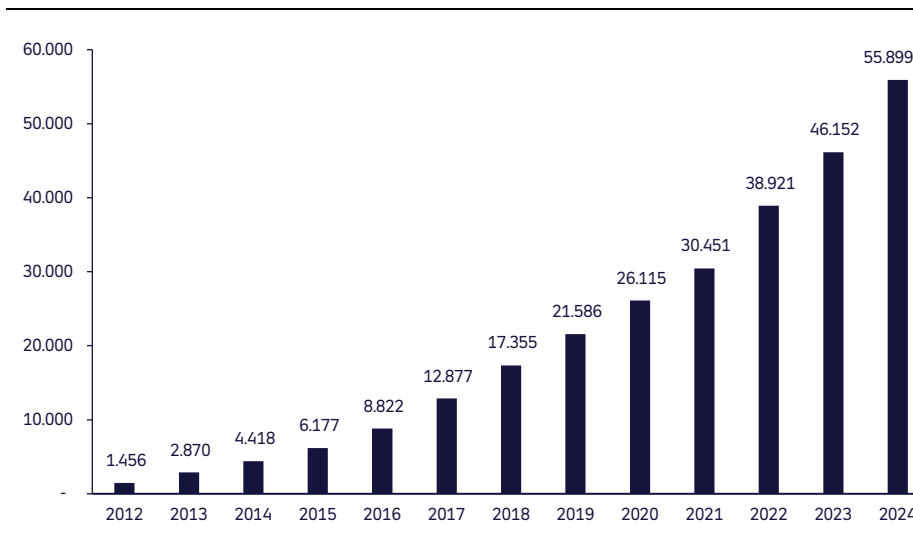
Det er lovpligtigt for spiludbydere, der har tilladelse fra Spillemyndigheden at henvise til ROFUS i deres markedsføring. Det er med til at sikre, at danske spillere er opmærksomme på muligheden for at udelukke sig fra spil.

Ved udgangen af 2024 var 55.899 danskere registrerede i ROFUS, *jf. figur 14*. Det er en stigning på næsten 10.000 danskere sammenlignet med udgangen af 2023, hvor 46.152 danskere var registrerede. Siden ROFUS blev oprettet i forbindelse med den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012, har der hvert år været en stigning i antal registrerede danskere.

55.899

Antal registrerede personer i ROFUS ved udgangen af 2024

Figur 14. ROFUS-registrerede 2012-2024



Kilde: Spillemyndigheden

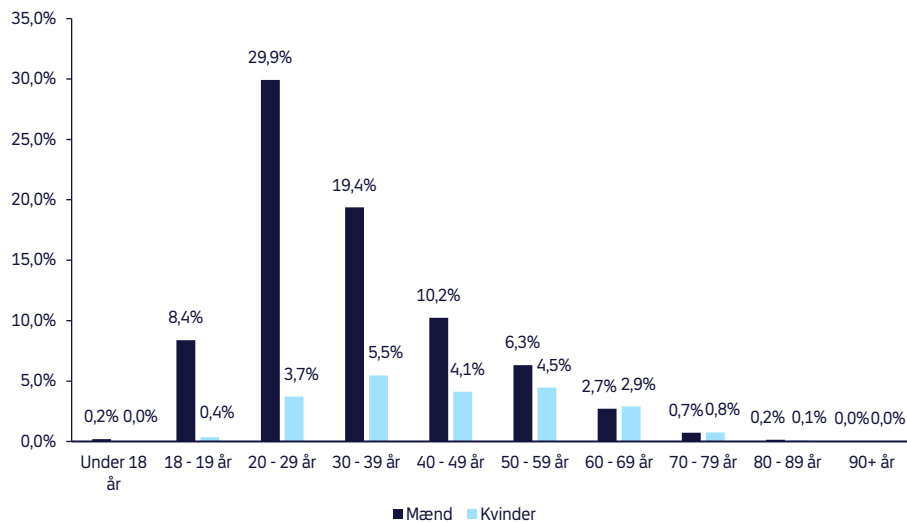
Note: I datasættet indgår både spillere, der er midlertidigt og endeligt udelukket. For 2012-2019 samt 2023-2024 er tallene trukket den 1. januar året efter, for 2020 og 2021 den 31. december og for 2022 den 5. januar 2023. Figuren angiver derfor alene, hvor mange registrerede der var den pågældende dag, tallene blev trukket. Kategorien for midlertidig udelukkelse i 24-timer indgår kun for 2023 og 2024, da disse tal ikke er tilgængelige for de andre år.

Det har været tendensen siden oprettelsen af ROFUS, at de fleste registrerede er mænd.

Pr. 1. januar 2025 var 43.624 af de registrerede mænd, svarende til 78 pct., *jf. figur 15*. Samtidig er det også tendensen, at det især er unge, som udelukker sig fra spil, da 67 pct. af de registrerede var under 40 år. 39 pct. af de registrerede var mænd under 30 år.

Selvom unge under 18 år ikke kan spille om penge hverken online eller på væddemål i fysiske butikker eller på landbaserede kasinoer, var der alligevel 118 personer i den aldersgruppe, som var registrerede i ROFUS pr. 1. januar 2025, svarende til 0,2 pct. af alle registrerede. Det kan fx være med et formål om at undgå at spille om penge, når de fylder 18 år.

Figur 15. ROFUS-registrerede efter køn og alder, 1. januar 2025

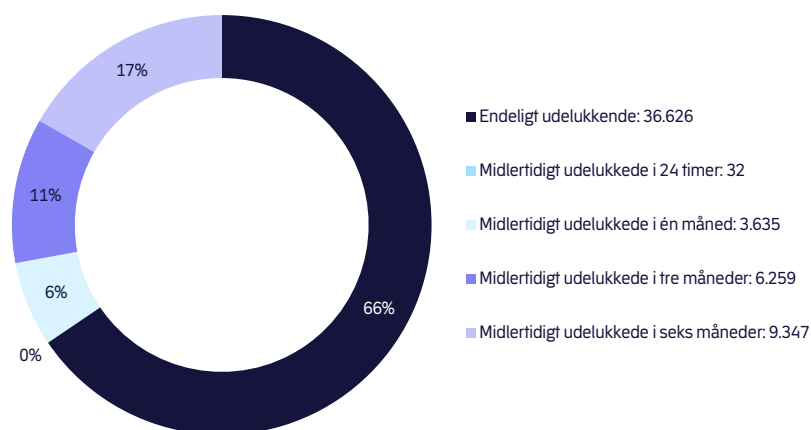


Kilde: Spillemyndigheden

De fleste registrerede i ROFUS har udelukket sig endeligt, hvilket er en tendens, der altid har kendetegnet ROFUS og som pr. 1. januar 2025 var gældende for 36.626 registrerede, svarende til 66 pct., jf. figur 16.

Af de midlertidige udelukkelsestyper havde 9.347 valgt seks måneder, svarende til 17 pct. 6.259 registrerede havde valgt 3 måneders udelukkelse, svarende til 11 pct., mens 3.635 personer, svarende til 6 pct., havde udelukket sig i en enkelt måned. 32 personer var udelukket i 24 timer.

Figur 16. ROFUS-registrerede efter udelukkelsestype, 1. januar 2025



Kilde: Spillemyndigheden

1.8 StopSpillet – Hjælpelinje om spilafhængighed

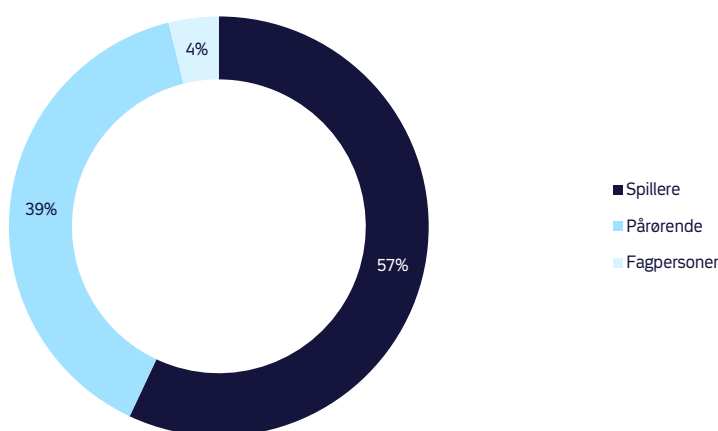
StopSpillet er Spillemyndighedens hjælpelinje, hvor spillere, pårørende og fagpersoner kan ringe eller skrive via en chat for at få råd og vejledning om spilafhængighed og ansvarligt spil.

I 2024 modtog StopSpillet 544 henvendelser. Det er en mindre stigning sammenlignet med 2023, hvor StopSpillet modtog 520 henvendelser. De fleste henvendelser til StopSpillet er fra spillere, hvilket var gældende for 310 af henvendelserne i 2024, svarende til 58 pct. *jf. figur 17*. 213 henvendelser kom fra pårørende, svarende til 39 pct., mens 21 henvendelser kom fra fagpersoner, svarende til 4 pct.

544

Henvendelser til StopSpillet i 2024 fra spillere, pårørende og fagpersoner

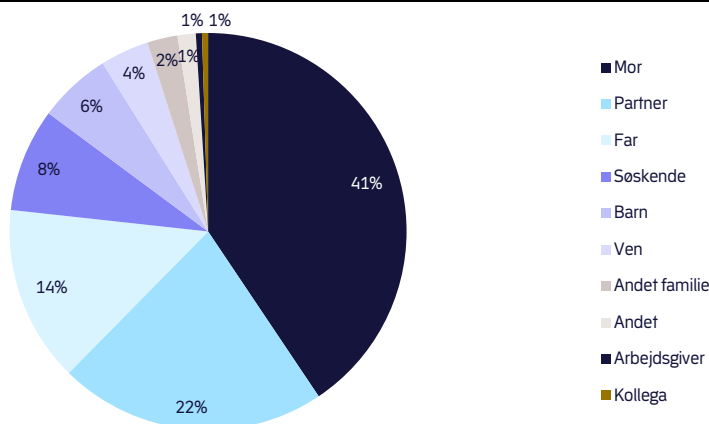
Figur 17. Fordeling af StopSpillet-henvendelser i 2024



Kilde: Spillemyndigheden

Når pårørende kontakter StopSpillet er det i over halvdelen af tilfældene en forælder til spilleren, der henvender sig, *jf. figur 18*. I 2024 var det 41 pct. og 14 pct. af henvendelserne fra pårørende, der kom fra henholdsvis en mor og en far. 22 pct. af henvendelserne kom fra en partner, mens de resterende kom fra en søskende, barn, ven, andet familie, arbejdsgiver, kollega eller andre.

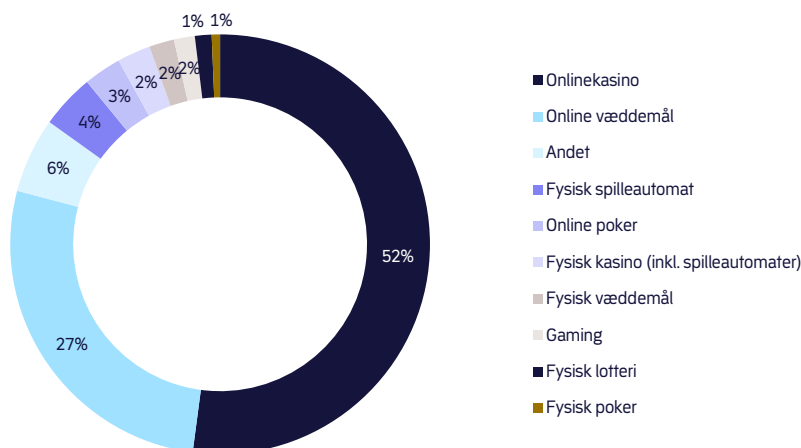
Figur 18. Henvendelse fra pårørende til StopSpillet i 2024 efter relation



Kilde: Spillemyndigheden

Under samtalen med spillerne spørger StopSpillets rådgivere ind til, hvilke spiltyper, der udgør spillernes problemspil. De fleste, der kontakter StopSpillet, angiver onlinespil som problemspil. I henvendelserne i 2024 udgjorde onlinekasino og online væddemål henholdsvis 52 pct. og 27 pct. af de angivne spiltyper, *jf. figur 19*. StopSpillet havde også samtaler med spillere der spillede på fysiske spilleautomater, online poker, fysisk kasino, fysisk væddemål, pengespil relateret til gaming, fysisk lotteri, fysisk poker og andet.

Figur 19. Spillemes problemspiltyper, 2024-henvendelser

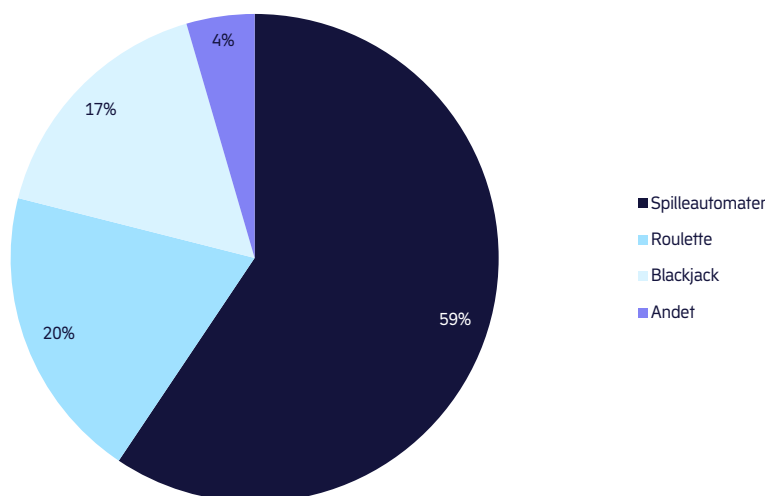


Kilde: Spillemyndigheden

Note: Der er registreret op til to spiltyper pr. spiller. Kun spillere, der selv har kontakttet StopSpillet, er inkluderet.

Har spilleren angivet onlinekasino spørger StopSpillets rådgivere desuden ind til, hvilke spil vedkommende mest spiller her. 59 pct. af spillerne spiller mest på online spilleautomater, mens henholdsvis 20 pct. og 17 pct. spiller mest roulette og blackjack.

Figur 20. Spillemes foretrukne onlinekasino-spil, 2024-henvendelser



Kilde: Spillemyndigheden

Spilområdernes udvikling i 2024

2

2.1 Almennyttige lotterier

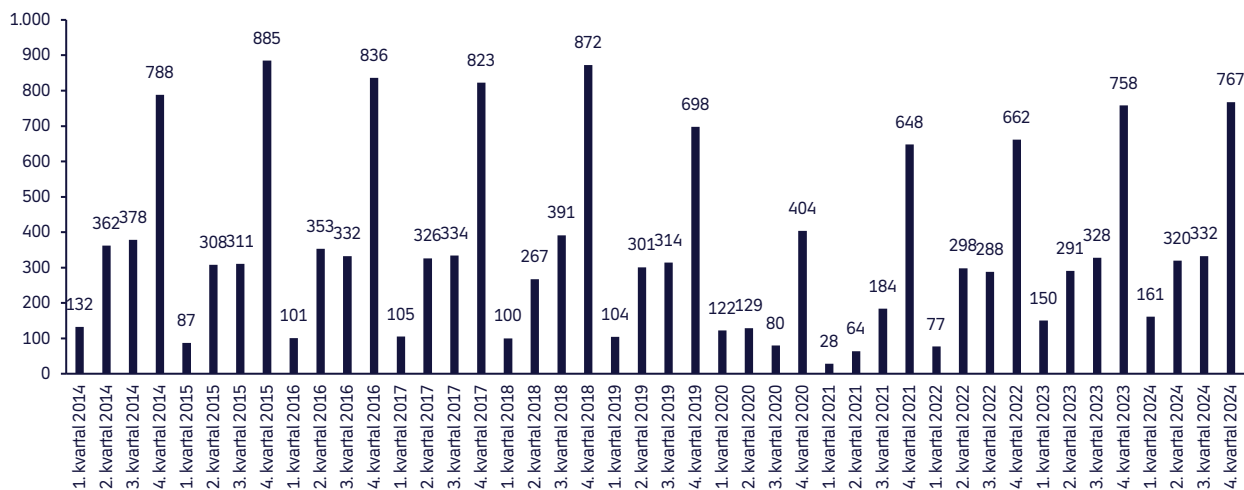
I Danmark er der monopol på at udbyde lotterier med undtagelse af landbaseret bingo og banko samt lotterier, der har et almennyttigt formål. I 2024 blev der afholdt 1.580 lotterier med almennyttige formål. 979 af lotterierne var anmeldt til Spillemyndigheden. Det er lotterier med en salgssum på 20.000 kr. eller derunder, og som derfor ikke skulle have en tilladelse fra Spillemyndigheden. De resterende 601 lotterier havde fået tilladelse af Spillemyndigheden⁵.

1.580

Afholdte almennyttige lotterier i 2024

De 1.580 almennyttige lotterier i 2024 er en stigning sammenlignet med 2023, hvor der blev afholdt 1.527. 767 af de almennyttige lotterier i 2024 blev afholdt i fjerde kvartal, svarende til 49 pct., *jf. figur 21*. Mange af lotterierne bliver afholdt i slutningen af året, hvilket er en tendens, der også har været gældende tidligere år. Det skyldes, at mange foreninger ønsker at afholde lotterier i forbindelse med julen.

Figur 21. Afholdte almennyttige lotterier i 2014-2024 (inkluderer både anmeldelser og tilladelser)

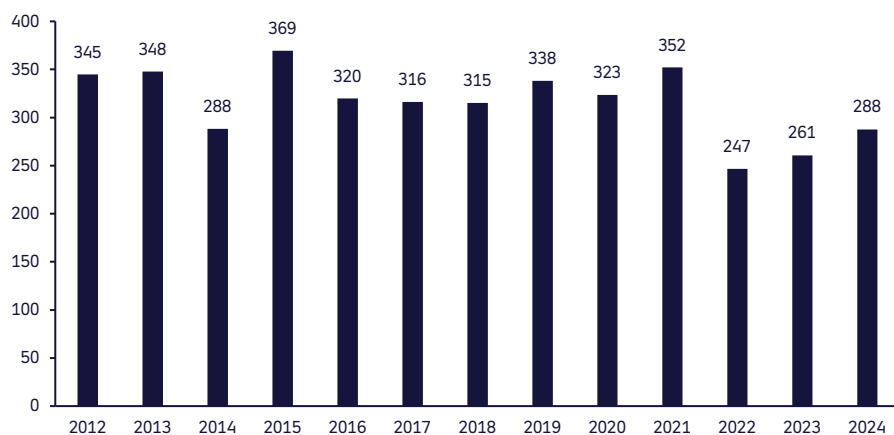


Kilde: Spillemyndigheden

I 2024 udgjorde BSI'en for de almennyttige lotterier 288 mio. kr. Det er en stigning på 27 mio. kr. sammenlignet med 2023 hvilket svarer til 10 pct., *jf. figur 22*.

⁵ Bemærk at der fra 1. januar 2025 er kommet nye regler for almennyttige lotterier. Se lotteriregler.dk

Figur 22. BSI for almennyttige lotterier, mio. kr., 2012-2024

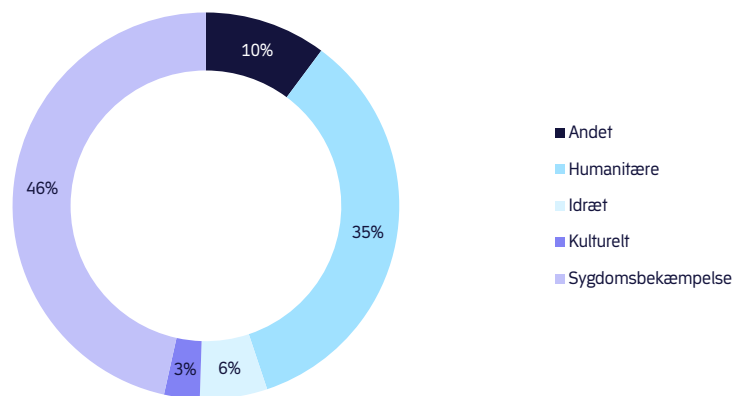


Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Note: 2024-priser. BSI i 2024 er et foreløbigt estimat. Kun BSI fra tilladelser til almennyttige lotterier indgår.

Der bliver afholdt almennyttige lotterier til fordel for mange forskellige formål. I 2024 udgjorde lotterier, hvis overskud går til sygdomsbekæmpelse, ca. 49 pct. af BSI'en for området, mens lotterier med humanitære formål udgjorde 35 pct, *jf. figur 23*. De mindste almennyttige lotterier, målt på deres BSI, er dem, der afholdes til fordel for idrætsmæssige og kulturelle formål. De udgjorde henholdsvis 6 og 3 pct. af den samlede BSI for de almennyttige lotterier i 2024.

Figur 23. BSI for almennyttige lotterier i 2024 efter formål



Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Note: BSI i 2024 er et foreløbigt estimat. Kun BSI fra tilladelser til almennyttige lotterier indgår.

2.2 Monopollofterier

I Danmark er der monopol på at udbyde lotterier med undtagelse af landbaseret bingo og banko samt lotterier med et almennyttigt formål.

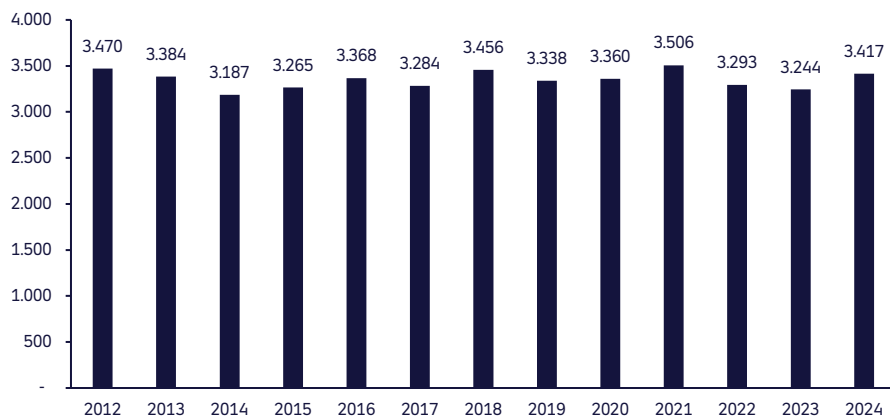
I 2024 udgjorde den samlede BSI for monopollofterierne (Danske Lotteri Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet) 3.417 mio. kr. Det er en stigning på 173 mio. kr. sammenlignet med 2023, svarende til 5,3 pct. Dermed udgjorde almennyttige lotterier og monopollofterier sammenlagt 34 pct. af det samlede danske spilmarked i 2024.

Monopollofterierne har været præget af en jævn udvikling i BSI'en, siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012, *jf. figur 24*. I perioden har BSI'en svinget mellem 3.187 mio. kr. i 2014 til 3.506 mio. kr. 2021.

5,3%

Stigning i BSI for monopollofterier fra 2023 til 2024

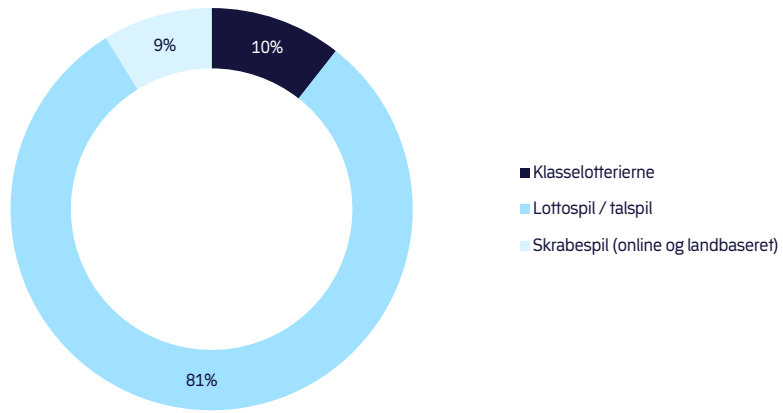
Figur 24. BSI for monopollofterier 2012-2024, mio. kr.



Kilde: Danske Spil A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet
Note: 2024-priser

Ligesom tidligere år udgjorde BSI'en for lottospil/talspil også i 2024 langt størstedelen af den samlede BSI for området, *jf. figur 25*. Helt præcist udgjorde BSI'en for disse spiltyper, som inkluderer Lotto, Vikinglotto, Joker, Eurojackpot, Alt Eller Intet og Keno, 2.754 mio. kr., svarende til 81 pct. af den samlede BSI for monopollofterierne. De tre klasselotteriers samlede BSI udgjorde 362 mio. kr., svarende til 10 pct., mens skrabetillene (både online og landbaserede) udgjorde 301 mio. kr., svarende til 9 pct.

Figur 25. Andel af BSI for monopollofterier efter spilttype, 2024



Kilde: Danske Spil A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

2.3 Landbaserede kasinoer

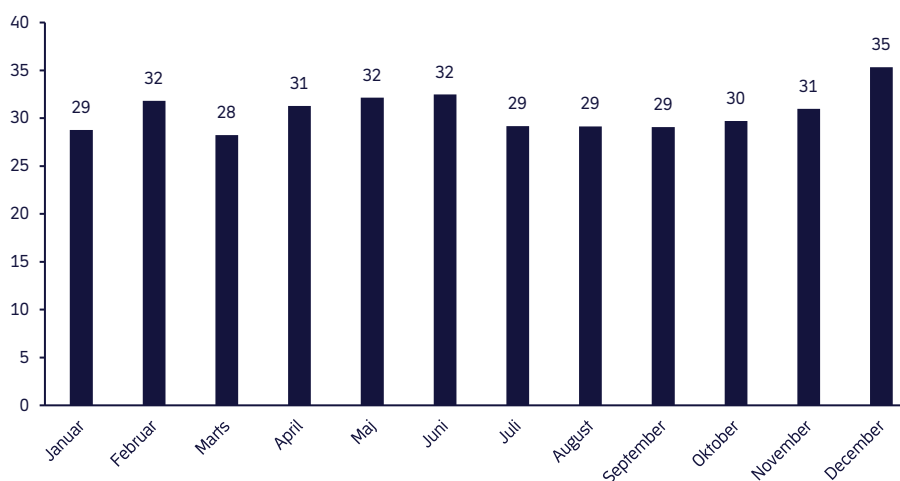
I 2024 udgjorde BSI'en for landbaserede kasinoer 368 mio. kr., hvilket er en stigning på 1 mio. kr. sammenlignet med 2023, svarende til 0,3 pct. De landbaserede kasinoer udgjorde dermed 3 pct. af det samlede danske spilmarked i 2024 og var det mindste spilområde målt på BSI.

0,3%

Den gennemsnitlige månedlige BSI var 31 mio. kr. Marts var med 28 mio. kr. måneden med den laveste BSI, mens december havde den højeste BSI med 35 mio. kr.

Stigning i BSI for landbaserede kasinoer fra 2023 til 2024

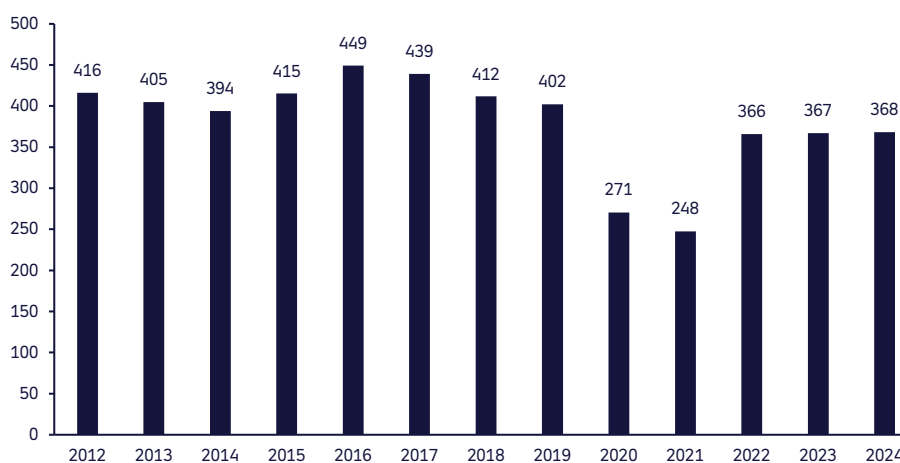
Figur 26. BSI for landbaserede kasinoer i 2024, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Mellem 2012 og 2019 varierede den årlige BSI for landbaserede kasinoer mellem 394 og 449 mio. kr. BSI'en i 2024 nåede dermed ikke samme niveau som i perioden før covid-19-nedlukninger i 2020-2022. Fra 2012 til 2024 er BSI'en for de landbaserede kasinoer faldet 12 pct.

Figur 27. BSI for landbaserede kasinoer 2012-2024, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2024-priser

2.4 Spilleautomater

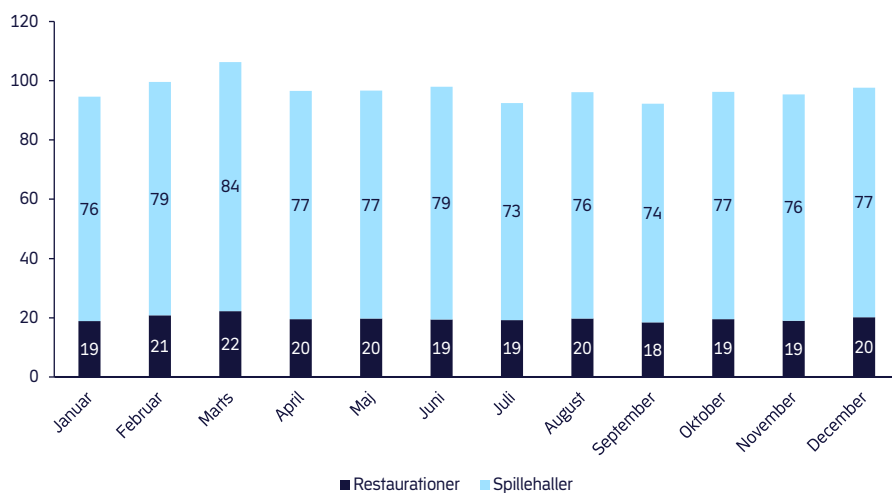
I 2024 udgjorde BSI'en for spilleautomater 1.162 mio. kr., hvilket er et fald på 30 mio. kr. sammenlignet med 2023, svarende til 2,5 pct. Det betyder, at spilleautomaterne udgjorde 11 pct. af det samlede danske spilmarked i 2024.

-2,5%

Det meste af BSI'en kommer fra spilleautomater, der er opstillet i spillehaller, *jf. figur 28*. I 2024 udgjorde BSI'en for disse automater helt præcist 80 pct. af markedet, mens spilleautomaterne, der er opstillet i restaurationer, udgjorde 20 pct. Pr. 31. december 2024 stod spilleautomaterne fordelt i 1.093 restaurationer og 801 spillehaller.

Fald i BSI for spilleautomater fra 2023 til 2024

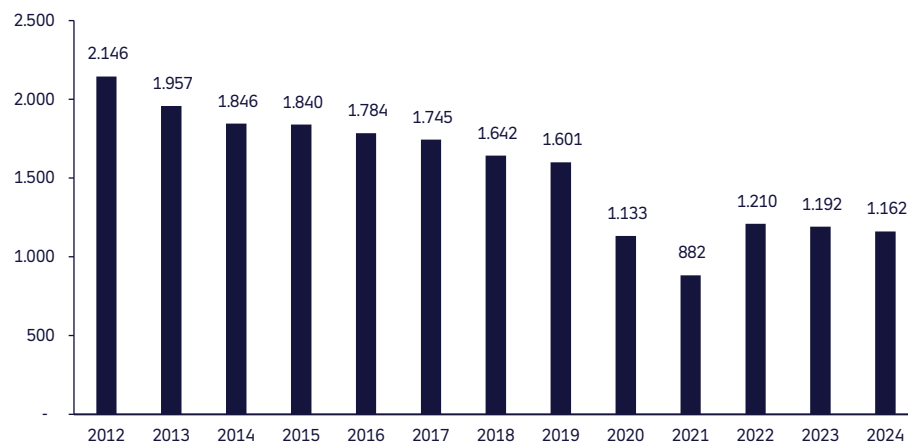
Figur 28. BSI for spilleautomater i 2024 fordelt på restaurationer og spillehaller, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Markedet for spilleautomater har været præget af nedgang i BSI'en siden 2012, hvor spilmarkedet i Danmark blev delvist liberaliseret, *jf. figur 29*. Nedgangen blev forstærket i 2020-2022 som følge af covid-19-restriktioner, som indebærer at restaurationer og spillehaller i perioder var nedlukket. Fra 2012 til 2024 er BSI'en faldet 45,9 pct.

Figur 29. BSI for spilleautomater 2012-2024, mio. kr.

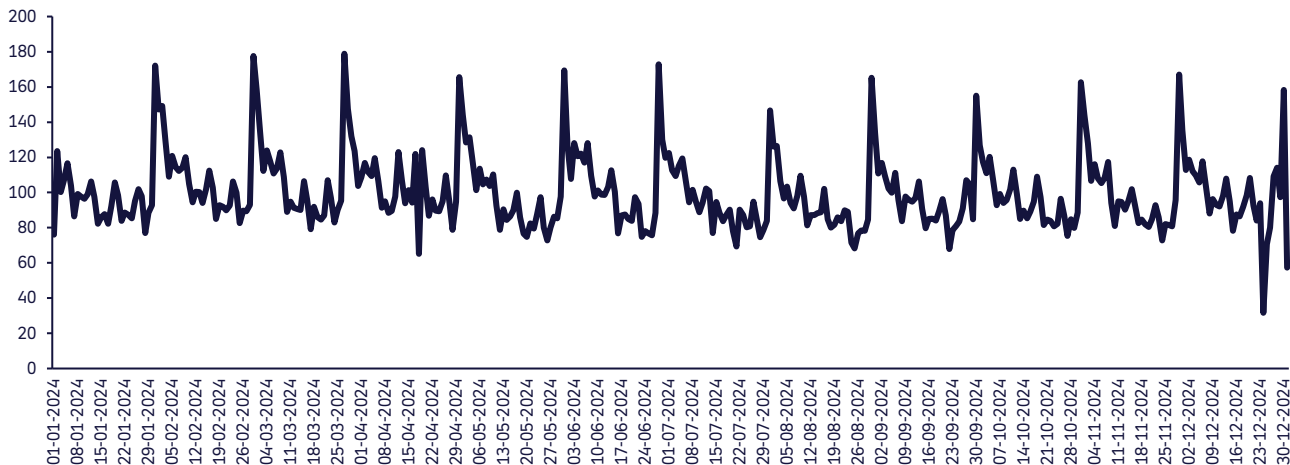


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2024-priser

Aktiviteten på spilleautomaterne i 2024 var størst på lønningssdage. Danskerne spillede mest på automaterne den sidste hverdag i måneden, hvor de fleste danskere har lønningssdag, *jf. figur 30.*

Onsdag den 27. marts var den dag i 2024, hvor danskerne kom flest penge i spilleautomaterne, mens tirsdag den 24. december var dagen, hvor der kom færrest penge i spilleautomaterne.

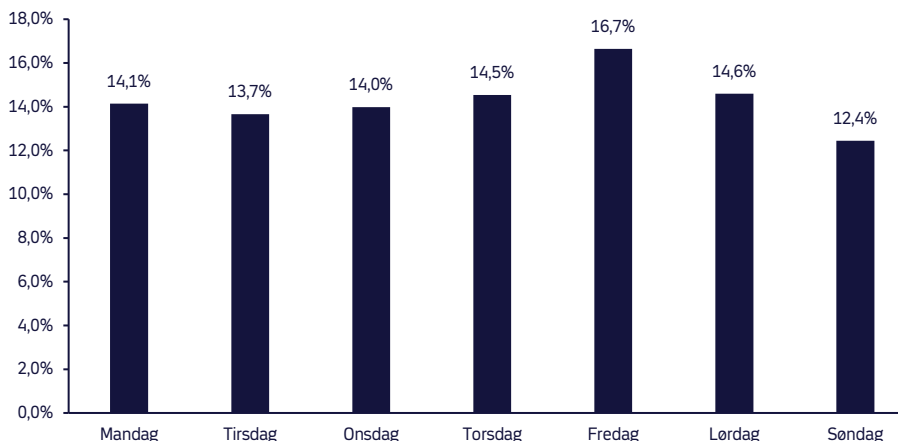
Figur 30. Indekseret daglig udvikling i kroner ind i spilleautomater i 2024



Kilde: Afgifts-og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

Danskerne spiller mest på spilleautomaterne om fredagen. Helt præcist udgjorde spilaktiviteten på fredage knap 17 pct. af det samlede beløb der kom i spilleautomaterne i 2024, *jf. figur 31.* Søndage var med godt 12 pct. den ugedag i 2024, hvor spilaktiviteten var mindst.

Figur 31. Kroner ind i spilleautomater efter ugedag i 2024

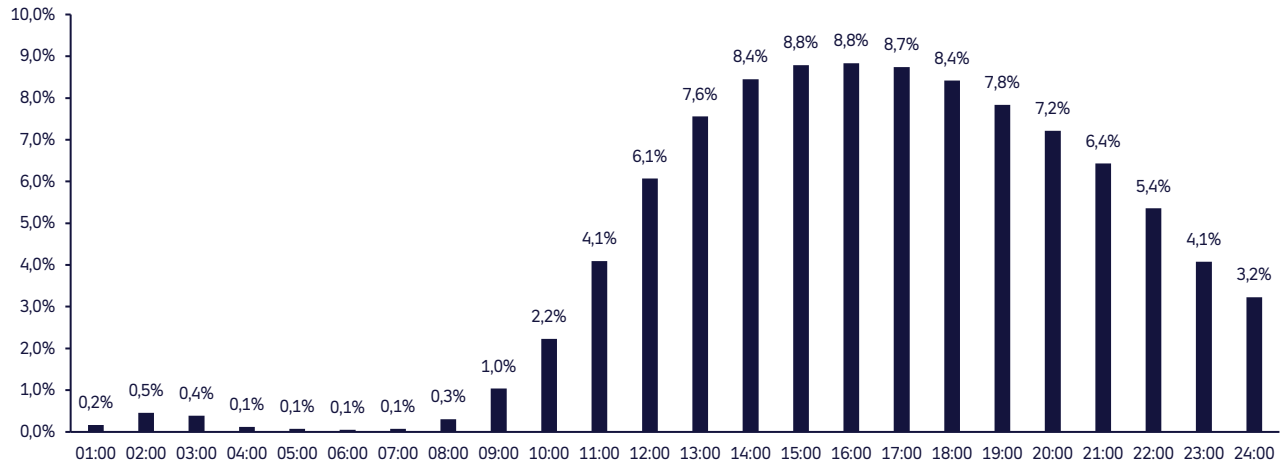


Kilde: Afgifts-og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

Det er muligt at spille på spilleautomaterne i restaurationer hele døgnet rundt, mens det ikke er muligt at spille på spilleautomater opstillet i spillehaller mellem kl. 24 og 7, da spillehallerne skal holde lukket i dette tidsrum. Spilaktiviteten i døgnets syv første timer udgjorde derfor

også kun godt én procent af den samlede aktivitet i 2024. Danskerne spiller i stedet mest om eftermiddagen og først på aftenen, jf. figur 32. Således udgjorde det beløb, der kom i spilleautomaterne mellem kl. 12 og 20, 66 pct. af det samlede beløb, der kom i automaterne i 2024.

Figur 32. Kroner ind i spilleautomater efter døgnets timer i 2024



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

2.5 Væddemål

I 2024 havde 26 udbydere tilladelse til at udbyde væddemål i Danmark. Tre af de 26 tilladelser var indtægtsbegrænsede, hvilket er en særlig tilladelsesform der gælder i ét år, og hvor BSI'en ikke må overstige én million kroner. En tilladelse til væddemål, der ikke er indtægtsbegrænset, kan gælde op til fem år.

Der var stor variation i, hvor meget tilladelsesindehaverne opnåede i BSI. 12 tilladelsesindehavere havde en BSI på under 25 mio. kr., seks tilladelsesindehavere opnåede en BSI på mellem 25 og 100 mio. kr., mens fem nåede en BSI over 100 mio. kr.

-0,2%

Fald i BSI for væddemål fra 2023 til 2024

Tabel 2. Tilladelser til væddemål i 2024 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	5
5 – 10	1
10 – 25	6
25 – 50	3
50 – 100	3
100 – 200	2
200 - 500	2
Over 500	1

Kilde: Spillemyndigheden.

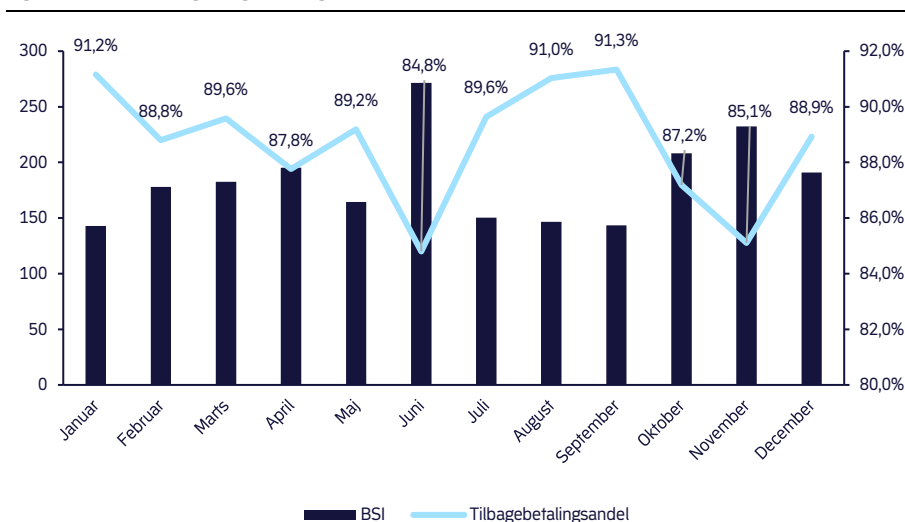
Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er ikke inkluderet.

I 2024 udgjorde BSI'en for væddemål 2.207 mio. kr. Det er et fald på 4 mio. kr. sammenlignet med 2023, svarende til 0,2 pct. Dermed udgjorde væddemål 20 pct. af det samlede danske spilmarked i 2024.

Tilbagebetalingsandelen påvirker størrelsen af spiludbydernes BSI. Tilbagebetalingsandelen er et udtryk for, hvor stor en andel spillerne i gennemsnit får i gevinst, når de spiller. En gennemsnitlig tilbagebetalingsandel på 90 pct. betyder fx, at spilleren i gennemsnit får 90 kr. tilbage, når der er indskudt 100 kr. i et væddemål.

I 2024 var den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel 88,7 pct. Den varierede i løbet af året mellem 84,8 pct. i juni og 91,3 pct. i september, jf. figur 33.

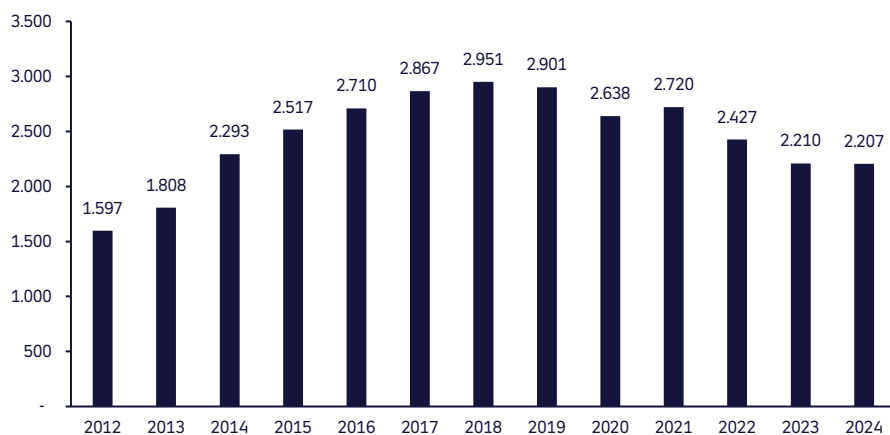
Figur 33. BSI, mio. kr. og tilbagebetalingsandel for væddemål i 2024



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Markedet for væddemål oplevede efter liberaliseringen af området i 2012 en årlig stigning i BSI'en frem mod 2018, hvorefter den er faldet, *jf. figur 34*. Sammenlignet med 2012 er BSI'en dog steget 38 pct. i 2024.

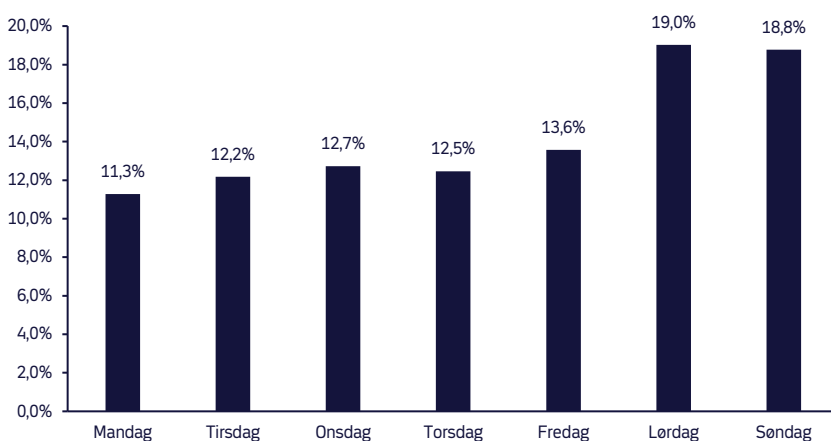
Figur 34. BSI for væddemål 2012-2024, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2024-priser

Der er mulighed for at vædde på fodboldkampe og andre sportsgrene hver dag året rundt. Væddemål bliver dog mest indgået i weekenden. I 2024 blev 38 pct. af indskuddet på væddemål således placeret om lørdagen og søndagen, *jf. figur 35*. Det skal ses i sammenhæng med, at mange kampe i europæisk fodbold netop afvikles disse ugedage.

Figur 35. Indskud på væddemål fordelt efter ugedage, 2024



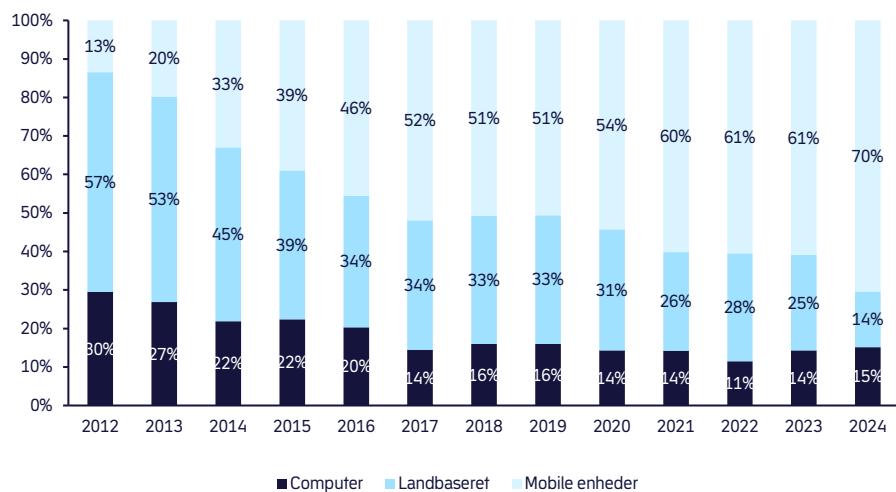
Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Der kan spilles væddemål både landbaseret, det vil sige på en fysisk lokation som en kiosk eller et supermarked, eller online på computeren eller en mobil enhed som mobiltelefon eller tablet.

Da væddemål blev liberaliseret, kom mere end halvdelen af BSI'en fra landbaseret spil. Siden er andelen faldet, og i 2024 kom 14 pct. af BSI'en fra landbaseret spil. I samme periode er

andelen af BSI fra spil på computere også faldet. Omvendt er andelen af BSI fra mobile enheder steget til 70 pct. i 2024 fra 13 pct. i 2012, *jf. figur 36.*

Figur 36. BSI for væddemål fordelt efter salgskanaler, 2012-2024



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

2.6 Onlinekasino

I 2024 havde 40 udbydere tilladelse til at udbyde onlinekasino. Tre af de 40 tilladelser var indtægtsbegrænsede, hvilket er en særlig tilladelsesform der gælder ét år, og hvor BSI'en ikke må overstige én million kroner. En tilladelse til onlinekasino, der ikke er indtægtsbegrænset, kan gælde op til fem år.

Der var stor variation i hvor meget tilladelsesindehaverne opnåede i BSI. 18 tilladelsesindehavere havde en BSI under 25 mio. kr., otte tilladelsesindehavere havde en BSI mellem 25 og 100 mio. kr., mens 11 tilladelsesindehavere havde en BSI over 100 mio. kr.

13,1%

Stigning i BSI for onlinekasino fra 2023 til 2024

Tabel 3. Tilladelser til onlinekasino i 2024 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	10
5 – 10	1
10 – 25	7
25 – 50	4
50 – 100	4
100 – 200	5
200 - 500	5
Over 500	1

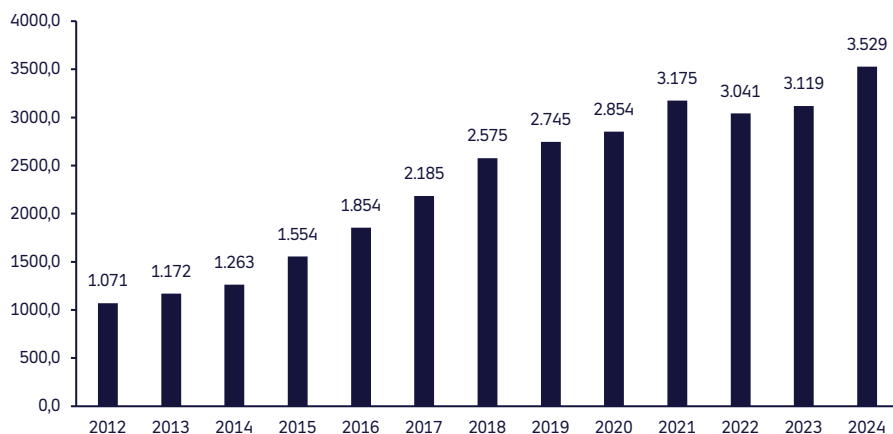
Kilde: Spillemyndigheden.

Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er ikke inkluderet.

I 2024 udgjorde BSI'en for onlinekasino 3.529 mio. kr., svarende til 32 pct. af det samlede spilmarked. Det er en stigning på 410 mio. kr. sammenlignet med 2023, hvilket svarer til 13,1 pct.

Onlinekasino er det spilområde, hvor BSI'en er vokset mest siden 2012, og har derfor været med til at drive den samlede stigning på spilmarkedet i den periode. Frem til 2021 var der en årlig stigning i BSI, men den udvikling stoppede i 2022, hvor der første gang var et fald, jf. figur 37. Fra 2012 til 2024 er BSI'en vokset 229 pct.

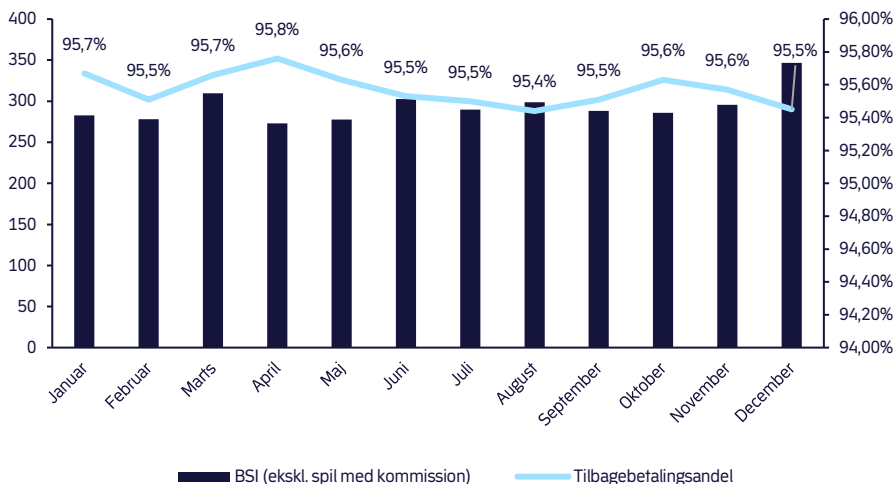
Figur 37. BSI for onlinekasino, 2012-2024 mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2024-priser

Den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2024 var 95,57 pct. August var med 95,44 pct. den måned i 2024 med den mindste tilbagebetalingsandel, mens den var størst i april med 95,76 pct. *jf. figur 38.*

Figur 38. BSI (ekskl. spil med kommission), mio. kr. og tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2024

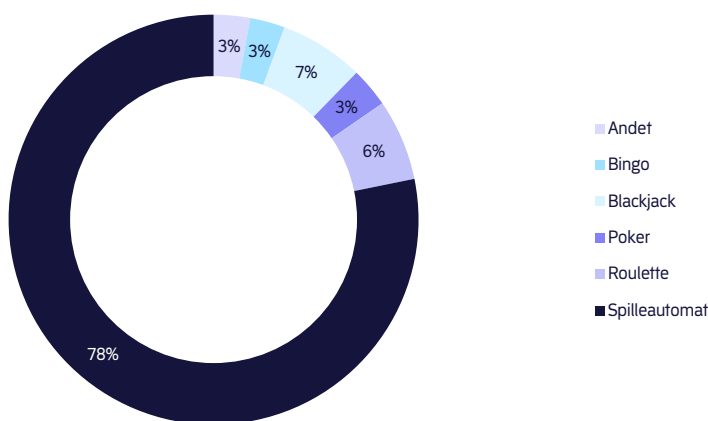


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

På onlinekasinoer kan danskerne spille flere typer spil. I 2024 udgjorde BSI'en fra online spilleautomater 2.759 mio. kr., svarende til 78 pct. af onlinekasinomarkedet, *jf. figur 39.* Roulette og blackjack udgjorde henholdsvis 226 og 235 mio. kr. i BSI, svarende til 6 og 7 pct. af den samlede BSI for området.

BSI'en for poker udgjorde 110 mio. kr., svarende til 3 pct. Endelig udgjorde bingo og andre spiltyper henholdsvis 97 og 101 mio. kr., svarende til 3 og 3 pct.

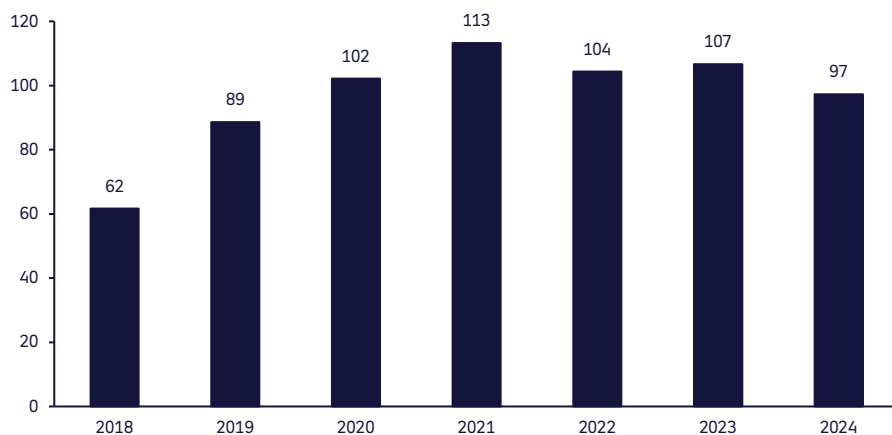
Figur 39. BSI for onlinekasino i 2024 efter spiltyper



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Onlinebingo blev liberaliseret i 2018. I 2018 var BSI'en 61 mio. kr., men steg siden ligesom det samlede onlinekasinomarked indtil 2022, hvor der var et fald, *jf. figur 40.* Fra 2018 til 2024 er bingos andel af onlinekasinomarkedet steget fra 2,4 til 2,8 pct.

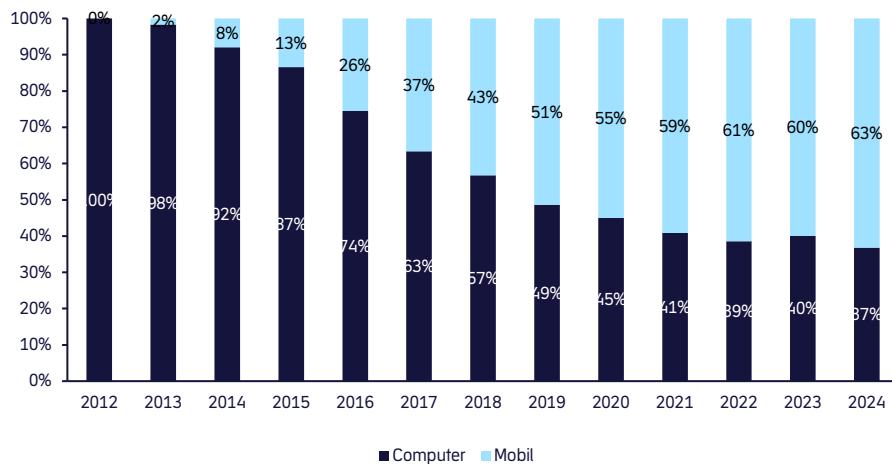
Figur 40. BSI for onlinebingo 2018-2024 mio. kr.



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem
 Note: 2024-priser

Siden 2012 har der været en stigende tendens til, at danskerne spiller onlinecasino på mobile enheder som mobiltelefonen eller en tablet fremfor på computeren. I 2024 var andelen af BSI for onlinecasino, der kommer fra spil fra mobile enheder 63 pct. *jf. figur 41.*, hvilket er den største andel nogensinde. I 2012 blev næsten al BSI genereret fra spil på computere.

Figur 41. BSI for onlinecasino efter salgskanaler, 2012-2023



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

