

April 2021

# COVID-19 skabte nedgang i spilforbruget i 2020

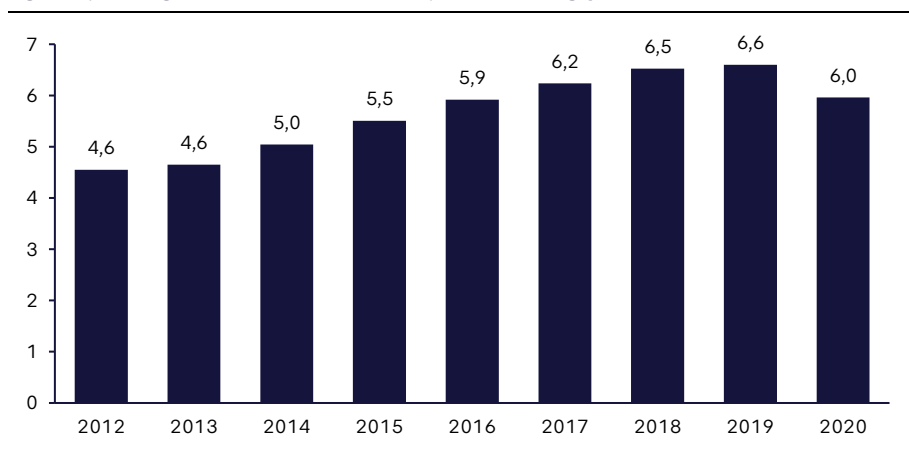
Nedlukkede spillehaller og kasinoer samt aflyste sportsbegivenheder satte sit aftryk på det danske spilforbrug i 2020, som faldt med ca. 10 pct. sammenlignet med 2019. Det er første gang det samlede spilforbrug på det liberaliserede spilmarked falder siden 2012.

Store dele af det danske samfund har været nedlukket i 2020 for at forhindre spredningen af COVID-19. Det har blandt andet betydet, at det i perioder ikke var muligt at spille på spilleautomater på restauranter og i spillehaller eller gå på kasino for at spille fx roulette og blackjack. Samtidig har aflyste sportsbegivenheder verden over betydet, at der var færre sportsskampe at spille på.

Derfor er der sket et naturligt fald i det samlede spilforbrug på væddemål, spilleautomater, kasinoer og onlinekasino i 2020. Samlet udgjorde danskernes spilforbrug på de liberaliserede spilområder 6 mia. kr. i 2020. Det er et fald på ca. 600 mio. kr. sammenlignet med 2019, hvor danskerne spillede for ca. 6,6 mia. kr., *jf. figur 1*. Fra 2019 til 2020 har der således været en nedgang på 10 pct. i spilforbruget. Spilforbruget opgøres som bruttospillemåltægt (BSI). Se *boks 1* for definition af BSI.

Det er første gang, der er sket et fald i det samlede spilforbrug for de liberaliserede spilområder siden 2012, hvor væddemål og onlinekasino blev liberaliseret i Danmark. Spilforbruget er i perioden fra 2012 til 2019 vokset med godt 2 mia. kr. fra 4,6 mia. kr. til 6,6 mia. kr., *jf. figur 1*.

**Figur 1. Spilforbrug for væddemål, onlinekasino, spilleautomater og fysiske kasinoer 2012-2020, mia. kr.**



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen.

Note: Bruttospillemåltægten (BSI) er angivet i 2020-priser. For monopolotterier og almennyttige lotterier i 2020 er data ikke tilgængeligt endnu og derfor ikke inkluderet i figur 1.

-10%

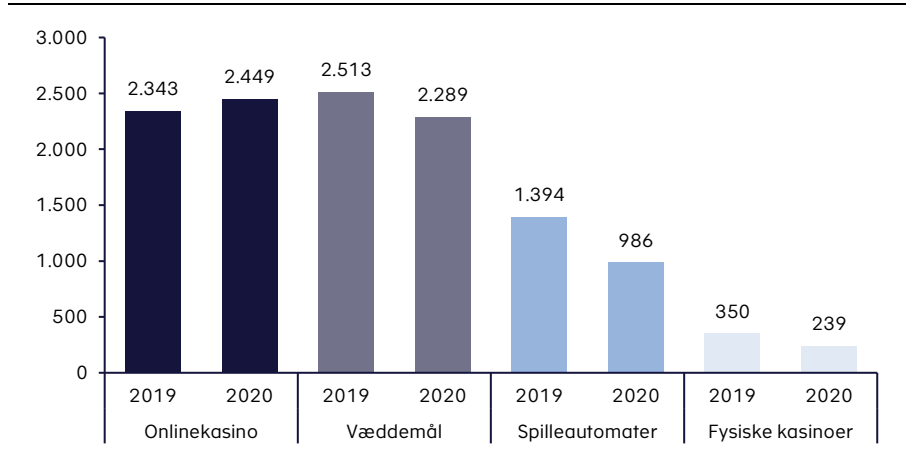
#### Nedgang på spilmarkedet i 2020

Ændring i det samlede spilforbrug for væddemål, onlinekasino, spilleautomater og landbaserede kasinoer fra 2019 til 2020.

### COVID-19 påvirker spilområder forskelligt

Faldet i det samlede spilforbrug dækker over forskellige udviklinger på de fire spilområder. Den største nedgang ses for spilleautomater og kasinoer, eftersom det i perioder af 2020 slet ikke var muligt at spille denne slags spil. For spilleautomater og kasinoer er spilforbruget faldet med henholdsvis ca. 400 mio. kr. og ca. 110 mio. kr., *jf. figur 2*. Det svarer til en nedgang på omkring 30 pct. for hver af områderne i forhold til 2019.

Figur 2. Spilforbrug for onlinekasino, væddemål, spilleautomater og fysiske kasinoer 2019-2020, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen.

Anm.: Bruttospilindtægten (BSI) er angivet i 2020-priser. For monopollofterier og almenlystige lotterier i 2020 er data ikke tilgængeligt endnu og derfor ikke inkluderet i figur 2.

Forbruget på væddemål faldt betydeligt i foråret 2020, da mange sportskampe blev aflyst eller flyttet. Da sporten blev genoptaget i sommeren, steg forbruget igen, og det steg yderligere i efteråret, hvor et tæt pakket kampprogram i europæisk fodbold gav mange kampe at spille på. Samlet over året ses alligevel en nedgang i forbruget på væddemål, som udgjorde knap 2,3 mia. kr., hvilket er et fald på mere end 200 mio. kr. i forhold til i 2019, svarende til ca. 9 pct., *jf. figur 2*.

### Spil på onlinekasino steg mindre end tidligere år

Forbruget på onlinekasino steg som det eneste af de fire spilområder i 2020. Her voksede spilforbruget med godt 100 mio. kr. svarende til knap 5 pct. sammenlignet med 2019, *jf. figur 2*. Dermed udgjorde spilforbruget næsten 2,5 mia. kr. i 2020, hvilket var større end spilforbruget på væddemål. Tidligere år har spilforbruget på væddemål været det højeste af de fire liberaliserede spilområder.

Stigningen i spilforbruget på onlinekasino på de ca. 100 mio. kr. modsvarer ikke nedgangen i forbruget på de andre tre spilområder på samlet ca. 740 mio., kr. Det vidner om, at danskerne ikke bare har flyttet deres forbrug online, hvor det i hele 2020 har været muligt at spille, og at onlinekasino ikke nødvendigvis fungerer som en erstatning for spil på fx væddemål.

Samtidig skal stigningen på onlinekasino ses i lyset af, at dette spilområde i gennemsnit er vokset 13 pct. hvert år siden 2012. Stigningen på 5 pct. i 2020 er således mindre end sædvanligt og faktisk den mindste procentvise stigning på onlinekasinomarkedet på ét år siden liberaliseringen af området i 2012.

**Boks 1. Sådan defineres begrebet bruttospilindtægt (BSI)**

Begrebet bruttospilindtægt (BSI) bruges til at måle spilmarkedets størrelse og dermed spilforbruget. BSI beregnes ud fra spillernes indskud (inklusive bonusser) fratrukket gevinster, plus den kommission som spillerne betaler for deltagelse i spil.

**Se flere statistikker på Spillemyndigheden.dk**

I kvartalsstatistikken på Spillemyndighedens hjemmeside, findes det komplette overblik over udviklingen på spilmarkedet siden 2012. Her findes også statistikker for Spillemyndighedens hjælpelinje StopSpillet, der rådgiver spillere og pårørende om ansvarligt spil, og ROFUS, der er det nationale register over frivilligt udelukkede spillere, hvor spillere kan udelukke sig selv fra spil midlertidigt eller endeligt.

Det er en central opgave for Spillemyndigheden løbende at følge de nyeste tendenser på spilmarkedet. Dette er en forudsætning for at føre et effektivt tilsyn med spiludbydere, der sikrer, at spil om penge i Danmark foregår på en ordentlig og ansvarlig måde.