

Spilmarkedet i tal 2020



Spillemyndighedens gennemgang af udviklingen
på det danske spilmarked 2020

Indholdsfortegnelse

Forord 2

Indledning.....	3
1. Nøgletal for spilmarkedet i 2020	5
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2020.....	6
1.2 Udviklingen i landbaseret og online spil	9
1.3 Demografisk profil af spillerne	11
1.4 Danmark sammenlignet med Europa.....	13
1.5 Kanaliseringsgraden i Danmark	14
1.6 Ansvarligt spil.....	16
2. Spilområdernes udvikling i 2020.....	20
2.1 Almennyttige lotterier	21
2.2 Monopollofterier	23
2.3 Landbaserede kasinoer	25
2.4 Spilleautomater	27
2.5 Væddemål.....	29
2.6 Onlinekasino.....	32

Forord

Siden 2019 har Spillemyndigheden udgivet statistik på vores hjemmeside i programmet Power BI. Her er der mulighed for at klikke sig frem til lige præcis dén visning, man er interesseret i. Men når vi har mødt vores interessenter og samarbejdspartnere ved kontaktudvalgs-møder og konferencer, har de efterspurgt noget mere. Nemlig et samlet overblik over udviklingen på det danske spilmarked år for år. Det kan vi nu præsentere.

"Spilmarkedet i tal 2020" samler kvartalsstatistikkerne fra 2020. Her kan man læse om året, der er gået på det danske spilmarked; både på de enkelte spilområder, men også på tværs af områderne. Det er vores hensigt, at en sådan udgivelse skal udkomme én gang årligt i begyndelsen af 2. kvartal for at give et nemt og overskueligt overblik over udviklingen på det danske spilmarked.

Jeg håber, at I vil få god gavn af "Spilmarkedet i tal 2020".

På vegne af Spillemyndigheden,



Anders Dorph
Direktør



Indledning

En af Spillemyndighedens kerneopgaver er løbende at følge og analysere udviklingen på det danske marked. *Spilmarkedet i tal 2020* præsenterer det samlede statistiske overblik over spilmarkedet i 2020. Med i alt 40 tabeller og diagrammer beskrives de fem spilområder lotterier, onlinekasino, væddemål, spilleautomater og landbaseret kasino både enkeltvis, men der ses også på tværs af områderne. Udgivelsen beskriver både spilmarkedet i 2020, men også udviklingen siden 2012, hvor det danske spilmarked blev delvist liberaliseret.

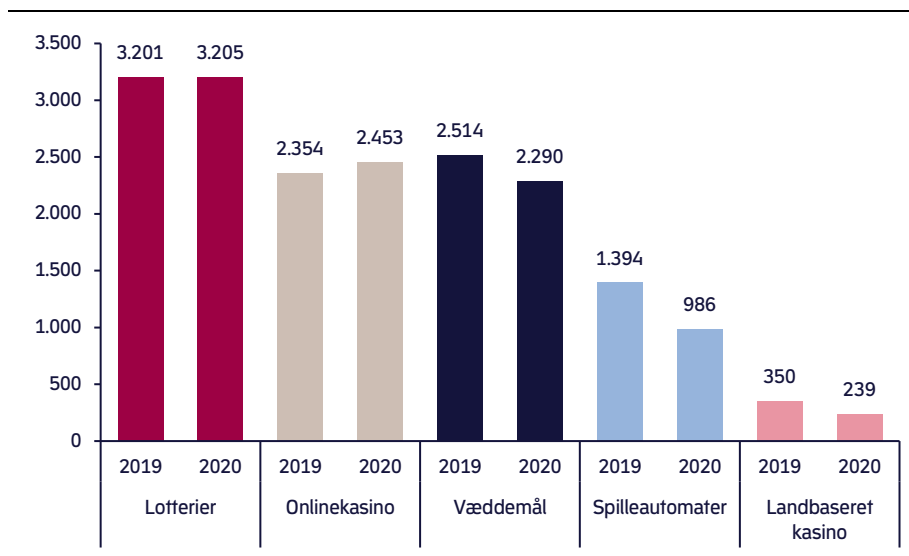
Covid-19 medførte stor nedgang i spilforbruget

I 2020 bar spilmarkedet ligesom resten af samfundet i høj grad præg af covid-19. For at begrænse spredningen af smitte blev spillehaller og kasinoer nedlukket i både foråret og december 2020. Samtidig blev sportsbegivenheder aflyst eller flyttet til sommeren og efteråret, så der var færre kampe at vædde på. Det betød, at bruttopilleindtægten (BSI) for især spilleautomaterne og de landbaserede kasinoer faldt massivt i 2020 sammenlignet med 2019, men også væddemål oplevede en markant nedgang, jf. figur 1. Den samlede BSI for det danske spilmarked endte på 9,2 mia. kr. i 2020. Det er et fald på mere end 600 mio. kr. sammenlignet med 2019, hvilket svarer til 6,5 pct.

9,2 mia. kr.

BSI på spilmarkedet i 2020

Figur 1. BSI for lotterier, onlinekasino, væddemål, spilleautomater og landbaseret kasino, 2019-2020, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, og klasselotterierne¹
 Note: 2020-priser

På spilmarkedet kan danskerne vælge at spille hos en lang række forskellige spiludbydere. I 2020 var der udstedt i alt 771 tilladelser til at udbyde spil i Danmark, og derudover blev der anmeldt 360 almenlystige lotterier til Spillemyndigheden, jf. tabel 1.

771

Antal tilladelser til at udbyde spil i Danmark i 2020

¹ Klasselotterierne inkluderer Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

Tabel 1. Tilladelser/anmeldelser til at udbyde spil i Danmark i 2020

Spilområde	Antal tilladelser/anmeldelser
Væddemål*	19
Væddemål – indtægtsbegrænset tilladelse	4
Onlinekasino*	32
Onlinekasino – indtægtsbegrænset tilladelse	3
Spilleautomater**	325
Landbaserede kasinoer	9
Monopollofterier	4
Almennyttige lotterier – Tilladelser	375
Almennyttige lotterier - Anmeldelser	360

Kilde: Spillemyndigheden

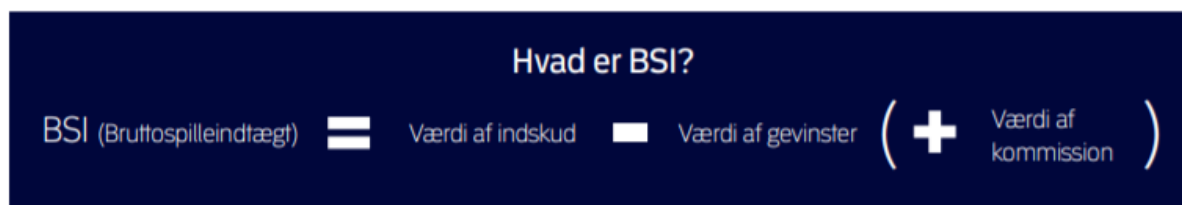
*For spiludbydere der udbyder både væddemål og onlinekasino, fremgår deres tilladelse både i tallet for væddemål og onlinekasino

**En tilladelse til spilleautomater kan omfatte tilladelse til at opstille spilleautomater flere spillesteder (spillehaller og/eller restaurationer).

Brug af begrebet Brutto spilleindtægt

I hele *Spilmarkedet i tal 2020* benyttes bruttopilleindtægt (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 spiludbyderne. 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 spiller væk, også tæller med som indskud.

Figur 2. Beregning af bruttopilleindtægt (BSI)



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 2020 baserer sig på flere forskellige datakilder. Det indebærer især afgiftsindberetninger fra tilladelsesindehaverne til Skattestyrelsen og data indsendt til Spillemyndighedens spilkontrolsystem. Statistik for monopollofterierne 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 det internationale analyseinstitut H2 Gambling Capital.

Datagrundlaget for rapporten kan ændre sig. De seneste opdaterede tal for spilmarkedet kan altid findes i kvartalsstatistikken på Spillemyndigheden.dk

Nøgletal for spilmarkedet i 2020

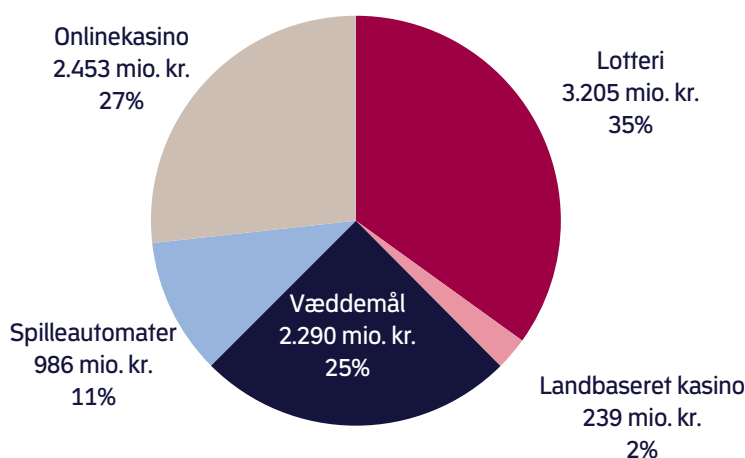
1

1.1 Spilmarkedets udvikling i 2020

Lotterier var i 2020 det største spilområde i Danmark med en BSI på 3.205 mio. kr., *jf. figur 3*. Dermed udgjorde det lidt mere end en tredjedel af det samlede spilmarked. Det næststørste spilområde var onlinekasino med en BSI på 2.453 mio. kr. og en markedsandel på 27 pct. 2020 var det første år siden den delvise liberalisering, hvor onlinekasinos BSI oversteg væddemålsmarkedets. BSI'en for væddemål udgjorde 25 pct. af det samlede spilmarked.

De to mindste spilområder i 2020 var spilleautomater og landbaseret kasino. Deres markedsandele udgjorde henholdsvis 11 og 2 pct.

Figur 3. BSI (mio. kr.) og markedsandel for de fem spilområder i 2020



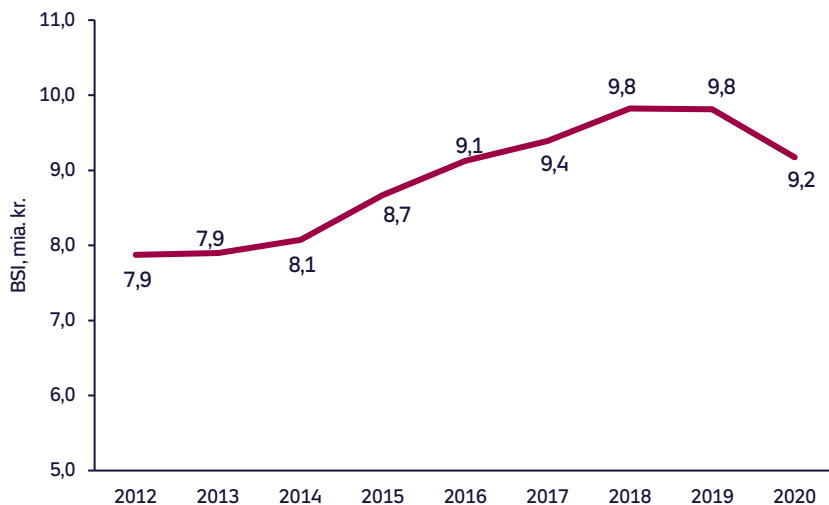
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S og klasselotterierne.

I alt udgjorde den samlede BSI for det danske spilmarked 9,2 mia. kr. i 2020, hvilket er et fald på mere end 600 mio. kr. sammenlignet med 2019. Det svarer til 6,5 pct. Siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012 har der været en stigning i den samlede BSI. Fra 2012 til 2019 voksede BSI'en således knap 2 mia. kr. svarende til knap 25 pct., så den endte på knap 10 mia. kr. 2020 blev dog påvirket af covid-19, der medførte lukning af spillehaller og landbaserede kasinoer og aflyste sportsbegivenheder, der betød færre sportsskampe at vædde på.

-6,5%

Udvikling i BSI for hele spilmarkedet fra 2019 til 2020

Figur 4. BSI for alle spilområder, 2012-2020, mia. kr.



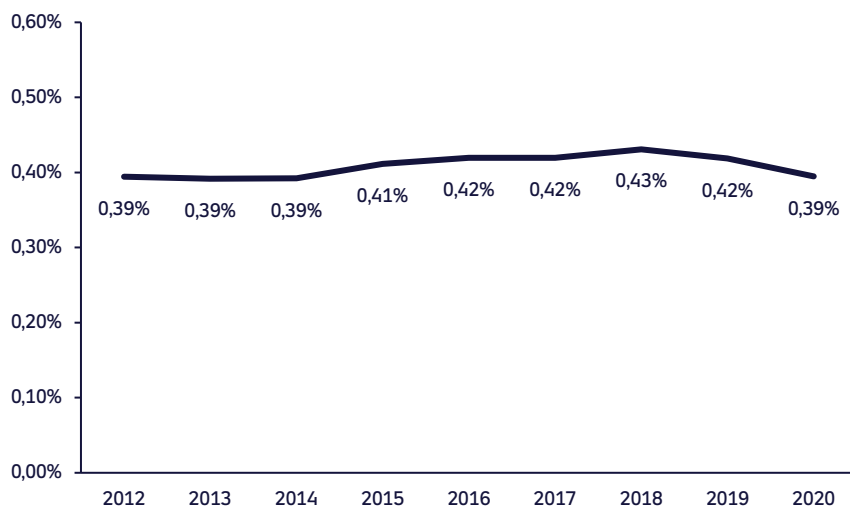
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S og klasselotterierne.
 Note: 2020-priser.

Den årlige vækst i BSI skal ses i relation til den samlede danske økonomi, som også er vokset i perioden. I 2020 udgjorde BSI'en 0,39 pct. af det danske bruttonationalprodukt (BNP). BNP er en økonomisk indikator for værdien af et lands samlede produktion af varer og tjenester. Fra 2012 til 2020 har BSI'ens andel af BNP ligget stabilt mellem 0,39 pct. og 0,43 pct., jf. figur 5. Det betyder, at spilforbruget har udgjort næsten den samme andel i den danske økonomi hvert år fra 2012 til 2020.

37,80 kr.

Gennemsnitligt ugentligt spilforbrug pr. dansker i 2020

Figur 5. BSI for det samlede spilmarked som andel af BNP, 2012-2020

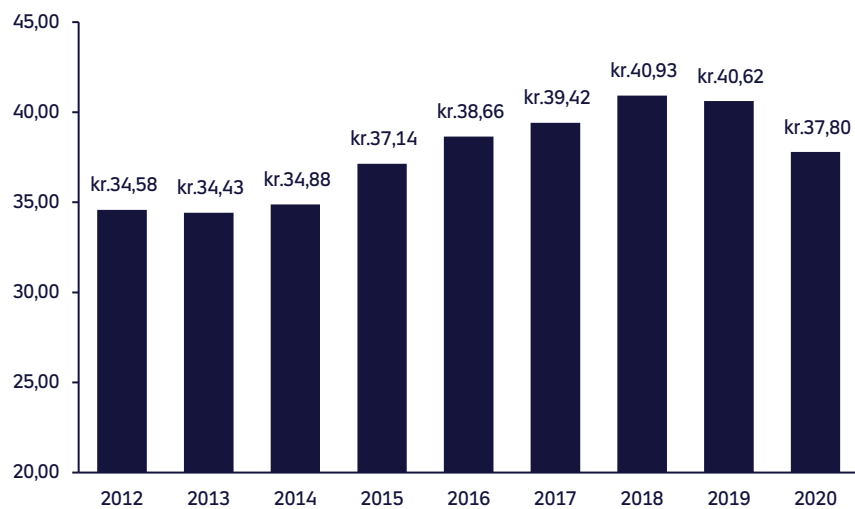


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, klasselotterierne og Danmarks Statistik.

Målt pr. person brugte danskerne i gennemsnit knap 38 kr. om ugen på spil i 2020, jf. figur 6. Af det beløb gik 13 kroner til lotteri, mens 1 kr. blev brugt på landbaseret kasino. Resten blev brugt på onlinekasino, væddemål og spilleautomater.

Spilforbruget pr. dansker steg hvert år fra 2014 til 2018, men havde en mindre nedgang i 2019. Fra 2019 til 2020 faldt det gennemsnitlige spilforbrug pr. dansker igen, denne gang 6,9 pct.

Figur 6. Gennemsnitligt spilforbrug om ugen pr. dansker over 18 år, 2012-2020



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, kasselotterierne og Danmarks Statistik.

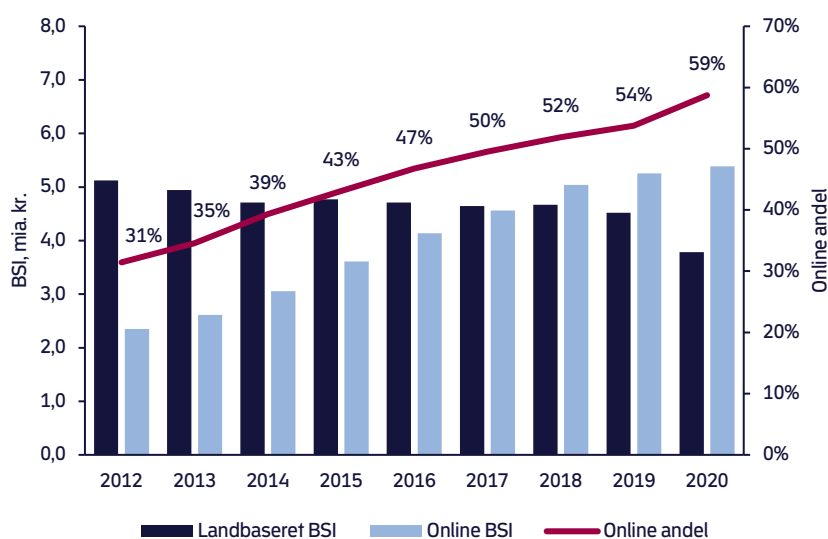
Note: Spilforbruget er målt som BSL i 2020-priser.

1.2 Udviklingen i landbaseret og online spil

Danskerne har et bredt udvalg af spilprodukter at vælge imellem. Det indebærer således, at der både er mulighed for at spille online på en hjemmeside eller via en app eller landbaseret fx på en fysisk spilleautomat, der står på en restauration eller på et fysisk kasino. En del spil kan man både spille online og landbaseret. Man kan fx både spille på udfaldet af en fodboldkamp på en hjemmeside eller nede i den lokale kiosk.

Andelen af BSI på det danske spilmarked, der kommer fra onlinespil, har været stigende siden 2012, jf. figur 7. Hvor BSI fra onlinespil i 2012 udgjorde 31 pct. af det samlede spilmarked, udgjorde det i 2020 59 pct. Det er en stigning på 28 procentpoint.

Figur 7. BSI på det samlede danske spilmarked fordelt efter salgskanaler, 2012-2020



59%

Andel af BSI på det samlede spilmarked i 2020, der kommer fra onlinespil

Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem, Danske Spil A/S og klasselotterierne. 2020-priser. Væddemåls opdeling af landbaseret og online spil i 2020 er baseret på data fra januar til oktober 2020.

Stigningen i onlineandelen fra 54 pct. i 2019 til 59 pct. i 2020 skyldes blandt andet de restriktioner, der blev indført i forbindelse med covid-19. Restriktionerne indebærer fx, at spillehaller og kasinoer skulle holde lukket i dele af 2020. Derfor påvirkede de i højere grad mulighederne for at spille landbaserede spil end mulighederne for at spille online.

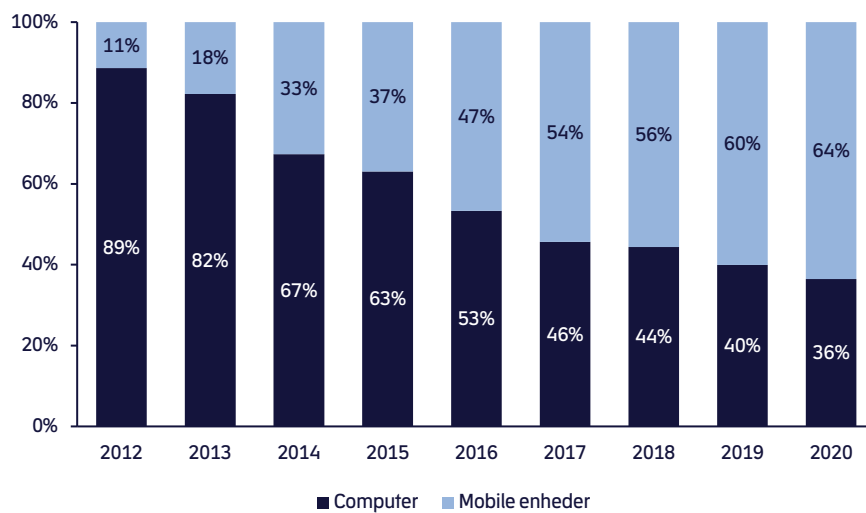
Af figur 7 fremgår det også, at den samlede BSI i kr. fra landbaseret spil har været faldende siden 2012. Det betyder, at den stigning i den samlede BSI, der har kendetegnet det danske spilmarked siden den delvise liberalisering i 2012, kan tilskrives stigningen i onlinespil.

Når danskerne spiller online, kan de både gøre det foran computeren eller på en mobil enhed som fx mobiltelefonen eller en tablet. Spillemyndighedens data viser også her en klar tendens. Danskerne foretrækker i stigende grad at spille på de mobile enheder. Siden 2012, hvor kun 11 pct. af BSI fra onlinekasino og onlinevæddemål kom fra spil på mobile enheder, er denne andel steget hvert eneste år, og udgjorde 64 pct. i 2020, jf. figur 8.

64%

Andel af BSI for onlinevæddemål og onlinekasino fra mobile enheder i 2020

Figur 8. Andel af BSI for onlinevæddemål og onlinekasino fra computer og mobile enheder



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem.

Data for onlinevæddemål er i 2020 baseret på data fra januar til oktober 2020. Desuden er data for 2012-2020 for onlinekasino for en enkelt udbyder baseret på estimat på baggrund af fordelingen af indskud.

1.3 Demografisk profil af spillerne

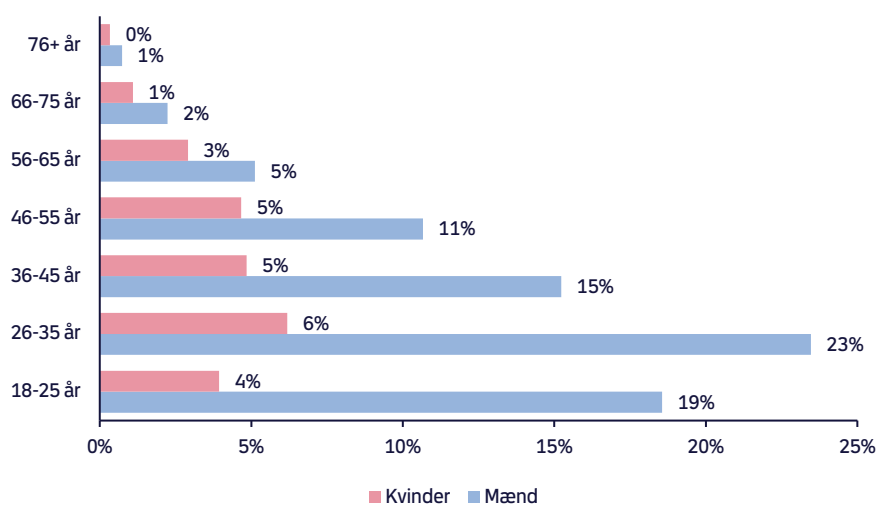
Onlinekasino og onlinevæddemål udgjorde 4,0 mia. kr. svarende til 44 pct. af det danske spilmarked i 2020. Tilladelsesindehaverne indberetter hvert år, hvor mange spilkonti de har fordelt på køn og alder, til Spillemyndigheden. Det giver Spillemyndigheden en unik indsigt i, hvilke karakteristika der kendetegner den typiske onlinekasino- og onlinevæddemålsspiller.

Langt størstedelen af onlinekonti tilhører mænd. Således er 76 pct. og 81 pct. af henholdsvis onlinekasino- og onlinevæddemålkonti oprettet af mænd, *jf. figur 9 og 10.*

81%

Andel af onlinevæddemålkonti i 2019 der tilhører mænd

Figur 9. Fordeling af onlinekasinokonti efter køn og alder, 2019²

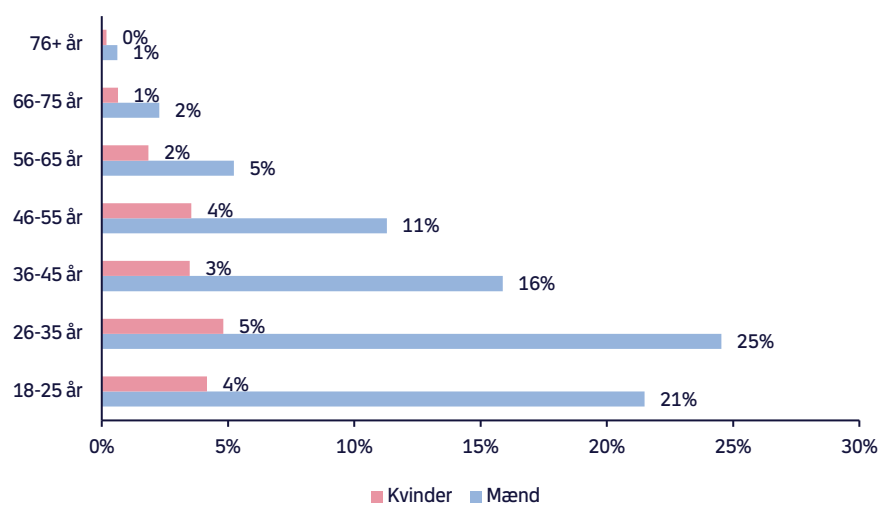


Kilde: Årsregørelser indsendt af tilladelsesindehavere til Spillemyndigheden

Ser man på aldersfordelingen, er der også en tendens til, at det er unge, der spiller onlinekasino og onlinevæddemål. Henholdsvis 52 pct. og 55 pct. af onlinekasino- og onlinevæddemålkonti tilhører personer under 36 år, *jf. figur 9 og 10.*

Det er altså kendetegnende for den typiske onlinekonto, at den tilhører en ung mand. Faktisk tilhører 42 pct. og 46 pct. af henholdsvis onlinekasino- og onlinevæddemålkonti mænd i alderen 18-35 år.

² Spillemyndigheden har ikke modtaget årsregørelserne for 2020 ved udgivelsestidspunktet, derfor benyttes tal fra 2019.

Figur 10. Fordeling af online væddemålskonti efter køn og alder, 2019³

Kilde: Årsregørelser indsendt af tilladelsesindehavere til Spillemyndigheden

³ Spillemyndigheden har ikke modtaget årsregørelserne for 2020 ved udgivelsestidspunktet, derfor benyttes tal fra 2019.

1.4 Danmark sammenlignet med Europa

Spilmarkederne i de europæiske lande er indbyrdes forskellige. Det gælder fx i forhold til, hvordan spilmarkederne er reguleret, dvs. hvilke rammer og krav der er for at udbyde spil. Det gælder også i forhold til, hvor mange penge borgerne bruger på spil.

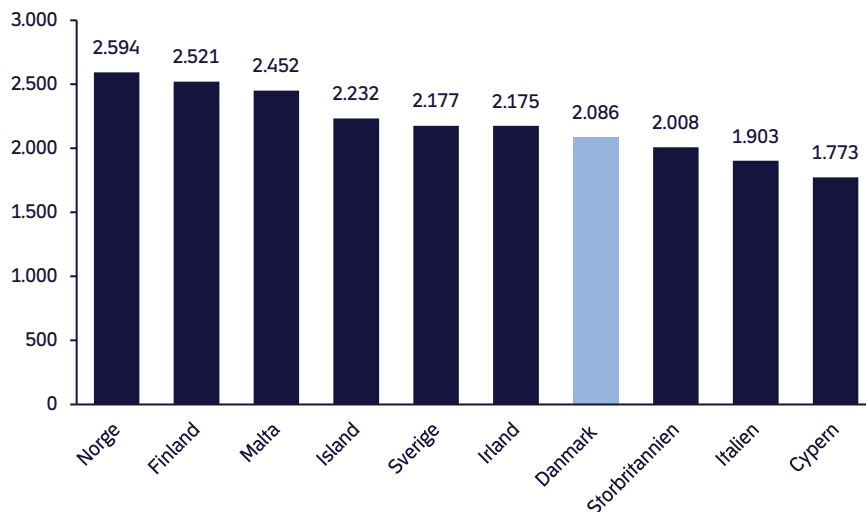
Danmark lå i top-10 over de lande i Europa, som brugte flest penge på spil pr. voksen i 2020. Helt præcist lå Danmark nr. 7 med et gennemsnitligt årligt spilforbrug på 2.086 kr. pr. voksen, jf. figur 11. Det beløb inkluderer også forbruget hos spiludbydere, som ikke har dansk tilladelse.

Det gennemsnitlige spilforbrug i Danmark er det mindste i Norden. Både Norge, Finland, Island og Sverige havde et højere forbrug i 2020. Norge havde det højeste spilforbrug på tværs af hele Europa med 2.594 kr. pr. voksen i 2020. Det er godt 500 kr. mere om året end i Danmark. I bunden af top-10 lå Cypern med et gennemsnitligt spilforbrug på 1.773 kr. pr. voksen.

Nr. 7

Danmark havde det syvendehøjeste gennemsnitlige spilforbrug pr. voksen i Europa i 2020

Figur 11. Top-10 europæiske lande med størst gennemsnitligt spilforbrug pr. voksen i 2020, kr.



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene til figur 5 er trukket den 26. april 2021. Note: Spilforbruget er målt efter BSI.

1.5 Kanaliseringsgraden i Danmark

Før det danske spilmarked blev delvist liberaliseret i 2012, var der alligevel spiludbydere, som gennem internettet fandt vej til danske spillere, men uden at betale afgift til staten og uden at være omfattet af danske regler. Med liberaliseringen af væddemål og onlinekasino i 2012 kan alle nu søge om tilladelse til at udbyde netop disse spil i Danmark sådan, at de kan udbyde spillene under de danske regler for forbrugerbeskyttelse og spilafhængighed.

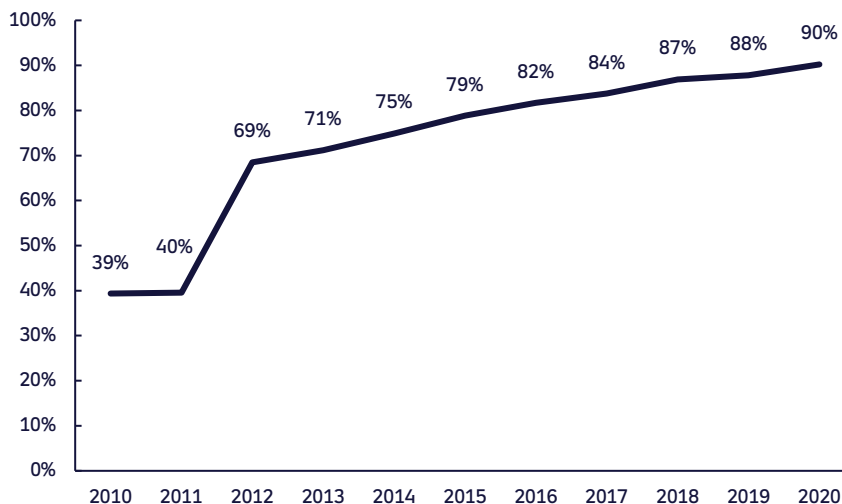
For onlinespil kan man beregne, hvor stor en andel af spilforbruget i Danmark, der kommer fra spiludbydere, der har dansk tilladelse. Dette betegnes kanaliseringsgraden. Da væddemål og onlinekasino blev liberaliseret i 2012, flyttede det en stor del af spilforbruget til udbydere med dansk tilladelse og kanaliseringsgraden steg til 69 pct. Efter, at den havde været blot 40 pct. i 2011, *jf. figur 12*.

Siden 2012 er kanaliseringsgraden steget hvert eneste år, og i 2020 kom langt størstedelen af det online spilforbrug i Danmark fra spiludbydere med tilladelse fra Spillemyndigheden. Kanaliseringsgraden var således 90 pct. i 2020. På otte år er kanaliseringsgraden steget med 21 procentpoint.

90%

Af alt onlinespil i Danmark i 2020 skønnes at komme fra udbydere med en tilladelse fra Spillemyndigheden

Figur 12. Online kanaliseringsgrad i Danmark, 2010-2020



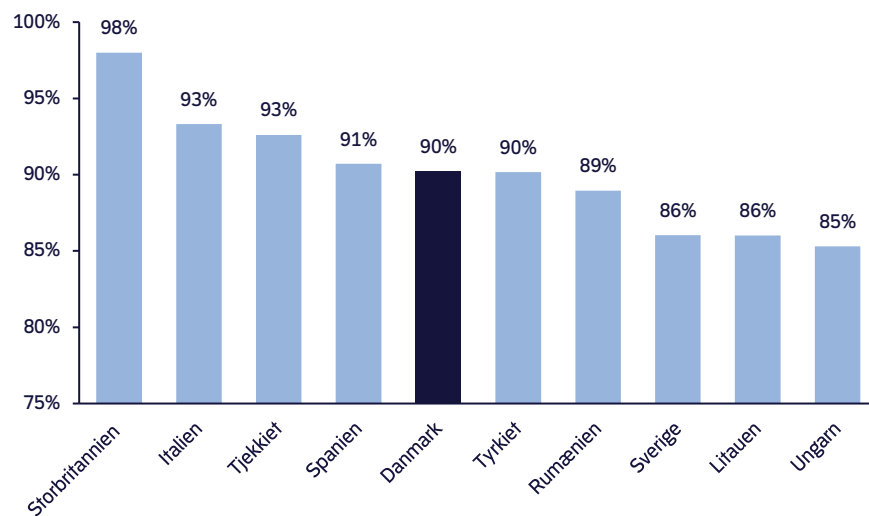
Kilde: H2 Gambling Capital

Note: H2 Gambling Capitals datagrundlag kan ændre sig, hvorfor tallene for kanaliseringegraden kan blive opdateret senere. Tallene til figur 12 er trukket den 26. april 2021.

Ser man på tværs af Europa ligger Danmark i toppen over lande med højest kanaliseringegrad, *jf. figur 13*. Danmark var det land i Europa, der havde den femtehøjeste kanaliseringegrad i 2020.

Kun Storbritannien, Italien, Tjekkiet og Spanien havde en højere kanaliseringegrad end Danmark i 2020. Storbritannien er kendetegnet ved en meget høj kanaliseringegrad på 98 pct., da de har relativt mange udbydere med tilladelse sammenlignet med andre lande.

Figur 13. Top-10 lande i Europa med størst online kanaliseringsgrad i 2020



Kilde: H2 Gambling Capital

Note: For nogle lande er kanaliseringsgraden i 2020 estimeret. H2 Gambling Capitals datagrundlag kan ændre sig, hvorfor tallene for kanaliseringsgraden kan blive opdateret senere. Tallene til figur 13 er trukket den 26. april 2021.

1.6 Ansvarligt spil

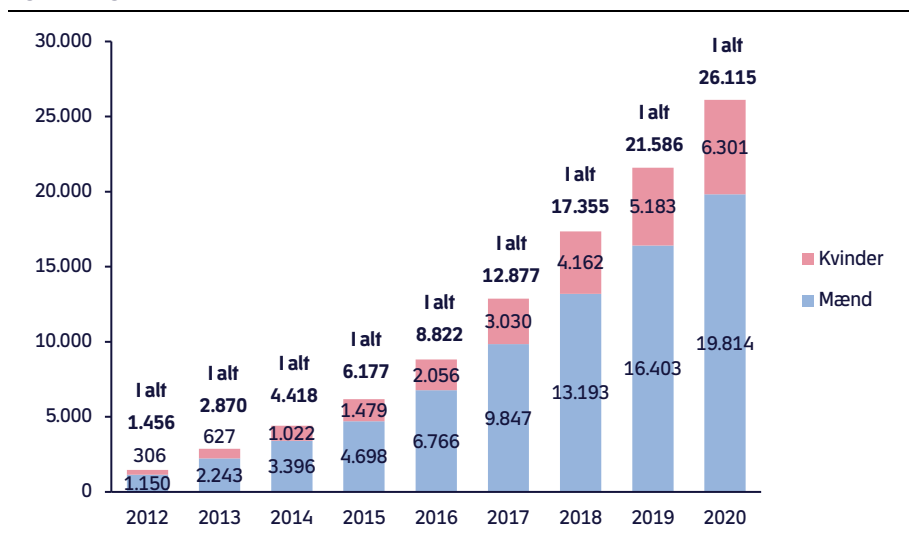
ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere

Spillemyndigheden har administreret Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere, i daglig tale kaldet ROFUS, siden 2012. Her kan danskere udelukke sig fra al onlinespil og spil på landbaserede kasinoer i en periode på enten 24 timer, én, tre, eller seks måneder eller endeligt. Spiludbydere med tilladelse fra Spillemyndigheden skal henvise til ROFUS i deres markedsføring. Det sikrer, at muligheden for at udelukke sig fra spil altid er synlig for spillerne.

Antallet af registrerede spillere i ROFUS har været stigende år for år. Ved udgangen af 2020 var 26.115 spillere registrerede, hvilket er en stigning på over 24.000 siden 2012, hvor der var 1.456 registrerede.

Flere mænd end kvinder udelukker sig fra spil. Det har været tendensen siden oprettelsen af ROFUS. I 2020 var 76 pct. af de registrerede mænd, mens 24 pct. var kvinder.

Figur 14. Registrerede i ROFUS 2012-2020, fordelt efter køn



Kilde: Spillemyndigheden

Note: I datasættet indgår både spillere, der er midlertidigt og endeligt udelukket. For 2012-2019 er tallene trukket den 1. januar året efter, og for 2020 den 31. december 2020. Figuren angiver derfor alene, hvor mange registrerede der var den pågældende dag tallene blev trukket.

I ROFUS kan man som spiller udelukke sig endeligt eller midlertidigt. Hvis man udelukker sig endeligt, betyder det, at man tidligst ét år efter registreringen kan komme ud af registret igen.

De fleste registrerede i ROFUS udelukker sig endeligt. Ved udgangen af 2020 havde 66 pct. af de registrerede danskere valgt at udelukke sig endeligt, mens 34 pct. havde udelukket sig midlertidigt, jf. figur 15. 19 pct. af de registrerede havde udelukket sig i seks måneder, 10 pct. i tre måneder, mens de resterende 5 pct. havde udelukket sig i én måned.

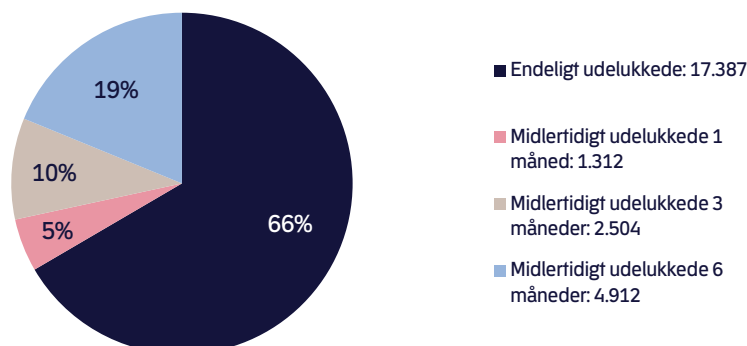
26.115

Antal registrerede spillere i ROFUS i 2020

76%

Af de registrerede i ROFUS ved udgangen af 2020 er mænd

Figur 15. Fordeling af spillere i ROFUS der har udelukket sig endeligt og midlertidigt pr. 31. december 2020



Kilde: Spillemyndigheden

Note: Kategorien for midlertidig udelukkelse i 24 timer indgår ikke i figuren, da der er relativt store udsving i denne gruppe fra dag til dag.

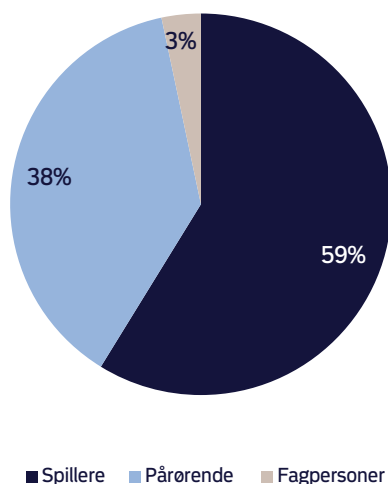
StopSpillet – hjælpelinje om spilafhængighed

I 2019 fik Spillemyndigheden endnu et værktøj til at beskytte spillerne og fremme ansvarligt spil, da StopSpillet åbnede. StopSpillet er en hjælpelinje, hvor spillere og pårørende kan ringe eller skrive via en chat for at få råd og vejledning om spilafhængighed og ansvarligt spil.

I 2020 kontaktede 512 spillere, pårørende og fagpersoner StopSpillet. Det er et fald fra 2019, hvor StopSpillet modtog 728 henvendelser.

301 af samtalerne i 2020 kom fra spillere, hvilket svarer til 59 pct. 194 samtaler svarende til 38 pct. kom fra pårørende, mens de resterende 17 samtaler var med fagpersoner.

Figur 16. Fordeling af StopSpillet-henvendelser i 2020



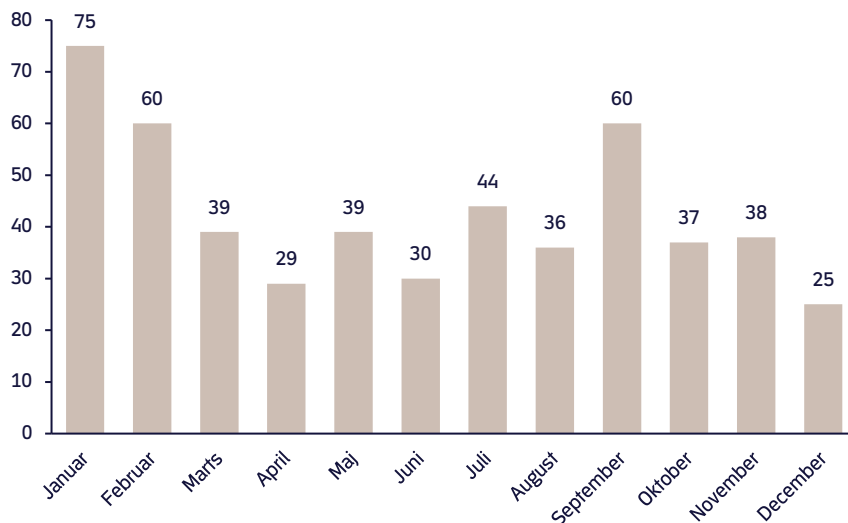
Kilde: Spillemyndigheden

I 2020 kom der flest henvendelser til StopSpillet i januar med 75 henvendelser, jf. figur 17. I foråret faldt antallet betydeligt og i resten af 2020, var der store udsving i de månedlige henvendelser. December blev med 25 samtaler den måned med mindst aktivitet hos StopSpillet.

512

Antal henvendelser til StopSpillet i 2020

Figur 17. Udvikling i StopSpillet-henvendelser i 2020 på månedsbasis



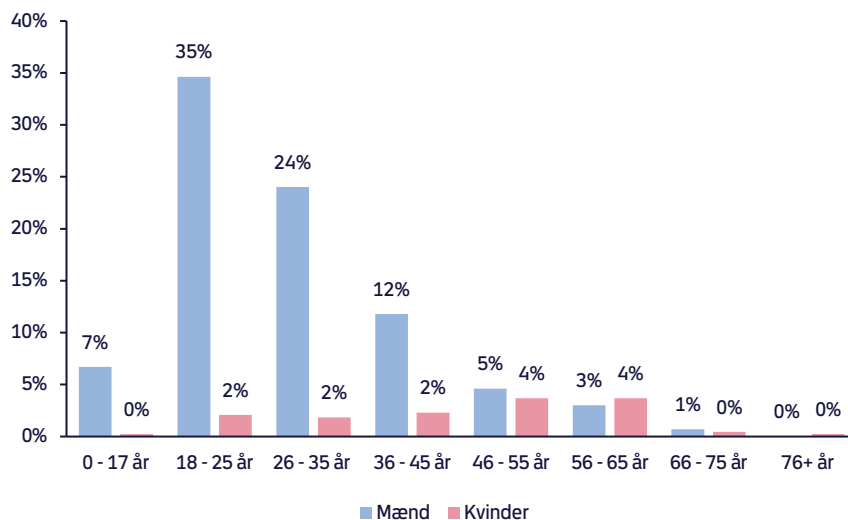
Kilde: Spillemyndigheden

85 pct. og dermed langt størstedelen af både de spillere, som selv kontakter StopSpillet, eller som pårørende ringer om, er mænd, mens blot 15 pct. er kvinder. Kønsfordelingen følger dermed den tendens, som ses blandt de registrerede i ROFUS. Samtidig er der en tendens til, at spillerne er unge. 70 pct. af spillerne er under 36 år, mens kun 8 pct. er over 55 år.

85 %

Andel af spillere fra StopSpillet-henvendelser der er mænd

Figur 18. Fordeling af spillernes køn og alder, 2020-henvendelser



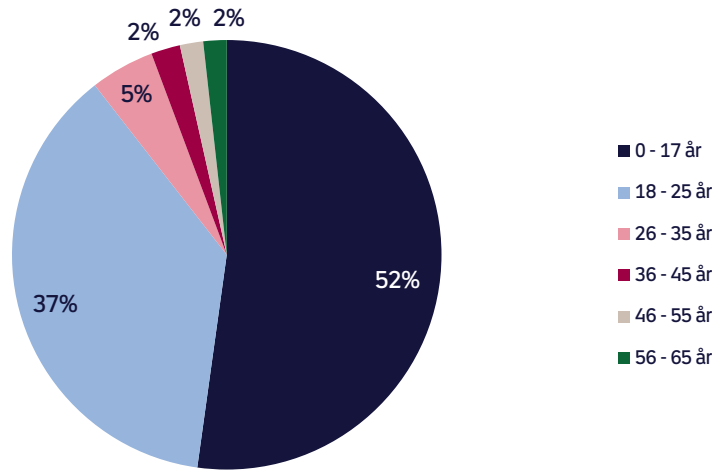
Kilde: Spillemyndigheden

Note: Inkluderer både spillere der selv har kontakttet StopSpillet og de spillere som pårørende har henvendt sig vedrørende.

For at kunne give den bedst mulige rådgivning spørger StopSpilletets rådgivere ind til spillerens spilproblemer og -vaner. Fra disse informationer ved vi, at spillerne i gennemsnit har haft problemer med spil i godt 2,5 år, når de ringer til StopSpillet. Godt to tredjedele af spillerne spiller online, mens den sidste tredjedel spiller landbaserede spil fx på fysiske spilleautomater og kasinoer eller spiller væddemål i en kiosk eller et supermarked.

Forskning har vist, at jo tidligere en spiller har debut med at spille om penge, jo større er risikoen for at udvikle spilafhængighed. Statistik for opkaldene til StopSpillet viser, at godt halvdelen af de spillere, som ringer til StopSpillet, begyndte at spille pengespil, før de fyldte 18 år, jf. figur 19.

Figur 19. Spillernes debutalder for pengespil fordelt efter aldersgruppe, 2020-henvendelser



Kilde: Spillemyndigheden

Spilområdernes udvikling i 2020

2

2.1 Almennyttige lotterier

I Danmark er der monopol på lotterier. Det er dog tilladt for foreninger at afholde lotteri, hvis det har et almennyttigt formål. I 2020 blev der afholdt 735 almennyttige lotterier, *jf. figur 20*. Det er et fald på 682 lotterier fra 1.417 i 2019, hvilket svarer til 48 pct. Faldet fra 2019 skyldes i høj grad covid-19. 312 lotterier blev således aflyst i 2020, hvortil kommer de lotterier, som valgte ikke at arrangere lotteri grundet pandemien.

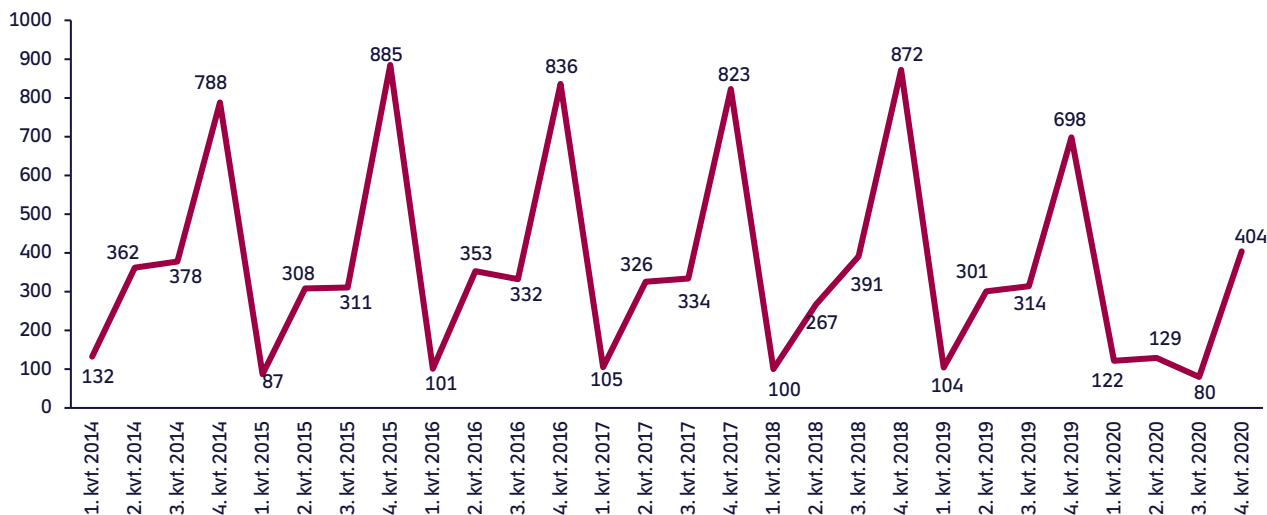
375 af de almennyttige lotterier var anmeldt til Spillemyndigheden. Det er de lotterier, som har en salgssum på 20.000 kr. eller derunder, hvilket ikke kræver en tilladelse fra Spillemyndigheden. De øvrige 360 lotterier blev afholdt efter, at de havde fået en tilladelse fra Spillemyndigheden.

Størstedelen af de almennyttige lotterier afholdes i 4. kvartal, *jf. figur 20*. I 2020 blev 55 pct. af dem afholdt i 4. kvartal. Årsagen til sæsonudsvinget er, at mange foreninger vælger at afholde almennyttige lotterier i forbindelse med julen.

735

Afholdte almennyttige lotterier i 2020

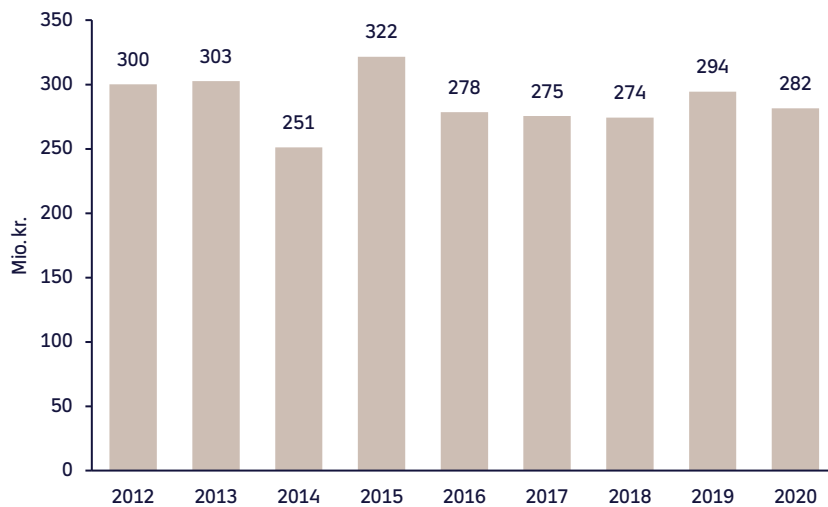
Figur 20. Afholdte almennyttige lotterier i 2020 (inkluderer både anmeldelser og tilladelser)



Kilde: Anmeldelser og tilladelser til Spillemyndigheden om afholdelse af almennyttige lotterier

BSI'en for de almennyttige lotterier var 282 mio. kr. i 2020, *jf. figur 21*. Det er et fald på 12 mio. kr. fra 294 mio. i 2019, hvilket svarer til 4,4 pct. Dermed er antallet af lotterier faldet mere i 2020 i procent (48 pct.) end den samlede BSI for området. Det kan i høj grad forklares ved, at der er stor forskel på de almennyttige lotteriers størrelser, målt ud fra BSI, og at det primært er de små lotterier der ikke blev afholdt i 2020. Mellem 2012 og 2020 har BSI'en for de almennyttige lotterier svinget mellem 251 og 322 mio. kr.

Figur 21. BSI fra almennyftige lotterier, 2012-2020, mio. kr.



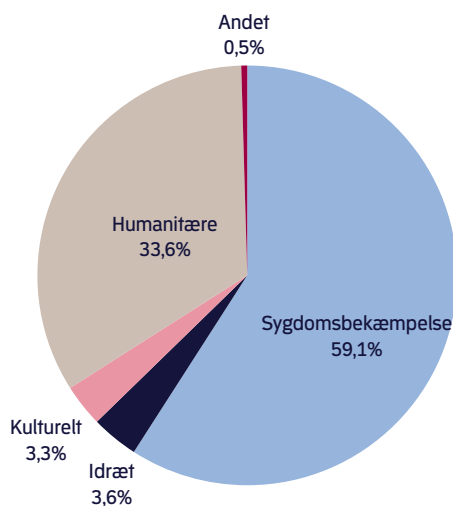
Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyftige lotterier indsendt til Spillemyndigheden
 Note: Kun BSI fra tilladelser til almennyftige lotterier indgår. BSI i 2020 er et foreløbigt estimat. 2020-priser.

Overskuddet fra de almennyftige lotterier går til mange forskellige formål. I 2020 kom 59,1 pct. af områdets BSI fra lotterier, hvor overskuddet gik til sygdomsbekæmpelse. 33,6 pct. kom fra lotterier med humanitære formål. Derimod var de mindste almennyftige lotterier, målt på deres BSI, dem, hvor overskuddet går til idrætsmæssige og kulturelle formål. De fyldte henholdsvis 3,6 og 3,3 pct. af den samlede BSI i 2020.

59,1%

Andel af BSI for almennyftige lotterier, der har sygdomsbekæmpelse som formål

Figur 22. BSI for almennyftige lotterier fordelt efter formål i 2020



Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyftige lotterier indsendt til Spillemyndigheden
 Note: Kun BSI fra tilladelser til almennyftige lotterier indgår. Tallene er foreløbige estimater.

2.2 Monopollotterier

I Danmark er der monopol på at udbyde lotterier uden et almennyftigt formål. Det betyder, at det kun er Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet, der har tilladelse til at udbyde lotteri og klasselotteri.

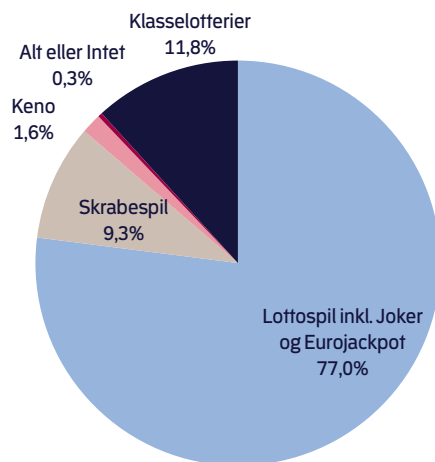
Figur 23. BSI for monopollotterier, 2012-2020, mio. kr.



Kilde: Kilde: Danske Spil A/S og klasselotterieme⁴
 Note: 2020-priser.

I 2020 udgjorde BSI'en for monopollotterierne 2.924 mio. kr. Dermed har der været en mindre stigning på 17 mio. kr. sammenlignet med 2019. Det svarer til en stigning på 0,6 pct. Det samlede lotteriområde (de almennyftige lotterier og monopollotterierne) udgjorde det største spilområde i Danmark i 2020 med en markedsandel på 35 pct.

Figur 24. Andel af BSI for monopollotterier efter spiltype i 2020



Kilde: Andel af BSI for monopollotterier efter spiltype i 2020

⁴ Klasselotterieme er Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

Den årlige BSI for monopollofterierne har siden 2012 svinget mellem 2,8 og 3,0 mia. kr., *jf. figur 23*. Det er derfor ikke monopollofterierne, der har skabt væksten i det samlede spilmarked i Danmark siden 2012, hvilket i stedet skyldes vækst hos væddemål og onlinekasino.

Lottospillene (inklusive *Joker* og *Eurojackpot*) udgjorde i 2020 det største af de forskellige monopollofterispil med 2.252 mio. kr. i BSI, svarende til 77 pct. af den samlede BSI for monopolområdet, *jf. figur 24*. Klasselotterierne udgjorde det næststørste spilprodukt med en markedsandel 11,8 pct., og var dermed lidt større end skrabespil, der udgjorde 9,3 pct.

2.3 Landbaserede kasinoer

Der var mulighed for at spille på ni forskellige landbaserede kasinoer i Danmark i 2020. Disse generede en samlet BSI på 239 mio. kr. Det betyder, at BSI'en fra landbaserede kasinoer udgjorde 2 pct. af det samlede danske spilmarked i 2020. I 2019 var BSI'en 350 mio. kr. Dermed faldt BSI'en 111 mio. kr. i 2020, hvilket svarer til et markant fald på 31,8 pct.

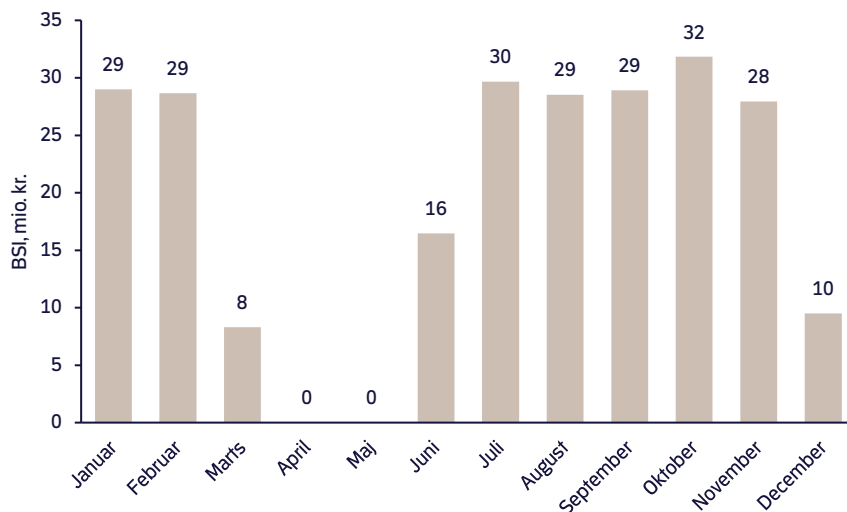
-31,8%

Den vigtigste forklaring på faldet er, at de landbaserede kasinoer var ramt af nedlukningerne af samfundet i foråret og december 2020. Derfor bar 2020 tydeligt præg af en månedlig variation i kasinoernes BSI, *jf. figur 25*.

Udvikling i BSI for landbaseret kasino fra 2019 til 2020

I april og maj havde kasinoerne ingen indtjening fra spil, men nedlukningen ramte også BSI'en i marts, juni og december. Dermed var kun godt halvdelen af månederne i 2020 ikke ramt af nedlukning. Oktober var måneden med den største BSI, der her udgjorde 32 mio. kr.

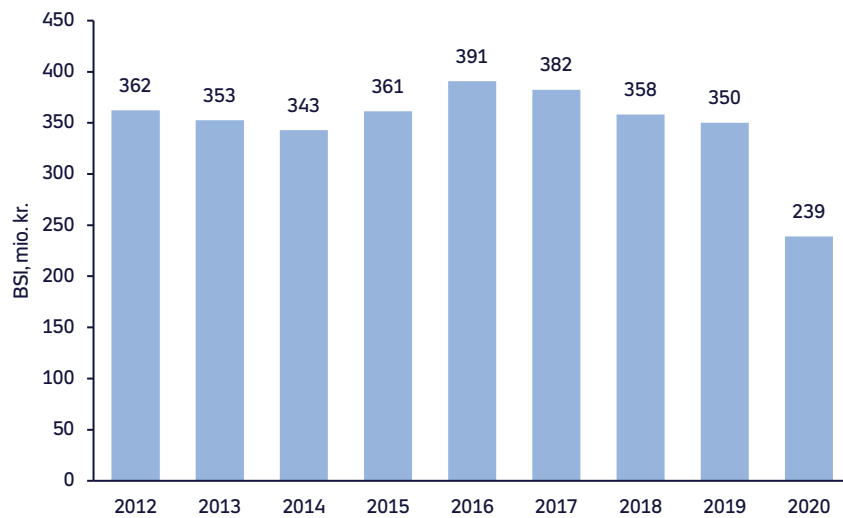
Figur 25. BSI for landbaserede kasinoer i 2020, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

BSI'en for de landbaserede kasinoer har fra 2012 til 2019 været præget af en jævn udvikling, *jf. figur 26*. BSI'en toppede i 2016 med 391 mio. kr., men har siden da oplevet en mindre årlig nedgang, hvilket blev forstærket i 2020 som følge af covid-19-nedlukningen.

Figur 26. BSI for landbaserede kasinoer 2012-2020, mio. kr.

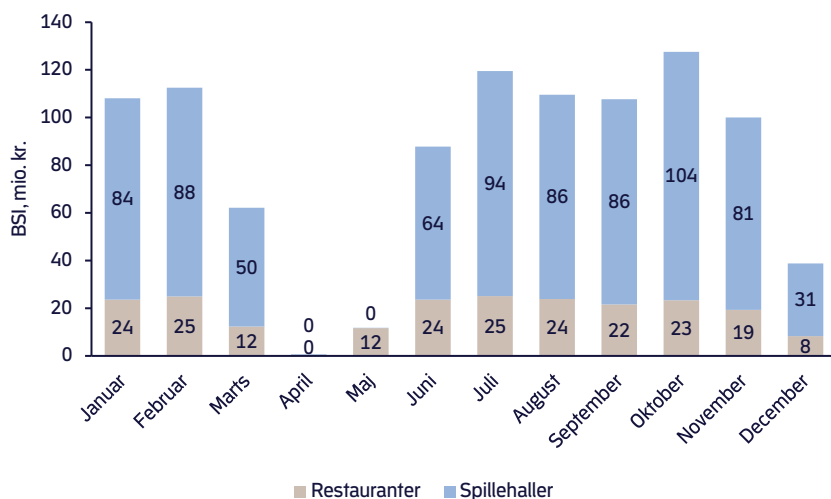


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2020-priser

2.4 Spilleautomater

BSI'en for spilleautomater udgjorde 986 mio. kr. i 2020, hvilket betyder, at spil på spilleautomater udgjorde 11 pct. af det samlede spilmarked. Det er 402 mio. kr. mindre end i 2019, hvor BSI'en var 1.388 mio. kr., og dette svarer til et fald på 29 pct. De 986 mio. kr. i BSI svarer til en daglig BSI på 2,7 mio. kr.

Figur 27. BSI for spilleautomater i 2020 fordelt på restauranter og spillehaller, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen.

Faldet skyldes ikke mindst, at restauranter og spillehaller var lukkede i foråret og december 2020 for at forhindre spredningen af covid-19. Det betød, at danskerne i disse perioder ikke havde mulighed for at spille på de fysiske spilleautomater. Brutto spilleindtægten var derfor stærkt påvirket af covid-19 i marts, april, maj, juni og december, *jf. figur 27*.

I 2020 kom 768 mio. kr. af BSI'en fra spilleautomater, der var opstillet i spillehaller, hvilket svarer til 78 pct., mens de sidste 218 mio. kr., svarende til 22 pct., kom fra spilleautomater opstillet i restauranter.

Danskerne havde mulighed for at spille på over 29.000 aktive spilleautomater i 2020. I gennemsnit har hver aktiv spilleautomat genereret ca. 34.000 kr. i BSI. Spilleautomaterne stod i 2020 fordelt i 1.032 spillehaller og 1.348 restauranter⁵.

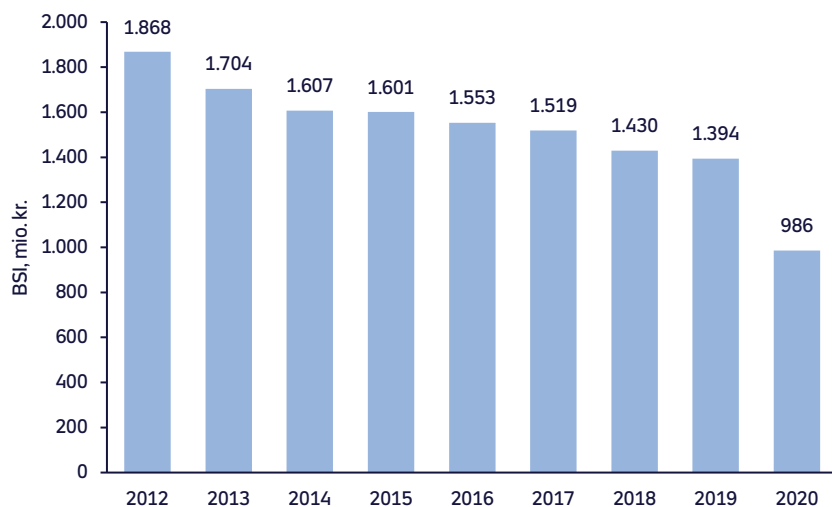
Det er ikke usædvanligt at se et fald i den årlige BSI fra spilleautomater. Siden 2012 er udviklingen i BSI for spilleautomater gået nedad, *jf. figur 28*. Faktisk har der hvert år siden 2012 været et fald i den årlige BSI fra spilleautomater, men effekten i 2020 blev forstærket af covid-19, der ramte hårdt især i andet og fjerde kvartal.

-29%

Udvikling i BSI for spilleautomater fra 2019 til 2020

⁵ Tal pr. 1. januar 2020

Figur 28. BSI for spilleautomater 2012-2020, mio. kr.



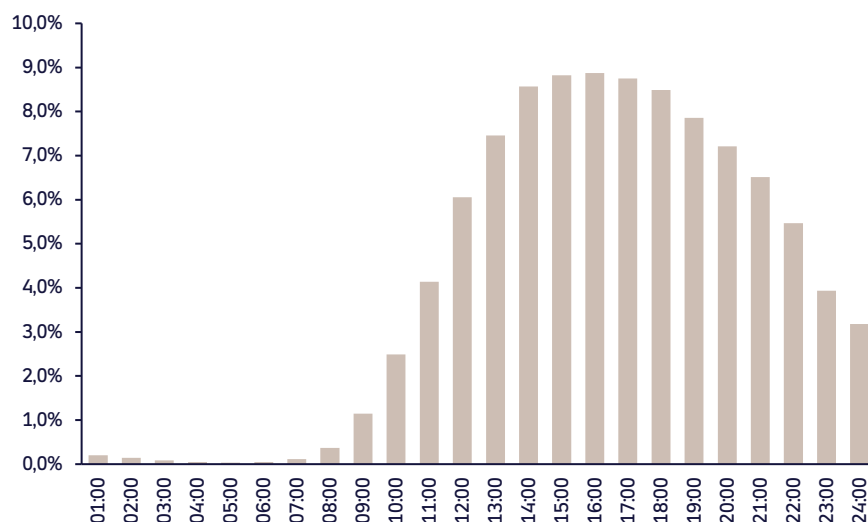
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen.

Note: 2020-priser

Det er muligt at spille på spilleautomater alle ugens dage og på alle tidspunkter af døgnet. Dog er det ikke muligt at spille på spilleautomater opstillet i spillehaller mellem kl. 24 og 7, da spillehallerne skal holde lukket i dette tidsrum.

Danskerne kaster flest mønter i automaterne midt på eftermiddagen og først på aftenen, *jf. figur 29*. Tallene viser, at der bliver spillet mest omkring kl. 16, og mindst om natten, morgenen og formiddagen. Ser man på fordelingen af ugedage, spillerne danskerne mest om fredagen.

Figur 29. Kroner ind fra spilleautomater fordelt på døgnetimer i 2020



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

2.5 Væddemål

I 2020 var der 19 tilladelser til at udbyde væddemål i Danmark, som varierede bredt i deres BSI, *jf. tabel 2*. Desuden var der fire indtægtsbegrænsede tilladelser. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder kun for ét år, og udbyderens BSI må ikke overstige en mio. kr.

Tabel 2. Tilladelser til væddemål i 2020 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	2
5 - 10	2
10 - 25	6
25 - 50	3
50 - 100	2
100 - 200	2
200 - 500	0
Over 500	2

Kilde: Spillemyndigheden.

Note: Inkluderer ikke indtægtsbegrænsede tilladelser til væddemål.

Den samlede BSI for væddemål var 2.290 mio. kr. i 2020 og udgjorde dermed en fjerdedel af det danske spilmarked. Det er et fald på godt 200 mio. kr. eller 8,9 pct., sammenlignet med 2019, hvor BSI'en var 2.514 mio. kr. Faldet kan i høj grad tilskrives covid-19, der i foråret medførte aflyste eller flyttede sportsbegivenheder. Det betød, at danskerne i en periode havde meget færre kampe at vædde på. Derfor var BSI'en i marts, april og maj markant lavere end de andre måneder i 2020. Da sporten blev genoptaget i sommeren og efteråret, steg BSI'en igen. Faktisk var oktober med en BSI på 303 mio. kr. dén måned med største BSI nogensinde i Danmark.

Tilbagebetalingsandelen påvirker BSI

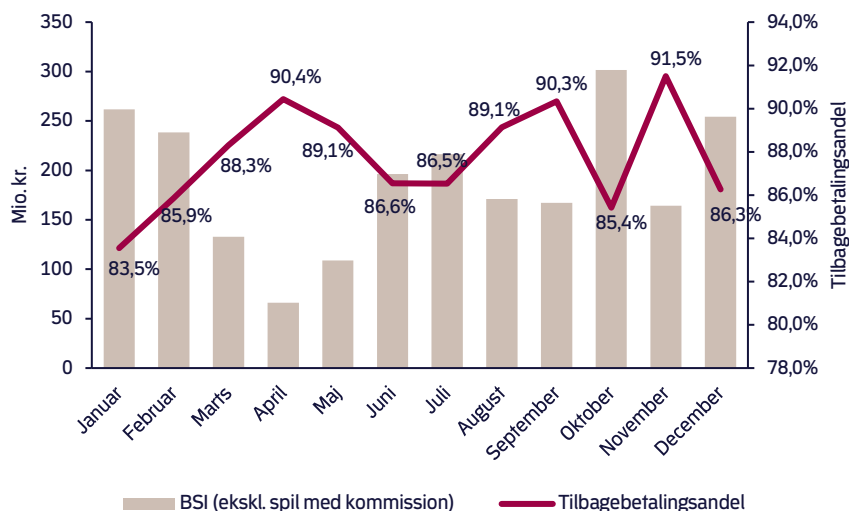
Tilbagebetalingsandelen har indflydelse på, hvor stor udbydernes BSI bliver. Tilbagebetalingsandel er et udtryk for, hvor stor en andel spilleren i gennemsnit får i gevinst, når han/hun spiller. En gennemsnitlig tilbagebetalingsandel på 90 pct. betyder fx, at spilleren i gennemsnit får 90 kr. tilbage, når der er indskudt 100 kr. i et væddemål.

Den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel var 87,6 pct. i 2020. November var med 91,5 pct. måneden med den største tilbagebetalingsandel, *jf. figur 30*. Ikke overraskende var januar og oktober, som var de måneder med de laveste tilbagebetalingsandele (henholdsvis 83,5 pct. og 85,4 pct.), også de måneder med den største BSI.

-8,9%

Udvikling i BSI for væddemål fra 2019 til 2020

Figur 30. BSI (ekskl. spil med kommission) og tilbagebetalingsandel for væddemål i 2020

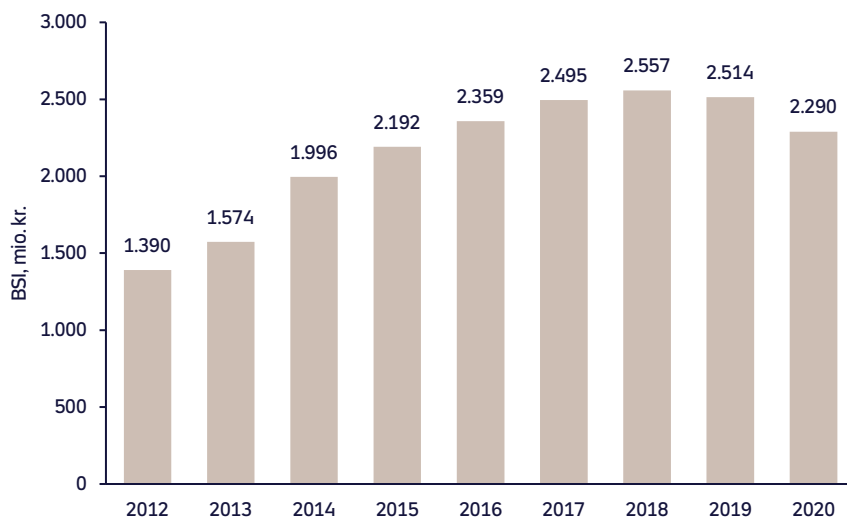


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Covid-19 betød nedgang i BSI

Væddemålsmarkedet har siden liberaliseringen af området i 2012 været præget af vækst. BSI'en steg hvert år fra 2013 til 2018, men havde en mindre nedgang i 2019, jf. figur 31. Nedgangen fortsatte i 2020, hvilket i høj grad kan skyldes covid-19 og de mange aflyste eller udskudte sportsbegivenheder. Trods nedgangen er BSI'en i 2020 stadig markant større end i 2012. Fra 2012 til 2020 er den årlige BSI for væddemål således steget med 900 mio. kr.

Figur 31. BSI for væddemål, 2012-2020, mio. kr.



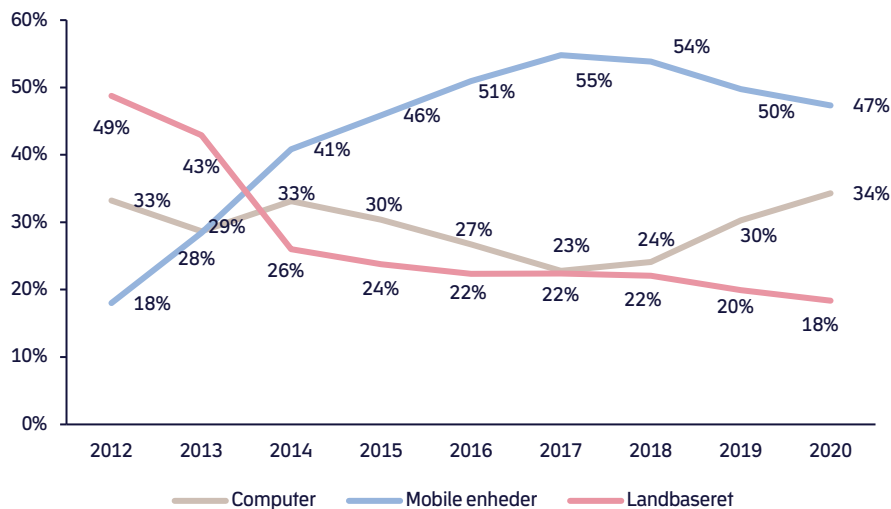
Kilde: Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen.

Note: 2020-priser.

Danskerne spiller mest online

Man kan spille væddemål flere steder. 47 pct. af indskuddet på væddemål i 2020 kom fra spil på mobile enheder, mens 18 pct. kom fra landbaseret spil fx i den lokale kiosk eller supermarked. 34 pct. kom fra spil på computere. Siden 2012 er andelen af indskud, der kommer fra mobile enheder, steget, jf. figur 32. Omvendt kommer en mindre del af indskuddet nu fra landbaseret spil.

Figur 32. Indskud på væddemål fordelt efter salgskanaler, 2012-2020

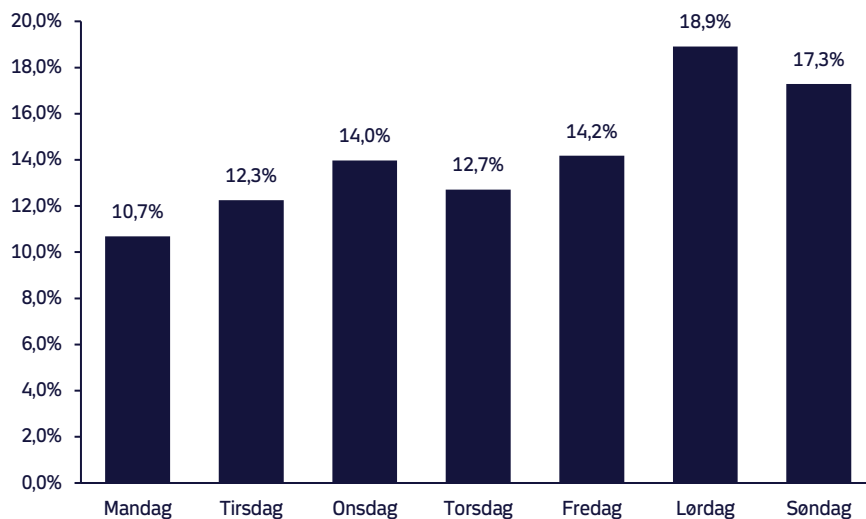


Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem. Tal for 2020 er for januar til og med oktober.

Danskerne spiller mest i weekenden

Hver eneste dag hele året rundt har danskerne mulighed for at spille på sportsskampe og andre begivenheder. Ser man på, hvordan danskernes indskud på væddemål fordeler sig på ugedage, er der dog en tendens til, at der bliver spillet mest i weekenden, *jf. figur 33*. I 2020 blev 36,2 pct. af værdien af indskuddene placeret lørdag og søndag. Det hænger sammen med, at mange kampe i europæisk fodbold afvikles på netop disse dage.

Figur 33. Indskud på væddemål i 2020 fordelt efter ugedage



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem. Tal for 2020 er for januar til og med oktober.

2.6 Onlinekasino

I 2020 var der 32 tilladelser til at udbyde onlinekasino i Danmark, *jf. tabel 3*. De fleste udbydere er relativt små målt ud fra deres bruttospilleindtægt. I 2020 havde 17 af udbyderne en BSI på under 25 mio. kr., mens tre udbydere havde en BSI over 200 mio. kr. Derudover var der tre indtægtsbegrænsede tilladelser. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder kun for ét år, og udbyderens BSI må ikke overstige en mio. kr.

Tabel 3. Tilladelser til onlinekasino i 2020 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	9
5 - 10	2
10 - 25	6
25 - 50	4
50 - 100	4
100 - 200	4
200 - 500	2
Over 500	1

Kilde: Spillemyndigheden

Note: Inkluderer ikke indtægtsbegrænsede tilladelser til onlinekasino

Onlinekasino var med en BSI på 2.453 mio. kr. det næststørste spilområde i 2020 og udgjorde 27 pct. af det samlede spilmarked. Dermed steg BSI'en for onlinekasino med ca. 100 mio. kr. fra 2019, hvor BSI'en udgjorde 2.354 kr. Det svarer til en stigning på 4,2 pct.

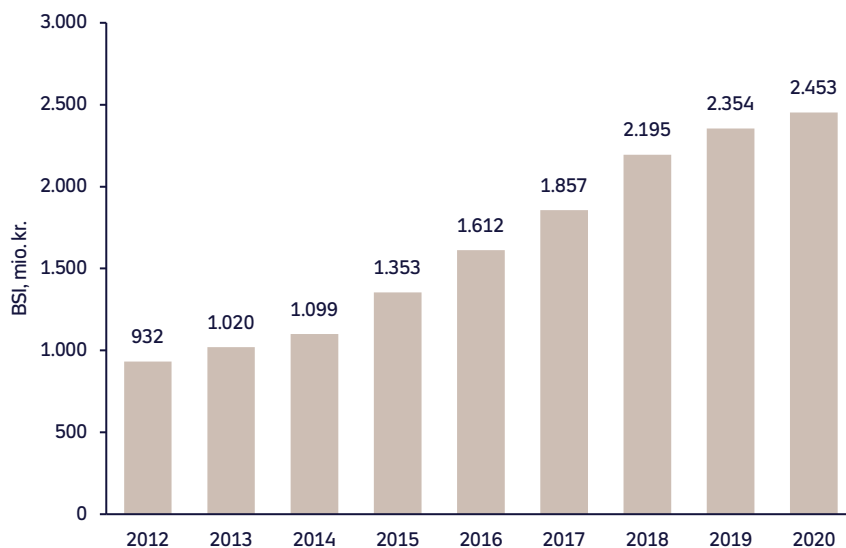
Da covid-19 ramte Danmark i foråret 2020, blev der gættet på, om de nedlukkede landbase-rede spilmarkeder ville få forbruget på onlinekasino til at stige. Det er der ikke umiddelbart noget, der tyder på. Godt nok steg BSI'en i 2020 sammenlignet med 2019, men BSI'en er steget hvert år siden liberaliseringen af området i 2012, *jf. figur 34*. Onlinekasino er det spilområde, der er vokset mest siden 2012. Fra 2012 til 2020 er den årlige BSI for onlinekasino således steget med godt 1,5 mia. kr., hvilket svarer til en stigning på 163 pct. Stigningen på 4,2 pct. i 2020 er dermed den mindste procentvise stigning på ét år siden liberaliseringen.

Stigningen i 2020 på ca. 100 mio. kr. opvejer heller ikke det samlede tab på ca. 740 mio. kr., som væddemål, spilleautomater og landbaseret kasino oplevede i 2020. Det kan derfor ikke konkluderes, at der har været et 1:1-skift i danskernes spilforbrug fra de landbaserede spil og væddemål til onlinekasino.

4,2%

Stigning i BSI for onlinekasino fra 2019 til 2020

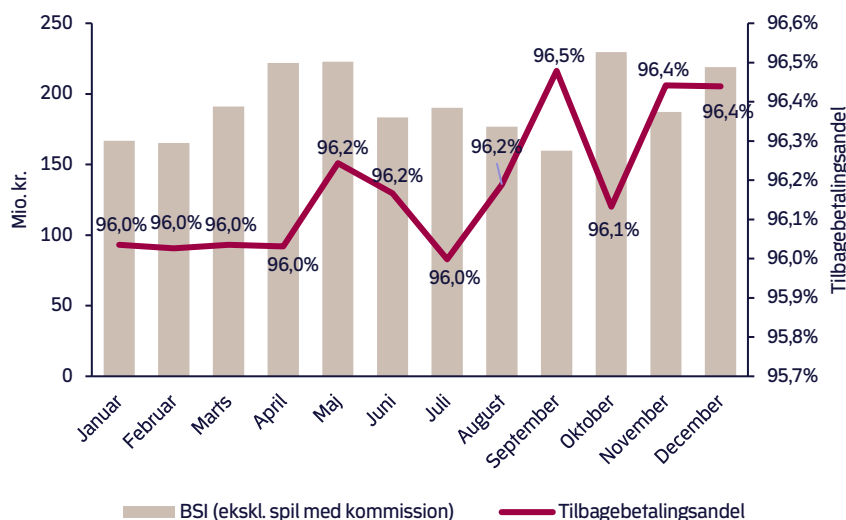
Figur 34. BSI for onlinekasino, 2012-2020, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen.
Note: 2020-priser.

Den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel på onlinekasino var 96,2 pct. i 2020. I løbet af 2020 varierede tilbagebetalingsandelen fra 96,0 pct. i januar, februar, marts, april og juli til 96,5 pct. i september, jf. figur 35. September blev da også den måned med den laveste BSI i 2020. Onlinekasino er det spilområde med den højeste tilbagebetalingsandel.

Figur 35. BSI (ekskl. spil med kommission) og tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2020



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen

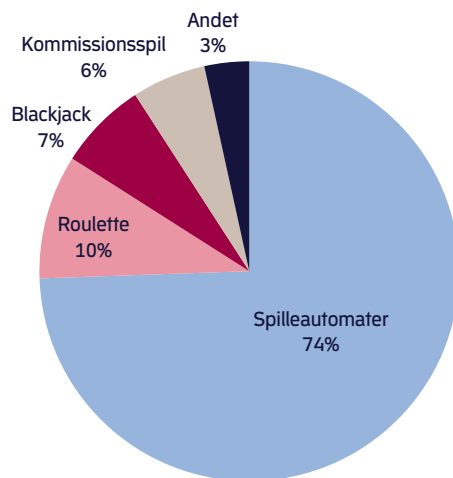
Danskerne foretrækker online spilleautomater

På onlinekasino kan man spille flere forskellige typer af spil. De fleste danskere foretrækker at spille på spilleautomater. I 2020 kom 1.826 mio. kr. af BSI'en for onlinekasino fra spil på online spilleautomater, jf. figur 36. Det svarer til 74 pct. 10 pct. og 7 pct. af BSI'en kom fra henholdsvis roulette og blackjack. Endelig kom 6 pct. af BSI'en fra kommissionsspil. Kommissionsspil er spil, hvor man spiller mod andre spillere og betaler spiludbyderen en kommission for at deltage. Det er fx multispiller-poker og multispiller-bingo.

74%

Andel af BSI for onlinekasino i 2020 der kommer fra spilleautomater

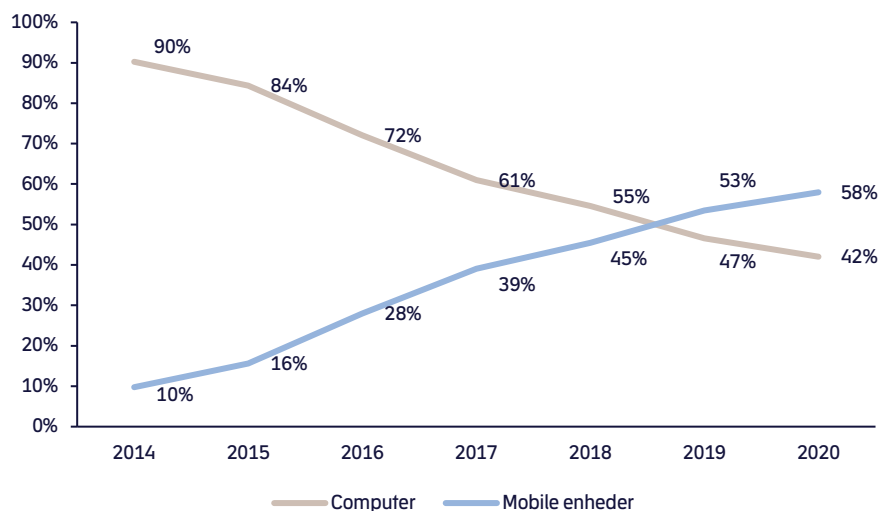
Figur 36. BSI for onlinekasino i 2020 fordelt efter spil typer



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Man kan både spille onlinekasino på sin computer eller en mobil enhed som fx en mobiltelefon eller en tablet. Da onlinekasino blev liberaliseret i 2012, kom langt størstedelen af indskuddet fra spil via computeren, jf. figur 37. Det har siden ændret sig, så indskuddet fra spil på mobile enheder er kommet til at fylde mere og mere. 2019 blev det første år, hvor indskuddet fra mobilspil udgjorde mere end halvdelen af den samlede indskud på onlinekasino. Andelen steg til 58 pct. i 2020.

Figur 37. Indskud på onlinekasino fordelt efter salgskanaler, 2014-2020



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

