

# Pengespilsproblemer i Danmark 2021

Sammendrag af undersøgelse om pengespil  
og pengespilsproblemer i Danmark

# Indholdsfortegnelse

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Resumé .....                                       | 4  |
| Undersøgelsens metode.....                         | 5  |
| Udbredelse af penge-spilsproblemer .....           | 7  |
| Spilafhængighed i Norden.....                      | 8  |
| Hvem har pengespils- problemer? .....              | 9  |
| Hvad kan lede til problematisk spilleadfærd? ..... | 11 |
| Effekten af reklamer .....                         | 12 |
| Gaming og gambling.....                            | 13 |







# Resumé

I november 2017 blev der indgået en politisk aftale om at styrke bekæmpelsen af spilafhængighed i Danmark.

Samtidig blev det besluttet, at der skal gennemføres undersøgelser af prævalens af pengespilsproblemer og spiladfærd i Danmark hvert femte år. Det skulle sikre fortsat dokumentation for effekten af indsatsen for bekæmpelse af spilafhængighed. Samtidig ønskede man at kunne følge udviklingen på spilområdet med henblik på eventuelle tiltag, der kan forhindre, at flere spillere udvikler spilproblemer.

Rambøll Management Consulting gennemførte på vegne af Spillemyndigheden en undersøgelse af prævalensen af pengespilsproblemer i Danmark i 2021.

Undersøgelsen indeholder kortlægning af:

- Udbredelse af pengespilsproblemer blandt voksne samt børn og unge
- Sammenhængen mellem gaming og gambling
- Reklamers effekt på spiladfærd

Dette sammendrag præsenterer undersøgelsens resultater og har til formål at skabe et overblik over prævalensundersøgelsen. Hovedrapporten kan tilgås på Spillemyndighedens hjemmeside: [spillemyndigheden.dk](https://spillemyndigheden.dk).

# Undersøgelsens metode

## National survey

Der blev foretaget en national survey for at afdække forekomsten af pengespilsproblemer. Surveyen blev udsendt til 10.000 tilfældige voksne (18-79 år) og 5.000 tilfældige børn og unge (12-17 år). Den samlede svarprocent for hele undersøgelsen var knap 38 pct.

Til at belyse omfanget af pengespilsproblemer blev screeningsredskabet Problem Gambling Severity Index (PGSI) anvendt. Redskabet består af ni spørgsmål med fire svarkategorier med tilknyttede pointtal. På baggrund af det samlede pointtal inddeles respondenterne i fire kategorier, gående fra ingen pengespilsproblemer til alvorlige pengespilsproblemer.

## Kvalitative interviews

Der blev udført kvalitative interviews for at nuancere resultaterne af den nationale survey. I alt 20 voksne (18-79 år) og 10 børn og unge (12-17 år) blev rekrutteret til interviews på baggrund af deres besvarelser i surveyen eller via Center for Ludomani. Fokus i rekrutteringen var at opnå kontakt til personer med moderate eller alvorlige pengespilsproblemer og personer, som gamer.

## Surveyeksperiment

Der blev gennemført surveyeksperimenter blandt 1.510 voksne (18-79 år) for at undersøge, hvordan spilreklamer påvirker sandsynligheden for at spille pengespil. I udvælgelserne af deltagere blev der oversamplet personer, som spillede pengespil mindst en gang om måneden, så de udgjorde ca. halvdelen af deltagerne.

## Laboratorieforsøg

For at undersøge, hvordan kroppen reagerer på pengespilsreklamer, blev der gennemført laboratorieforsøg, hvor der blev målt på variation i hjerterytme, svedproduktion i håndfladen og eyetracking. I forsøgene indgik 29 personer, hvis brug af spil og grad af pengespilsproblemer varierede.







# Udbredelse af pengespilsproblemer

Den samlede andel af voksne danskere (over 18 år), der har pengespilsproblemer i varierende grad, er fordoblet de seneste fem år – fra 5,2 pct. (ca. 212.000 personer) i 2016 til 10,9 pct. (ca. 478.000 personer) i 2021.

Blandt børn og unge i alderen (12-17 år) har 6 pct. (ca. 24.500 personer) pengespilsproblemer i varierende grad, selvom det ikke er lovligt for denne aldersgruppe at spille de fleste pengespil.



## Udbredelsen af pengespilsproblemer blandt voksne

### Lavt niveau af spilproblemer PGSI 1-2

Andelen af voksne med et lavt niveau af pengespilsproblemer er steget fra 3,6 pct. til 6,5 pct. (ca. 287.000) i perioden 2016 til 2021. Det er en stigning på 80 pct.

### Moderate spilproblemer PGSI 3-7

Andelen af voksne med moderate pengespilsproblemer er steget fra 1,2 pct. til 3,7 pct. (ca. 161.100) i perioden fra 2016 til 2021. Det er en stigning på 200 pct.

### Alvorlige spilproblemer PGSI 8+

Andelen af voksne med alvorlige pengespilsproblemer i 2021 var 0,7 pct (ca 29.500). I 2016 var andelen 0,4 pct. Forskellen er ikke statistisk signifikant, det vil sige, at man ikke kan konkludere, at antallet af personer med alvorlige pengespilsproblemer er steget.



## Udbredelsen af pengespilsproblemer blandt børn og unge

### Lavt niveau af spilproblemer PGSI 1-2

Ca. 3,3 pct. af børn og unge (ca. 13.500) har et lavt niveau af pengespilsproblemer. Andelen er lavere end for voksne.

### Moderate spilproblemer PGSI 3-7

Ca. 2,0 pct. af børn og unge (ca. 8.200) har moderate pengespilsproblemer. Andelen er lavere end for voksne.

### Alvorlige spilproblemer PGSI 8+

Ca. 0,6 pct. af børn og unge (ca. 2.600) har alvorlige pengespilsproblemer. Det er samme andel som blandt voksne danskere. Forskellen mellem børn, unge og voksne med alvorlige spilproblemer er ikke statistisk signifikant.

# Spilafhængighed i Norden

I de nordiske lande er markedet for pengespil liberaliseret i forskellige grader. Mens det danske marked for pengespil blev liberaliseret tilbage i 2012, blev det svenske marked først liberaliseret i 2019, og i Norge er der stadig et statsmonopol på udbud af pengespil.

Udbredelsen af pengespilproblemer i de nordiske lande varierer ligeledes. Sammenholdt med Danmark er der i Norge en signifikant højere forekomst af personer med pengespilproblemer, mens der i Sverige modsat er en signifikant lavere forekomst af personer med pengespilproblemer.

## Danmark 2021

Lavt niveau af spilproblemer  
6,5 pct.

Moderate problemer  
3,7 pct.

Alvorlige problemer  
0,7 pct.

i alt  
10,9 pct.

## Sverige 2021

Lavt niveau af spilproblemer  
3,0 pct.\*

Moderate problemer  
0,8 pct.\*

Alvorlige problemer  
0,5 pct.

i alt  
4,3 pct.\*

## Norge 2019

Lavt niveau af spilproblemer  
8,8 pct.\*

Moderate problemer  
3,1 pct.

Alvorlige problemer  
1,4 pct.\*

i alt  
13,3 pct. \*

\* Statistisk signifikante forskelle mellem Danmark og hhv. Sverige og Norge.

Note: Sammenligningen mellem de nordiske lande er behæftet med visse forbehold. Undersøgelsestidspunktet i Norge adskiller sig fra Danmark og Sverige. Samtidig er undersøgelserne ikke foretaget med helt identiske målgrupper, ligesom der er forskelle i anvendte indsamlingsmetoder landene imellem.



# Hvem har pengespilsproblemer?

Personer med moderate eller alvorlige pengespilsproblemer har en række særlige karakteristika. Der er i undersøgelsen korrigeret for demografiske og socioøkonomiske forhold.



## Pengespilsproblemer Voksne

### Mænd

Voksne med pengespilsproblemer er typisk yngre mænd i alderen 18-39 år, der er i beskæftigelse. Gruppen har højt ugentligt alkoholforbrug samt dårligt oplevet fysisk helbred.

### Alder ved debut

Hovedparten begynder at spille pengespil, når de er mellem 9-17 år (41 pct.) eller 18-24 år (42 pct.).

Det samme gør sig gældende for voksne uden pengespilsproblemer.

### Spiltype ved debut

Hovedparten starter med væddemål, fysiske eller online.

For voksne uden pengespilsproblemer er lotterier/skrabelodder købt ved en fysisk forhandler mest udbredt.

### Indgang

Typisk er pengespil blevet introduceret af en ven. De har i højere grad en omgangskreds, der spiller pengespil sammenlignet med voksne uden pengespilsproblemer.



## Pengespilsproblemer Børn og unge

### Drenge

Der er ikke identificeret øvrige faktorer, der har selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer.

### Alder ved debut

Hovedparten begynder at spille pengespil, når de er mellem 9-14 år.

Det samme gør sig gældende for børn og unge uden pengespilsproblemer.

### Spiltype ved debut

Hovedparten starter med onlinevæddemål.

For børn og unge uden pengespilsproblemer er lotterier/skrabelodder købt ved en fysisk forhandler mest udbredt.

### Indgang

Typisk er pengespil blevet introduceret af en ven. De har i højere grad en omgangskreds, der spiller pengespil sammenlignet med børn og unge uden pengespilsproblemer.

## Spiladfærd for personer med pengespilsproblemer

| Spiladfærd<br>for personer<br>med pengespils-<br>problemer | Voksne                                                                                                                                 | Børn og unge                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Foretrukne<br>pengespil                                    | Onlinevæddemål<br>og onlinekasino                                                                                                      | Onlinevæddemål<br>og onlinekasino                                                                                                             |
| Type<br>aktivitet                                          | Spiller typisk alene.<br>Det samme gælder voksne<br>uden pengespilsproblemer.                                                          | Spiller oftere på værtshus/restaurant<br>sammenlignet med børn og unge uden<br>pengespilsproblemer.                                           |
| Tid og<br>penge                                            | Sammenholdt med voksne<br>uden pengespilsproblemer<br>anvender voksne med pen-<br>gespilsproblemer mere tid<br>og flere penge på spil. | Sammenholdt med børn og unge uden<br>pengespilsproblemer anvender børn og<br>unge med pengespilsproblemer mere tid<br>og flere penge på spil. |



# Hvad kan lede til problematisk spilleadfærd?

Problemer med spil udvikler sig typisk over tid. Mange forskellige forhold i den enkeltes liv kan påvirke, at spillet øges i omfang og intensitet.

## Selvforståelse som ekspert

Over tid opnås selvforståelse af, at man kan kontrollere spillets udfald. Rationalet er, at man vinder på grund af viden og dygtighed, ikke held. Spillet opleves mindre risikofyldt. Man begynder at spille mere og med større indsatser.

**”Efter jeg lærte maskinen at kende, så troede jeg virkelig, at jeg kunne regne ud, hvornår den ville give gevinst. Altså, hvornår jeg skulle smide flere penge ind. Og det gjorde, at jeg begyndte at bruge mange flere penge.”**

Mand, 39 år (citater fra undersøgelsen)

## Vanskelige forhold i hverdagslivet

Knytter sig til følelses- og dagligdagsliv, fx ensomhed, stress og konflikter i parforhold. Man søger mod spillet, når man har behov for ”et helle” eller ”at glemme” svære følelser. Det bliver en strategi til at håndtere udfordringer i livet.

**”Når jeg er ensom, er skidt psykisk eller er stresset, så er spillet en god virkelighedsflugt. Så glemmer man de 300 ulæste mails i indbakken. Spillet bliver ligesom mit ”helle” og en måde, jeg kan mærke positive følelser på.”**

Mand, 58 år (citater fra undersøgelsen)

## Skift i rationale

Hvor spil i starten forbindes med underholdning mv., udvikler det sig til at blive en genvej til at få et ”lykkeligt” og ”økonomisk uafhængigt” liv. Man kan blive fanget i en ond spiral, hvor spillet bliver en metode til at forsøge at vinde tabte penge

**”Jeg følte jo, at jeg blev nødt til at spille. For tænk nu, hvis jeg vandt. Så ville det hele ændre sig. Så ville jeg kunne komme igennem måneden og måske endda redde min økonomiske situation.”**

Mand, 39 år (citater fra undersøgelsen)

# Effekten af reklamer

Det har ikke været muligt at konkludere noget entydigt om, hvorvidt reklamer for pengespil påvirker spillelysten hos befolkningen.

Der blev ikke fundet en sammenhæng mellem reklamer og spillelyst i surveyeksperimenter eller laboratorieforsøg. Omvendt var der i de kvalitative interviews indikationer på, at reklamer bidrager til uplanlagt spil og forstærker spillelysten hos personer med moderate og alvorlige pengespilsproblemer.

Citater fra undersøgelsen:

**”Jeg vil ikke sige, at reklamer har en direkte påvirkning. Men altså nogle reklamer har selvfølgelig fanget mig. Hvis der fx er en reklame med velkomstbonus, så spiller man selvfølgelig det spil. Så selvfølgelig frister de.”**

Mand, alvorlige pengespilsproblemer, 20 år.

**”Jeg har aldrig tænkt over, om reklamer påvirker mig. Men når der popper en reklame op med, hvad oddsene er på kampen, så har jeg da smidt nogle penge, selvom jeg på forhånd havde tænkt, at jeg ikke ville spille på kampen.”**

Mand, moderate pengespilsproblemer, 25 år.

**”Nogle af de her karakterer i reklamerne, det er jo normale mennesker, som har vundet. Det frister mig.”**

Mand, alvorlige pengespilsproblemer, 49 år.



# Gaming og gambling

Der er en række indikationer på, at der er en sammenhæng mellem et stort gamingforbrug og pengespilsproblemer. Det er imidlertid ikke muligt at konkludere, hvorvidt gaming i sig selv leder til pengespilsproblemer.

## Hvem og hvor mange gamer?

67 pct. af børn og unge (12-17 år) gamer. Gaming er mest udbredt blandt drenge. 91 pct. af drengene gamer, mens 41 pct. af pigerne gamer.

Drenge bruger mere tid på gaming end piger, og flere drenge oplever også at bruge for meget tid på gaming.

## Sammenhængen mellem gaming og gambling

Gaming og gambling udgør typisk to forskelligartede spiltyper, hvoraf det ene knytter sig til spil om penge (gambling), mens det andet udgør en samlet betegnelse for forskellige computer- og konsolbaserede spil (gaming).

En stor del af de computerspil, der spilles i dag, indeholder muligheder for at købe virtuelle elementer, der kan knyttes til gambling. Gamblingelementerne relaterer sig primært til "loot boxes" og "skins".



## Skins

53 pct. af drenge, der gamer, har købt og/eller solgt skins, mens det kun gælder for 19 pct. af de piger, der gamer. 10 pct. af drenge, som har brugt skins, har brugt dem i forbindelse med pengespil, mens dette kun gælder 1 pct. af piger, der har brugt skins.



## Loot boxes

33 pct. af børn og unge, som gamer, har prøvet at købe loot boxes. For drengene er det 43 pct., mens det for pigerne er 10 pct. 72 pct. af børn og unge, der har købt loot boxes, har brugt under 50 kr. på det den seneste måned.

Pengespilsproblemer er signifikant højere for børn og unge, der gamer end børn og unge, som ikke gamer.

**Pengespilsproblemer blandt børn og unge, der:**

**Gamer**

7,3 pct.

**Ikke gamer**

3,4 pct.

Signifikant sammenhæng mellem pengespilsproblemer og brugen af skins blandt børn og unge.

**Pengespilsproblemer blandt børn og unge, der gamer og:**

**Bruger skins**

11,5 pct.

**Ikke bruger skins**

4,2 pct.

Signifikant sammenhæng mellem pengespilsproblemer og brugen af loot boxes blandt børn og unge.

**Pengespilsproblemer blandt børn og unge, der gamer og:**

**Køber loot boxes**

12,7 pct.

**Ikke køber loot boxes**

4,7 pct.



