

Spilmarkedet i tal 2022



Spillemyndighedens gennemgang af udviklingen
på det danske spilmarked i 2022

Indholdsfortegnelse

Forord 2

Indledning	3
1. Nøgletal for spilmarkedet i 2022	5
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2022.....	6
1.2 Tilladelser til spil i 2022.....	8
1.3 VM i fodbold 2022.....	9
1.4 Udvikling i landbaseret og online spil.....	10
1.5 Demografisk profil af spillerne.....	12
1.6 Dansk spilforbrug sammenlignet med Europa.....	13
1.7 Udviklingen i kanaliseringsgrad.....	14
1.8 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere.....	16
1.9 StopSpillet – Hjælpeplan om spilafhængighed.....	18
2. Spilområdernes udvikling i 2022	20
2.1 Almennyttige lotterier.....	21
2.2 Monopolotterier.....	23
2.3 Landbaserede kasinoer.....	25
2.4 Spilleautomater.....	27
2.5 Væddemål.....	30
2.6 Onlinekasino.....	33

Forord

I Spillemyndigheden vil vi gerne opdatere vores interessenter med tal og statistik om udviklingen på det danske spilmarked. Vi forsøger hele tiden at forbedre vores udgivelser, og derfor ændrede vi i starten af 2023 vores kvartalsstatistik i Power BI til en månedsstatistik, så man nu kan se en lang række statistikker om spilmarkedet på månedsbasis.

I "Spilmarkedet i tal 2022" giver vi et samlet overblik over udviklingen i danskernes spilforbrug og -adfærd i 2022. Her gennemgår vi udviklingen både på de enkelte spilområder, men vi kigger også på tværs. Man kan blandt andet læse om, hvor meget af danskernes spilforbrug der finder sted på nettet, hvornår danskerne spillede mest under VM i fodbold, og hvem der typisk kontakter Spillemyndighedens hjælpelinje StopSpillet.

Jeg håber, at I vil få god gavn af "Spilmarkedet i tal 2022".

På vegne af Spillemyndigheden,



Anders Dorph
Direktør



Indledning

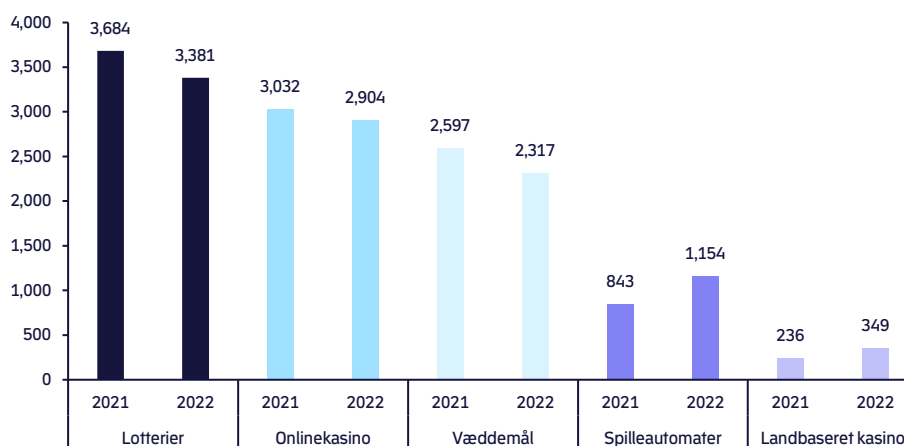
I Spillemyndigheden er det en kerneopgave løbende at analysere udviklingen på spilmarkedet. I *Spilmarkedet i tal 2022* præsenteres det samlede statistiske overblik over udviklingen på spilområdet. 46 figurer og tabeller viser udviklingen både på de enkelte spilområder (væddemål, onlinekasino, spilleautomater, 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.

Et år (næsten) uden covid-19

I 2020 og 2021 var det danske samfund i høj grad præget af covid-19. Spilmarkedet blev direkte påvirket af covid-19-restriktioner, da restaurationer, spillehaller og kasinoer i perioder var lukkede for at forhindre smittespredningen. Det påvirkede naturligvis spilforbruget på det landbaserede spilmarked. I 2022 varede nedlukningerne i noget kortere tid sammenlignet med de forrige år, da spillehaller og kasinoer var lukket i januar. Det gav ikke overraskende en betydelig stigning i BSI for spilleautomater og landbaseret kasino.

I alt udgjorde den samlede BSI for det danske spilmarked i 2022 10,1 mia. kr., hvilket er et fald på 287 mio. kr. sammenlignet med 2021, svarende til 2,8 pct. Dermed var stigningen i BSI for spilleautomater og landbaseret kasino ikke nok til at dække faldet i BSI for både væddemål, onlinekasino og lotterier.

Figur 1. BSI for det danske spilmarked 2021-2022, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier
 Note: 2022-priser

Brug af begrebet Bruttospilleindtægt (BSI)

I *Spilmarkedet i tal 2022* 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 spiller væk, også tæller med som indskud.

Figur 2. Beregning af bruttospileindtægt (BSI)



Hvad er BSI?

BSI (Bruttospilleindtægt) = Værdi af indskud - Værdi af gevinster (+ Værdi af kommission)

BSI benyttes internationalt blandt andre landes spilmyndigheder 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 2022 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 2022

1

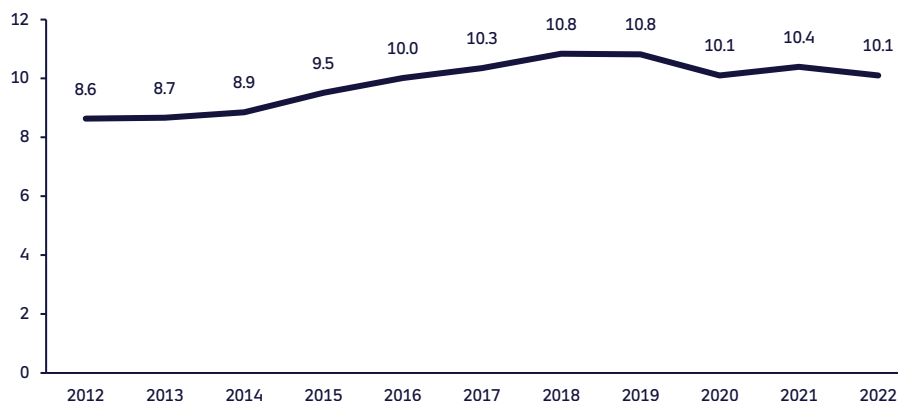
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2022

Det samlede spilmarked i Danmark udgjorde 10,1 mia. kr. i BSI i 2022, *jf. figur 3*. Det er et fald på 287 mio. kr. sammenlignet med 2021, svarende til 2,8 pct. Siden 2012 er BSI'en steget 1,5 mia. kr., hvilket svarer til 17 pct. Spilmarkedet var i perioder af både 2020, 2021 og 2022 påvirket af covid-19-restriktioner, der medførte nedlukninger af restaurationer, spillehaller og kasinoer, hvilket påvirkede BSI'en negativt.

10,1 mia. kr.

BSI for spilmarkedet i 2022

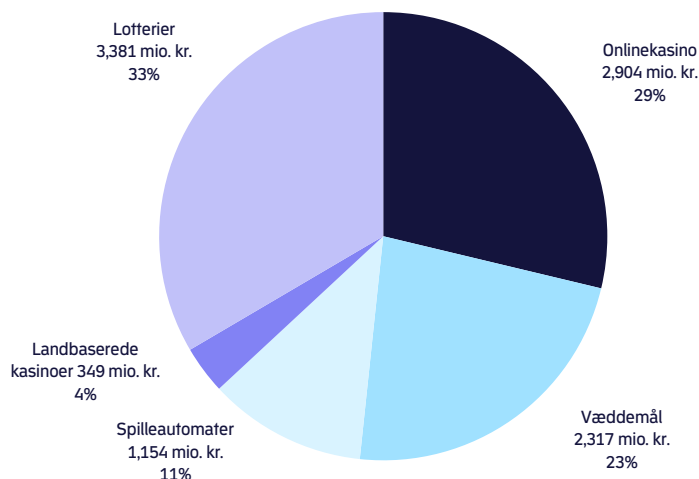
Figur 3. BSI for det samlede danske spilmarked 2012-2022, mia. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasseslotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier
Note: 2022-priser

Målt på BSI var lotterier, ligesom tidligere år, det største spilområde i 2022 med 3.381 mio. kr., svarende til 33 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 4 pct. Disse to spilområder var påvirkede af covid-19-restriktioner i januar, da spillehaller og kasinoer skulle holde lukket.

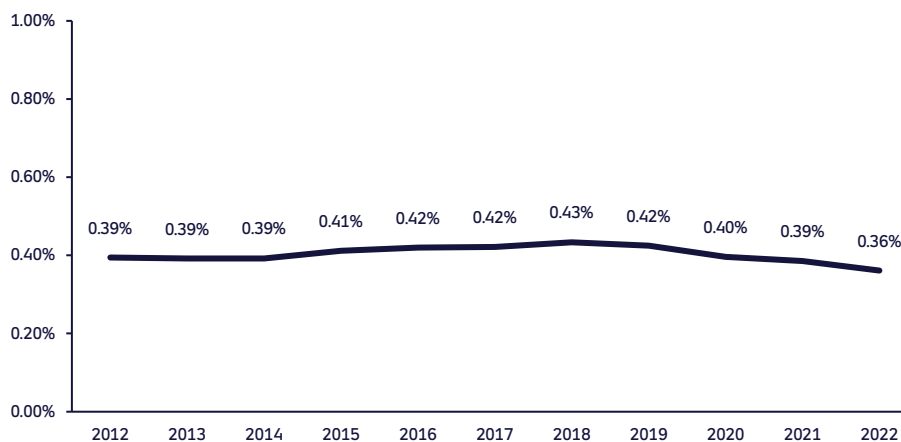
Figur 1. Markedsandele for spilområder i 2022



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasseslotteri 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 2022 svarede den samlede BSI til 0,36 pct. af det danske bruttonationalprodukt (BNP)¹.

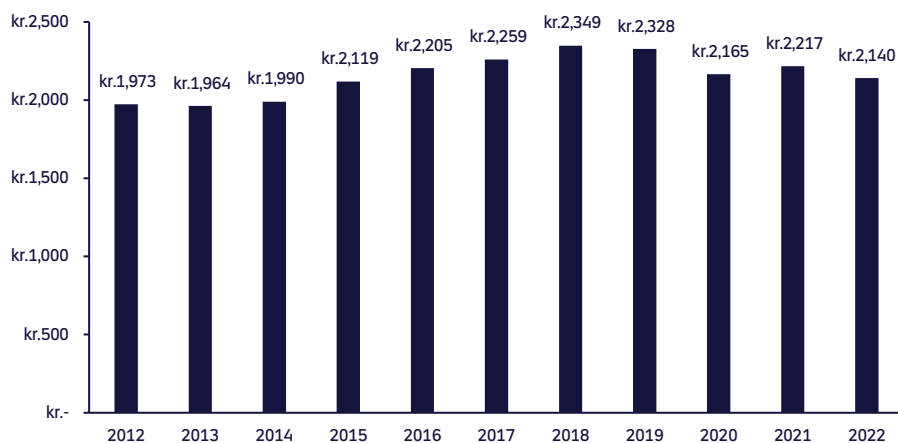
Figur 5. BSI for det samlede danske spilmarked relativt til BNP 2012-2022



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilfaldsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet, regnskaber fra tilfaldelser til almennyttige lotterier og Danmarks Statistik

Udviklingen på spilmarkedet skal også ses i sammenhæng med befolkningstilvæksten. I 2022 brugte danskerne i gennemsnit 2.140 kr. på spil, hvilket er 77 kr. mindre end i 2021, svarende til et fald på 3,5 pct. Sammenlignet med 2012 er forbruget pr. dansker i 2022 steget med 167 kr., hvilket svarer til 8,5 pct.

Figur 6. Gennemsnitligt spilforbrug pr. dansker over 18 år 2012-2022



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilfaldsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet, regnskaber fra tilfaldelser til almennyttige lotterier og Danmarks Statistik
Note: Spilforbrug er målt som BSI. 2022-priser.

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

1.2 Tilladelser til spil i 2022

En af Spillemyndighedens kerneopgaver er at udstede tilladelser til at udbyde spil i Danmark. I 2022 var der i løbet af året 912 tilladelser til udbud af spil på det danske marked, jf. tabel 1.

Det varierer fra spilområde til spilområde, hvor mange tilladelser der er. I 2022 var der eksempelvis 514 tilladelser til at udbyde almennyftigt lotteri. Derudover var der også 811 anmeldelser til Spillemyndigheden om afholdelse af almennyftige lotterier.

I Danmark er der monopol på lotterier, der ikke har et almennyftigt formål. I 2022 var der fire tilladelser til at udbyde disse lotterier.

Der var henholdsvis 26 og 41 tilladelser til at udbyde væddemål og onlinekasino. Heraf var tre af tilladelseerne for væddemål og fem af tilladelseerne for onlinekasino indtægtsbegrænset. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder ét år og betinger, at BSI'en ikke må overstige én mio. kr. En tilladelse, der ikke er indtægtsbegrænset, kan vare op til fem år.

I 2022 var der 318 tilladelser til at opstille fysiske, gevinstgivende spilleautomater i restauranter og spillehaller. Der var ni tilladelser til at udbyde landbaseret kasino.

På Spillemyndigheden.dk kan man altid se, hvem der aktuelt har tilladelse til at udbyde spil i Danmark.

Tabel 1. Tilladelser/anmeldelser til at udbyde spil i Danmark i 2022

Spilområde	Antal tilladelser/anmeldelser
Væddemål	23
Væddemål – Indtægtsbegrænset	3
Onlinekasino	36
Onlinekasino - Indtægtsbegrænset	5
Spilleautomater	318
Landbaserede kasinoer	9
Monopollofterier	4
Almennyftige lotterier – Tilladelser	514
Almennyftige lotterier – Anmeldelser	811

Kilde: Spillemyndigheden

912

Tilladelser til at udbyde spil i Danmark i 2022

1.3 VM i fodbold 2022

Fra den 20. november til den 18. december 2022 blev der spillet VM i fodbold, og mange danskere valgte også at spille på kampene. Danmark var med som ét af de 32 deltagende lande, og netop Danmarks kampe satte sit tydelige præg på væddemålsmarkedet under slutrunden. Under VM i fodbold var danskernes indskud på væddemål størst de dage, hvor Danmark spillede sine tre kampe.

Danskernes indskud på væddemål i perioden var størst den 30. november, hvor Danmark spillede sin sidste kamp i gruppespillet mod Australien, *jf. figur 7*. Her var indskuddet 76 pct. højere sammenlignet med den 13. december, som var den dag i perioden med VM-kampe, hvor indskuddet var mindst.

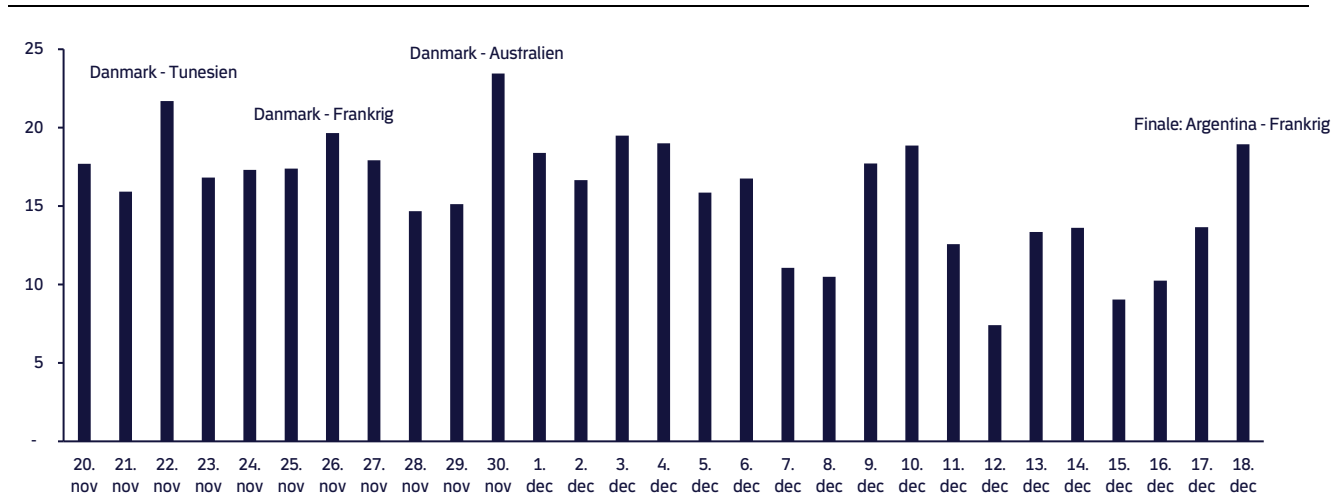
Dagen med det næsthøjeste indskud var den 22. november, hvor Danmark spillede mod Tunesien, mens den 26. november, hvor Danmark spillede mod Frankrig, havde det tredje højeste indskud under slutrundeperioden.

Også den 18. december, hvor finalen mellem Argentina og Frankrig blev spillet, var indskuddet højere sammenlignet med mange andre dage under slutrunden. Den dag er kun overgået af dagene, hvor Danmark spillede, samt den 3. og 4. december hvor der blev spillet to ottendedelsfinaler hver dag.

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

Danskernes spilaktivitet under slutrunden ligner dét, vi har set ved tidligere fodboldslutrunder. Her har tendensen ligeledes været, at danskernes spilaktivitet på væddemål er størst på de dage, hvor Danmark spiller sine kampe.

Figur 7. Skaleret værdi af dagligt indskud på væddemål, 20. november – 18. december 2022



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Note: Data i figuren er for det samlede marked for væddemål i perioden. Spillemyndigheden har ikke data for enkelte sportsgrene eller turneringer

1.4 Udvikling i landbaseret og online spil

I Danmark har man både mulighed for at spille om penge online og landbaseret. Det vil sige, at man både kan spille på internettet eller fysisk på lokationer som fx en spillehal, restaura-tion, kiosk mm.

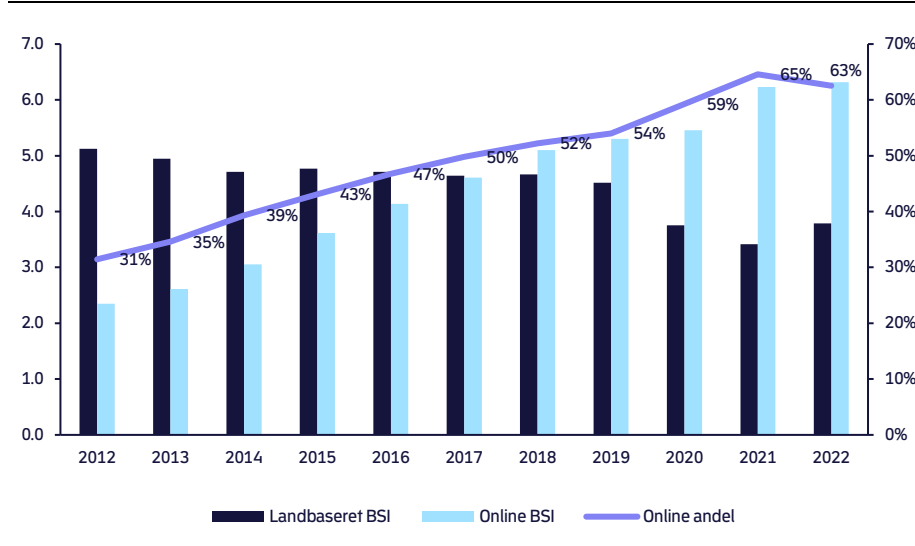
I 2022 kom 63 pct. af den samlede BSI fra onlinespil, *jf. figur 8*. Det er en stigning på 31 procentpoint sammenlignet med 2012. Det skal bemærkes, at spillehaller og fysiske kasinoer var lukkede i januar 2022 på grund af covid-19-restriktioner, hvilket påvirkede BSI'en fra landbaseret spil. Restriktionerne påvirkede også det landbaserede spilmarked i 2020 og 2021. I disse år varede nedlukningen i længere tid sammenlignet med 2022, hvilket er med til at forklare, at andelen af onlinespil falder en smule fra 2021 til 2022.

Bortset fra 2022 har andelen af BSI, der kommer fra onlinespil, været stigende hvert år siden 2012. Den landbaserede BSI er faldet i perioden, 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.

63%

Andel af BSI fra onlinespil i 2022

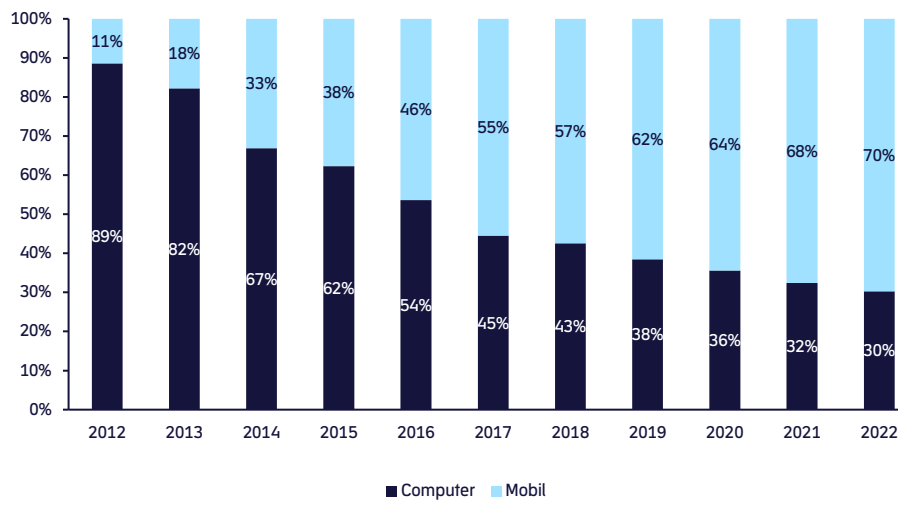
Figur 8. BSI på spilmarkedet efter salgskanaler, mia. kr. 2012-2022



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

Onlinespil kan både 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 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 Demografisk profil af spillerne

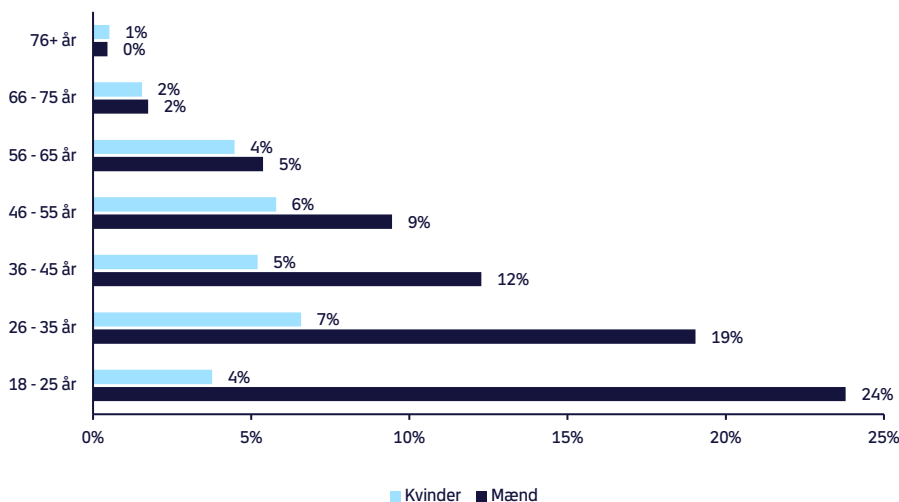
Onlinespil fylder en stor andel af det danske spilmarked, og som en del af tilsynet med spilmarkedet modtager Spillemyndigheden statistik for tilladelsesindehavernes aktive spillere.

72 pct. og 84 pct. af henholdsvis aktive onlinekasino- og onlinevæddemålkonti er oprettet af mænd, jf. figur 10 og 11. Samtidig er der en tendens til, at det især er unge, som spiller online. Således tilhører 53 pct. og 57 pct. af henholdsvis onlinekasino- og onlinevæddemålkontiene personer under 36 år.

72%

Andel af aktive onlinekasinokonti i 2022 der tilhører mænd

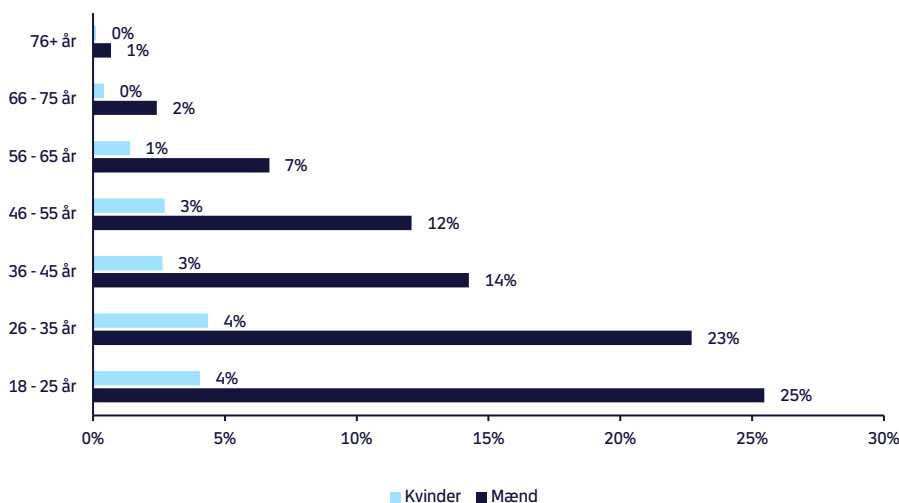
Figur 10. Fordeling af aktive onlinekasinokonti efter køn og alder, 2021²



Kilde: Årsregørelser indsendt af tilladelsesindehavere til Spillemyndigheden

En stor del af onlinekontiene i Danmark tilhører dermed unge mænd. Helt præcis tilhører 43 pct. og 48 pct. af henholdsvis onlinekasino- og onlinevæddemålkonti mænd under 36 år.

Figur 11. Fordeling af aktive onlinevæddemålkonti efter køn og alder, 2021²



Kilde: Årsregørelser indsendt af tilladelsesindehavere til Spillemyndigheden

² Spillemyndigheden har ikke modtaget årsregørelser for 2022 ved udgivelsestidspunktet, derfor vises tal for 2021

1.6 Dansk spilforbrug sammenlignet med Europa

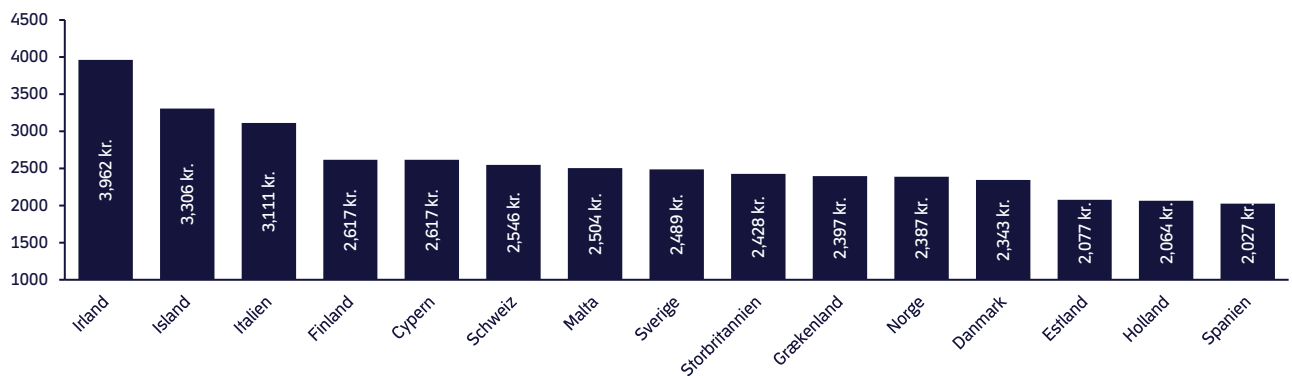
De europæiske lande varierer indbyrdes både i forhold til de rammer og krav i lovgivningen, der er for at udbyde spil, men også i forhold til, hvor mange penge den enkelte borger i gennemsnit bruger på spil.

I 2022 havde Danmark med 2.343 kr. det 12. højeste spilforbrug pr. voksen indbygger i Europa, jf. figur 12. Samtidig var det det laveste spilforbrug pr. voksen indbygger i Norden, da både Island, Finland, Sverige og Norge lå højere. Disse tal inkluderer også forbruget på online spilsider, der ikke har tilladelse i de pågældende lande. Irland havde med 3.962 kr. det højeste spilforbrug pr. indbygger i 2022.

Nr. 12

Danmark havde i 2022 det 12. højeste spilforbrug pr. indbygger i Europa

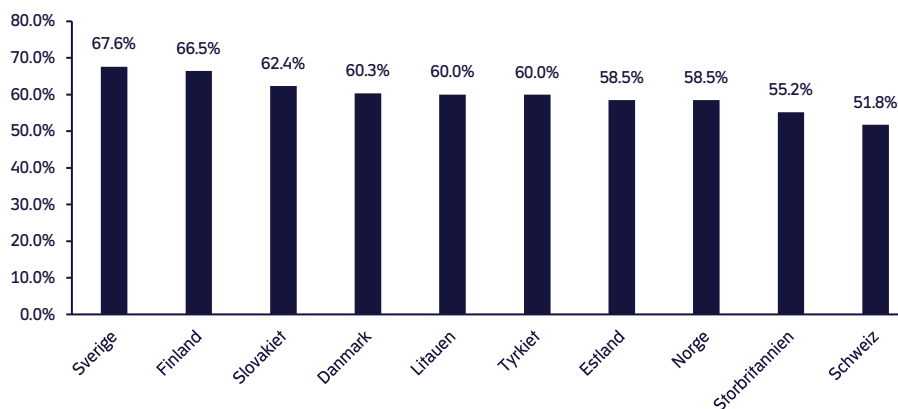
Figur 12. Top 15 lande i Europa med størst gennemsnitligt spilforbrug pr. voksen i 2022



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 25. april 2023.
Note: Spilforbruget er målt som BSI. Tallene inkluderer både de regulerede markeder og uregulerede onlinemarkeder.

Der er også stor forskel mellem landene på, hvor stor en del af spilforbruget, som foregår online. Medtager man forbruget, der kommer fra spilsider på internettet uden dansk tilladelse, havde Danmark den fjerdestørste andel af spilforbrug, der bliver genereret online i Europa, jf. figur 13. Sverige havde med 68 pct. den største andel af spilforbrug, der bliver 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 digitalisering.

Figur 13. Top 10 lande i Europa med største andel af spilforbrug der bliver genereret online, 2022



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 25. april 2023.
Note: Spilforbruget er målt som BSI. Tallene inkluderer både de regulerede markeder og uregulerede onlinemarkeder.

1.7 Udviklingen i kanaliseringsgrad

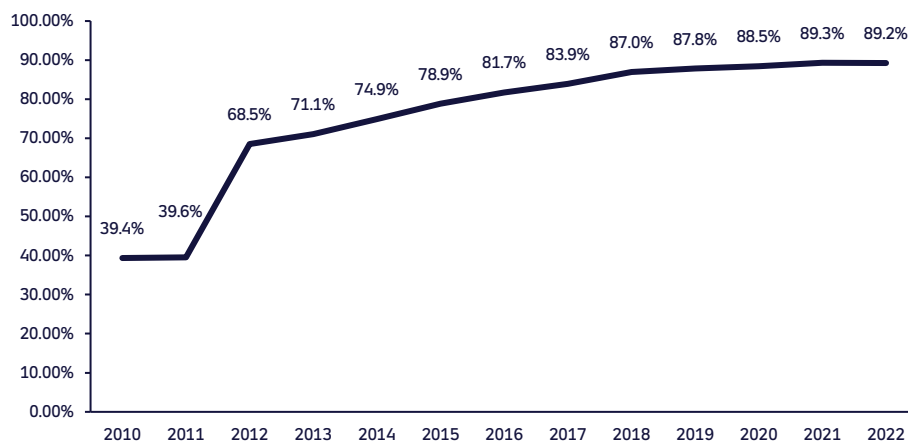
Spillemyndigheden følger løbende udviklingen i kanaliseringsgraden i Danmark. Kanaliseringsgraden betegner, hvor stor en andel af spilforbruget online, der kommer fra spiludbydere, der har tilladelse til at udbyde spil i Danmark. Kanaliseringsgraden viser dermed, hvor stor en andel af spilforbruget online, 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 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 2022 var den 89,2 pct., hvilket er på niveau med 2021, men knap 21 procentpoint større sammenlignet med 2012, jf. figur 14. Det betyder, at langt størstedelen af spilforbruget online i Danmark i dag foregår på hjemmesider, som skal overholde den danske spillelov, og som Spillemyndigheden fører tilsyn med.

89%

Andel af onlinespil i Danmark hos sider med tilladelse i 2022

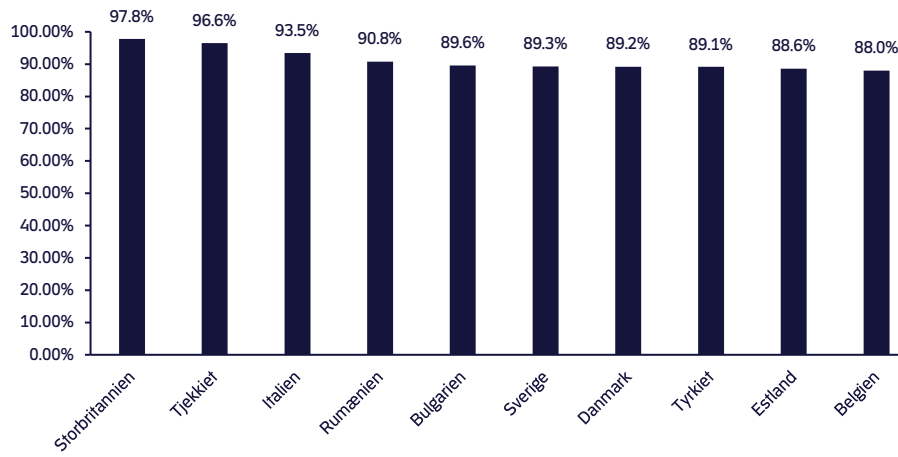
Figur 14. Online kanaliseringsgrad i Danmark, 2010-2022



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 25. april 2023.

I et europæisk perspektiv er kanaliseringsgraden i Danmark relativ høj. I 2022 lå Danmark i top-10 over europæiske lande med størst kanaliseringsgrad, jf. figur 15. Storbritannien havde med 97,8 pct. den højeste kanaliseringsgrad i Europa.

Figur 15. Top-10 europæiske lande med største online kanaliseringsgrad i 2022



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 25. april 2023.

1.8 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere

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

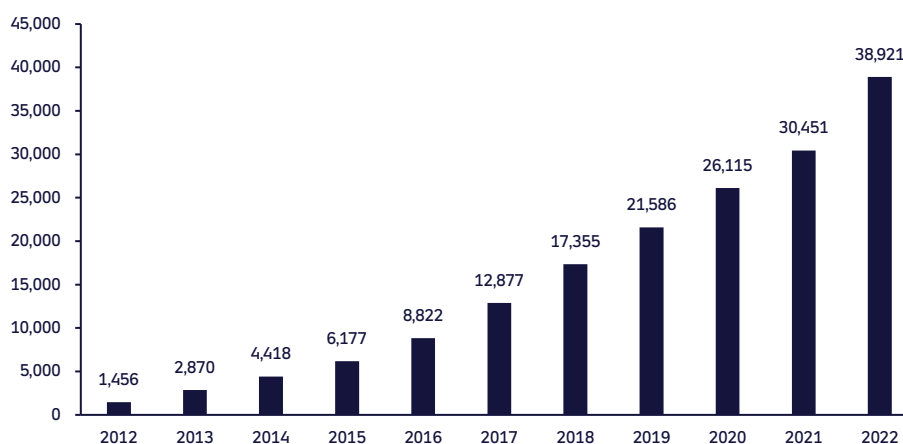
Spiludbydere, der har tilladelse fra Spillemyndigheden, skal henvise til ROFUS i deres markedsføring. Det er med til at sikre, at danske spillere er opmærksomme på muligheden for at udelukke sig fra spil.

Ved udgangen af 2022 var 38.921 danskere registrerede i ROFUS, *jf. figur 16*. Det er en stigning på over 8.000 danskere sammenlignet med udgangen af 2021. Det er den største årlige stigning i antal registrerede danskere siden ROFUS blev oprettet i forbindelse med den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012.

38.921

Antal registrerede personer i ROFUS ved udgangen af 2022

Figur 26. ROFUS-registrerede 2012-2022

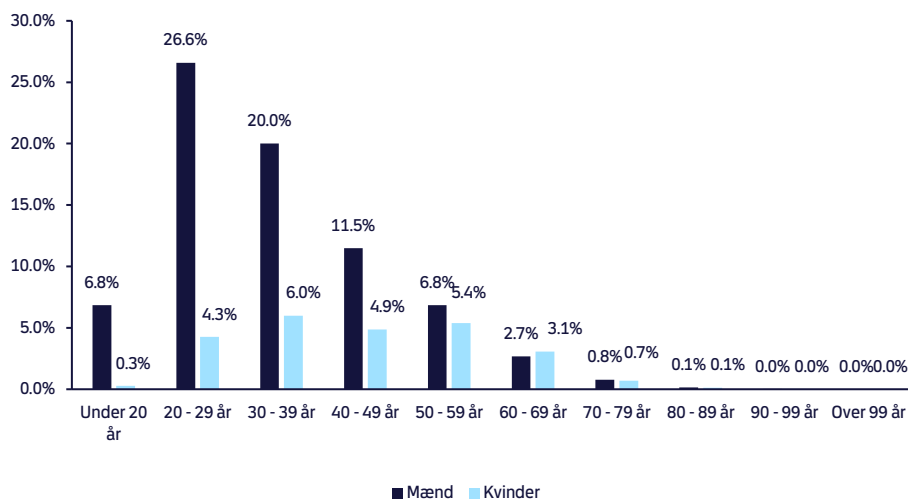


Kilde: Spillemyndigheden

Note: I datasættet indgår både spillere, der er midlertidigt og endeligt udelukket. For 2012-2019 er tallene trukket den 1. januar året efter, 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 ikke i figuren, da der er relativt store udsving i denne gruppe fra dag til dag.

Størstedelen af de registrerede er mænd, hvilket har været tendensen lige siden oprettelsen af ROFUS. I starten af 2023 var 29.326 af de registrerede mænd, svarende til 75 pct., *jf. figur 17*. Ser man på aldersfordelingen var næsten to ud af tre registrerede under 40 år. 33 pct. af de registrerede var mænd under 30 år.

Figur 17. ROFUS-registrerede efter køn og alder, 5. januar 2023

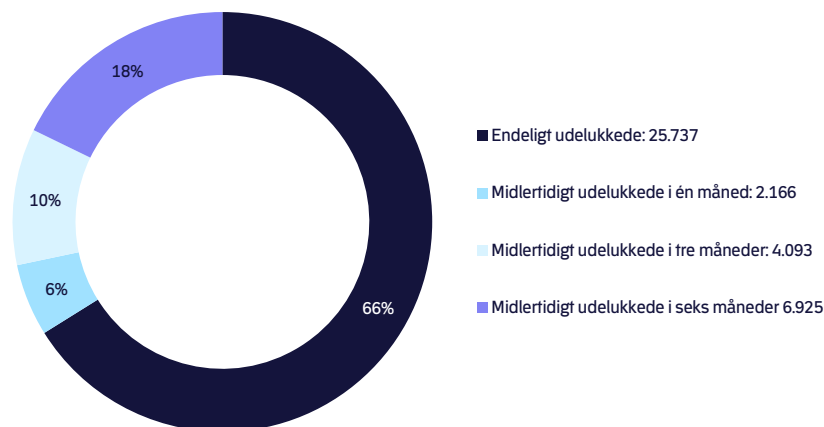


Kilde: Spillemyndigheden

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.

De fleste registrerede i ROFUS har udelukket sig endeligt. Det var i starten af 2023 gældende for 25.737 registrerede, svarende til 66 pct., jf. figur 18. Af de midlertidige udelukkelsestyper havde 6.925 valgt 6 måneder, svarende til 18 pct. 4.093 registrerede havde valgt 3 måneders udelukkelse, svarende til 10 pct., mens 2.166 personer, svarende til 6 pct., havde udelukket sig i en enkelt måned.

Figur 18. ROFUS-registrerede efter udelukkelsestype, 5. januar 2023



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.

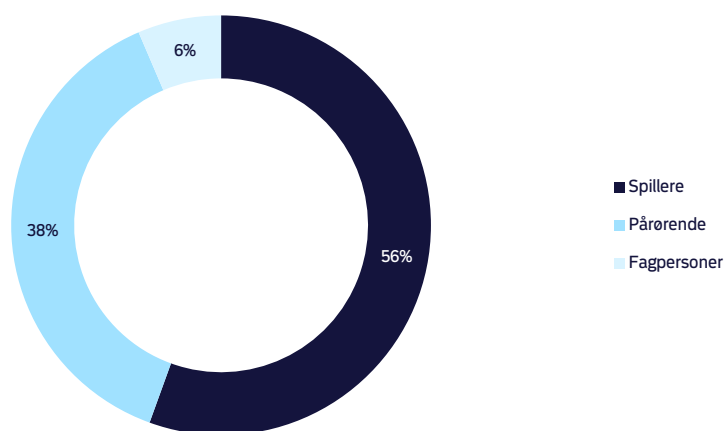
1.9 StopSpillet – Hjælpelinje om spilafhængighed

Spillemyndigheden driver StopSpillet, der er en 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 2022 modtog StopSpillet i alt 560 henvendelser. Det er en stigning sammenlignet med 2021, hvor StopSpillet modtog 499 henvendelser. Godt halvdelen af henvendelserne kom fra spillere, mens 38 pct. og 6 pct. kom fra henholdsvis pårørende og fagpersoner, *jf. figur 19*.

560

Henvendelser til StopSpillet i 2022 fra spillere, pårørende og fagpersoner

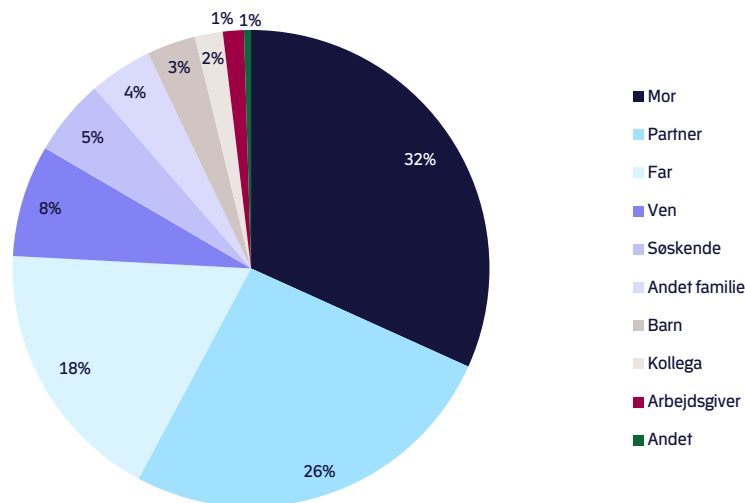
Figur 19. Fordeling af StopSpillet-henvendelser i 2022



Kilde: Spillemyndigheden

Når pårørende kontaktede StopSpillet i 2022, var det i halvdelen af tilfældene en forælder til spilleren, der henvendte sig, *jf. figur 20*. Cirka hver fjerde henvendelse kom fra en partner til en spiller. Derudover kom der i 2022 også henvendelser fra venner, søskende, børn, anden familie, kolleger og arbejdsgivere til spilleren.

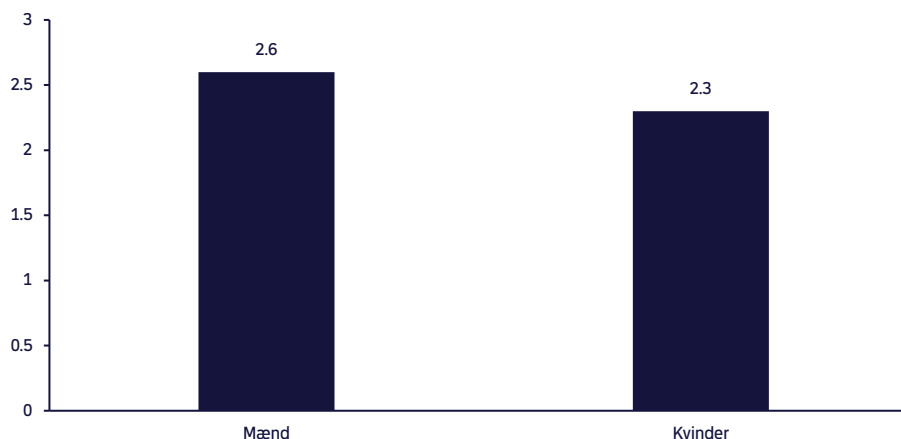
Figur 20. Fordeling af StopSpillet-henvendelser i 2022 fra pårørende efter pårørendetype



Kilde: Spillemyndigheden

Når spillerne henvender sig til StopSpillet, har de typisk haft problemer med spil i længere tid. I gennemsnit angiver spillerne selv, at de har haft spilproblemer i godt to og et halvt år, når de kontakter StopSpillet. For henvendelserne i 2022 var tendensen, at mændene havde haft spilproblemer i lidt længere tid sammenlignet med kvinderne, da de kontaktede StopSpillet, jf. figur 21.

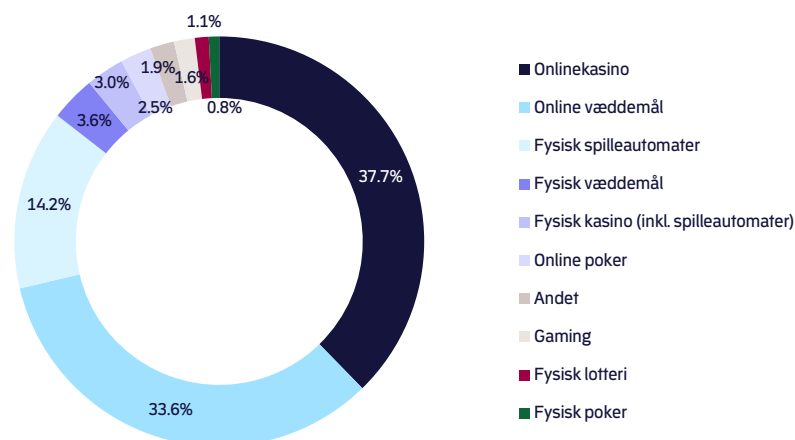
Figur 21. Gennemsnitlig antal år spillere havde haft spilproblemer, da de kontaktede StopSpillet, 2022



Kilde: Spillemyndigheden

Når spillere henvender sig til StopSpillet, spørger rådgiverne ind til, hvilke spiltyper, som spillerne benytter. De fleste, der kontakter StopSpillet, angiver onlinespil som deres foretrukne spiltype. I henvendelserne til StopSpillet i 2022 udgjorde onlinekasino og onlinevæddemål således sammenlagt 71 pct. af de angivne spiltyper. Fysiske spilleautomater og fysiske væddemål udgjorde henholdsvis 14 og 4 pct. af de angivne spiltyper. Endeligt havde StopSpillet også samtaler med spillere, der spillede fysisk kasino, fysisk og online poker, spil relateret til gaming, fysisk lotteri og andet.

Figur 22. Spillernes foretrukne spiltyper, 2022



Kilde: Spillemyndigheden

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

Spilområdernes udvikling i 2022

2

2.1 Almennyttige lotterier

I Danmark er der monopol på at udbyde lotterier med undtagelse af lotterier, der har et almennyttigt formål. Dem blev der afholdt 1.325 af i 2022. De 811 af lotterierne var anmeldt til Spillemyndigheden. Det er lotterier med en salgssum på 20.000 kr. eller derunder, og som derfor ikke skal have en tilladelse fra Spillemyndigheden. De resterende 514 lotterier havde fået tilladelse af Spillemyndigheden.

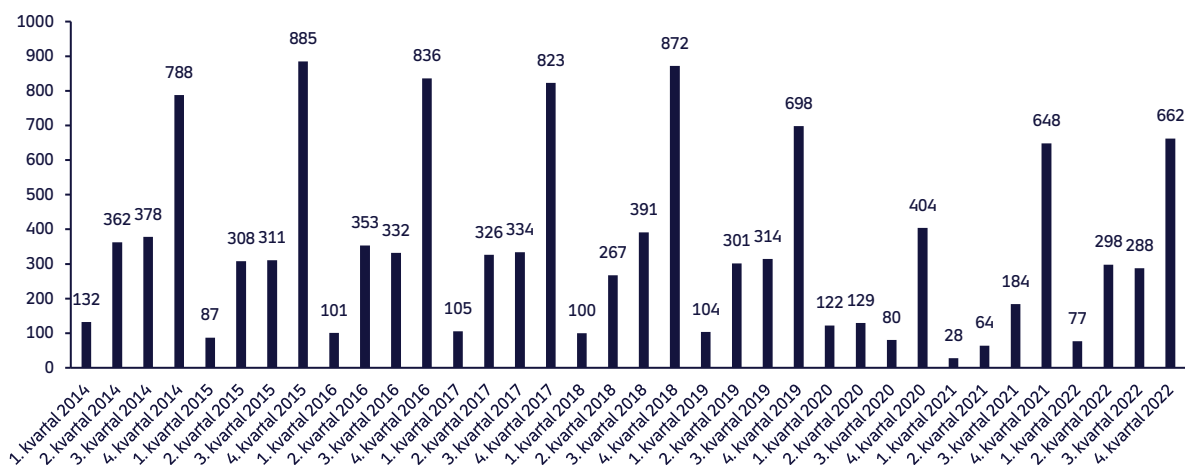
1.325

Afholdte almennyttige lotterier i 2022

De 1.325 almennyttige lotterier i 2022 er en stigning sammenlignet med 2020 og 2021, hvor der blev afholdt henholdsvis 735 og 924 lotterier. Det lavere antal lotterier i 2020 og 2021 skyldes i høj grad covid-19, der betød at mange foreninger undlod at afholde lotterier. I 2019 (før covid-19) blev der afholdt 1.417 almennyttige lotterier.

662 af de almennyttige lotterier i 2022 blev afholdt i fjerde kvartal, svarende til 50 pct, *jf. figur 23*. At mange lotterier bliver afholdt i slutningen af året er en tendens, der også har været gældende tidligere år. Det skyldes, at mange foreninger ønsker at afholde lotterier i forbindelse med julen.

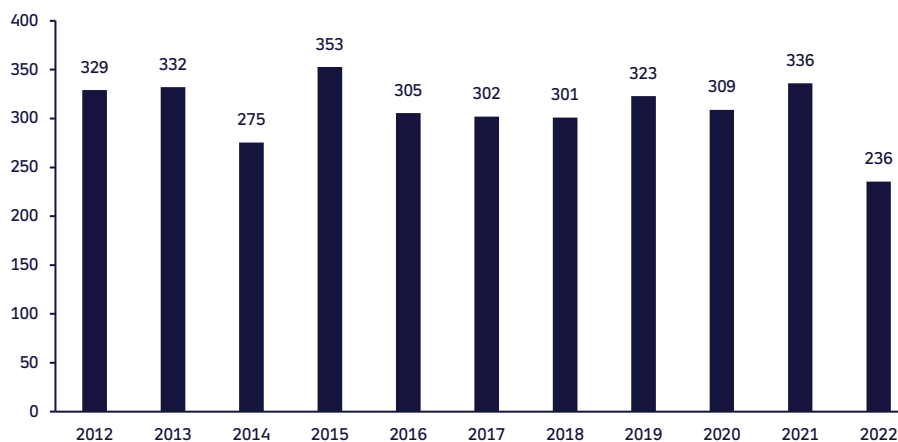
Figur 23. Afholdte almennyttige lotterier i 2022 (inkluderer både anmeldelser og tilladelser)



Kilde: Spillemyndigheden

I 2021 udgjorde BSI'en for de almennyttige lotterier 236 mio. kr. Det er et fald på 101 mio. kr. sammenlignet med 2021, hvilket svarer til 30 pct. BSI'en i 2022 er den laveste for området i de sidste 11 år.

Figur 14. BSI for almennyttige lotterier, 2012-2022

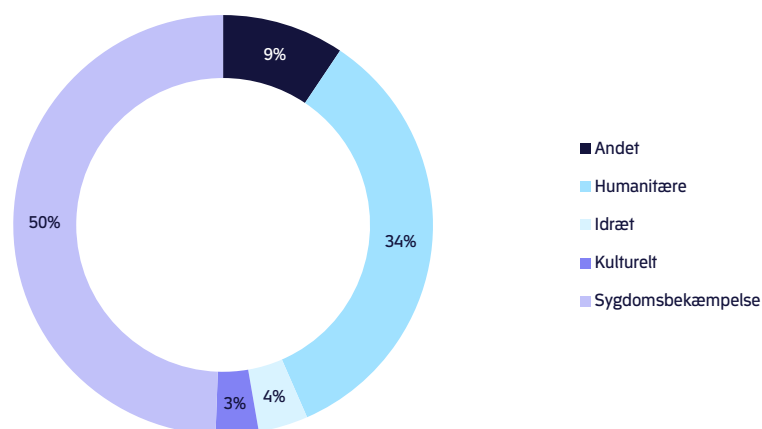


Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Note: 2022-priser. BSI i 2022 er et foreløbigt estimat. Kun BSI fra tilladelser til almennyttige lotterier indgår.

Der bliver afholdt almennyttige lotterier til fordel for mange forskellige formål. I 2022 udgjorde lotterier, hvis overskud går til sygdomsbekæmpelse, ca. 50 pct. af BSI'en for området, mens lotterier med humanitære formål udgjorde 34 pct., *jf. figur 25*. De mindste almennyttige lotterier, målt på deres BSI, er dem, der afholdes til fordel for idrætsmæssige og kulturelle formål. De udgjorde henholdsvis 4 og 3 pct. af den samlede BSI for de almennyttige lotterier i 2022.

Figur 25. BSI for almennyttige lotterier i 2022 efter formål



Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Note: BSI i 2022 er et foreløbigt estimat. Kun BSI fra tilladelser til almennyttige lotterier indgår.

2.2 Monopollofterier

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

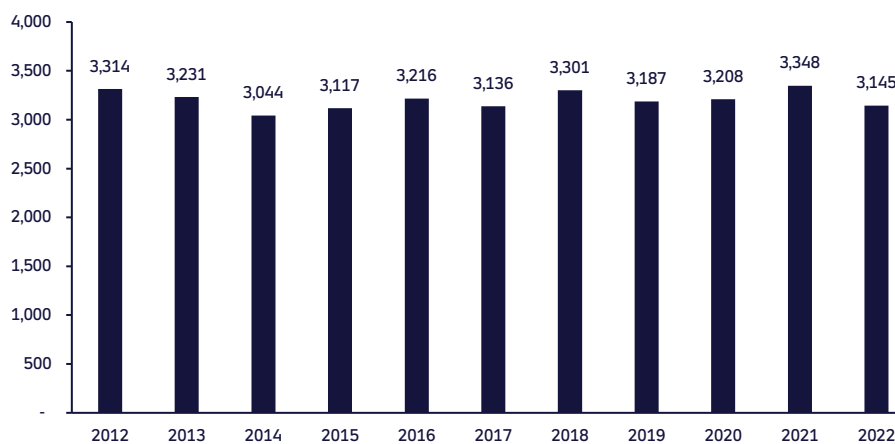
I 2022 udgjorde den samlede BSI for monopollofterierne 3.145 mio. kr. Det er et fald på 203 mio. kr. sammenlignet med 2021, svarende til 6,1 pct. Dermed udgjorde almennyftige lotterier og monopollofterier sammenlagt 33 pct. af det samlede danske spilmarked i 2022.

Monopollofterierne har været præget af en jævn udvikling i BSI'en, siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012, *jf. figur 26*. I perioden har BSI'en svinget mellem 3.044 mio. kr. i 2014 til 3.348 mio. kr. 2021.

-6%

Udvikling i BSI for monopollofterier fra 2021 til 2022

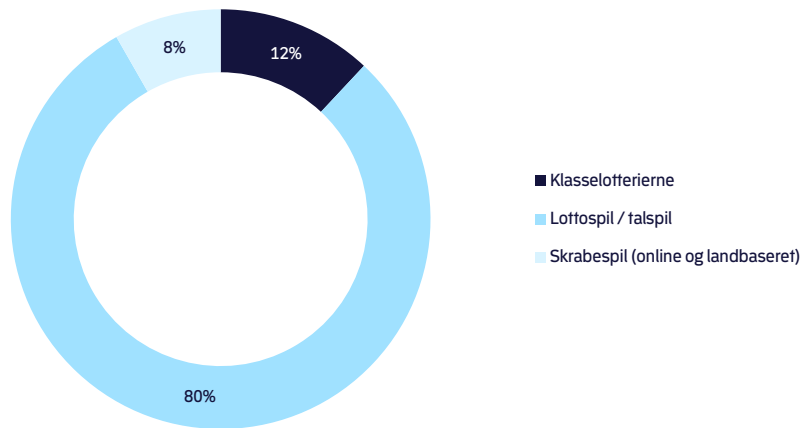
Figur 26. BSI for monopollofterier 2012-2022, mio. kr.



Kilde: Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet
Note: 2022-priser

Ligesom tidligere år udgjorde BSI'en for lottospil/talspil også i 2022 langt størstedelen af den samlede BSI for området, *jf. figur 27*. Helt præcist udgjorde BSI'en for disse spiltyper, som inkluderer Lotto, Vikinglotto, Joker, Eurojackpot, Alt Eller Intet og Keno, 2.509 mio. kr., svarende til 80 pct. af den samlede BSI for monopollofterierne. De tre klasselotteriers samlede BSI udgjorde 376 mio. kr., svarende til 12 pct., mens skrabespillene (både online og landbaserede) udgjorde 260 mio. kr., svarende til 8 pct.

Figur 27. Andel af BSI for monopollofterier efter spiltype, 2022



Kilde: Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

2.3 Landbaserede kasinoer

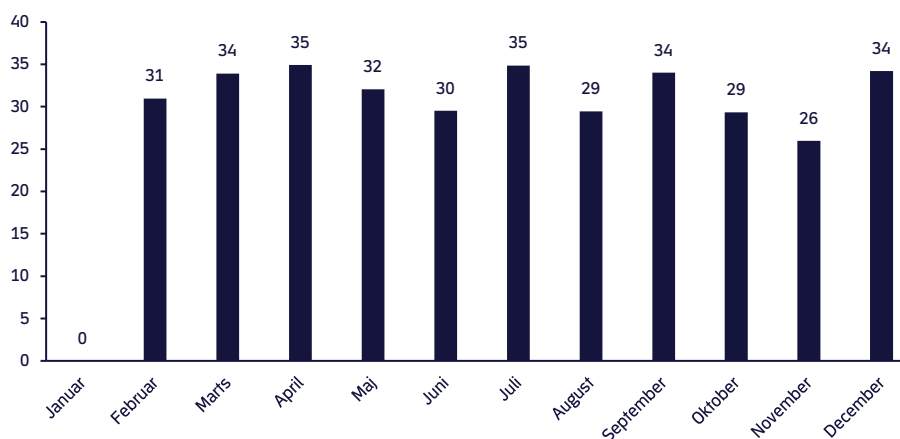
I 2022 havde ni landbaserede kasinoer tilladelse til at udbyde spil i Danmark. Den samlede BSI for området udgjorde i 2022 349 mio. kr., hvilket er en stigning på 113 mio. kr. sammenlignet med 2021, svarende til 48 pct. De landbaserede kasinoer udgjorde 3 pct. af det samlede spilmarked i 2022 og var dermed det mindste spilområde målt på BSI.

48%

Udvikling i BSI for landbaserede kasinoer fra 2021 til 2022

De landbaserede kasinoer var i starten af 2022 lukkede som en del af covid-19-restriktionerne. I februar kunne kasinoerne dog åbne igen. Dermed var kasinoerne åbne i noget længere tid i 2022 sammenlignet med 2021, hvilket forklarer stigningen i BSI imellem de to år. I 2021 var kasinoerne nemlig påvirkede af nedlukning i både januar, februar, marts, april, maj og december. Sammenligner man med 2019, som ikke var påvirket af nedlukninger, faldt BSI'en 9 pct i 2022.

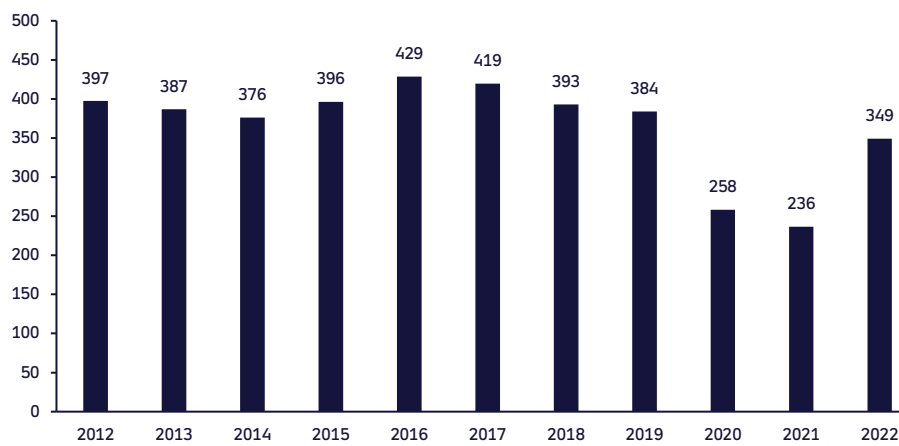
Figur 28. BSI for landbaserede kasinoer i 2022, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

BSI'en for de landbaserede kasinoer har ellers været præget af en nogenlunde jævn udvikling fra 2012 til 2019, jf. figur 29. BSI'en toppede i 2016 med 429 mio. kr., men havde siden en årlig nedgang, der blev forstærket af covid-19-restriktioner i 2020 og 2021, inden der igen var en stigning i 2022, som dog ikke fik året op på niveauet fra årene før covid-19. Fra 2012 til 2019 faldt BSI'en 3 pct.

Figur 29. BSI for landbaserede kasinoer 2012-2022, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2022-priser

2.4 Spilleautomater

I 2022 udgjorde BSI'en for spilleautomater 1.154 mio. kr., hvilket er en stigning på 311 mio. kr. sammenlignet med 2021, svarende til 37 pct. Dermed udgjorde spilleautomaterne 11 pct. af det samlede danske spilmarked i 2022.

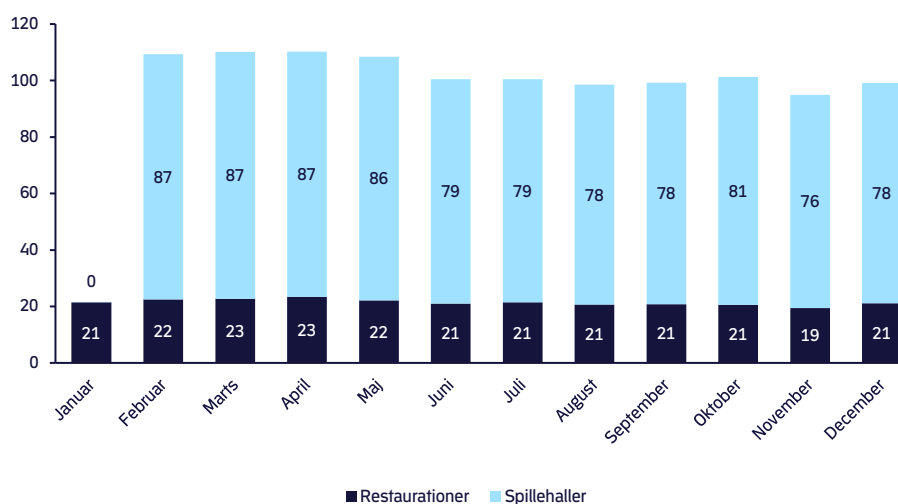
37%

Udvikling i BSI for spilleautomater fra 2021 til 2022

I januar 2022 var spillehallerne nedlukkede som en del af covid-19-restriktionerne. De genåbnede dog allerede i februar, og dermed var 2022 ikke påvirket af covid-19-restriktioner i lige så lang tid som i 2021, hvor markedet for spilleautomater var påvirket i både januar, februar, marts, april, maj og december. Det forklarer stigningen i BSI imellem de to år. Sammenligner man med 2019, hvor der ikke var covid-19-restriktioner, er BSI'en faldet 25 pct. i 2022.

I 2022 kom 78 pct. af BSI'en fra spilleautomater, der er opstillet i spillehaller, mens 22 pct. kom fra spilleautomater i restaurationer. Den 31. december 2022 stod spilleautomaterne fordelt i 874 spillehaller og 1.161 restaurationer.

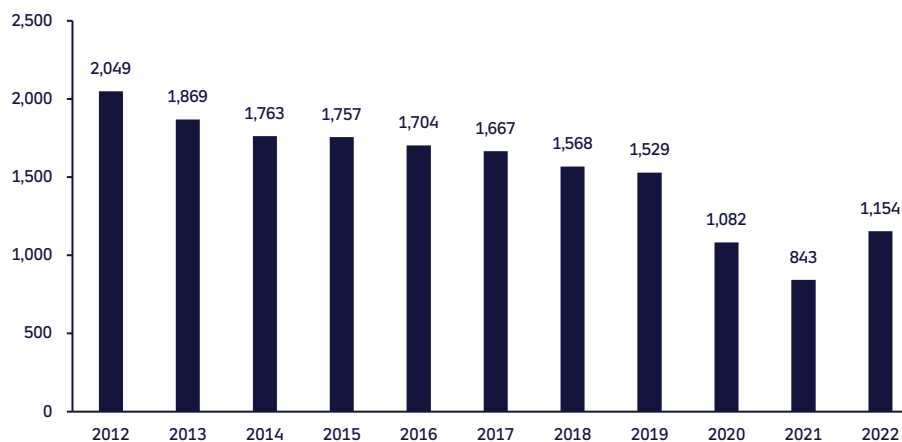
Figur 30. BSI for spilleautomater i 2022 fordelt på restaurationer og spillehaller, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Markedet for spilleautomater har været præget af nedgang i BSI'en siden 2012, jf. figur 31. Fra 2012 til 2019 faldt BSI'en 25 pct. og efterfølgende blev nedgangen forstærket grundet covid-19-restriktioner. Fra 2012 til 2022 er BSI'en faldet 44 pct.

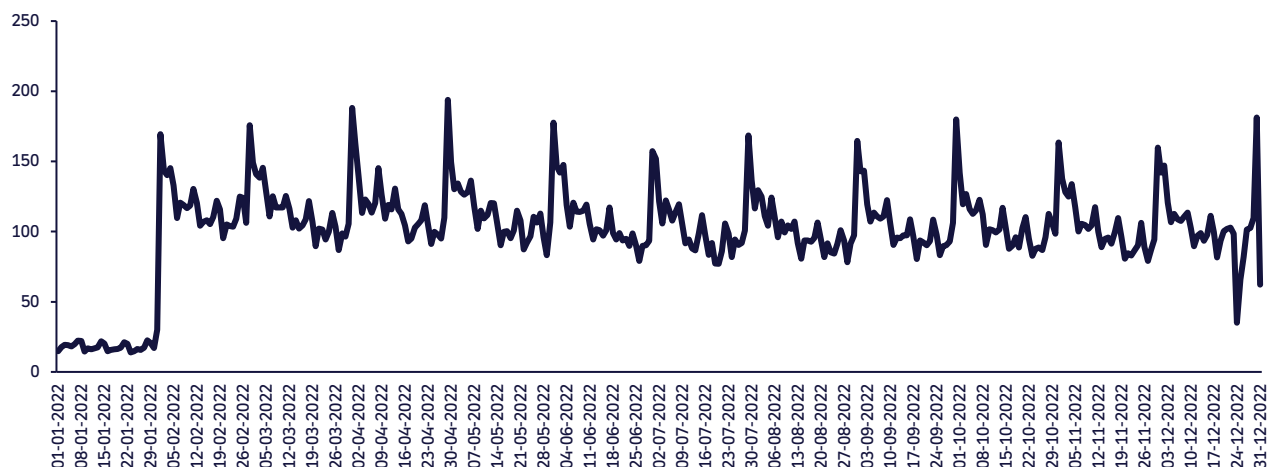
Figur 31. BSI for spilleautomater 2012-2022, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
 Note: 2022-priser

Aktiviteten på spilleautomater var i 2022 størst på lønningssdage. Således spillede danskerne mest på spilleautomaterne den sidste hverdag i måneden, hvor de fleste danskere har lønningssdag, *jf. figur 32*. Fredag den 29. april var den dag i 2022, hvor der blev puttet flest penge i automaterne. Figur 32 viser desuden hvordan aktiviteten i januar var betydeligt lavere sammenlignet med resten af 2022, da spillehallerne var nedlukkede grundet covid-19-restriktioner.

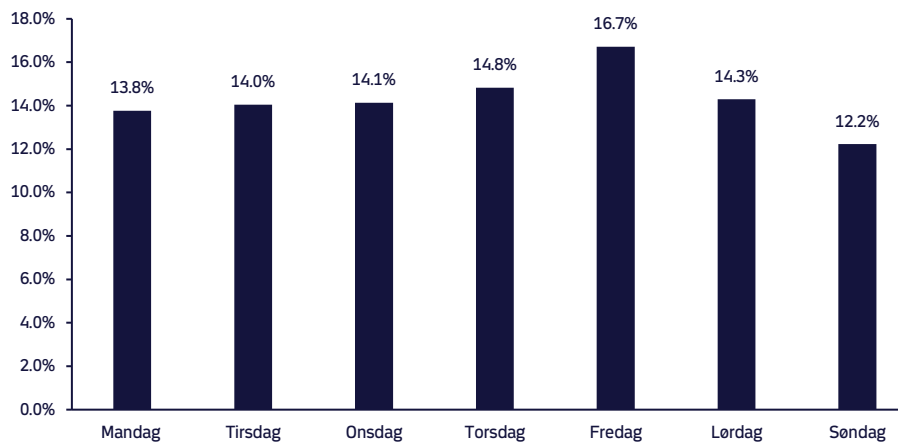
Figur 32. Indekseret daglig udvikling i kroner ind i spilleautomater i 2022



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

Danskerne kan spille på spilleautomater alle ugens dage. I 2022 var fredag den ugedag, hvor der blev spillet mest på spilleautomaterne, *jf. figur 33*. Helt præcist udgjorde spilaktiviteten på fredage 17 pct. af det samlede beløb, der blev puttet i automaterne i 2022. Søndag var den dag, hvor danskerne puttede færrest kroner i spilleautomaterne.

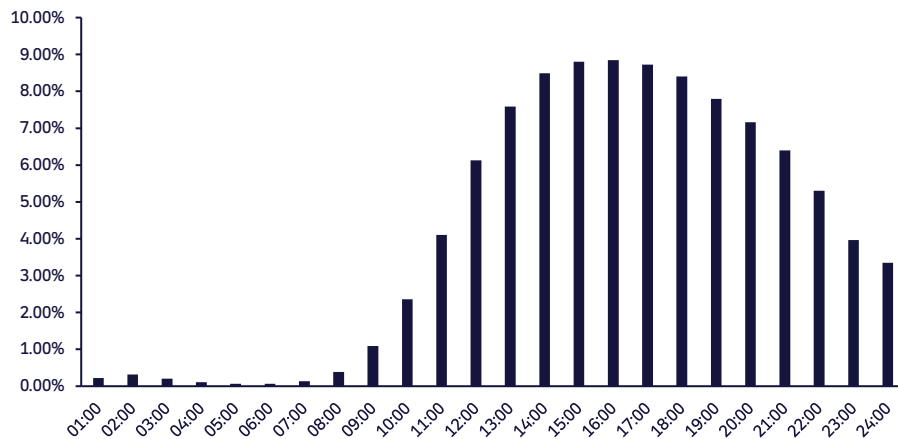
Figur 33. Kroner ind i spilleautomater efter ugedag, 2022



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

Det er muligt at spille på spilleautomaterne hele døgnet rundt. 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. Spilaktiviteten i døgnet syv første timer udgjorde derfor også kun én pct. af den samlede aktivitet i 2022. Derimod spillede danskerne mest på spilleautomaterne om eftermiddagen og først på aftenen, jf. figur 34. Således udgjorde det beløb, der blev puttet i spilleautomaterne mellem kl. 12 og 20, ca. to tredjedele af det samlede beløb, der kom i automaterne i 2022.

Figur 34. Kroner ind i spilleautomater efter døgnets timer, 2022



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

2.5 Væddemål

I 2022 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. 11 tilladelsesindehavere havde en BSI på under 25 mio. kr., syv tilladelsesindehavere opnåede en BSI på mellem 25 og 100 mio. kr., mens fem nåede en BSI over 100 mio. kr.

-11%

Udvikling i BSI for væddemål fra 2021 til 2022

Tabel 2. Tilladelser til væddemål i Danmark i 2022 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	7
5 – 10	2
10 – 25	2
25 – 50	4
50 – 100	3
100 – 200	2
200 – 500	2
Over 500	1

Kilde: Spillemyndigheden

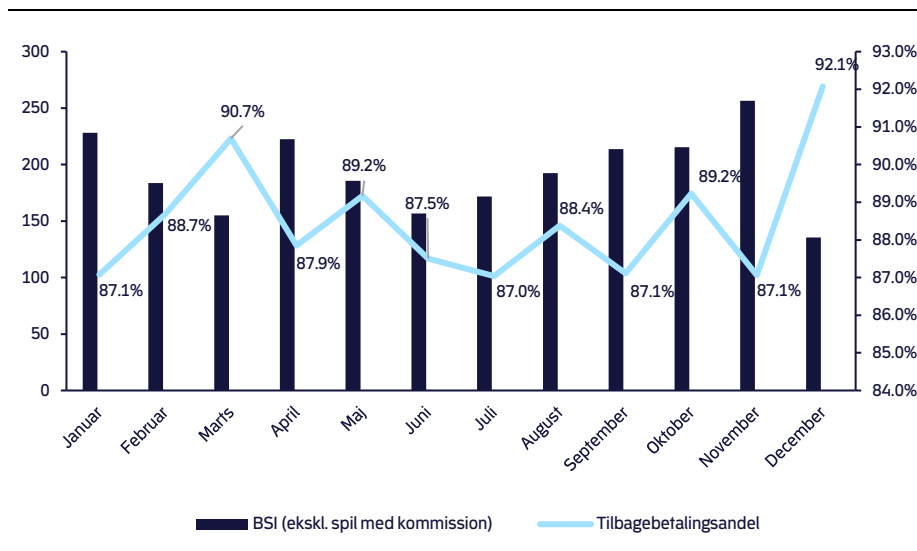
Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er ikke inkluderet

BSI'en for væddemål udgjorde i 2022 2.317 mio. kr. Det er et fald på 280 mio. kr. sammenlignet med 2021, svarende til 11 pct. Dermed udgjorde væddemål 23 pct. af det samlede danske spilmarked i 2022.

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 2022 var den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel 88,5 pct. Den varierede i løbet af året mellem 87,0 i juli og 92,1 i december, *jf. figur 35*. December var også den måned med den mindste BSI.

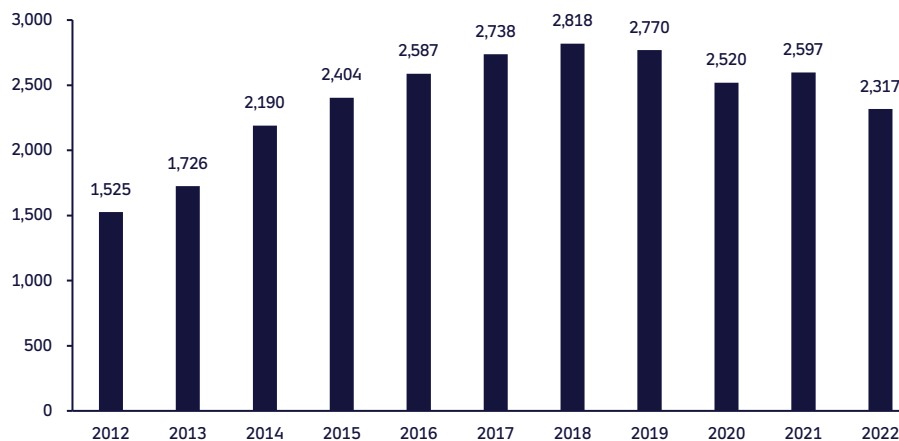
Figur 35. BSI (ekskl. spil med kommission), mio. kr. og tilbagebetalingsandel for væddemål i 2022



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. I 2019 faldt BSI'en en smule. Den tendens fortsatte i 2020, hvilket især skyldtes, at året var påvirket af aflyste og flyttede sportsbegivenheder som følge af covid-19-restriktioner, hvilket gav færre kampe at spille på. Sammenlignet med 2012 er BSI'en steget 52 pct. i 2022.

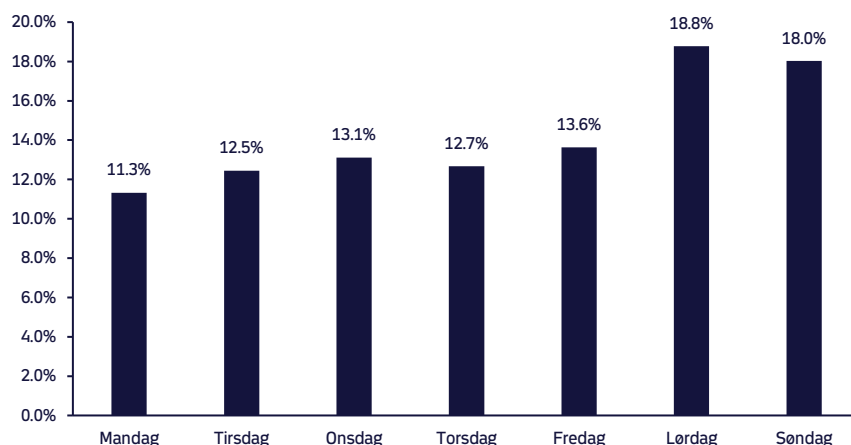
Figur 36. BSI for væddemål 2012-2022, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2022-priser

Hver eneste dag er der mulighed for at vædde på fodboldkampe og andre sportsgrene. Væddemål bliver dog indgået mest i weekenden. I 2022 blev 37 pct. af indskuddet på væddemål således placeret om lørdagen og søndagen. Det skal ses i sammenhæng med, at mange kampe i europæisk fodbold netop afvikles disse ugedage.

Figur 37. Antal indskud på væddemål fordelt efter ugedage, 2022

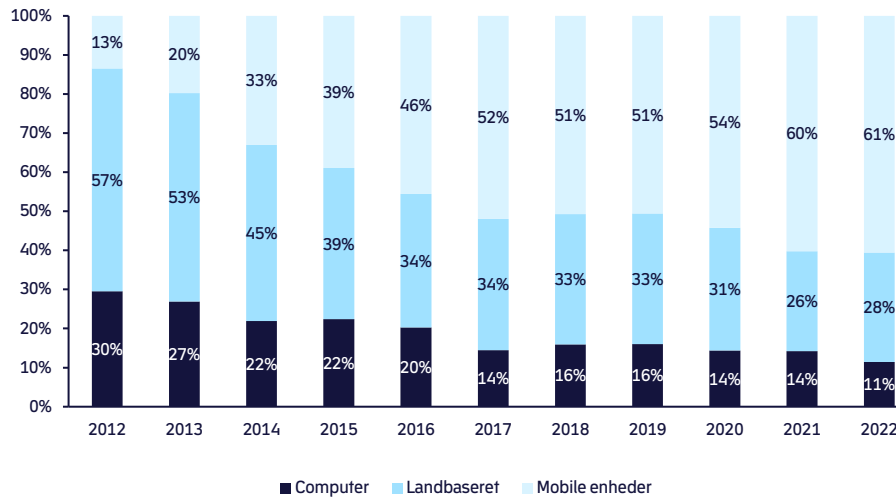


Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Man kan spille 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 en mobiltelefon eller tablet. I 2022 kom 61 pct. af BSI'en for væddemål fra spil foretaget på mobile enheder, mens 28 pct. og 11 pct. kom fra henholdsvis landbaseret spil og spil fra computere. Siden

liberaliseringen af væddemål i 2012 har andelen af BSI, der kommer fra de mobile enheder, været stigende. Omvendt fylder andelen af BSI fra landbaseret spil og spil fra computere nu en del mindre sammenlignet med 2012.

Figur 38. BSI for væddemål fordelt efter salgskanaler, 2012-2022



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

2.6 Onlinekasino

I 2022 havde 41 udbydere tilladelse til at udbyde onlinekasino. Fem af de 41 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., 10 tilladelsesindehavere havde en BSI mellem 25 og 100 mio. kr., mens otte tilladelsesindehavere havde en BSI over 100 mio. kr.

-4%

Udvikling i BSI for onlinekasino fra 2021 til 2022

Tabel 3. Tilladelser til væddemål i Danmark i 2022 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	10
5 – 10	4
10 – 25	4
25 – 50	5
50 – 100	5
100 – 200	4
200 – 500	3
Over 500	1

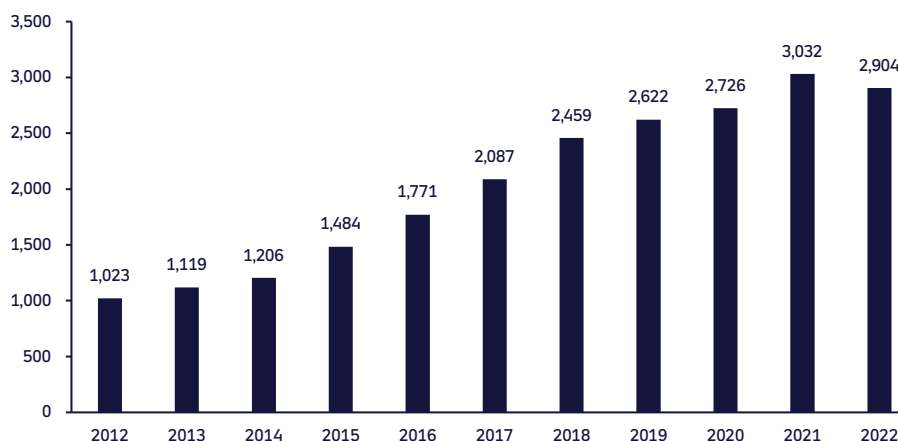
Kilde: Spillemyndigheden

Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er ikke inkluderet

I 2022 udgjorde BSI'en for onlinekasino 2.904 mio. kr., svarende til 29 pct. af det samlede spilmarked. Det er et fald på 128 mio. kr. sammenlignet med 2021, hvilket svarer til 4 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 39. Fra 2012 til 2022 er BSI'en vokset 184 pct.

Figur 39. BSI for onlinekasino, 2012-2022, mio. kr.



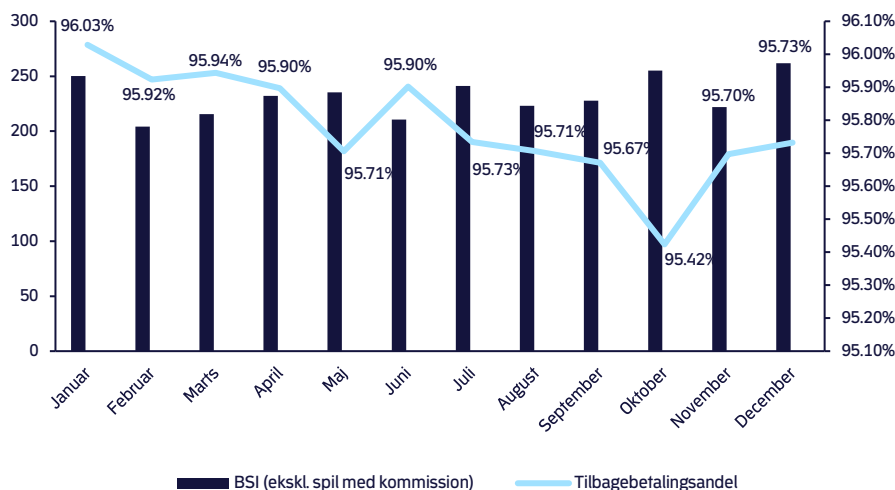
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Note: 2022-priser

Den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2022 var 95,78 pct., hvilket er lidt mindre sammenlignet med 2021, hvor den var 96,03 pct. Oktober var med 95,42 pct. den

måned i 2022 med den mindste tilbagebetalingsandel, mens den var størst i januar med 96,03 pct. *jf. figur 40.*

Figur 40. BSI (ekskl. spil med kommission), mio. kr. og tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2022



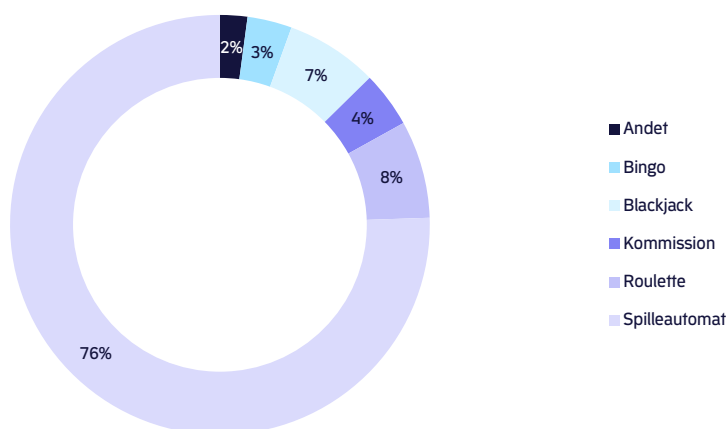
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

På onlinekasinoer kan danskerne spille flere typer spil. I 2022 udgjorde BSI'en fra online spilleautomater 2.194 mio. kr., svarende til 76 pct. af onlinekasinomarkedet, *jf. figur 41.* Roulette og blackjack udgjorde henholdsvis 218 og 206 mio. kr. i BSI, svarende til 8 og 7 pct. af den samlede BSI for området.

BSI'en for kommissionsspil udgjorde 125 mio. kr., svarende til 4 pct. Kommissionsspil er spil, hvor man spiller mod andre spillere, og betaler spiludbyderen en kommission for at deltage. Det inkluderer fx multispiller-poker.

Endeligt udgjorde bingo og andre spiltyper henholdsvis 100 og 61 mio. kr., svarende til 3 og 2 pct.

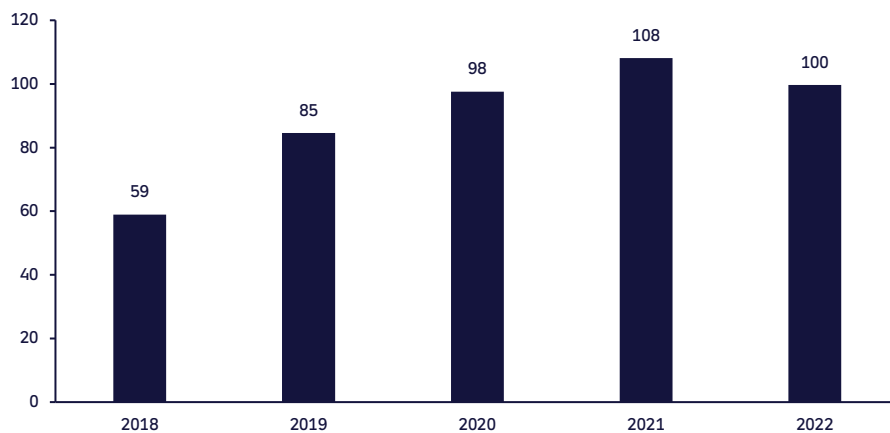
Figur 41. BSI for onlinekasino i 2022 efter spiltyper



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Onlinebingo blev liberaliseret i 2018. I 2018 var BSI'en 59 mio. kr., men steg siden ligesom det samlede onlinekasinomarked indtil 2022, hvor der var et fald, *jf. figur 42*. Fra 2018 til 2022 er bingos andel af onlinekasinomarkedet steget fra 2,4 til 3,4 pct.

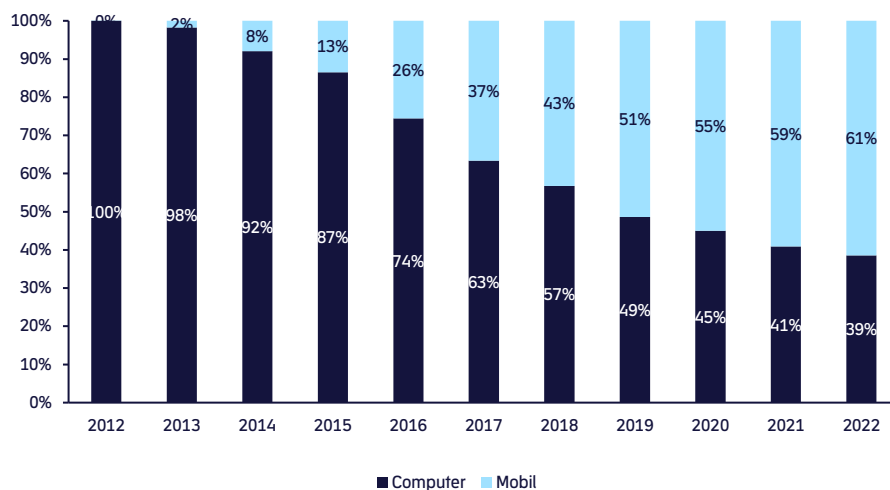
Figur 42. BSI for onlinebingo 2018-2022, mio. kr.



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem
Note: 2022-priser

Siden 2012 har der været en stigende tendens til, at danskerne spiller onlinekasino på mobile enheder som mobiltelefonen eller en tablet fremfor på computeren. Tendensen fortsatte også i 2022, hvor andelen af BSI for onlinekasino, der kommer fra spil fra mobile enheder, steg til 61 pct. *jf. figur 43*. I 2012 blev næsten al BSI genereret fra spil på computere.

Figur 43. BSI for onlinekasino efter salskanaler, 2012-2022



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

