

Spilmarkedet i tal 2021



Spillemyndighedens gennemgang af udviklingen
på det danske spilmarked i 2021

Indholdsfortegnelse

Forord.....	2
Indledning.....	3
1. Nøgletal for spilmarkedet i 2021	5
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2021.....	6
1.2 EM i fodbold.....	8
1.3 Udvikling i landbaseret og online spil.....	10
1.4 Demografisk profil af spillerne	12
1.5 Dansk spilforbrug sammenlignet med resten af Europa	14
1.6 Udvikling i kanaliseringsgrad i Danmark.....	15
1.7 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere.....	17
1.8 StopSpillet – hjælpelinje om spilafhængighed.....	19
2. Spilområdernes udvikling i 2021.....	21
2.1 Almennyttige lotterier	22
2.2 Monopolotterier	24
2.3 Landbaserede kasinoer	26
2.4 Spilleautomater	28
2.5 Væddemål.....	30
2.6 Onlinekasino.....	33

Forord

I Spillemyndigheden prioriterer vi at holde vores interessenter opdateret på den seneste udvikling på det danske spilmarked. Derfor udgav vi for første gang "Spilmarkedet i tal" sidste år som et supplement til vores kvartalsstatistik i Power BI. Siden har vi også udgivet Power BI-rapporten "Månedsoverblik", hvor man hver måned kan se de seneste BSI-tal.

Nu gentager vi "Spilmarkedet i tal" for at give et samlet overblik over det danske spilmarked i 2021. Her har vi samlet en lang række statistikker, både for de enkelte spilområder, men også på tværs af områder, der alle beskriver udviklingen i danskernes spilforbrug- og adfærd. I publikationen kan man blandt andet læse om, hvornår danskerne spillede mest under EM i fodbold, hvor stor en andel af onlinespil der foregår på sider med dansk tilladelse og hvor mange danskere, der benytter Spillemyndighedens selvudelukkelsesregister RO-FUS.

Jeg håber, at I vil få god gavn af "Spilmarkedet i tal 2021".

På vegne af Spillemyndigheden,



Anders Dorph
Direktør



Indledning

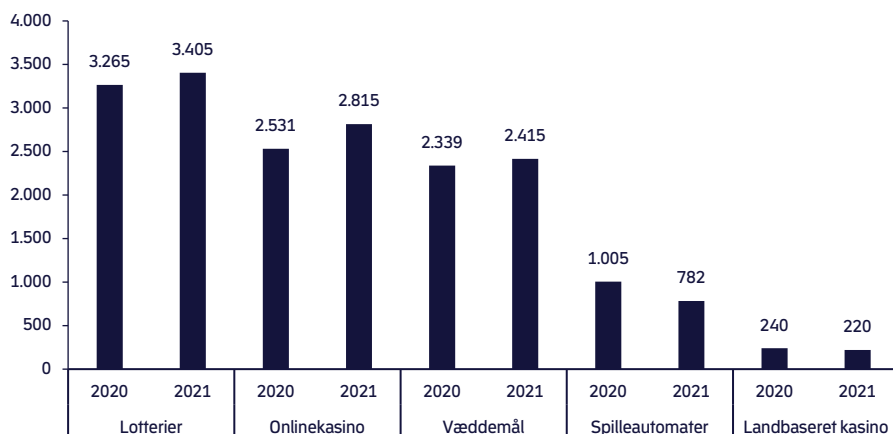
I Spillemyndigheden er det en kerneopgave at indsamle og analysere data, der belyser udviklingen på det danske spilmarked. Med 41 tabeller og figurer giver *Spilmarkedet i tal 2021* det samlede statistiske overblik over spilmarkedet i 2021. Publikationen indeholder både statistikker for de enkelte spilområder (lotterier, onlinekasino, væddemål, spilleautomater og landbaseret kasino), men der ses også på tværs af spilområderne. Publikationen beskriver udviklingen i 2021, men også tilbage til 2020, hvor det danske spilmarked blev delvist liberaliseret.

Endnu et år i covid-19's tegn

Ligesom i 2020 var det danske samfund også i 2021 præget af covid-19. I store dele af året var spilmarkedet direkte påvirket af pandemien, da spillehaller, restaurationer og kasinoer i perioder var lukkede for at forhindre spredningen af smitte. De var endda lukkede i en længere periode sammenlignet med 2020, hvilket kan aflæses i et fald i bruttospileindtægten (BSI) for spilleautomaterne og de landbaserede kasinoer fra 2020 til 2021, jf. figur 1.

Den samlede BSI for det danske spilmarked udgjorde i 2021 9,6 mia. kr., hvilket er en stigning på over 250 mio. kr. sammenlignet med 2020. Det svarer til 2,8 pct. Den samlede stigning for spilmarkedet var drevet af stigninger for lotterier, onlinekasino og væddemål.

Figur 1. BSI for det danske spilmarked, 2020-2021, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Kasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

Bredt udvalg af spiludbydere på det danske marked

På det danske spilmarked har spillerne et bredt udvalg af spilprodukter og spiludbydere at vælge imellem. I 2021 var der således udstedt 799 tilladelser til at udbyde spil i Danmark. Derudover modtog Spillemyndigheden 507 anmeldelser fra foreninger om afholdelse af almenlystige lotterier, jf. tabel 1.

Tabel 1. Tilladelser/anmeldelser til at udbyde spil i Danmark i 2021

Spilområde	Antal tilladelser / anmeldelser
Væddemål	21
Væddemål – indtægtsbegrænset tilladelse	3
Onlinekasino	35
Onlinekasino – Indtægtsbegrænset tilladelse	4
Spilleautomater	311
Landbaserede kasinoer	9
Monopollofterier	4
Almennyttige lotterier – Tilladelser	412
Almennyttige lotterier - Anmeldelser	507

Brug af begrebet Brutto spilleindtægt

I *Spilmarkedet i tal 2021* benyttes brutto spilleindtægt (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 brutto spilleindtægt (BSI)

Hvad er BSI?

$$\text{BSI (Brutto spilleindtægt)} = \text{Værdi af indskud} - \text{Værdi af gevinster} \left(+ \text{Værdi af kommission} \right)$$

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 2021 baserer sig på flere forskellige datakilder. Det indebærer især afgiftsindberetninger fra tilladelsesindehavere 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 tilladelsesindehavere 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 kvartalsstatistikken på Spillemyndigheden.dk

Nøgletal for spilmarkedet i 2021

1

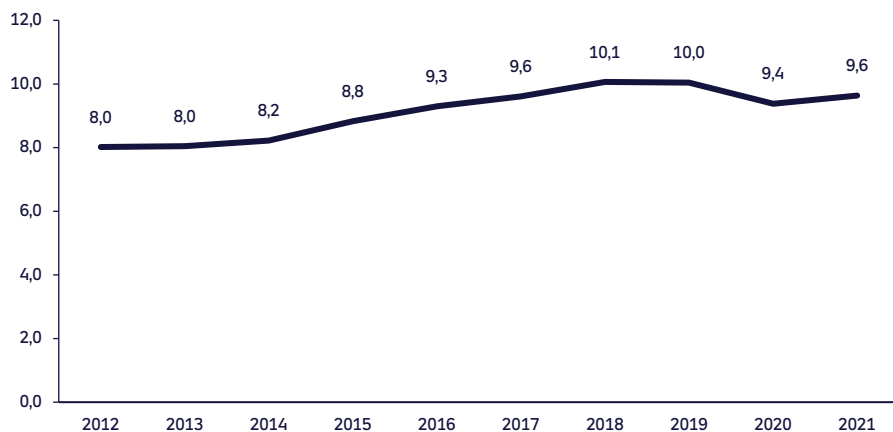
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2021

Det samlede spilmarked i Danmark udgjorde 9,6 mia. kr. i BSI i 2021, *jf. figur 3*. Det er en stigning på over 250 mio. kr. sammenlignet med 2020, hvilket svarer til 2,8 pct. Siden 2012, hvor væddemål og onlinekasino blev liberaliseret, er BSI'en vokset 1,6 mia. kr., svarende til 20,2 pct. Inden covid-19-restriktioner påvirkede spilmarkedet i 2020 og 2021, var BSI'en steget med godt 2 mia. kr. fra 2012 til 2019.

9,6 mia. kr.

BSI for det samlede danske spilmarked i 2021

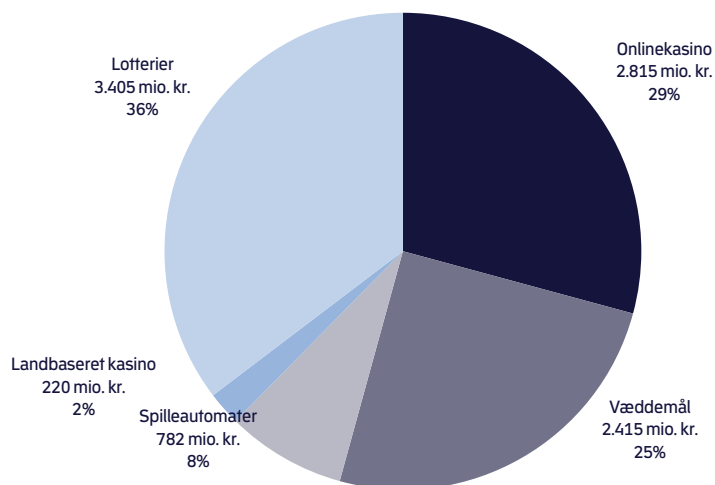
Figur 3. BSI for det samlede spilmarked, 2012-2021, mia. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

Det største spilområde i Danmark i 2021 målt på BSI var lotterier med 3.405 mio. kr., hvilket var 36 pct. af det samlede spilmarked, *jf. figur 4*. Onlinekasino og væddemål udgjorde henholdsvis 29 pct. og 25 pct. af spilmarkedet. De sidste 10 pct. af spilmarkedet var spilleautomater og landbaserede kasinoer, der udgjorde henholdsvis 8 pct. og 2 pct.

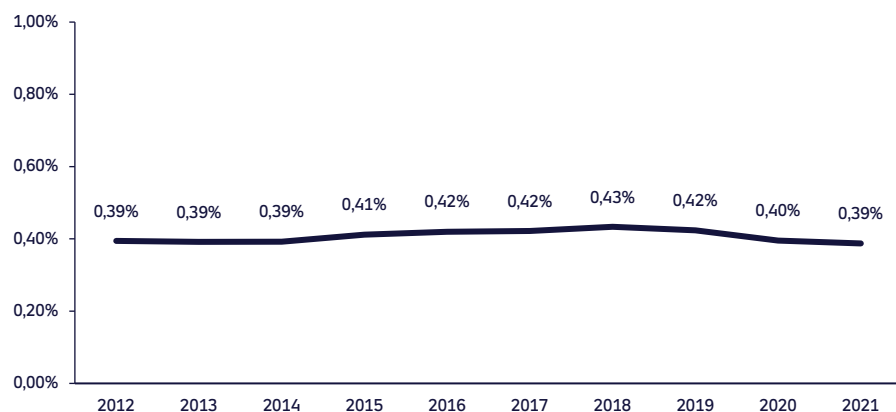
Figur 4. Markedsandele for spilområder i 2021



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

Væksten i BSI skal ses i sammenhæng med, hvordan den samlede danske økonomi har udviklet sig i samme periode. I 2021 udgjorde den samlede BSI 0,39 pct. af det danske bruttonationalprodukt (BNP), *jf. figur 5*. Det er den samme andel som i 2012. BNP er en økonomisk indikator for værdien af et lands samlede produktion af varer og tjenester. Det betyder, at BSI'en har udgjort samme andel af den danske økonomi i de to år. Mellem de to år har andelen svinget mellem 0,39 pct. og 0,43 pct.

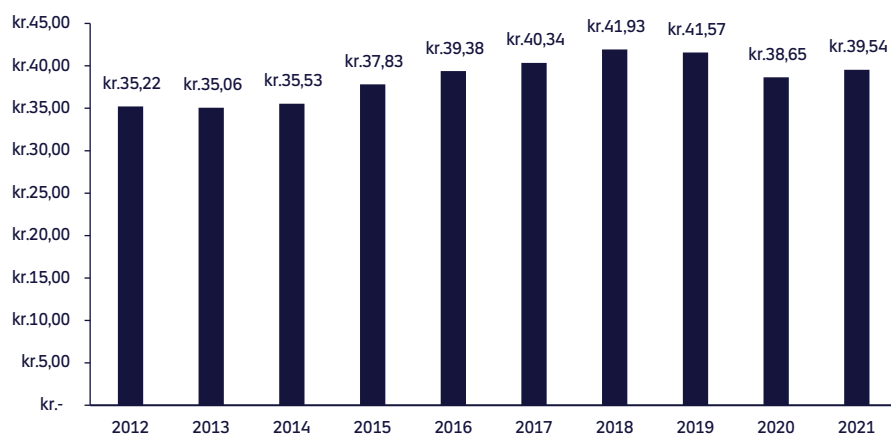
Figur 5. BSI for det samlede spilmarked som andel af BNP, 2012-2021



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og Danmarks statistik

BSI'en i 2021 svarede til, at danskerne i gennemsnit brugte 39,54 kr. om ugen på spil. Det var en stigning på knap én krone sammenlignet med 2020, hvilket svarer til 2,3 pct. Fordelt på spilområder brugte danskerne i gennemsnit ca. 14 kr. på lotterier, 11,50 kr. på onlinekasino, 10 kr. på væddemål, 3 kr. på spilleautomater og 1 kr. på landbaseret kasino.

Figur 6. Gennemsnitligt ugentligt spilforbrug pr. dansker over 18 år, 2012-2021



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og Danmarks statistik

1.2 EM i fodbold

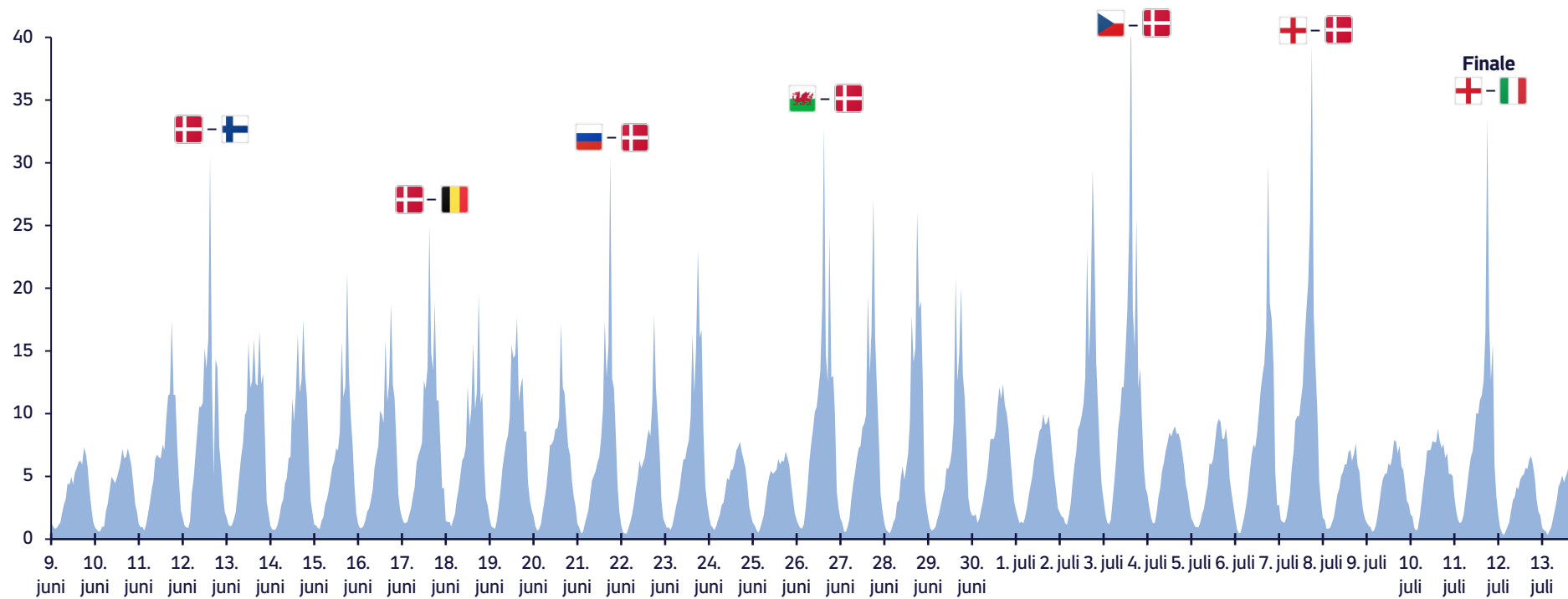
Danmarks kampe satte sit tydelige præg på væddemålsmarkedet under EM i fodbold i sommeren 2021. De dage hvor Danmark spillede kampe, var indskuddet på væddemål nemlig højere end mange andre dage under slutrunden, *jf. figur 7*.

EM-slutrunden fandt sted fra den 11. juni til den 11. juli. Den dag i perioden, hvor danskernes indskud på væddemål var højest, var den 3. juli, hvor Danmark spillede kvartfinale mod Tjekkiet. Dagen med næsthøjest indskud var den 7. juli, hvor Danmark spillede semifinale mod England. Tredjehøjeste indskud var den 26. juni, hvor ottendedelsfinalen mellem Danmark og Wales fandt sted.

Den 11. juli, hvor Italien og England spillede finale, var danskernes indskud også højt. Her var indskuddet på væddemål faktisk større end både den 12. juni, den 17. juni og den 21. juni, hvor Danmark spillede gruppekampe.

Der var enkelte dage i perioden under slutrunden, hvor der ikke blev spillet kampe, nemlig mellem henholdsvis gruppekampe, ottendedelsfinaler, kvartfinaler, semifinaler og finale. Her var indskuddet også noget lavere sammenlignet med dage, hvor der blev spillet kampe.

Figur 7. Skaleret værdi af indskud på væddemål på timebasis, 9. juni – 13. juli 2021



Kilde: Spilmyndighedens spilkontrolsystem

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

1.3 Udvikling i landbaseret og online spil

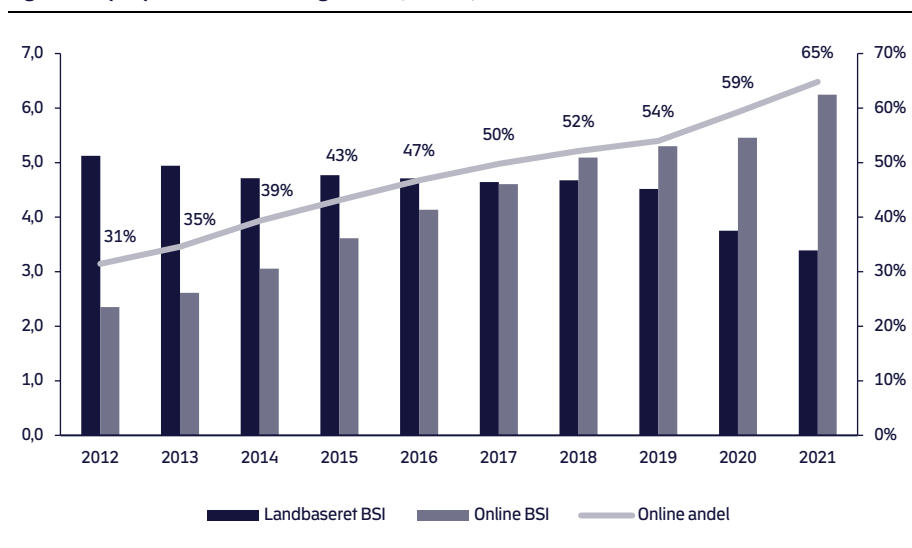
I Danmark kan man både spille online og landbaseret. Det vil sige, at man både kan spille på internettet eller fysisk på forskellige lokationer som fx den lokale spillehal, restauration, kiosk mm.

I 2021 kom 65 pct. af BSI'en på det danske spilmarked fra onlinespil, *jf. figur 8*. Det er en stigning på seks procentpoint sammenlignet med 59 pct. i 2020. Siden 2012 har andelen af BSI, der kommer fra onlinespil været stigende hvert eneste år, og 2018 blev det første år, hvor mere end halvdelen af det danske spilmarked var onlinespil. Sammenlignet med 2012 er andelen af onlinespil vokset med 33 procentpoint i 2021.

I 2021 var de landbaserede kasinoer og spillehaller påvirket af længere covid-19-nedlukninger sammenlignet med 2020. Dette var en medvirkende årsag til, at onlinespil kom til at udgøre en større andel af det samlede spilmarked i 2021.

Den samlede landbaserede BSI var i forvejen faldende, inden covid-19-restriktioner ramte spilmarkedet. Fra 2012 til 2021 er den faldet 1,7 mia. kr. Den stigning i BSI, der har kendetegnet udviklingen på det danske spilmarked de seneste 10 år skyldes derfor en stigning i onlinespil.

Figur 8. BSI på spilmarkedet efter salgskanaler, mia. kr., 2012-2021



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem, afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotter A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet

Danskerne foretrækker i stadig højere grad at spille på mobile enheder. Da væddemål og onlinekasino blev liberaliseret i 2012 kom 12 pct. af BSI'en for onlinekasino og onlinevæddemål fra mobile enheder, men den andel er siden steget hvert eneste år, *jf. figur 9*. I 2021 udgjorde andelen 67 pct.

Udviklingen 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.

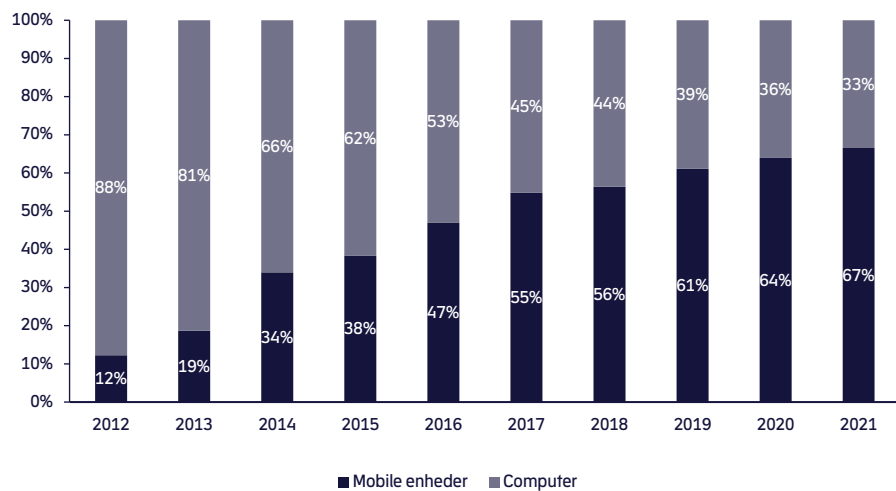
65%

Andel af BSI der kommer fra onlinespil

67%

Andel af BSI for onlinekasino og onlinevæddemål der kommer fra mobile enheder

Figur 9. BSI for onlinekasino og onlinevæddemål efter salgskanaler



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

1.4 Demografisk profil af spillerne

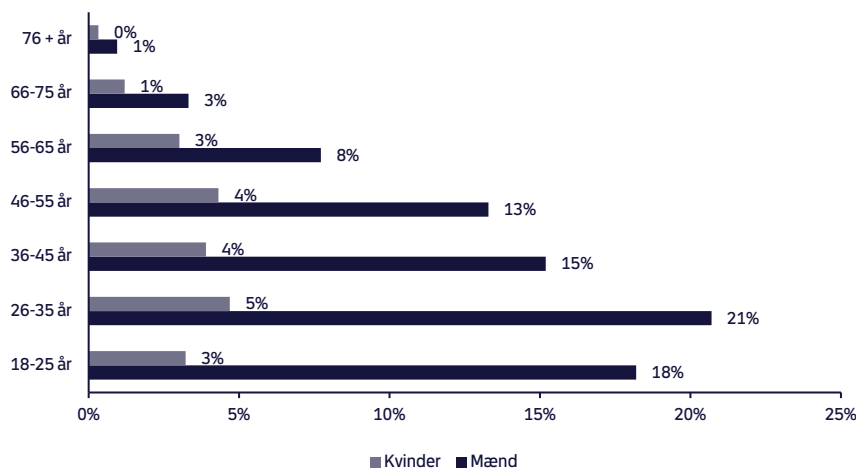
Tilladelsesindehaverne indberetter hvert år til Spillemyndigheden, hvor mange spillkonti de har, fordelt på køn og alder. Det giver Spillemyndigheden en unik indsigt i, hvilke karakteristika, der kendetegner den typiske onlinekasino- og onlinevæddemålkskontoindehaver.

Langt størstedelen af onlinekonti tilhører mænd. Således er 73 pct. og 79 pct. af henholdsvis aktive onlinekasino- og onlinevæddemålkonti oprettet af mænd, *jf. figur 10 og 11*.

79%

Andel af onlinevæddemålkonti i 2020 der tilhører mænd

Figur 10. Fordeling af aktive onlinevæddemålkonti efter køn og alder, 2020¹

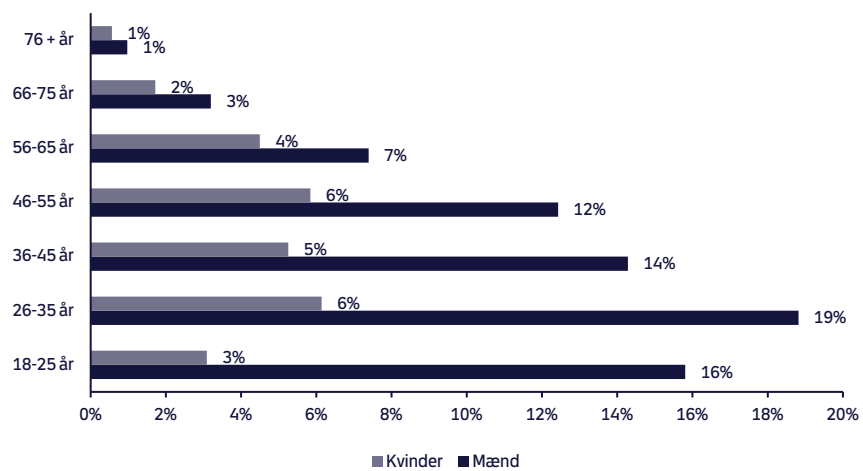


Kilde: Årsregørelser indsendt af tilladelsesindehavere til Spillemyndigheden

Ser man på aldersfordelingen, er der også en tendens til, at det er unge, der spiller onlinekasino og onlinevæddemål. Henholdsvis 44 pct. og 47 pct. af aktive onlinekasino- og onlinevæddemålkonti tilhører personer under 36 år, *jf. figur 10 og 11*.

Det der kendetegner den typiske onlinekonto, er dermed, at den tilhører en ung mand. Faktisk tilhører 35 pct. og 39. pct af henholdsvis aktive onlinekasino- og onlinevæddemålkonti mænd mellem 18 og 35 år, hvor kun 9 pct. og 8 pct. tilhører kvinder i alderen 18-35 år.

¹ Spillemyndigheden har ikke modtaget årsregørelser for 2021 ved udgivelsestidspunktet, derfor vises tal for 2020

Figur 11. Fordeling af aktive onlinekasinokonti efter køn og alder, 2020²

Kilde: Årsregørelser indsendt af tilladelsesindehavere til Spillemyndigheden

² Spillemyndigheden har ikke modtaget årsregørelser for 2021 ved udgivelsestidspunktet, derfor vises tal for 2020

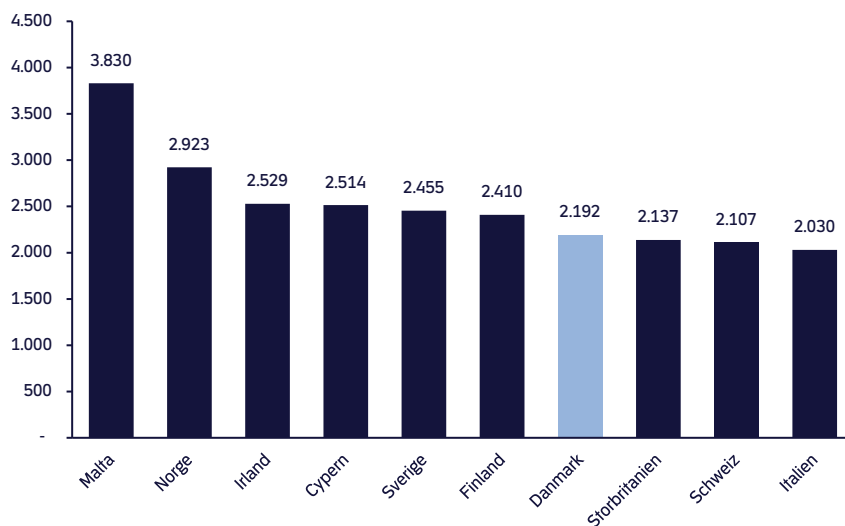
1.5 Dansk spilforbrug sammenlignet med resten af Europa

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 2021 var Danmark placeret i top-10 over de lande i Europa som brugte flest penge pr. voksen indbygger, jf. figur 12. Helt præcist lå Danmark nr. 7 med et årligt spilforbrug på 2.192 kr.. Dette tal inkluderer også forbruget på spilsider på internettet som ikke har dansk tilladelse.

Malta havde med 3.830 kr. det højeste spilforbrug pr. voksen indbygger i Europa, hvilket er 1.638 kr. mere pr. indbygger sammenlignet med Danmark. Derudover er det værd at bemærke, at Danmark er det skandinaviske land med det laveste spilforbrug. Både Norge, Sverige og Finland havde i 2021 et højere spilforbrug pr. voksen sammenlignet med Danmark.

Figur 12. Top-10 europæiske lande med størst gennemsnitligt spilforbrug pr. voksen i 2021, kr.



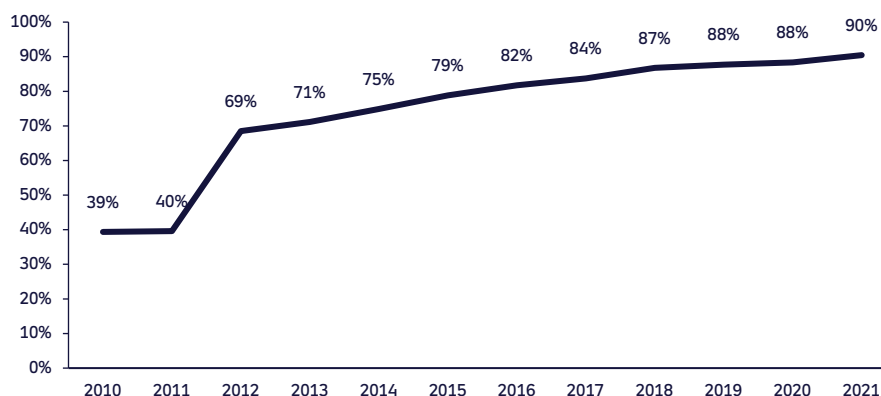
Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 4. maj 2022. Note: Spilforbruget er målt efter BSI.

1.6 Udvikling i kanaliseringsgrad i Danmark

Det er muligt at beregne, hvor stor en andel af spilforbruget online som kommer fra spiludbydere med dansk tilladelse. Dette betegnes kanaliseringsgraden. Før liberaliseringen af væddemål og onlinekasino i 2012 var kanaliseringsgraden ca. 40 pct., *jf. figur 13*. Det betyder, at kun 40 pct. af spilforbruget online foregik på det daværende statslige monopol for spil. Et af formålene med liberaliseringen var derfor at flytte en større andel af spilforbruget over på hjemmesider, som har en dansk tilladelse og som derfor skal følge danske regler for spilbud samt betale spilafgift til den danske stat.

Med liberaliseringen kunne alle nu ansøge om en tilladelse til at udbyde væddemål og onlinekasino i Danmark. I 2012 var kanaliseringsgraden allerede steget til 69 pct., og den er efterfølgende steget hvert år. I 2021 var kanaliseringsgraden 90 pct., hvilket er en stigning på 21 procentpoint sammenlignet med 2012. Det betyder, at langt størstedelen af spilforbruget online i Danmark i dag foregår på hjemmesider, som skal følge den danske spillelov og som Spillemyndigheden fører tilsyn med.

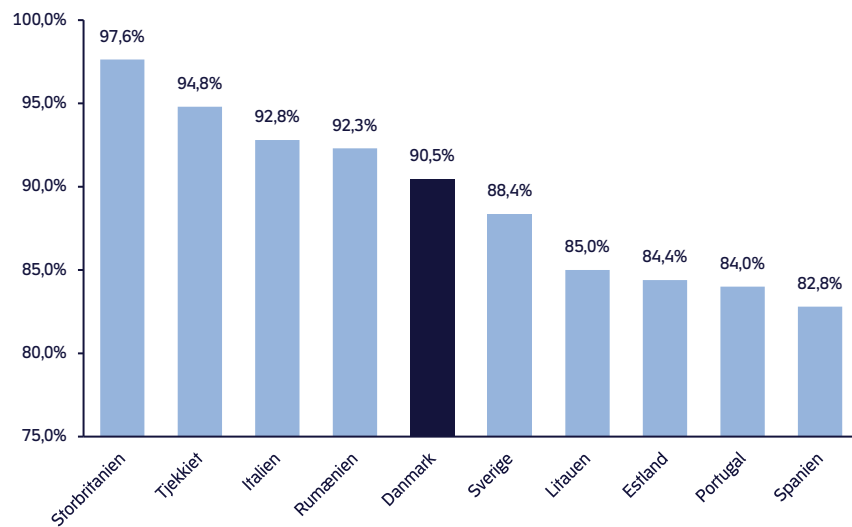
Figur 13. Online kanaliseringsgrad i Danmark, 2010-2021



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 4. maj 2022. Note: Spilforbruget er målt efter BSI.

Danmark er blandt de lande med den højeste kanaliseringsgrad. Helt præcis havde Danmark den femtehøjeste kanaliseringsgrad i Europa i 2021, *jf. figur 14*. Kun Storbritannien, Tjekkiet, Italien og Rumænien havde en højere kanaliseringsgrad.

Figur 14. Top 10 lande i Europa med højeste online kanaliseringsgrad i 2021



Kilde: H2 Gambling Capital. Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere. Tallene er trukket den 4. maj 2022. Note: Spilforbruget er målt efter BSI.

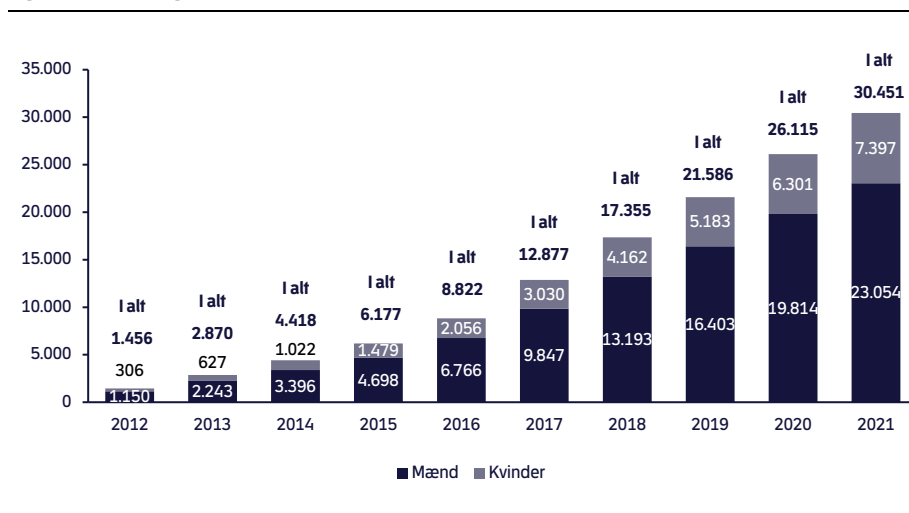
1.7 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere

Spillemyndigheden administrerer Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere (ROFUS), 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 altid 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 2021 var 30.451 danskere registreret i ROFUS, jf. figur 15. Det er en stigning på godt 4.000 sammenlignet med udgangen af 2020. Siden registret blev oprettet i forbindelse med liberaliseringen af væddemål og onlinekasino i 2012, har der hvert eneste år været en stigning i antallet af registrerede.

Figur 15. ROFUS-registrerede 2012-2021

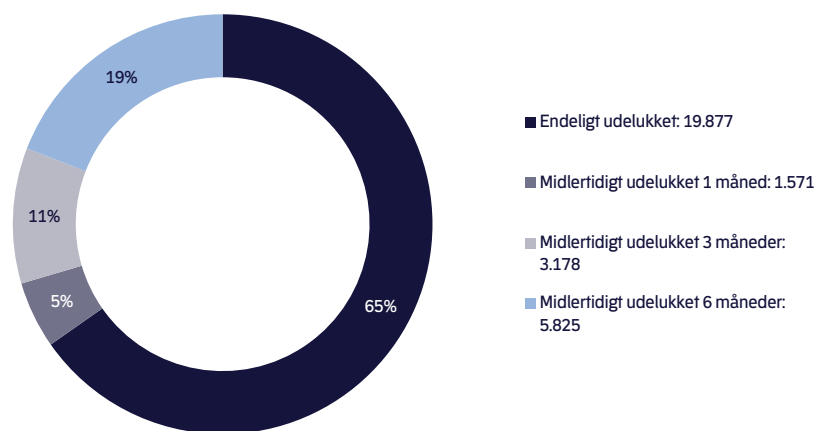


Kilde: Spillemyndigheden

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 og 2021 den 31. december. 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 i ROFUS har udelukket sig endeligt. Helt præcist var det gældende for 19.877 registrerede ved udgangen af 2021, svarende til 65 pct, jf. figur 16. Den mest populære midlertidige udelukkelsesform var seks måneder, som 5.825 danskere anvendte ved udgangen af 2021. Det svarer til 19 pct. af alle udelukkede. 3.178 og 1.571 danskere havde udelukket sig i henholdsvis tre og én måned, svarende til 11 pct. og 5 pct.

Figur 16. Fordeling af ROFUS-registrerede efter udelukkelsestype, 31. december 2021

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.

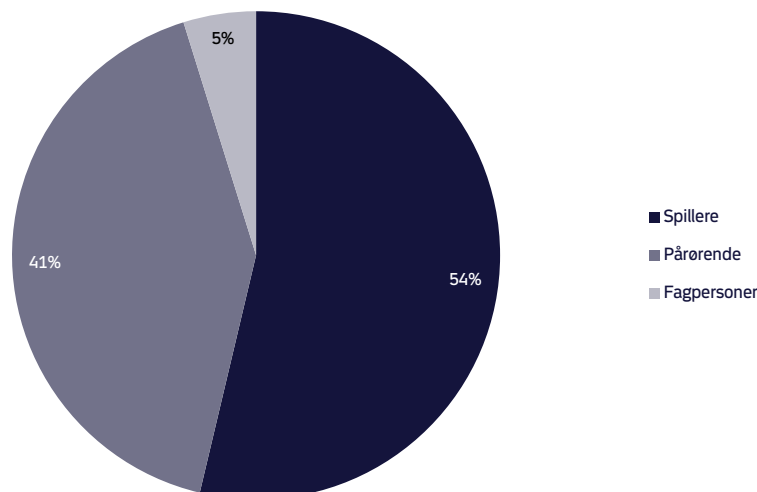
1.8 StopSpillet – hjælpelinje om spilafhængighed

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 2021 modtog StopSpillet 499 henvendelser, hvilket er ca. samme niveau som i 2020, hvor der var 512 henvendelser. I 2021 foregik 54 pct. af samtalerne med spillere, 41 pct. med pårørende, mens de resterende 5 pct. var med fagpersoner.

499

Antal henvendelser til StopSpillet i 2021

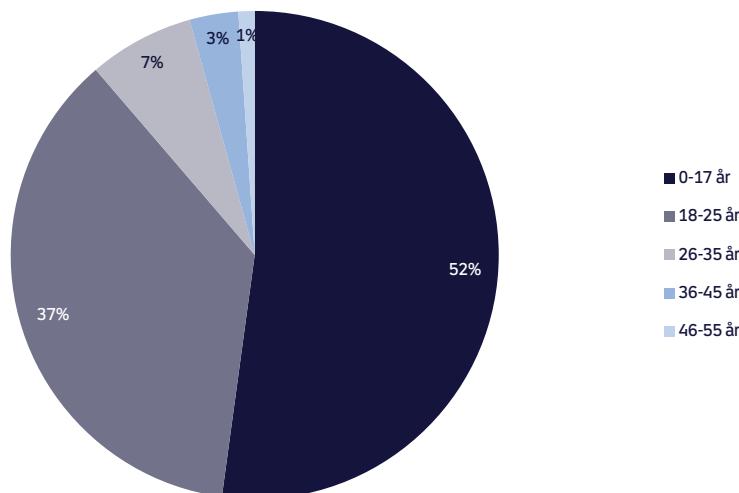
Figur 17. Fordeling af StopSpillet-henvendelser i 2021



Kilde: Spillemyndigheden

Mange af de spillere, som kontakter StopSpillet, er allerede i en tidlig alder begyndt at spille om penge. I 2021 havde helt præcis 52 pct. af de spillere, som ringede til StopSpillet haft deres spildebut, før de fyldte 18 år, jf. figur 18. Gennemsnitsalderen for spildebut for mænd var 17 år, mens det var 28 år for kvinder.

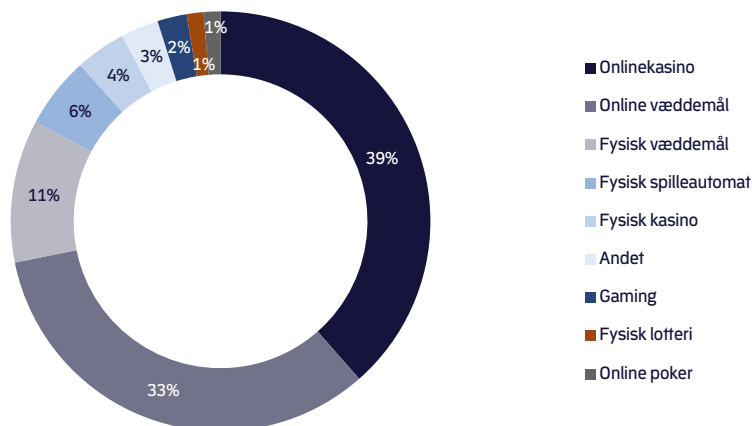
Figur 18. Spillernes debutalder for pengespil fordelt efter aldersgruppe, 2021-henvendelser



Kilde: Spillemyndigheden

Når spillerne kontakter StopSpillet angiver de også, hvilke spil typer de spiller mest. De fleste, der kontakter StopSpillet, har onlinespil som foretrukken spiltype. Helt præcis udgør onlinekasino og online væddemål henholdsvis 39 pct. og 33 pct. af de angivne spil typer. Herefter kommer fysiske væddemål i fx kiosker og tankstationer, som udgør 11 pct., efterfulgt af spilleautomater med 6 pct. Herudover er der også spillere, der har nævnt fysiske kasinoer, gaming, fysisk lotteri og online poker som foretrukne spil typer.

Figur 19. Foretrukne spil typer, 2021-henvendelser

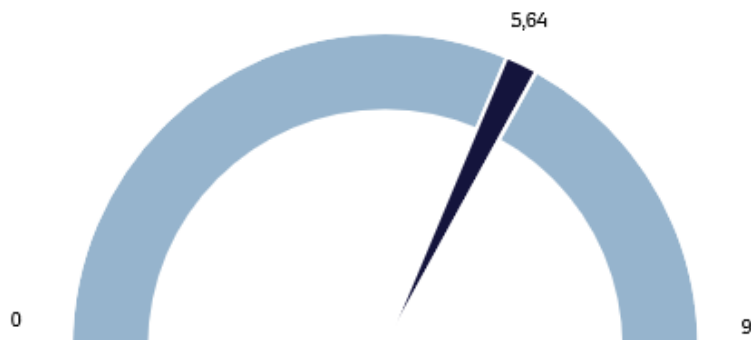


Kilde: Spillemyndigheden

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

En af de ting, man kan få hjælp til af StopSpillets rådgivere, er at få afklaret, om man har et problematisk forhold til pengespil. Det gøres blandt andet ved at snakke om forholdet til spil og ved brug af en spilafhængighedstest, der består af en række spørgsmål om ens spilvaner og adfærd. Testen genererer en score fra 0 til 9. Scorer man 4 eller derover, indikerer det, at man er spilafhængig. Den gennemsnitlige score for de spillere, der kontaktede StopSpillet i 2021, var 5,64. Tallene indikerer dermed, at de spillere, som kontakter StopSpillet, gennemsnitligt set, rent faktisk har et problematisk forhold til pengespil.

Figur 20. Gennemsnit for spillernes score på spilafhængighedstest, 2021-henvendelser



Kilde: Spillemyndigheden

Spilområdernes udvikling i 2021

2

2.1 Almennyttige lotterier

I Danmark er der monopol på lotterier. Dog er det tilladt at afholde lotterier, hvis det har et almennyttigt formål. I 2021 blev der afholdt 919 lotterier, *jf. figur 21*. De 507 af lotterierne var anmeldt til Spillemyndigheden. Det er lotterier, som har en salgssum på 20.000 kr. eller derunder og som derfor ikke skal have en tilladelse fra Spillemyndigheden. De resterende 412 lotterier havde fået en tilladelse af Spillemyndigheden.

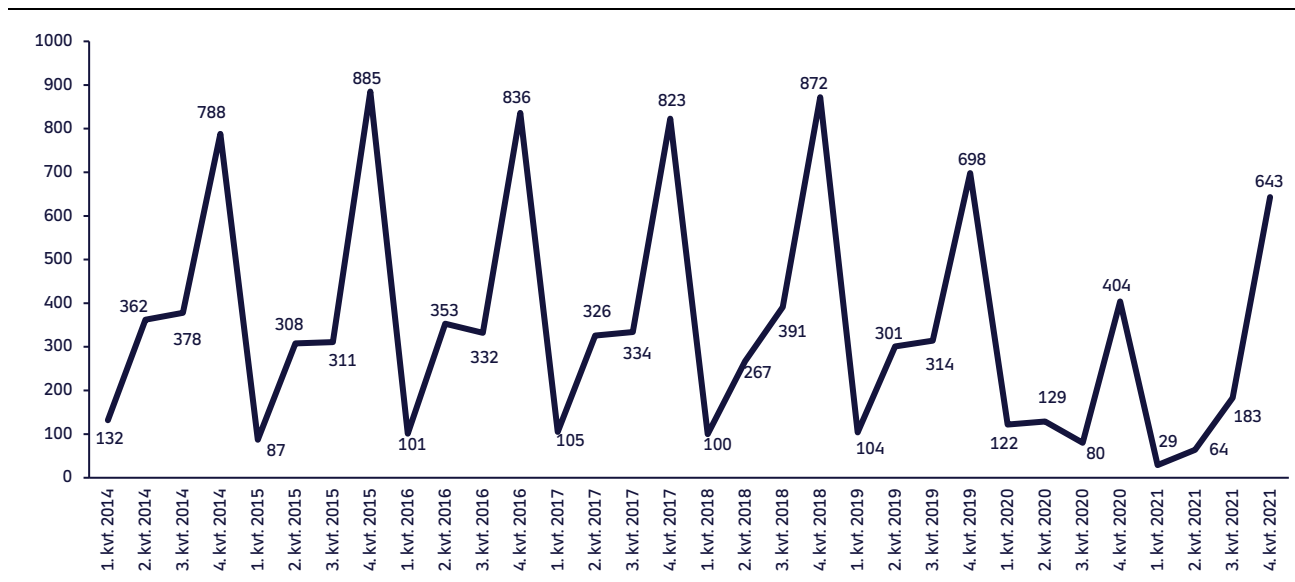
919

Afholdte almennyttige lotterier i 2021

De 919 lotterier i 2021 er en stigning fra 735 lotterier i 2020. Det svarer til 25 pct. Det ligger dog stadig et stykke fra niveauet i 2019, hvor der blev afholdt 1.417 lotterier. Det lavere antal lotterier i 2020 og 2021 skyldes i høj grad covid-19, som betød, at mange foreninger valgte ikke at afholde lotterier.

Ligesom tidligere år blev de fleste lotterier i 2021 afholdt i 4. kvartal. Helt præcist blev 643 lotterier, svarende til 70 pct. afholdt i de sidste tre måneder af året. Det skyldes, at mange foreninger ønsker at afholde almennyttige lotterier i forbindelse med julen.

Figur 21. Afholdte almennyttige lotterier i 2021 (inkluderer både anmeldelser og tilladelser)



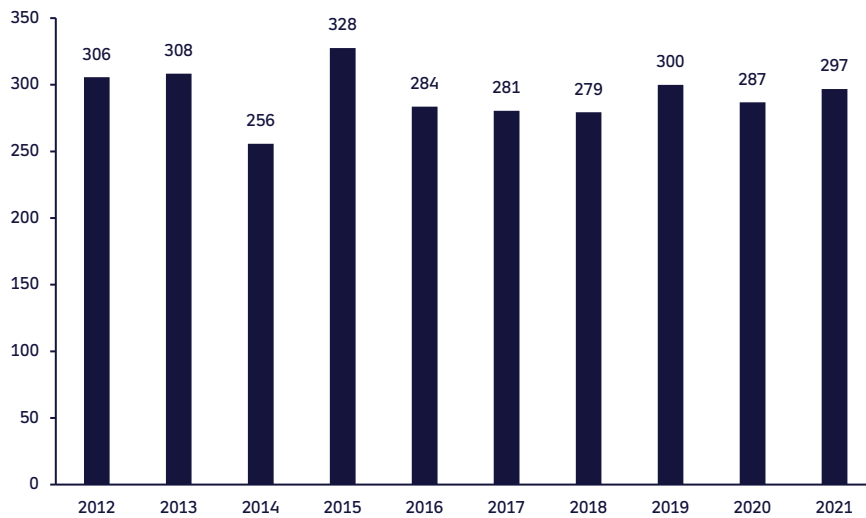
Kilde: Spillemyndigheden

I 2021 udgjorde BSI'en for de almennyttige lotterier 297 mio. kr., *jf. figur 22*. Det er stigning på 10 mio. kr., svarende til 3,5 pct., sammenlignet med 2020. Siden 2012 har den årlige BSI for almennyttige lotterier svinget mellem 256 og 328 mio. kr.

3,5%

Udvikling i BSI for almennyttige lotterier fra 2020 til 2021

Figur 22. BSI for almennyttige lotterier, 2012-2021, mio. kr.

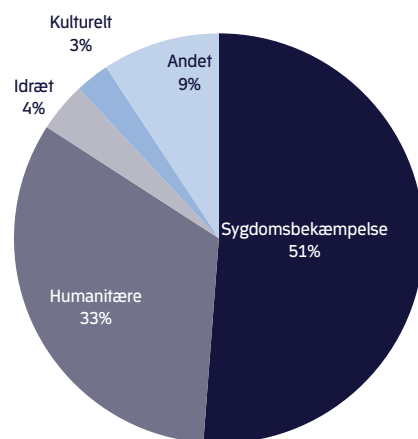


Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier

Note: 2021-priser. BSI i 2021 er et foreløbigt estimat. Kun BSI fra tilladelser til almennyttige lotterier indgår.

Lotterierne bliver afholdt til fordel for mange forskellige formål. I 2021 kom 51 pct. af BSI fra lotterier, hvis overskud går til sygdomsbekæmpelse. 33 pct. kom fra lotterier med humanitære formål. De mindste almennyttige lotterier, målt på deres BSI, er det der går til idrætsmæssige og kulturelle formål. Helt præcist udgjorde de 4 og 3 pct. af den samlede BSI for de almennyttige lotterier i 2021.

Figur 23. BSI for almennyttige lotterier fordelt efter formål i 2021



Kilde: Regnskaber fra tilladelser til almennyttige lotterier indsendt til Spillemyndigheden

Note: Kun BSI fra tilladelser til almennyttige lotterier indgår. Tallene er foreløbige estimater.

2.2 Monopollotterier

Der er monopol på at udbyde lotteri i Danmark, hvis lotteriet ikke har et almennyttigt formål. Det betyder, at det kun er Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet, der må udbyde lotteri og klasselotteri.

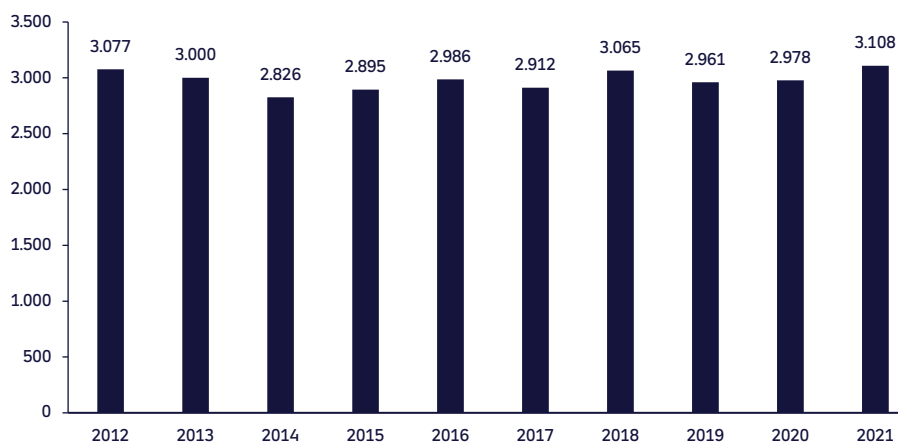
I 2021 udgjorde BSI'en for disse fire filladelsesindehavere 3.108 mio. kr. Det er en stigning på 131 mio. kr. sammenlignet med 2020, hvilket svarer til 4,4 pct. Dermed udgjorde almennyttige lotterier og monopollotterier sammenlagt 36 pct. af det danske spilmarked i 2021.

Monopollotterierne har været præget af en jævn udvikling i BSI siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012, *jf. figur 24*. BSI'en har svinget mellem 2.826 mio. kr. i 2014 og 3.108 mio. kr. i 2021.

4,4%

Udvikling i BSI for monopollotterier fra 2020 til 2021

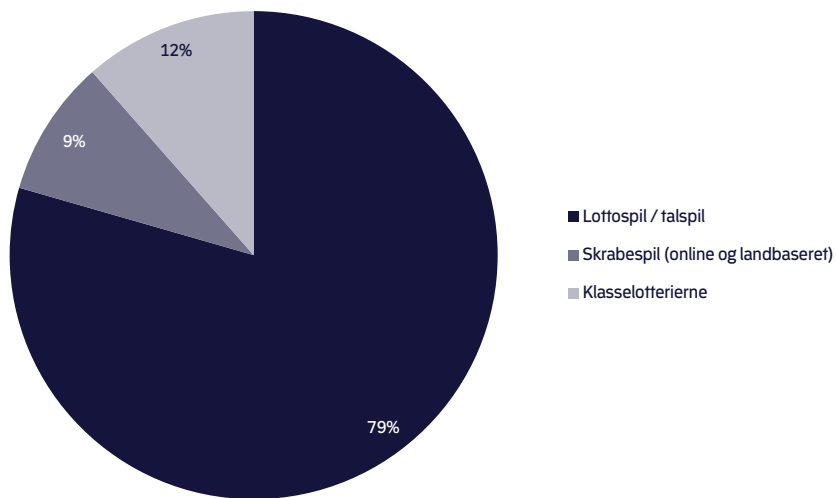
Figur 24. BSI for monopollotterier 2012-2021, mio. kr.



Kilde: Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet
Note: 2021-priser

I 2021 var lottospillene/talspillene den klart største spiltype, da de udgjorde 2.470 mio. kr. i BSI, svarende til 79 pct. af monopollotterierne. De spil inkluderer Lotto, Vikinglotto, Joker, Eurojackpot, Alf eller Intet og Keno. De tre klasselotteriers spil udgjorde 357 mio. kr. i BSI, svarende til 12 pct., mens skrabespil (både online og landbaseret) udgjorde 281 mio. kr., svarende til 9 pct.

Figur 35. Andel af BSI for monopollofterier efter spiltype i 2021



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

2.3 Landbaserede kasinoer

I 2021 havde ni landbaserede kasinoer tilladelse til at udbyde spil i Danmark. Den samlede BSI for de landbaserede kasinoer udgjorde i 2021 220 mio. kr., hvilket er et fald på 20 mio. kr. sammenlignet med 2020. Det svarer til 8,5 pct., og dermed udgjorde landbaserede kasinoer 2 pct. af det samlede spilmarked i 2021.

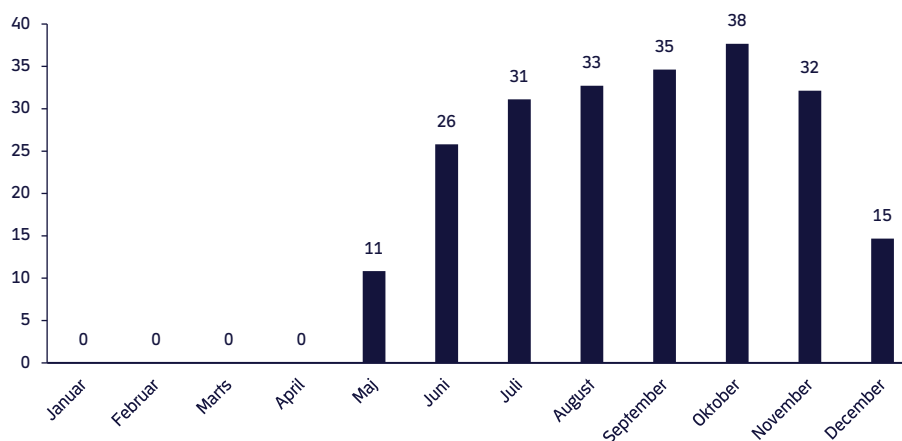
- 8,5%

Ligesom i 2020 var de landbaserede kasinoer lukkede i perioder i 2021 som en del af covid-19-restriktionerne. Kasinoerne var således påvirkede i både januar, februar, marts, april, maj og december, jf. figur 26. Kasinoerne var lukkede i flere dage sammenlignet med 2020, hvilket forklarer faldet i BSI i 2021. Oktober var med 38 mio. kr. den måned, hvor de landbaserede kasinoerne havde den største BSI.

Udvikling i BSI for landbaserede kasino fra 2020 til 2021

Sammenligner man 2021 med 2019, som ikke var påvirket af nedlukninger, er BSI'en faldet 38,4 pct.

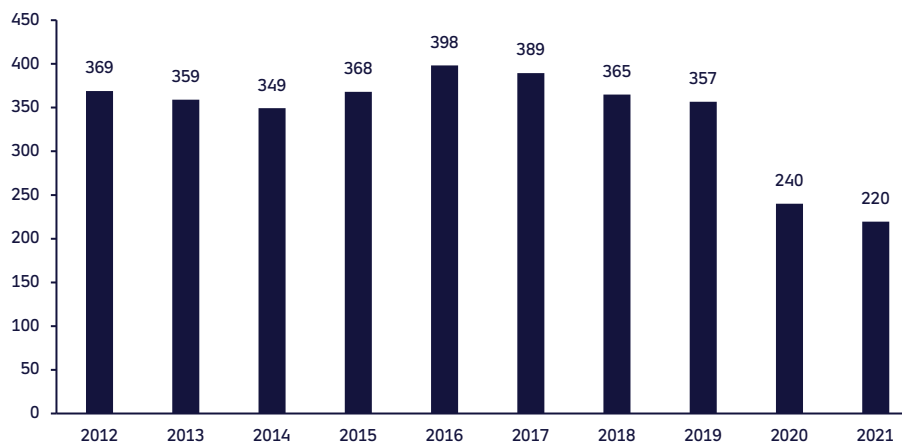
Figur 26. BSI for landbaserede kasinoer i 2021, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

De landbaserede kasinoer har ellers været præget af en jævn udvikling i BSI fra 2012 til 2019, jf. figur 27. BSI'en toppede i 2016 med 398 mio. kr., men der har siden været en mindre årlig nedgang, som blev forstærket i 2020 og 2021. Fra 2012 til 2019 faldt BSI'en 3,3 pct.

Figur 47. BSI for landbaserede kasinoer 2012-2021, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2021-priser

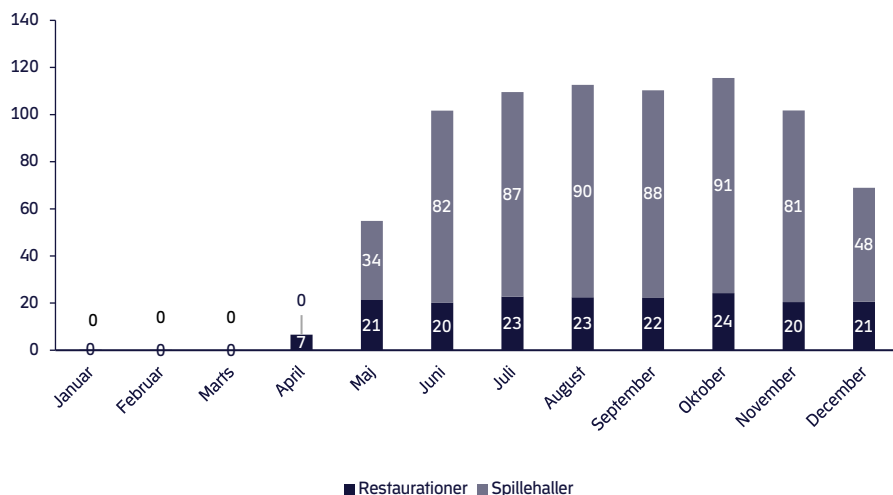
2.4 Spilleautomater

I 2021 udgjorde BSI'en for spilleautomater 782 mio. kr. Dermed udgjorde spilforbruget på spilleautomater 8 pct. af det samlede spilmarked i 2021. Det er et fald på 222 mio. kr., svarende til 22,1 pct., sammenlignet med 1.005 mio. kr. i 2020. De 782 mio. kr. svarer til en daglig BSI på 2,1 mio. kr.

-22,1%

Udvikling i BSI for spilleautomater fra 2020 til 2021

Figur 28. BSI for spilleautomater i 2021 fordelt på restaurationer og spillehaller, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

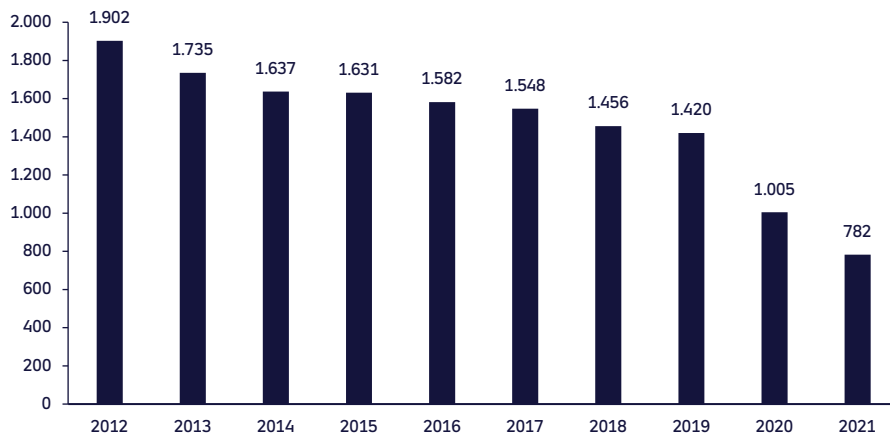
I 2021 var restaurationer og spillehaller i perioder lukkede som en del af covid-19-restriktionerne. Således var markedet for spilleautomater påvirket af nedlukninger i både januar, februar, marts, april, maj og december. Nedlukningen i 2021 var længere end i 2020, hvilket forklarer faldet i BSI mellem de to år.

I 2021 kom 181 mio. kr. af BSI'en, svarende til 23 pct., fra spilleautomater, der er opstillet i restaurationer, mens de resterende 601 mio. kr., svarende til 77 pct., kom fra spilleautomater i spillehaller. Spilleautomaterne stod i 2021 fordelt på 1277 restaurationer og 983 spillehaller³.

Siden 2012 har markedet for spilleautomater i Danmark været præget af nedgang i BSI'en, jf. figur 29. Fra 2012 til 2019 var BSI'en således faldet 25 pct., og i 2020 og 2021 blev nedgangen fra 2012 kun endnu større som følge af covid-19-nedlukningerne.

³ Tal pr. 31. december 2021.

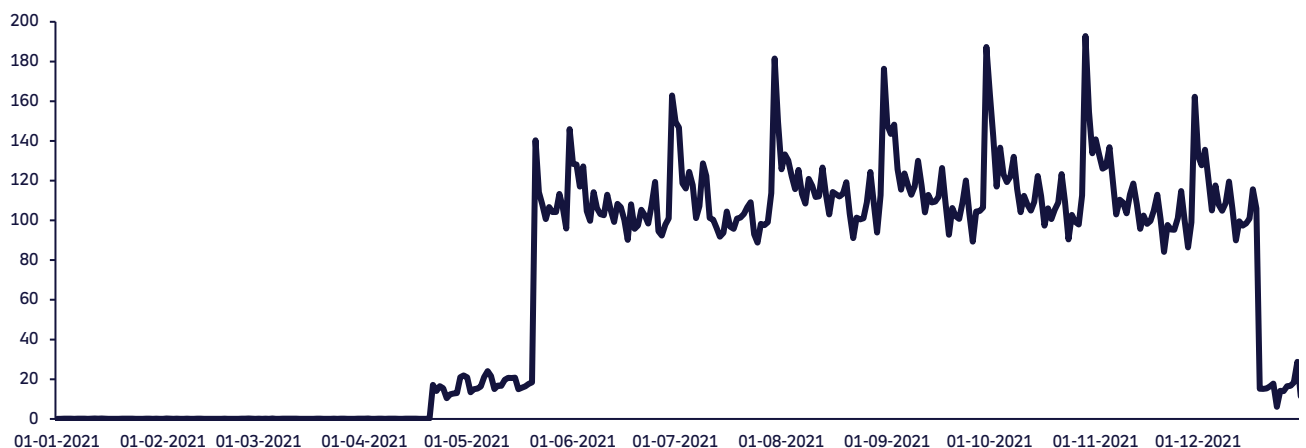
Figur 29. BSI for spilleautomater 2012-2021, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Ser man på, hvornår danskerne spiller på spilleautomater, er der en tendens til, at der smides flest kroner ind i spilleautomaterne på lønningssdage. Toppunkterne på kurven i figur 30 falder nemlig konsekvent på den sidste hverdag i måneden, hvor de fleste danskere har lønningssdag. Fredag den 29. oktober var den dag i 2021, hvor der blev spillet mest på automaterne. Figur 30 viser desuden, hvordan aktiviteten for spilleautomaterne var næsten helt fraværende i de første måneder af 2021 pga. covid-19-restriktioner. Ser man på ugedage, er fredag den dag, hvor danskernes spillelyst i spillehallen er størst.

Figur 30. Indekseret daglig udvikling over kroner ind i spilleautomater i 2021



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden.

Note: Kroner ind angiver, hvor mange penge der fysisk er kommet ind i spilleautomaten, men ikke hvor mange penge der er spillet for, eller hvor mange penge der er vundet i gevinster. Kroner ind er derfor ikke et udtryk for det reelle spilforbrug på spilleautomater.

2.5 Væddemål

I 2021 havde 21 udbydere tilladelse til at udbyde væddemål i Danmark. Variationen i udbydernes BSI var stor, *jf. tabel 2*. To tilladelsesindehavere opnåede en BSI på over 500 mio. kr., mens 14 tilladelsesindehavere havde en BSI på under 50 mio. kr. De resterende fem tilladelsesindehaveres BSI lå mellem 50 og 500 mio. kr.

Der var også tre indtægtsbegrænsede tilladelser, hvilket er en særlig tilladelsesform for både væddemål og onlinekasino, som gælder ét år og hvor BSI'en ikke må overstige én mio. kr. En tilladelse, der ikke er indtægtsbegrænset, kan vare op til fem år.

Tabel 2. Tilladelser til væddemål i Danmark i 2021

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

Kilde: Spillemyndigheden

Note: Inkluderer ikke indtægtsbegrænsede tilladelser

I 2021 udgjorde BSI'en for væddemål i Danmark 2.415 mio. kr. Det svarer til 25 pct. af det samlede spilmarked i 2021. Det er en stigning på 76 mio. kr. fra 2.339 mio. kr. i 2020, hvilket svarer til 3,2 pct. Det bemærkes, at 2020 var påvirket af covid-19-restriktioner, der medførte aflysninger og flyttede sportsbegivenheder, så der i en periode det år var færre kampe at spille på. Det var ikke tilfældet i 2021.

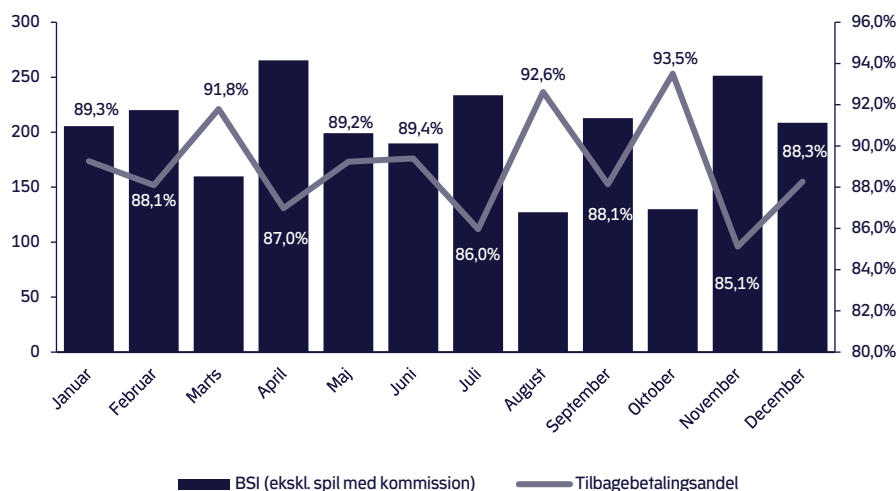
Tilbagebetalingsandelen påvirker størrelsen af spiludbydernes BSI. Tilbagebetalingsandelen er et udtryk for, hvor stor en andel spillerne i gennemsnit får i gevinst, når de spiller. En gennemsnitlig tilbagebetalingsandel på 90 pct. betyder fx, at spilleren i gennemsnit får 90 kr. tilbage, når der er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

I 2021 var den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel for væddemål 89,1 pct. Til sammenligning var tilbagebetalingsandelen i 2020 87,5 pct. Oktober var med 93,5 pct. den måned i 2021 med den højeste tilbagebetalingsandel, *jf. figur 31*. Ikke overraskende var oktober også blandt de måneder med lavest BSI. Juli var med 86,0 pct. måneden med den laveste tilbagebetalingsandel.

3,2%

Udvikling i BSI for væddemål fra 2020 til 2021

Figur 31. BSI (ekskl. spil med kommission), mio. kr. og tilbagebetalingsandel for væddemål i 2021



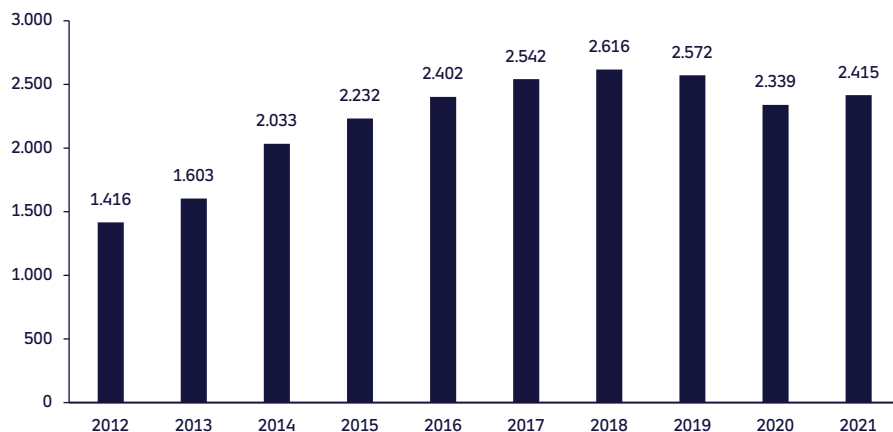
89,1%

Tilbagebetalingsandel for væddemål i 2021

Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
 Note: 2021-priser

Efter liberaliseringen af væddemål i 2012 steg BSI'en i en årrække frem til 2018, hvorefter der var et mindre fald i 2019, jf. figur 32. Aflyste og flyttede sportsbegivenheder gav endnu et fald i 2020, men stigningen i 2021 har ikke været stor nok til at nå op på samme niveau som i 2017, 2018 eller 2019. Sammenlignet med 2012 er BSI dog steget ca. én mia. kr. i 2021, svarende til 70,6 pct.

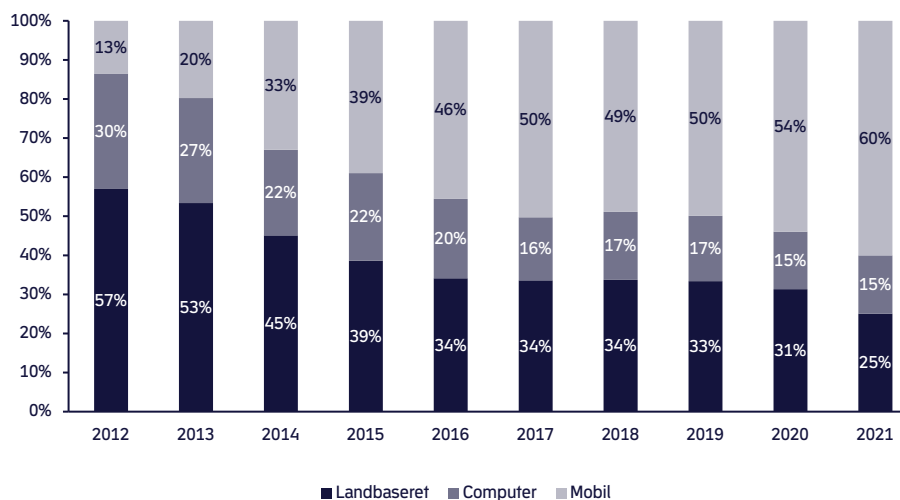
Figur 32. BSI for væddemål 2012-2021, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
 Note: 2021-priser

I Danmark kan man både spille landbaseret og online væddemål. I 2021 kom 60 pct. af BSI'en fra spil på mobile enheder, jf. figur 33. BSI fra landbaserede væddemål udgjorde 25 pct., mens spil på computere udgjorde 15 pct. Udviklingen siden 2012 har været, at en stigende andel af BSI'en kommer fra mobile enheder samtidig med, at den andel, der kommer fra landbaseret spil og spil fra computere, falder.

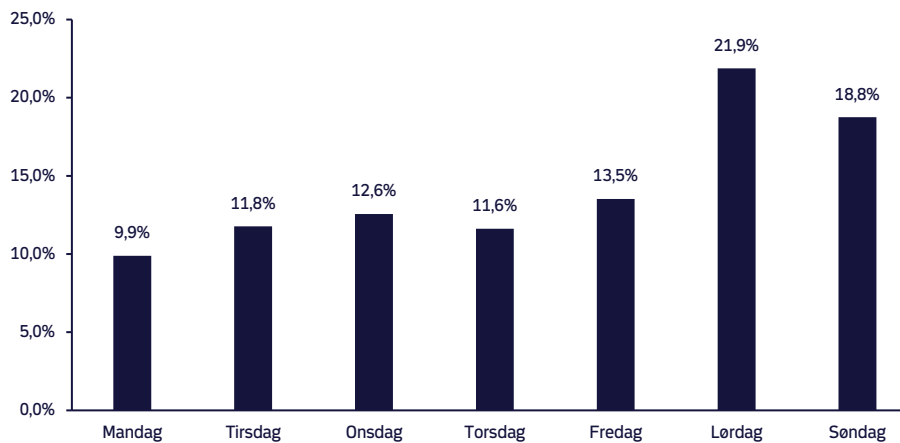
Figur 33. BSI for væddemål fordelt efter salgskanaler



Kilde: Spillemyndighedens spillkontrollsystem

Alle årets dage er der mulighed for at spille på sportsskammer og andre begivenheder. Ser man på fordelingen af væddemål på ugedage, er der en tendens til, at danskerne spiller mest i weekenden. I 2021 blev 40,6 pct. af alle indskud på væddemål placeret om lørdagen og søndagen, jf. figur 34. Det skal ses i sammenhæng med, at mange kampe i europæisk fodbold netop afvikles disse ugedage.

Figur 34. Antal indskud for væddemål fordelt efter ugedage



Kilde: Spillemyndighedens spillkontrollsystem

2.6 Onlinekasino

I 2021 havde 35 spiludbydere tilladelse til at udbyde onlinekasino i Danmark, *jf. tabel 3*. Størstedelen af tilladelsesindehaverne er relativt små målt ud fra deres bruttospilleindtægt. Således havde 19 af tilladelsesindehaverne en BSI på under 25 mio. kr., hvoraf de 12 havde en BSI under 5 mio. kr. En enkelt tilladelsesindehaver havde en BSI over 500 mio. kr. i 2021. Der var desuden fire indtægtsbegrænsede tilladelser i 2021.

11,2%

Udvikling i BSI for onlinekasino fra 2020 til 2021

Tabel 3. Tilladelser til onlinekasino i Danmark i 2021

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	12
5 -10	2
10 – 25	5
25 – 50	4
50 – 100	6
100- 200	2
200 – 500	3
Over 500	1

Kilde: Spillemyndigheden

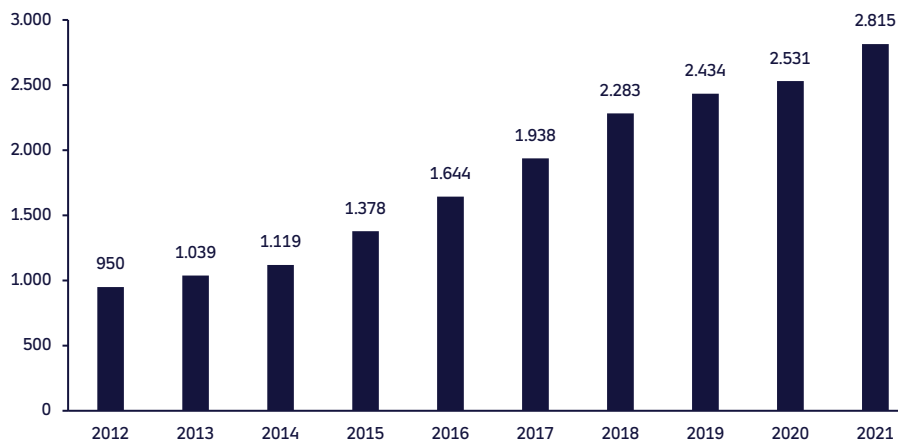
Note: Inkluderer ikke indtægtsbegrænsede tilladelser

BSI'en for onlinekasino udgjorde 2.815 mio. kr. i 2021, *jf. figur 35*. Det svarer til 29 pct. af det samlede spilmarked i Danmark. Det er en stigning på 284 mio. kr. fra 2.531 mio. kr. i 2020, hvilket svarer til 11,2 pct.

Siden 2012 er den årlige BSI vokset med knap 2 mia. kr. og onlinekasino er dermed det spilområde i Danmark, der er vokset mest siden 2012. Den samlede stigning i BSI'en, der har kendetegnet spilmarkedet de seneste 10 år, er derfor især drevet af stigningen i onlinekasino.

Der er spekuleret i, om stigningen for onlinekasino skyldes det covid-19-nedlukkede landbaserede spil i 2020 og 2021. Det kan ikke afvises, at stigningen i onlinekasino også er drevet af det nedlukkede landbaserede spil, men stigningen opvejer dog ikke tabet i BSI for spilleautomater og landbaserede kasinoer fra 2019 (før covid-19) til 2021. Der har derfor ikke været et 1:1-skift fra landbaseret spil til onlinekasino i perioden.

Figur35. BSI for onlinekasino, 2012-2021, mio. kr.



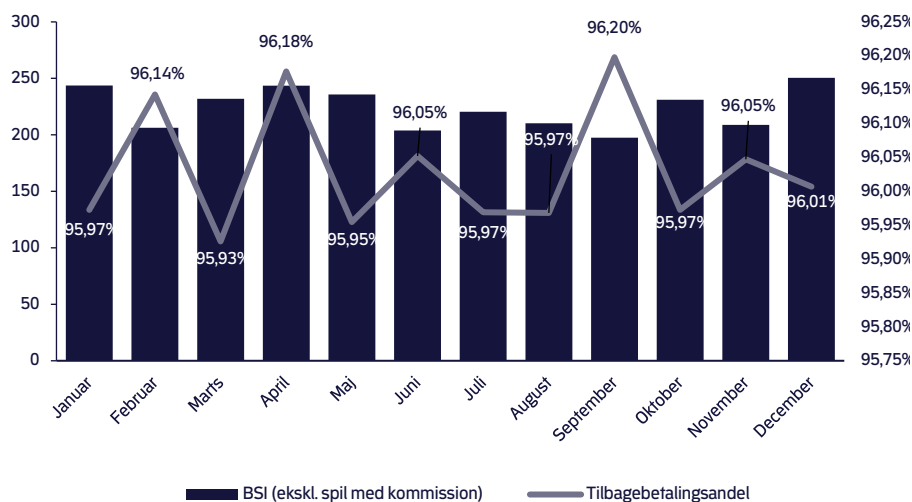
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen

Note: 2021-priser

Den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2021 var 96,03 pct., jf. figur 36, hvilket er lidt mindre sammenlignet med 2020, hvor den var 96,14 pct. Den gennemsnitlige månedlige tilbagebetalingsandel i 2021 har svinget fra 95,93 i marts til 96,20 pct. i september.

96,03 %

Figur 36. BSI (ekskl. spil med kommission), mio. kr. og tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2021

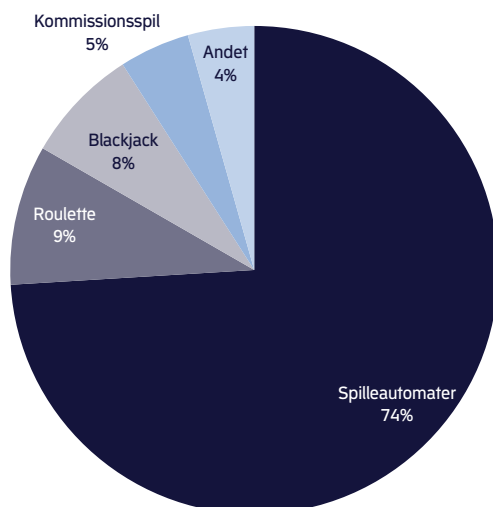


Tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2021

Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2021-priser

Størstedelen af BSI'en fra onlinekasino kommer fra spil på online spilleautomater. Helt præcis udgjorde den 2.084 mio. kr., svarende til 74 pct. af det samlede marked for onlinekasino i Danmark i 2021, jf. figur 37. Roulette og blackjack udgjorde henholdsvis 261 og 215 mio. kr. svarende til 9 og 8 pct. BSI'en for kommissionsspil udgjorde 132 mio. kr., hvilket svarer til 5 pct.⁴

Figur 37. BSI for onlinekasino i 2021 efter spiltyper

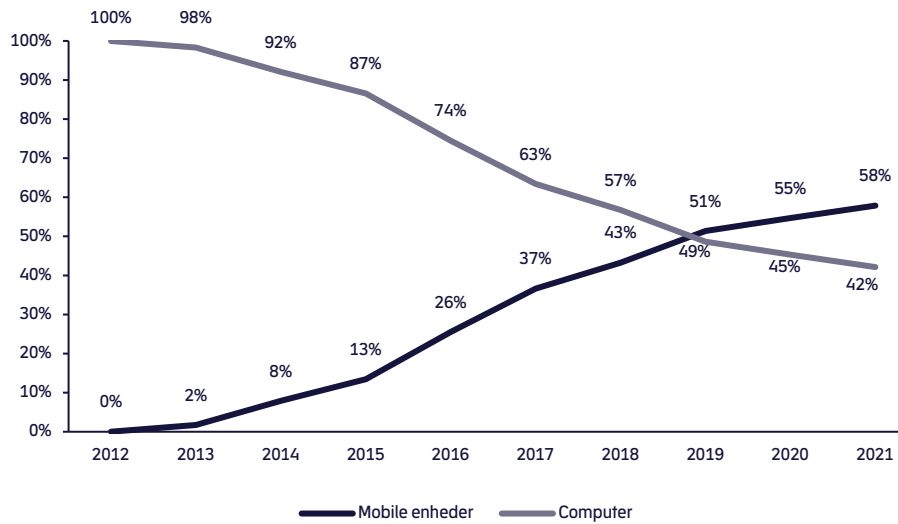


Kilde: Spilmyndighedens spilkontrolsystem

⁴ Kommissionsspil er spil, hvor man spiller mod andre spillere og betaler spiludbyderen en kommission for at deltage. Det inkluderer fx multispiller-poker og multispiller-bingo.

Onlinekasino kan både spilles på computeren og mobile enheder som smartphones og tablets. Da onlinekasino blev liberaliseret i 2012, kom næsten hele BSI'en fra computere, jf. figur 38. Siden er andelen af BSI, der kommer fra mobile enheder, steget hvert eneste år, og 2019 blev første år hvor spil fra de mobile enheder udgjorde mere end halvdelen af BSI'en. I 2021 steg andelen til 58 pct.

Figur38. BSI for onlinekasino efter salgskanaler, 2012-2021



Kilde: Spillemyndighedens spillkontrollsystem

