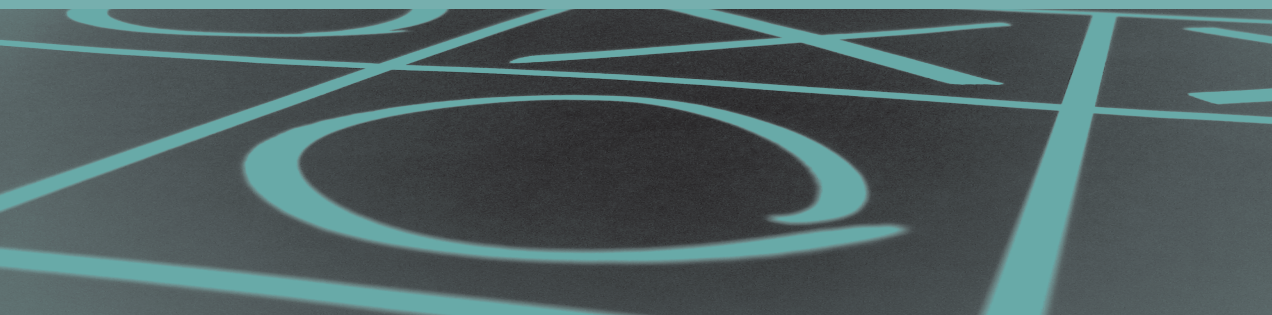


06:12

Jens Bonke
Karen Borregaard

LUDOMANI I DANMARK

UDBREDELSEN AF PENGESPIL OG PROBLEMSPILLERE



06:12

LUDOMANI I DANMARK

UDBREDELSEN AF PENGESPIL OG
PROBLEMSPILLERE

Jens Bonke
Karen Borregaard

KØBENHAVN 2006
SOCIALFORSKNINGSINSTITUTTET

Ludomani i Danmark – udbredelsen af pengespil og problemspillere

Afdelingsleder: Ole Gregersen

Afdelingen for socialpolitik og velfærdsydelse

Undersøgelsens følgegruppe:

Michael Bay Jørsel, centerleder, Center for ludomani, Odense

Morten Dalsgaard, direktør, Frederiksberg Centeret.

Frantz Howitz, direktør, Spillemyndigheden, Skat

Jan Madsen, specialkonsulent, Spillemyndigheden, Skat

Per Nielsen, fagchef, Ringgaarden, Middelfart

Mads Uffe Pedersen, centerleder, afd. for rusmiddelforskning, Århus Universitet

Steffen Røjskjær, udviklingsleder, Ringgaarden, Middelfart

Svend Sabroe, professor, afd. for epidemiologi, Århus Universitet

ISSN: 1396-1810

ISBN: 87-7487-811-5

Layout: Hedda Bank

Oplag: 800

Tryk: BookPartnerMedia A/S

© 2006 Socialforskningsinstituttet

Socialforskningsinstituttet

Herluf Trolles Gade 11

1052 København K

Tlf. 33 48 08 00

sfi@sfi.dk

www.sfi.dk

Socialforskningsinstituttets publikationer kan frit citeres med tydelig angivelse af kilden. Skrifter, der omtaler, anmelder, henviser til eller gengiver Socialforskningsinstituttets publikationer, bedes sendt til instituttet.

INDHOLD

FORORD	5
RESUMÉ	7
For hver anden er motivet penge	7
5.000 voksne danskere er ludomaner	8
Risiko- og problemspillere er en sammensat gruppe	9
INDLEDNING	11
1 UNDERSØGELSESMETODE	13
1.1 Dataindsamling	13
1.2 Bortfaldsanalyse	15
1.3 Metodisk diskussion	17
2 UDBREDELSE AF PENGESPIL I DANMARK	23
2.1 Forbrug af pengespil	24
2.2 Forbrug af pengespil ifølge spørgeskemaundersøgelse	25

2.3	Baggrunden for at spille på forskellige spiltyper	33
2.4	Forbrug af penge og tid	35
2.5	Hvem spiller og på hvilke spil?	38
2.6	Sammenhæng mellem spiltyper	43
3	UDBREDELSE AF RISIKO- OG PROBLEMSPIEL SAMT LUDOMANI	47
3.1	Risiko- og problemspillere	48
3.2	Ludomaner, problemspillere og risikospillere	50
3.3	Udbredelsen af forskellige pengespil	55
3.4	Forbrug af tid og penge på spil	57
3.5	Risiko- og problemspillere mv. er en heterogen gruppe	59
4	ASPEKTER VED SPILLEKARRIERE	67
4.1	Spilledebut og spillekarriere	67
	REFERENCER	71
	BILAG	73
1.	NODS spørgsmål	73
2.	En sammenligning af prævalensen for problemspillere i Danmark og Norge	75
	SFI-UDGIVELSER SIDEN 2005	77

FORORD

I de senere år har der været en stigende opmærksomhed på spil og spilleproblemer i befolkningen. På den baggrund bad Spillemyndigheden under Skatteministeriet (Skat) i 2005 Socialforskningsinstituttet om at undersøge dels udbredelsen af pengespil og spilleproblemer, dels faktorer af betydning for spilleproblemer i den voksne danske befolkning.

Det er undersøgelsens første del om udbredelsen af pengespil og problemerspillere, som offentliggøres i nærværende rapport. I en efterfølgende rapport, som offentliggøres primo 2007, undersøges faktorer af betydning for spilleproblemer i befolkningen.

For at gennemføre første del af undersøgelsen er der foretaget godt 8.000 interview med et repræsentativt udvalg af voksne danskere. Der er her anvendt et internationalt valideret screeningsredskab, som har muliggjort sammenligninger med udenlandske undersøgelser. I den forbindelse er der taget kontakt til leg psykolog Jakob Jonsson, tidl. medlem af International Gambling Research Team of Sweden, prof. Gunnar Göttestam, Universitetet i Trondheim, og forsker Ingeborg Lund, SIRUS, Oslo, som via oplysninger fra et svensk hhv. et norsk datamateriale (Rönnberg et al., 2000; Lund & Nordlund, 2003) har gjort det muligt nærmere at belyse forskellen i udbredelsen af spil – spilleprævalensen – mellem Sverige, Norge og Danmark.

Både undersøgelsesplan, spørgeskema og udkast til nærværende rapport er blevet diskuteret i en følgegruppe med repræsentanter fra Spil-

lemyndigheden, behandlingssteder og forskere såvel uden for som inden for spilleområdet. Rapporten er tillige blevet læst og kommenteret af forsker Ingeborg Lund, SIRUS, Oslo. Alle parter har herved leveret betydningsfulde bidrag til rapporten.

Rapporten er udarbejdet af programleder, lic.polit. Jens Bonke og stud.scient.soc. Karen Borregaard, begge Socialforskningsinstituttet. Spillemyndigheden, Skat, har finansieret undersøgelsen.

København, juni 2006

Jørgen Søndergaard

RESUMÉ

Med denne undersøgelse foreligger den første kortlægning af udbredelsen af pengespil og problemspillere i den danske befolkning. Omkring 8.000 voksne danskere i alderen 18-74 år er blevet interviewet i perioden november-december 2005. Da der er sket en tilfældig udvælgelse af disse mennesker, er det muligt med rimelig sikkerhed at vurdere udbredelsen af pengespil og problemspillere – prævalensen – i hele den voksne danske befolkning.

Knap 91 pct. af alle 18-74-årige har på et eller andet tidspunkt brugt penge på spil. 77 pct. har spillet inden for det seneste år. Ser vi alene på den seneste måned, er andelen opgjort til 53 pct.

FOR HVER ANDEN ER MOTIVET PENGE

Det mest udbredte *motiv* til at spille om penge er ikke overraskende ønsket om at vinde et større eller mindre pengebeløb. Mere end halvdelen (55 pct.) af alle, der har spillet inden for den sidste måned, oplyser, at udsigten til at vinde store gevinster er det afgørende motiv for at de spiller det spil, der spilles hyppigst. 15 pct. angiver, at det er ønsket om underholdning, som får dem til at spille om penge. Der er også andre motiver, fx spænding, hvilket tilsammen 18 pct. angiver som begrundelser for at spille deres hyppigst spillede spil.

5.000 VOKSNE DANSKERE ER LUDOMANER

For at finde udbredelsen af problemspillere er anvendt det internationalt validerede screeningsredskab NODS. Her sondres mellem risikospillere, hvis spil risikerer at komme ud af kontrol, problemspillere, som har vanskeligt ved at styre spilletrangen, og ludomaner, som er ude i et egentligt misbrug. Andelen af den voksne danske befolkning, der på et eller andet tidspunkt har kunnet betegnes risikospiller, problemspiller eller ludoman, er beregnet til at udgøre 3,9 pct., mens 2,3 pct. har eller har haft et sådant problem inden for det seneste år. Det betyder, at omkring en tredjedel af de spillere, der har været risikospillere, problemspillere eller ludomaner, ikke længere kan betegnes som sådanne. Det er dog ikke ensbetydende med, at færre i dag tilhører denne gruppe end tidligere. Det siger blot, at man ikke nødvendigvis er risikospiller, problemspiller og/eller ludoman for altid.

Kun 0,26 pct. af de 18-74-årige har været ludomaner i løbet af deres liv. 0,13 pct. er eller har været det inden for de seneste 12 måneder. Når man tager højde for den statistiske usikkerhed, betyder det, at antallet af voksne danskere, som på et eller andet tidspunkt har været *ludomaner*, er mellem 5.700 og 14.200 personer. Heraf udgør gruppen, som er eller har været ludomaner inden for det seneste år, mellem 2.300 og 8.000 personer, eller omkring 5.200.

Hvad angår antallet af 18-74-årige, som har været problemspillere, er dette beregnet til mellem 10.600 og 21.300 personer, hvoraf mellem 4.900 og 12.900 personer har været eller fortsat er det inden for de seneste 12 måneder. Tilsvarende er antallet af personer, der nogensinde har været risikospillere, opgjort til mellem 105.600 og 134.600, mens antallet inden for de seneste 12 måneder er opgjort til mellem 59.700 og 82.100 personer.

I Norge og Sverige, hvor tilsvarende undersøgelser er gennemført, er udbredelsen af ludomani – prævalensen – større, hvilket også gælder udbredelsen af risikospillere og problemspillere. For samtlige undersøgelser, som er umiddelbart sammenlignelige, er det vurderingen, at der er tale om minimumsberegninger, ligesom det gælder for undersøgelser på andre misbrugsområder.

RISIKO- OG PROBLEMSPILLERE ER EN SAMMENSAT GRUPPE

Problemspillere og ludomaner spiller, som man skulle forvente, hyppigere end risikospillere. Hver femte problemspiller spiller hver dag mod hver ellefte risikospiller, og når det gælder spil flere gange om ugen, er det fire ud af ti problemspillere, der gør det, mens det er knap hver tredje risikospiller. Men blandt både risikospillere og problemspillere inklusive ludomaner er der også en del – hver fjerde risikospiller og hver femte problemspiller – der ikke har spillet inden for den seneste måned. Hvorvidt det skyldes, at de er holdt helt op med at spille, eller de blot holder en pause, er et åbent spørgsmål.

Det er især mænd, som kan karakteriseres som risiko- og problemspillere. Sandsynligheden for, at en mand er risiko- eller problemspiller, er således fem gange så stor som for en kvinde, når man tager hensyn til en række andre forhold såsom civilstand, børn, uddannelse, stilling og indkomst. Der er også en oversandsynlighed for at være risiko- eller problemspiller, hvis man er i alderen 18-44 år. Omvendt er det mindre sandsynligt at tilhøre risiko- og problemgruppen, hvis man er i alderen 45-64 år, og endnu mindre sandsynligt er det for 65-74-årige. Endvidere har personer uden hjemmeboende børn sammenlignet med dem med hjemmeboende børn en markant oversandsynlighed. Der er derimod ikke nogen væsentlige forskelle mellem forskellige uddannelsesgruppers sandsynlighed for at være risiko- og problemspillere, ligesom det heller ikke er tilfældet mellem forskellige stillingsgrupper, såsom lønmodtagere, selvstændige, ledige, pensionister osv. Indkomsten efter skat har derimod betydning for, om man er eller har været risiko- eller problemspiller. Personer med høj indkomst har en væsentlig lavere sandsynlighed end personer med lave og mellemindkomster for at være risiko- og problemspillere.

INDLEDNING

Der er i de senere år kommet øget fokus på omfanget af pengespil i Danmark og dets konsekvenser for spillerne. Der har således aldrig før været et så stort udbud af pengespil som nu, og ifølge Spillemyndigheden er omsætningen da også steget markant. Med introduktionen af spil på internettet er vurderingen, at denne udvikling vil fortsætte i fremtiden. Det betyder, at det må forventes, at antallet af spillere vil stige og dermed også antallet af danskere, der vil få problemer med pengespil. For at give et kvalificeret bud på, om dette vil holde stik, er det nødvendigt at belyse omfanget af problemspillere i dag, hvilket netop er formålet med denne undersøgelse. Der er således tale om den første systematiske kortlægning af forekomsten af pengespil blandt danskere, og hvad der karakteriserer sådanne spillere. Undersøgelsen føjer sig på denne måde til rækken af udenlandske undersøgelser, som der derfor vil blive sammenlignet med.

Af udenlandske undersøgelser om spil og spilleproblemer, (se oversigt i Lund & Nordlund, 2003, p. 21), fremgår det, at forekomsten af problemspillere inklusive ludomaner (se afsnit 1.3 og 3.1 for en nærmere definition) er mellem 1 og 6 pct. Da problemspillere, ifølge disse undersøgelser, samtidig findes i mange forskellige befolkningsgrupper, var det nødvendigt at gennemføre over 8.000 interview for at sikre et tilstrækkeligt sikkert statistisk grundlag for beregningen af udbredelsen af spilleproblemer/prævalensen.

Der findes en række internationale validerede måleredskaber –

spørgsmålsbatterier – til brug for afgrænsningen af personer med spilleproblemer. På baggrund af en pilotundersøgelse, hvor respondenterne blev præsenteret for flere af disse redskaber, blev NODS (se p. 22) udvalgt til nærværende undersøgelse.

Rapporten indeholder fire kapitler. Det første kapitel (kapitel 1) giver en omfattende redegørelse for den valgte undersøgelsesmetode. Derefter følger en beskrivelse af udbredelsen af pengespil i Danmark (kapitel 2), efterfulgt af et kapitel om udbredelsen af spilleproblemer/ludomani (kapitel 3). Det sidste kapitel (kapitel 4) belyser spillekarrieren for spillere, dvs. hvornår de begyndte at spille, om der har været nogle pauser, og om de er holdt op med at spille. I bilag findes nogle uddybende oplysninger om spilleproblemets karakter.

I en efterfølgende rapport geninterviewes et udsnit af de interviewede, idet disse vil omfatte lige mange problemspillere og ikke-problemspillere. Formålet er at sammenligne en række karakteristika for de to grupper, ligesom det er gjort i en svensk undersøgelse (Johnsson et al., 2003), for herigennem at finde baggrunden for spil og omfanget og karakteren af spilleproblemer i befolkningen.

Sideløbende med nærværende undersøgelse gennemfører programleder, lic.polit. Jens Bonke projektet “How to become a gambler?” finansieret af Forskningsrådet for Samfund og Erhverv (Bonke, 2005). Der ses her nærmere på spørgsmålene om vanedannelse – addiction – falske forventninger til gevinster – the law of small numbers – og hvor pengene brugt på spil kommer fra – crowding out. Dette projekt vil herved kunne supplere den viden, nærværende undersøgelse bidrager med.

UNDERSØGELSESMETODE

1.1 DATAINDSAMLING

Det har i en række undersøgelser fra andre lande vist sig, at forekomsten af problemspillere, herunder ludomaner, er mellem 1 og 6 pct. Samtidig har problemspillere sjældent nogle synlige karakteristika, der umiddelbart skiller sig ud fra andres, ligesom de heller ikke er registreret i kraft af henvendelser til eller brug af sundhedssystemet. For at finde udbredelsen af problemspil/problemspillere i Danmark er det derfor nødvendigt at gennemføre interview med et stort udvalg af befolkningen.

I nærværende undersøgelse er der interviewet 8.153 personer i alderen 18-74 år. Det er sket ved at udtrække en repræsentativ stikprøve (køn, alder, geografi og civilstand) af den voksne danske befolkning på 11.737 i CPR-registeret (Det centrale personregister). Fra andre undersøgelser (fx Lund & Nordlund, 2003) var det kendt, at der er et skævt bortfald, idet bl.a. unge ikke deltager i samme omfang, som deres andel af befolkningen tilsiger. Det kunne tale for en oversampling af ungegruppen – eller af andre grupper – hvilket imidlertid ikke er gjort, dels fordi bortfaldsskævhederne ikke på forhånd er kendte, dels fordi en efterfølgende vægtning kan give en mere korrekt fordeling efter forskellige karakteristika i befolkningen. I beregningen af forekomsten af problemspillere i Danmark er der både angivet en “vægtet” og en “uvægtet” prævalens, hvor-

imod der i den øvrige del af rapporten kun er anvendt uvægtede oplysninger.

Interviewene er hovedsagelig blevet gennemført pr. telefon, idet ikke-opnået kontakt blev fulgt op med besøgsinterview. Forud for interviewet blev der udsendt en introduktionsskrivelse med oplysninger om formålet med undersøgelsen og med tidspunktet for opringningen. Anvendelsen af telefoninterview er dels begrundet i det store antal interview, dels i en vurdering af, at de stillede spørgsmål ikke ville blive opfattet som særligt sensitive pga. deres udformning. I Lund & Nordlund (2003) fik deltagerne valget mellem telefoninterview og udfyldelse af postspørgeskema, samtidig med at ikke telefonopnåede også fik tilsendt et sådant skema. Det viste sig, at svarprocenten var godt 50 pct. større ved telefoninterview end ved postinterview (65,5 og 40,7 pct.). Det tages her som udtryk for, at telefoninterview om problemspil er en forsvarlig interviewmetode, især når der for ikke-svarere følges op med besøgsinterview.

Hvorvidt telefoninterview giver samme svarfordelinger som anvendelsen af postspørgeskemaer og besøgsinterview, er det ikke muligt at svare på i nærværende undersøgelse. Det ville kræve, enten at respondenterne skulle besvare de samme spørgsmål via flere af metoderne, eller at der blev foretaget en statistisk analyse af svarfordelingerne mellem respondenter, der var blevet interviewet med forskellige metoder. I Lund & Nordlund (2003) er der ikke foretaget en sådan analyse, hvilket heller ikke er tilfældet i Abbott & Volberg (1996), som godt nok lader de samme respondenter både telefoninterviewe og besøgsinterviewe, men med anvendelse af forskellige interviewinstrumenter (SOGS og DSM-III, se afsnit 1.3).

Som en første del af undersøgelsen er gennemført 1.366 interview for at sammenligne forskellige interviewinstrumenter og andre spørgsmål af formodet betydning for at kunne karakterisere problemspillere. Denne pilotundersøgelse, som bestod af en stikprøve trukket af den "store" stikprøve, blev udelukkende gennemført pr. telefon. Den gennemsnitlige interviewtid i pilotundersøgelsen var på 15 minutter, mens de efterfølgende 6.787 interview gennemsnitligt tog 11 minutter. Da sidstnævnte interview indeholdt udvalgte spørgsmål fra pilotundersøgelsen, har spil-prævalensen kunnet beregnes på samtlige interview.

1.2 BORTFALDSANALYSE

Med 1.366 interview i pilotundersøgelsen og 6.787 interview i den store interviewrunde giver det en samlet opnåelsesprocent på 70. Det er væsentligt højere end i Norge, hvor Lund & Nordlund (2003) opnåede 55 pct. Det svarer derimod til opnåelsesprocenten i Sverige, som var på 72 (Rönningberg et al., 2000). Hvis også andre landes undersøgelser inddrages i sammenligningen (jf. Lund & Nordlund, 2003, tabel 1.1) betyder det, at den danske opnåelsesprocent må betegnes som høj. En medvirkende faktor hertil kan ud over metoden med telefoninterview og besøgsinterview ved ikke opnået kontakt og et trænet interviewkorps være, at der forud for og i løbet af interviewperioderne – pilotundersøgelsen blev foretaget i løbet af august og september 2005 og de efterfølgende interview i løbet af november og december 2005 – foregik en omfattende diskussion af pengespil i de danske medier. Det øger sædvanligvis interessen for at deltage i en aktuell spørgeskemaundersøgelse.

For de ikke opnåede interview viser det sig, at den væsentligste årsag er, at der ganske enkelt ikke blev opnået kontakt. Således udgør "kunne ikke træffes" 15 pct. af bortfaldet. Herefter følger såkaldte nægttere med 11 pct. og kategorien andet med 4 pct., som bl.a. dækker sygdom og handicap (tabel 1.1). Der er en forskel i årsagerne til ikke at medvirke i pilotundersøgelsen og i hovedundersøgelsen, idet kun 7 pct. i stikprøven ikke kunne træffes mod 16 pct. i hovedundersøgelsen. Omvendt tilhørte 10 pct. i pilotundersøgelsen mod 3 pct. i hovedundersøgelsen gruppen andet (anden grund til ikke at medvirke), mens andelen af "nægttere" stort set var den samme på 11-12 pct. Forklaringen på forskellen i anden grund til ikke at medvirke kan være, at interviewtiden var væsentligt længere i pilotundersøgelsen i forhold til i hovedundersøgelsen. For undersøgelsen som helhed er årsagerne til ikke at deltage i øvrigt stort set de samme som i Sverige (Rönningberg et al., 2000).

Der er en vis "skævhed" med hensyn til, hvem der har deltaget i undersøgelsen. Således har flere kvinder end mænd gjort det, ligesom det er tilfældet i både den norske og svenske undersøgelse (Lund & Nordlund, 2003; Rönningberg et al., 2000). Andelen af opnåede interview blandt mænd er således 68 pct. mod 72 pct. blandt kvinder (tabel 1.2). Med hensyn til alder er der ikke den store skævhed i deltagelsen, selvom den er signifikant, målt ved χ^2 -test, i lighed med skævhederne i de andre grupperinger i tabellen. Bortset fra unge i alderen 18-29 år, hvoraf 63 pct. har deltaget, har omkring 70 pct. af de øvrige aldersgrupper deltaget i undersøgelsen.

Tabel 1.1

Fordelingen af ikke-opnåede interview efter årsag. Procent.

Årsag	Pilotundersøgelse	Hovedundersøgelse	Hele undersøgelsen
Nægtede at besvare spørgeskemaet	12	11	11
Kunne ikke træffes	7	16	15
Andet	10	3	4
Bortfald i alt	29	31	30

Tabel 1.2

Fordelingen af ikke-opnåede interview på forskellige baggrundsforhold. Procent.

Baggrundsforhold	Opnåede interview
Køn ¹	
kvinder	71,5
mænd	68,1
Alder ¹	
18-29	63,0
30-39	69,4
40-49	72,4
50-59	71,3
60-74	71,6
Geografi ¹	
hovedstadsområdet (inkl. forstæder)	64,2
Sjælland og øer	68,1
Fyn	75,5
Syddjylland	77,3
Vestjylland	75,8
Østjylland	68,9
Nordjylland	73,7
Civilstand ¹	
enlig/skilt	63,5
samlevende/gift	74,9

¹Bortfaldsskævhed signifikant på <0,001-niveau.

Bortfaldet blandt enlige/ugifte er større end blandt samlevende/gifte, hvilket også viser sig i de norske og svenske undersøgelser. Endelig er opnåelsesprocenten lavere i hovedstadsområdet end i resten af landet, sådan som det ofte er tilfældet i spørgeskemaundersøgelser. En del af forklaringen er, at der netop i hovedstadsregionen er forholdsvis mange unge og ugifte, som ikke deltager i sådanne undersøgelser. På trods af disse skævheder fremgår det af afsnit 3.2, at prævalensen for ludomaner kun ændrer sig med mindre end en tiendedel promille, når der vægtes for nævnte bort-

faldsskævheder. I analyserne er der derfor brugt et ikke-vægtet udsnit af befolkningen.

Ud over skævheden i bortfaldet på ovennævnte forhold – køn, alder, geografi og civilstand – kan der være tale om et selektionsproblem i og med udvalgte, men ikke-interviewede personer (bortfaldet) kan vise sig at have et betydeligt spilleomfang. Hertil kommer måleproblemer i forbindelse med indhentelse af oplysninger om tidligere forbrug. Det viser sig således, at de aggregerede spillebeløb for interviewpersonerne ganget op til hele befolkningen er væsentlig mindre end den samlede spilomsætning oplyst af spillemyndighederne, jf. afsnit 2.1 og afsnit 3.4, hvilket netop tyder på et selektionsproblem. I Lund & Nordlund (2003, p. 81) er det aggregerede forbrug også væsentlig lavere end forbruget oplyst i norske omsætningsbaserede statistikker, og noget lignende findes for undersøgelser (surveys) af andre typer misbrug. Det betyder, at prævalensmålene må opfattes som minimumsestimater over problemernes udbredelse.

1.3 METODISK DISKUSSION

For at gennemføre undersøgelsen blev der udviklet et spørgeskema, som ud over spørgsmål om udbredelsen af forskellige spiltyper i befolkningen også indeholdt spørgsmål om motiver for spil, omfanget af spillegæld, og oplysninger om spillekarriere. Hertil kom afprøvning af forskellige måleinstrumenter i pilotundersøgelsen med det formål at finde ét instrument, som skulle indgå i hovedundersøgelsen for at finde prævalensen af problemspillere i Danmark.

De anvendte spørgeskemaer – i pilotundersøgelsen og i hovedundersøgelsen – blev udformet efter grundig diskussion i undersøgelsens følgegruppe, som har bestået af eksperter fra Spillemyndigheden og behandlings- og forskningsinstitutioner inden for området. Hertil kommer inspiration fra andre undersøgelser af pengespil, såvel danske som udenlandske, jf litteraturlisten.

Spørgsmålene om spiltyper mv.

Indledningsvis blev der i begge spørgeskemaer stillet spørgsmål om civilstand, indkomst og uddannelse. Derefter fulgte spørgsmål om spilleomfanget for en række pengespil. Disse spil var udvalgt i samråd med projektets følgegruppe og indeholdt 14 forskellige pengespil. Da respondenterne kunne oplyse om spil på flere typer, er det muligt at tegne et billede af

forskellige spillemønstre. Der blev også spurgt om, hvorvidt de pågældende spil var foregået som internetspil. For samtlige spørgsmåls vedkommende blev respondenterne bedt om at oplyse, om de nogensinde havde spillet det pågældende spil, om det var foregået inden for det seneste år, og/eller om de havde spillet inden for den seneste måned. Denne opdeling følger stort set udformningen af interviewinstrumenterne, se nedenfor, og muliggør bl.a. en belysning af spillekarrieren, se kapitel 4. Sidstnævnte kan også belyses ved hjælp af spørgsmål om alder ved spillestart, evt. afbrydelser siden da, og afslutningstidspunkt for spillere, der er holdt op med at spille.

Endelig indgik spørgsmål om udgifterne til pengespil i spørgeskemaet, og spørgsmål om evt. gældsproblemer som følge af pengespil. Motiverne til hovedsagelig at spille et bestemt spil blev der også spurgt om, men en nærmere undersøgelse af baggrunden for pengespil og pengespilproblemer er forbeholdt en senere undersøgelse (se Bonke, 2005).

Spørgsmål om problemspil – måleredskaber

Der er internationalt udviklet en række måleredskaber til at undersøge udbredelsen af problemspillere og patologisk spilleadfærd. I 1977 fik patologisk spil således plads i 9. udgave af International Classification of Diseases, og umiddelbart efter blev patologisk spil optaget i Diagnostic and Statistical Manual of the American Psychiatric Association (DSM-III) på linje med alkohol og stofmisbrug (Lesieur & Blume, 1987). Siden er DSM-kriterierne blevet udviklet til bl.a. DSM-III-R (1987) og DSM-IV (1994), hvor sidstnævnte bl.a. er anvendt i Gøtestam & Johansson (2003).

DSM-IV indeholder en række diagnostiske kriterier:

- afhængighed af spil
- behov for at spille for stadigt større beløb
- ingen succes med at kontrollere/begrænse spilleomfanget
- oplever rastløshed eller irritation ved forsøg på at spille mindre
- spiller for at flygte fra problemer
- vender tilbage efter tab af penge
- skjuler eller lyver over for familie, venner og andre om spilleomfang
- har deltaget i illegale affærer
- har mistet eller sat betydningsfulde forhold på spil
- afhængig af økonomisk hjælp fra andre.

Hvert kriterium kan enten være opfyldt eller ikke opfyldt (ja/nej). Såfremt

der forekommer mindst 5 positive scorere, betegnes den pågældende som patologisk spiller, mens 3-4 scorere betyder risikospiller. Patologiske spillere og risikospillere kaldes tilsammen problemspillere.

Af andre måleredskaber kan nævnes South Oaks Gambling Screen (SOGS) og (SOGS-R), hvor sidstnævnte er en senere version, som ikke kun refererer til spilleproblemer på et eller andet tidspunkt i livet, men også til forekomsten af sådanne problemer inden for det seneste år (Lesieur & Blume, 1987). Begge SOGS-redskaberne bygger på DSM-IV, idet de dog indeholder dobbelt så mange spørgsmål. SOGS-spørgsmålene kan sammenfattes som:

- Er De vendt tilbage for at genvinde tabte penge?
- Har De hævdet at have vundet penge, selvom De har tabt?
- Har De spillet for mere, end De havde til hensigt?
- Har De modtaget kritik af/bemærkninger om deres spilleadfærd?
- Har De haft skyldfølelse over Deres spilleadfærd eller følgerne heraf?
- Har De villet holde op med at spille, men ikke troet De kunne?
- Har De gemt kvitteringer eller andre tegn på spil for Deres nærmeste?
- Har De haft skænderier med deres nærmeste over Deres håndtering af penge?
- Har De haft skænderier om penge, der skyldtes Deres spilleadfærd?
- Har De lånt penge af nogle og undladt at betale dem tilbage som følge af Deres spil?
- Er De udeblevet fra arbejde (eller skole) pga. Deres spil?
- Har De lånt penge til at spille for eller til at betale spillegæld tilbage med?
- Har De lånt penge fra én eller flere nærmere angivne steder (12 steder)?
- Har De følt, at det har været et problem for Dem at spille om penge?

Det forholdsvis store antal spørgsmål i SOGS er begrundet i ønsket om at have et redskab til kliniske formål rettet mod grupper, hvor forekomsten af pengespilsproblemer er særligt fremtrædende. Antallet af scorere angiver graden af spilleproblemer, idet 1-4 scorere angiver nogle spilleproblemer og 5+ angiver patologisk spilleadfærd.

SOGS og SOGS-R var i en periode meget anvendt til prævalensstudier. Både i den landsdækkende norske (Lund & Nordlund, 2003) og i den tilsvarende svenske undersøgelse (Rönnerberg et al., 2000) indgik dette redskab, ligesom det var tilfældet i en landsdækkende undersøgelse i New

Zealand (Abbott & Volberg, 1996) og i forskellige stater og lande i Nordamerika, Asien og Europa (Volberg & Dickerson, 1996, se Rönnerberg et al., 2000). En oversigt findes i Petry & Armentano (1999). Den diagnostiske effektivitet af anvendelsen af SOGS og SOGS-R er blevet undersøgt i New Zealand og Sverige, hvor også DSM-IV indgik, gennem et såkaldt to-trins-design i form af test-retest. For de forskellige spil kategorier – scorer – blev der efterfølgende gennemført kliniske undersøgelser for at finde *sande* patologiske spillere, og dermed om der var nogle falske positive i prævalensundersøgelsen. Det viste sig for New Zealand, at alle kategorier indeholdt sådanne spillere, og at prævalensen derfor skulle korrigeres 0,1 pct. ned, idet det blev antaget, at der ikke blandt regelmæssige spillere – 0 score – forekom falske negative spillere. Blot en beskedent andel af sådanne falske negative spillere kunne øge prævalensen væsentligt, da gruppen er forholdsvis stor, og der er forholdsvis få problemspillere. I Sverige vurderes retest-reliabiliteten for både SOGS-R og DSM-IV at være god (Johnsson et al., 2003). Også validiteten for de to måleredskaber er undersøgt i den svenske undersøgelse. Det viser sig her, at både SOGS-R og DSM-IV er gode til at forudsige variationen i en efterfølgende måling, mens forskellige problemer tilknyttet spilleadfærden er vanskeligere at indfange via de to måleredskaber, hvorfor denne form for validitet er mindre god.

SOGS er blevet kritiseret for ikke i tilstrækkeligt omfang at tage hensyn til nye spil typer og nye grupper af spillere. Det gælder således formuleringen af nogle af spørgsmålene, som ikke er blevet anset for at være lige relevante for alle grupper. For eksempel er nogle lånemuligheder ikke tilgængelige for lavindkomstgrupper, ligesom kritik fra andre over ens spil måske ikke forekommer så hyppigt blandt personer med høje indkomster.

Som et resultat af kritikken af SOGS og for at kunne anvende flere måleredskaber samtidig har National Research Center at the University of Chicago (NORC) (Gerstein et al., 1999) udviklet redskabet NODS, som er en forkortelse af NORC DSM Screen for Gambling Problems. Dette redskab bygger på DSM IV og indeholder 17 spørgsmål, som er gengivet i deres fulde ordlyd i bilag 1. Forkortet lyder de:

Har der været perioder:

- hvor De har overvejet Deres spilleerfaringer eller planlagt fremtidige spil (N1)?
- hvor De har brugt tid på at skaffe penge til at spille for (N2)?

- hvor De har spillet for mere og mere for at opnå den samme spænding (N3)?
- Har De prøvet at holde op med, skære ned på eller styre Deres spillelyst i disse perioder (N4)?
- Har De været rastløs eller irriteret (N5)?
- Har De uden held prøvet at holde op, skære ned på eller styre Deres spillelyst (N6)?
- Har De prøvet dette tre eller flere gange (N6a)?
- Har De spillet for at glemme personlige problemer (N7)?
- Har De spillet for at slippe af med ubehagelige følelser som skyld, angst, hjælpeløshed eller depression (N8)?
- Er De vendt tilbage for at genvinde tabte penge (N9)?
- Har De løjet over for Deres nærmeste om, hvor meget De spiller hhv. Deres tab på spil (N10)?
- Har De løjet om dette tre eller flere gange (N10a)?
- Har De udstedt en dækningsløs check eller taget noget fra Deres nærmeste for at kunne betale for Deres spil (N11)?

Har Deres spil:

- givet anledning til alvorlige eller gentagne problemer i forhold til Deres nærmeste (N12)?
- medført, at De har mistet job eller haft problemer på arbejdet, eller mistet job eller karrieremulighed (N13)?

Har De:

- bedt Deres nærmeste om lån eller anden hjælp til at komme ud af en desperat økonomisk situation forårsaget af spil (N14)?
- haft problemer i skolen eller fået dårligere karakterer som følge af Deres spil (kun for personer under uddannelse) (N15)?

Ligesom SOGS-R måler NODS både livstidsprævalensen og prævalensen inden for det seneste år. Selvom antallet af spørgsmål er lavere i NODS end i SOGS-R, anses NODS for at være mere restriktivt, i og med flere undersøgelser har vist, at det giver færre problemspillere (Stinchfield & Govoni, 2001). I NODS karakteriseres personer med en score på 1-2 som

risikospillere, personer med en score på 3-4 som problemspillere og personer med 5+ scorer som patologiske spillere/ludomaner.

Ifølge Lund & Nordlund (2003) var formålet med NODS at reducere antallet af falske positive i forhold til SOGS, og i en refereret test af Gerstein et al. (1999) viser det sig, at NODS har "en god intern konsistens og 'retest' reliabilitet". Det anføres yderligere, at NODS-livstidsmålet har god validitet, idet det grupperer personer med problematisk og patologisk spil rigtigt. NODS-seneste år er ikke lige så godt, hvorfor Gerstein et al. anbefaler at estimere prævalens og undersøge korrelationer ved hjælp af livstidsmålet. Der henvises til, at NODS-livstid har fordel af at bygge på DSM-IV, som har et indbygget livstidsperspektiv.

At NODS diskriminerer mere end SOGS-R, både hvad angår livstids- og seneste års-målingerne, bekræftes af nærværende undersøgelse, se afsnit 3.1. Der fremkommer således lavere prævalenser af problemspillere og ludomaner ved brug af NODS frem for SOGS-R, viser pilotundersøgelsen, som anvendte begge måleredskaber for netop at teste dette spørgsmål. I hovedundersøgelsen indgik derfor kun NODS-nogensinde og -seneste år. Det var imidlertid ikke alle respondenter, der blev udsat for NODS-instrumentet. Personer, som på de indledende spørgsmål angav aldrig at have tabt mere end 35 kr. på pengespil på én dag, blev således umiddelbart defineret som ikke-risiko- eller ikke-problemspillere. En sådan afgrænsning blev brugt, fordi det af pilotundersøgelsen, hvor alle respondenter fik både NODS og SOGS-R, viste sig, at der under denne grænse ikke var nogen risiko- eller problemspillere.

I interviewene i pilotundersøgelsen og i den store undersøgelse refererede hvert spørgsmål først til forhold af betydning for spilleproblemer nogensinde i livet – NODS-N hhv. SOGS-R-N – og dernæst til samme forhold inden for det seneste år – NODS-S hhv. SOGS-R-S. Begrundelsen var, at respondenterne ikke skulle stilles unødige spørgsmål, hvilket samtidig betød, at forekomsten af spilleproblemer inden for den seneste år pr. definition bliver mindre end forekomsten af spilleproblemer nogensinde i livet.

Det skal afslutningsvist nævnes, at prævalensmålinger inden for misbrugsområdet som regel giver væsentligt lavere forekomster af problemet end klinisk baserede undersøgelser, se fx Lund & Nordlund, 2003). Det taler som tidligere nævnt for, at de i denne undersøgelse beregnede prævalenser snarere er undervurderede end overvurderede i forhold til problemets faktiske omfang.

UDBREDELSE AF PENGESPIL I DANMARK

For at belyse udbredelsen af pengespil i Danmark er det nødvendigt at afgrænse, hvad der menes med sådant spil. For det første indebærer pengespil selvsagt, at der betales et indskud for at deltage i spillet, for det andet, at der er en gevinstchance, og for det tredje, at der er involveret ikke helt ubetydelige økonomiske værdier.

I de fleste landes lovgivninger er pengespilområdet reguleret i større eller mindre omfang. I Danmark findes der generelle bestemmelser i Straffeloven, samt en omfattende særlovgivning om forskellige former for hasardspil (Skatteministeriet, 2001). Ifølge Straffelovens §204 er det strafbart erhvervsmæssigt eller ikke-erhvervsmæssigt at udbyde, medvirke til eller deltage i hasardspil, som finder sted på et offentligt tilgængeligt sted. Ikke-erhvervsmæssig deltagelse i eller medvirken til ikke-erhvervsmæssig utilladt hasardspil, som finder sted privat, er imidlertid ikke omfattet af disse bestemmelser (ibid, p. 30). Med hensyn til særlovgivningen omfatter denne bestemmelser vedrørende tips- og lottospil, heste- og hundevæddeløb, Klasselotteri, kasinospil, spilleautomater, lokale totalisatorspil m.fl. Der er således et omfattende regelsæt, der skal tilgodeses for at få tilladelse til at udbyde nævnte spil. Spillemyndigheden under Skat overvåger og kontrollerer store dele af spilmarkedet, se www.spillemyndigheden.dk.

2.1 FORBRUG AF PENGESPIL

Det er først og fremmest Dansk Tipstjeneste A/S, der står for pengespil i Danmark. Selskabet blev etableret i 1948 og ejes for 80 pct.'s vedkommende af staten. Ud over moderselskabet Dansk Tipstjeneste A/S er der datterselskabet Dansk Automatspil A/S, som blev stiftet i 2001. Dansk Tipstjeneste A/S udbyder spil i to kategorier: Videnspil og Heldspil, hvor førstnævnte omfatter sportsspil som Tips, Oddset og Måljagt. Heldspil omfatter Lotto, Onsdags Lotto, Joker, Boxen og fem skrabespil: Quick, miniQuick, Julekalender Quick, Bogstavjagt og Eldorado. I 2002 blev nogle af Tipstjenestens spil, herunder Lotto, tilgængelige på internettet. Dansk Automatspil A/S opstiller og driver spilleautomater på linje med private spilleautomatvirksomheder og har en markedsandel på godt 16 pct. (www.tips.dk). Antallet af spilleautomater er med udgangen af 2005 ca. 22.100 fordelt på ca. 3.700 spillesteder (Spillemyndigheden maj 2006). Endvidere er der seks spillekasinoer, der har været tilladt i Danmark siden 1991.

Der findes også andre aktører end Dansk Tipstjeneste, såsom private spillekasinoer mv., hvilke bidrager til, at den samlede bruttoomsætning før udbetaling af gevinster udgjorde godt 21 mia. kr. i 2005 og knap 7 mia. kr. efter gevinstudbetalinger (tabel 2.1). Den største omsætning var på spilleautomaterne, efterfulgt af lottospillene fra Dansk Tipstjeneste. Disse beløb er eksklusive omsætningen fra danskernes spil hos udenlandske bookmakere og på kasinospillene inkl. poker på internettet, da det ikke er muligt at få præcise oplysninger herom. I Dansk Tipstjenestes årsrapport fra 2005 (se www.tips.dk) skønnes omsætningen fra bookmakerspil mv. i udlandet til over 5 mia. kr., mens pokerspil vurderes at have øget omsætningen på det danske spillemarked med over 1 mia. kr.

I forhold til i 2002 har både spilleautomater, Lotto, Oddset, Joker, Klasse-, Vare- og Landbrugslotterierne, Keno, Trackside og Boxen haft stigende omsætninger, selvom niveauerne er forskellige, mens bingo/banko, heste- og hundevæddeløb og humanitære lotterier har haft stagnende omsætning, og skrabespil og tipning faldende omsætning (tabel 2.2). Udviklingen i de forskellige spilomsætninger hænger bl.a. sammen med, hvornår de er introduceret. Således blev tipning introduceret allerede i 1948, mens lotto kom til i 1989, kasinoer i 1991, skrabespillet i 1992, viking/onsdagslotto i 1993 og bookmakerspil i 1994. I 2000 indførtes Joker, og i 2002 blev de fleste af Tipstjenestens spil tilgængelige på internettet. Den nævnte stigning i omsætningen på spilleautomaterne er på-

virket af, at der er sket en kanalisering af omsætning fra ulovlige spilleautomater over på lovlige spilleautomater (Spillemyndigheden, 2004).

Den samlede stigning i omsætningen på registrerede spil har været på godt 11 pct. årligt i perioden 2002-2005, svarende til en omsætning på 15.576 mio. kr. i 2002 og 21.457 mio. kr. i 2005 (tabel 2.2).

Tabel 2.1

Samlet omsætning fordelt på forskellige spiltyper, 2005. Mio. kr.

Spiltype	Brutto	Netto ⁰ .
Lotto (Lørdagslotto, Onsdagslotto)	3.751	2.063
Fodboldtips (tipskupen)	254	134
Bingo-/bankospil	1.200	300
Oddset	1.547	449
Udenlandske bookmakerspil	-	-
Skrabelodder	839	461
Heste- og hundevæddeløb	469	131
Spilleautomater		
1) "enarmede tyveknægte"	11.600	2.083
2) pokerspilleautomater ¹	-	-
3) automater på kasino ²	-	-
Roulette ³	-	-
Kortspil (poker, blackjack o.l.) ⁴	-	-
Terningespil ⁵	-	-
Kasino	-	370
Andet (herunder Klasse-, Vare-, Landbrugslotteriet) ⁶	1.797	838
I alt	21.457	6.829

⁰ Brutto minus gevinstudbetalinger.

¹ Her er tale om ulovlige spilleautomater, hvorfor der ikke findes noget tal.

² Indgår i den samlede kasinoomsætning.

³ Indgår i den samlede kasinoomsætning, ekskl. roulettespil på Internettet mv.

⁴ Inkluderer både poker, blackjack o.l. på nettet mv. og på kasino.

⁵ Formentlig ulovlige spil, hvorfor omsætningen ikke kendes.

⁶ Ud over Klasse, Vare – og Landbrugslotterierne også humanitære lotterier (fx Kræftens Bekæmpelse) og nogle af Tilstøjningens spil (Keno, Boxen, Trackside, Joker).

Kilde: Spillemyndigheden

2.2 FORBRUG AF PENGESPIL IFØLGE SPØRGESKEMAUNDERSØGELSE

I det følgende belyses voksne danskeres forbrug af pengespil på baggrund af interviewoplysninger, se kapitel 1. Omkring 8.000 voksne danskere i alderen 18-74 år er blevet interviewet pr. telefon om deres spilleadfærd. Da der er sket en tilfældig udvælgelse af disse mennesker – respondenter – og prævalensen ikke varierer væsentligt, hvad enten denne beregnes på et

Tabel 2.2

Bruttoomsætning på det danske spillemarked, 2002-2005. Mio. kr.

	2002	2003	2004.	2005
Lotto (Lørdagslotto, Onsdagslotto)	3.647	3.661	3.781	3.751
Tipning (inkl. måljagt)	345	317	281	254
Joker	493	503	597	702
Keno, Trackside, Boxen	111	154	398	312
Bingo/banko ¹	1.200	1.200	1.200	1.200
Oddset	755	1.420	1.520	1.547
Udenlandske bookmakerspil	-	-	-	-
Skrabespil	914	990	911	839
Heste – og hundevæddeløb	468	469	458	469
Spilleautomater	7.000	9.150	10.455	11.600
Kasino ²	-	-	-	-
Klasse-, Vare – og Landbrugs lotteriet	513	550	594	645
Humanitære lotterier ¹	130	135	135	138
Kasinospil på nettet (inkl. poker)	-	-	-	-
I alt	15.576	18.549	20.330	21.457

¹ Skøn² Bruttoomsætningen før gevinster kendes ikke.

Kilde: Spillemyndigheden

vægtet eller ikke-vægtet grundlag, se afsnit 3.2 – er det muligt på denne baggrund at udtale sig med rimelig sikkerhed om spilleadfærden i hele den voksne danske befolkning.

Hvorvidt der har været ændringer i spilleadfærden, fremgår ikke umiddelbart af det følgende. Der er dog stillet en række spørgsmål om, hvorvidt man nogensinde har spillet forskellige spil mv., henholdsvis om man har gjort dette inden for det sidste år eller måned.

Spørgsmålene, som belyses, er:

- hvilke spil der spilles på
- baggrunden for at spille på forskellige spil
- hvor mange penge der spilles for
- hvor hyppigt der spilles
- sammenhængen mellem forskellige spiltyper.

For samtlige spørgsmåls vedkommende refereres til spørgeskemaerne, som er tilgængelige på www.sfi.dk. Det er således formuleringerne dér, som i øvrigt for de flestes vedkommende svarer til dem i andre spilprævalensundersøgelser (Lund & Nordlund, 2003; Rönnerberg et al., 2000), der danner grundlag for beskrivelserne.

Hvor mange spiller om penge, hvilke spil spilles der på, og spiller folk på mange/få forskellige spil?

Der er tale om en udbredt deltagelse i pengespil i den danske befolkning. Således har knap 91 pct. af alle 18-74-årige på et eller andet tidspunkt brugt penge på spil, og heraf har 85 pct. spillet inden for det seneste år svarende til 77 procentpoint af den voksne befolkning. Ser vi alene på den seneste måned, er andelen af spillere opgjort til 53 pct. (tabel 2.3). De fleste danskere har med andre ord på et eller andet tidspunkt prøvet at spille om penge, og en betydelig andel heraf gør det fortsat.

Andelen af befolkningen i Danmark, der spiller pengespil, viser sig at være på nogenlunde det samme niveau som i Norge (Lund & Nordlund, 2003, p. 47) og Sverige (Rönning et al., 2000, p. 42), mens vi angiveligt har en højere deltagelse end i fx USA og i England (Gerstein et al., 1999).

Tabel 2.3

Udbredelsen af pengespil.

Har brugt penge på spil (nogensinde)	Har brugt penge på spil i løbet af det sidste år	Har brugt penge på spil i løbet af den sidste måned (kun pilotundersøgelse)
N=8153	N=8153	N=1366
Andel	Andel	Andel
91	77	53

Det er først og fremmest Lotto, der bliver spillet i Danmark. Mere end 80 pct. af danskerne har på et eller andet tidspunkt prøvet dette spil, og inden for den seneste måned er det stort set den samme andel, der har gjort det (tabel 2.4). Det næstmest udbredte spil er skrabelodder, som knap 75 pct. har spillet på et eller andet tidspunkt, og som 20 pct. har spillet på den seneste måned. Herefter følger forskellige former for lodsedler, som over 50 pct. har brugt penge på, og 16 pct. har gjort det inden for den seneste måned. Såkaldt enarmede tyveknægte er det halvdelen af befolkningen, som har prøvet, mens det kun er godt 3 pct. som har spillet på dem i løbet af den seneste måned. Udbredelsen af fodboldtips har en tilsvarende udbredelse som enarmede tyveknægte, mens bingo-/bankospil er lidt mindre udbredte med en deltagelse på 40 pct. på et eller andet tidspunkt og knap 3 pct. inden for det seneste år. Det er relativt få, der nogensinde har spillet Oddset og på automatspil på kasino (14,1 og 13,5 pct.).

Fordelingen af spil på spiltyper ligner i høj grad fordelingen i

Norge, hvor Lotto også er det mest udbredte. Herefter følger fodboldspil, spil på pengeautomater, forskellige bingovarianter, osv. (Lund & Nordlund, 2003, p. 47; Kavli & Berntsen, 2005).

Tabel 2.4

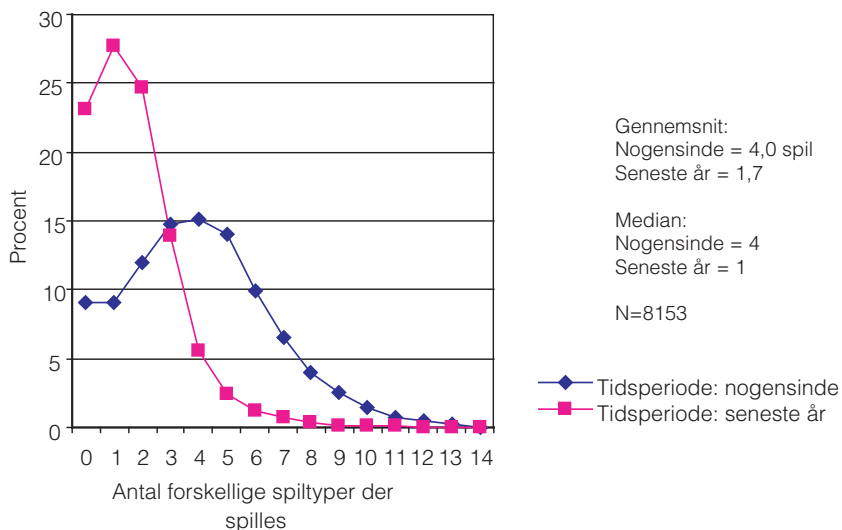
Udbredelsen af forskellige typer af pengespil.

	Har brugt penge på dette spil (nogensinde) N=7415 Andel	Har brugt penge på dette spil i løbet af det sidste år N=6278 Andel	Har brugt penge på dette spil i løbet af den sidste måned (Kun pilot- undersøgelse) N=725 Andel
Lotto	84	79	81
Skrabelodder	73	49	20
Andet (fx lodsedler, Klasse-, Være- eller Landbrugs- lotterier)	57	38	16
Enarmede tyve- knægte	52	8	3
Fodboldtips	47	9	9
Bingo-/bankospil	40	9	3
Kortspil	19	8	4
Roulette	15	3	1
Oddset	14	10	9
Automater på kasino	14	3	1
Heste-/hundevæd- deløb	11	2	1
Terningespil	6	2	1
Udenlandske book- makerspil	5	3	3
Pokerspille- automater	4	1	1

Selvom de fleste har prøvet at spille på et eller andet tidspunkt i deres liv, er der grænser for, hvor mange spil de har prøvet. Det mest almindelige antal spil er fire, og inden for det seneste år er det almindeligt, at man kun har spillet ét spil. Det er naturligvis ikke ensbetydende med, at alle har nøjedes med det, hvilket viser sig ved, at det gennemsnitlige antal for det seneste år er 1,7 spil (figur 2.1). Der er således en del, der har spillet et-to spil, og 2,7 pct. af befolkningen angiver at have spillet flere end fem forskellige spil i løbet af det seneste år. Set over hele livet har 25,9 pct. af befolkningen prøvet at spille på mindst fem forskellige typer spil.

Figur 2.1

Antal spiltyper, der spilles på.



Udbredelsen af spil på internettet

Der er en betydelig opmærksomhed omkring internetspil i almindelighed, og som Tipstjenesten i øvrigt startede med i 2002. Denne opmærksomhed skyldes først og fremmest, at internetspil anses for vanskeligere at "styre" for den enkelte, da det er nemt og hurtigt at spille, samtidig med at udbredelsen af hjemmecomputere med internetopkoblinger er steget. I 2001 havde 59 pct. af den danske befolkning adgang til internettet fra hjemmet, i 2006 har 83 pct. adgang fra hjemmet (Danmarks Statistik, Statistikbanken).

Imidlertid viser det sig, at det kun er omkring 12 pct. af alle spillere, som på et eller andet tidspunkt har spillet pengespil, der har prøvet at spille på internettet (tabel 2.5). Blandt spillere, som har spillet inden for det seneste år, er andelen tilsvarende knap 11 pct., hvilket afspejler, at internetspil ikke er et helt nyt tilbud. Det er dog alligevel vanskeligt at forudse i dag, hvordan netop denne form for spil vil udvikle sig fremover. At det fortrinsvis er blandt yngre aldersgrupper, at internetspillet er udbredt (tabel 2.7), indebærer ikke nødvendigvis et stigende omfang fremover, da internetspil kan vise sig at være aldersrelateret.

Et andet spørgsmål vedrørende internetspil er, om det erstatter andre spillesteder, eller om det blot er endnu et sted, der spilles. I figur 2.2 er angivet sammenhængen mellem antal forskellige spil, der spilles, og

Tabel 2.5

Pengespil på nettet.

	Personer, der har spillet pengespil (nogensinde)	Personer, der har spillet pengespil det seneste år	Personer, der har spillet pengespil den sidste måned (kun pilotundersø- gelsen)
	N=7415 Andel	N=6279 Andel	N=725 Andel
Har spillet på nettet (i det pågæl- dende tidsrum)	11,5	10,8	12,1

Tabel 2.6

Pengespil på nettet for aldersgrupper.

	Andel, der har spillet pengespil på nettet (nogensinde)	Antal respondenter i de fire aldersgrupper
	Andel	Andel
18-24 år	21,1	692
25-44 år	17,0	3124
45-64 år	5,0	3355
65-74 år	1,0	982

andelen af personer, der spiller ét eller flere spil på internettet. Det viser sig, at jo flere spil man har spillet på et eller andet tidspunkt i livet, jo større er sandsynligheden for, at ét af disse er foregået på internettet. Endnu mere udpræget er dette billede, hvis vi alene ser på dem, der har spillet inden for det seneste år. Det tyder på, at internetspil især er udbredt blandt spillere, som spiller på flere forskellige spil, og at internettet derfor er blevet endnu et sted at spille sine spil, og at det ikke erstatter andre spil.

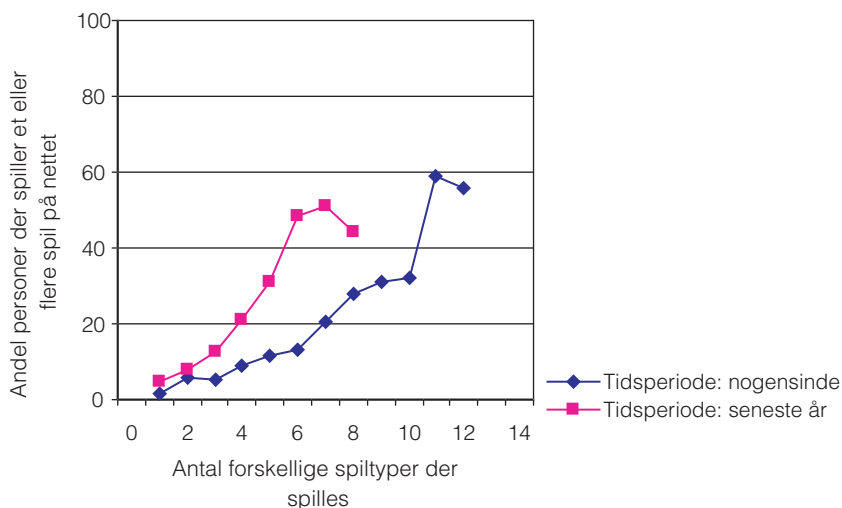
Udbredelsen af spil på spilleautomater

Som det er fremgået ovenfor, er det en betydelig del af befolkningen, der på et eller andet tidspunkt har spillet på spilleautomater, og over halvdelen af den legale spilleomsætning på det danske spillemarked foregår da også på sådanne maskiner. Der blev således omsat for over 11 mia. kr. på legale spilleautomater i 2005.

Imidlertid findes der også spilleautomater i illegale spilleklubber, hvorfra der af gode grunde ikke findes nogen officielle omsætningsoplysninger. For at give et billede af spillet på spilleautomater og dermed af befolkningens samlede spillemønster bør både legale og illegale spilleauto-

Figur 2.2

Sammenhæng mellem spil på nettet og antal forskellige spiltyper (der er kun angivet andele for N>20).



Tabel 2.7

Hvor foregår spil på spilleautomater (kun én svarmulighed)

(Spørgsmålet er kun stillet til de personer, som har spillet pengespil den sidste måned¹). Procent.

Spillested	Har spillet det pågældende sted den sidste måned
	N=1614
Forlystelsespark (Tivoli o.l.)	39,6
Værtshus, grillbar, restaurant	20,3
Andet	14,1
Kasino	12,5
Spillehal i tilknytning til kiosk eller travcafe	6,1
Legale spillehaller	4,1
Tankstation, videoforretning	1,9
Bankocenter, bowlingcenter	1,4
Illegal spilleklub	0,1

¹ Kun svar fra hovedundersøgelsen indgår, da spørgsmålet ikke er stillet i pilotundersøgelsen.

mater tælles med, selvom omsætningen på sidstnævnte formentlig er relativt beskedne. På baggrund af oplysningerne i surveyen er det muligt at belyse, hvor automatspil foregår (tabel 2.7). Det viser sig således, at for spillere, som har spillet inden for den seneste måned, har 40 pct. på et eller andet tidspunkt i deres liv gjort det i en forlystelsespark, mens hver femte har gjort det på et værtshus, grillbar og/eller på en restaurant. Andre

spillesteder og kasinoer har 13-14 pct. af alle spillere prøvet, hvorimod spillehaller i tilknytning til kiosk eller travcafé kun er prøvet af omkring hver tyvende spiller. Det er kun meget få, som har spillet på spilleautomat på en tankstation eller i en videoforretning (1-2 pct.), og færre end én ud af tusinde, som spiller på spilleautomat, oplyser, at de har spillet i en illegal spilleklub.

Den største indsats på spilleautomater gøres på enarmede tyveknægte, hvor spillere, der har spillet pengespil den seneste måned, gennemsnitligt bruger 10 kr. Automater på kasinoer bruges der godt 2 kr. på, mens pokerspilleautomater er nede under 1 kr. (tabel 2.8). For dem, der spiller på enarmede tyveknægte, er det gennemsnitlige spillebeløb på 473 kr. på en måned, mens det for spillere på automater på kasinoer er på 301 kr. Pokerautomatspillere bruger tilsvarende 157 kr. på en måned på sådanne automater. Hvorvidt det er de samme spillere, der spiller på alle tre slags spilleautomater, siger disse tal ikke noget om, men i afsnit 2.6 fremgår det, at der er stor sandsynlighed for, at automatspillere spiller på flere forskellige slags automater.

Tabel 2.8

Spilleomfang for forskellige typer af spilleautomater.

Gennemsnitsforbrug den sidste måned	Alle der har spillet pengespil den sidste måned ¹ N=3948	Personer der har spillet for mere end 0 kr. på den pågældende automat den sidste måned. ¹		
		Gns. kr.	Maks. kr.	N
Enarmede tyveknægte	9,82	472,91	5.000	82
Pokerspilleautomater	0,75	156,84	500	19
Automater på kasino	2,28	300,70	2.000	30

¹ Uden outliers (1 person, der har spillet for 30.000 kr. på enarmede tyveknægte, og 1 person, der har spillet for 6.000 kr. på pokerspilleautomater).

Hvis nævnte spilleindsatser ganges op til et niveau for hele befolkningen, er der tale om en spilleomsætning, som er betydeligt mindre end oplyst af Spillemyndigheden, jf. tabel 2.2. Det er således ikke alt spil, som er blevet oplyst i interviewene, bl.a. fordi det kan være svært for de fleste at oplyse det faktiske forbrug på de enkelte spil, ligesom der kan være tale om et selektivt skøn. Spillemyndighedens oplysninger er uden omsætningsoplysninger fra illegale spilleklubber, hvilket dog vurderes at være af mindre betydning.

2.3 BAGGRUNDEN FOR AT SPILLE PÅ FORSKELLIGE SPILTYPER

Det mest udbredte motiv til at spille om penge er ikke overraskende ønsket om at vinde et større eller mindre pengebeløb. Mere end halvdelen (55 pct.) af alle, der har spillet inden for den sidste måned, oplyser således, at udsigten til at vinde store gevinster er det afgørende motiv for at spille det spil, der spilles hyppigst (tabel 2.9). Heroverfor står ønsket om underholdning, som 15 pct. angiver som et motiv for at spille om penge. Der er imidlertid også andre motiver, såsom nemhed og spænding, hvilke tilsammen 17 pct. angiver som begrundelser for at spille det hyppigst spillede spil. I anden del af denne undersøgelse (Bonke, 2005), som forventes publiceret primo 2007, vil der blive set nærmere på motivet for at spille om penge.

Tabel 2.9

Typiske begrundelser for at spille det pengespil, man spiller hyppigst (personer, der har spillet den seneste måned). Flere begrundelser pr. spiller kan forekomme. Procent.

Personer, der har spillet pengespil den sidste måned	
N=3985	Procent
Jeg kan vinde store gevinster	55,3
Andre årsager (fx det er nemt)	17,7
Det er underholdende	15,0

Der er givet forskellige begrundelser for at spille de enkelte spiltyper. For lottospillere er det overvejende motiv ønsket om at vinde store gevinster, hvorimod underholdningsmotivet er meget mindre udbredt (49 pct. mod 7 pct.). Det samme gælder køb af lodsedler, hvor gevinstmotivet også dominerer underholdningsmotivet. Omvendt forholder det sig med bingo-/bankospil og Oddset samt kortspil, hvor underholdning oftere er givet som grund til at spille end ønsket om gevinst (tabel 2.10). For udenlandske bookmakerspil – hvor underholdning og investering er lige udbredte motiver – er der forholdsvis mange, der angiver gode færdigheder som afgørende for, at de spiller disse spil. Tilsvarende oplyser forholdsvis mange, at det sociale samvær er vigtigt ved bingo-/bankospil, og at de gode formål, som provenuet ved lotterier anvendes til, har betydning for deres køb af lotterisedler.

Tabel 2.10

Typiske begrundelser for at spille forskellige pengespil (personer, der har spillet den seneste måned). Flere begrundelser pr. spiller kan forekomme.*

Spiltype, man spiller hyppigst	Jeg kan vinde store gevinster	Det er underholdende	Anden Begrundelse
N=3985	Procent	Procent	Andel
Lotto (Lørdagslotto, Onsdagslotto)	49,3	7,3	
Fodboldtips (tipskupon)	0,4	0,4	
Bingo-/bankospil	0,1	0,8	1,5 ¹
Oddset	0,8	1,5	1,1 ²
Udenlandske bookmakerspil	0,2	0,2	0,2 ³
Skrabelodder	2,5	2,1	
Kortspil (poker, blackjack o.l.)	0,4	1,6	
Andet (herunder lodsedler, Klasse-, Vare-, Landbrugslotterier)	1,2	0,3	2,2 ⁴
Ikke denne begrundelse for hyppigste spil	44,3	84,6	

* I tabellen indgår kun de spiltype, som mere end 20 personer spiller hyppigst.

¹ 1,5 pct. svarer, at de spiller bingo-/bankospil hyppigst, fordi de kan spille det med andre.

² 1,1 pct. svarer, at de spiller Oddset, fordi de er gode til spillet/har færdigheder.

³ 0,2 pct. svarer, at de spiller udenlandske bookmakerspil, fordi de er gode til spillet/har færdigheder.

⁴ 2,2 pct. svarer, at de spiller "andet" spil, fordi overskuddet fra spillet går til gode formål.

Tabel 2.11

Typiske begrundelser for at spille det pengespil, man spiller hyppigst, og som spilles på nettet (personer, der har spillet den seneste måned). Flere begrundelser pr. spiller kan forekomme.*

Spiltype, man spiller hyppigst, og som spilles på nettet	Jeg kan vinde store gevinster	Det er underholdende	Anden Begrundelse
N=517	Andel	Andel	Andel
Lotto (Lørdagslotto, Onsdagslotto)	44,3	4,1	
Fodboldtips (tipskupon)	1,2	1,2	
Oddset	2,7	3,9	4,1 ¹
Udenlandske bookmakerspil	1,5	1,5	
Kortspil (poker, blackjack o.l.)	2,1	6,6	
Ikke denne begrundelse for hyppigste spil	46,0	80,5	

* Der indgår kun de spiltype, som mere end 20 personer spiller hyppigst samt spiller på nettet.

¹ 4,1 pct. svarer, at de spiller Oddset, fordi de er gode til spillet/har færdigheder.

For spil på internettet gives der stort set de samme begrundelser for at spille som dem, der gives for spil i almindelighed (tabel 2.11). Lotto er også her først og fremmest drevet af et gevinstmotiv, mens Oddset og især kortspil handler om underholdning. Og igen fremhæves gode færdigheder som afgørende for at spille Oddset.

2.4 FORBRUG AF PENGE OG TID

Ifølge interviewundersøgelsen er det gennemsnitlige beløb for spillere, som har spillet inden for den seneste måned, på 335 kr. (tabel 3.14). Det svarer til, at hver spillende voksne dansker gennemsnitligt spiller for 175 kr. på en måned. For de fleste spillere er det nogenlunde det samme beløb, der anvendes fra måned til måned på spil. Tre ud af fire angiver således, at de i den måned, de blev spurgt, anvendte det samme beløb som måneden før, mens 16 pct. oplyser, at de spillede for mindre, og 9 pct., at de spillede for mere måneden før (2.12).

Tabel 2.12

Variation i spilleudgifter fra måned til måned (spørgsmålet er kun stillet til de personer, der har spillet den sidste måned). Procent.

N=3931	Større spilbeløb end måneden før	Samme spilbeløb som måneden før	Mindre spilbeløb end måneden før
	16,3	74,9	8,9

Hvad angår forskellige spil, er lotto udgiftsmæssigt set topscorer med et gennemsnitligt beløb på 140 kr. for alle, der har spillet den seneste måned. Herefter følger lodsedler, Oddset og skrabelodder med beløb på hver 21-23 kr. (2 første kolonner i tabel 2.13). For alle andre spil er det gennemsnitlige spillebeløb på under 20 kr. om måneden, idet der dog er store variationer mellem spillene (tabel 2.13). Disse beløb siger ikke noget om, hvor meget spillerne af de enkelte spil spiller for på disse spil. Et lille gennemsnitligt beløb for alle spillere kan enten dække over, at mange kun spiller for få penge, eller at nogle få spiller for mange penge. Det sidste er klart tilfældet for roulette, som 1 pct. gennemsnitligt spiller 621 kr. på i løbet af en måned, og for heste- og hundevæddeløb, som spilles ligeledes af 1 pct. med et gennemsnitligt beløb på 426 kr. om måneden (2 sidste kolonner i tabel 2.13). Også udenlandske bookmakerspil, enarmede tyveknægte og auto-

mater på kasino er forholdsvis “eksklusive” spil med deltagelse af hver 2 pct. af spillerne, som har spillet inden for den seneste måned, og med gennemsnitlige indsatser på henholdsvis 596 kr., 473 kr. og 301 kr. Blandt de mere udbredte spil er skrabelodder, som spilles af 27 pct. af de “månedlige” spillere, med 80 kr. i indsats på en måned, og endelig er Lotto det spil, flest månedlige spillere spiller, dvs. 80 pct., og med 176 kr. som månedlig indsats (tabel 2.13).

Tabel 2.13

Hvor store beløb bruges på forskellige pengespil på en måned (spørgsmålet er kun stillet til de personer, der har spillet pengespil i løbet af den sidste måned).¹

Spiltype	Alle der har spillet den sidste måned.		Personer der har spillet det pågældende spil den sidste måned.	
	Gns. i kr.	N	Gns. i kr.	N
Lotto (Lørdagslotto, Onsdagslotto)	140,48	3.952	176,30	3.149
Fodboldtips (tipskupen)	13,56	3.941	197,90	270
Bingo-/bankospil	14,30	3.946	275,28	205
Oddset	22,32	3.949	304,97	289
Udenlandske bookmakerspil	11,33	3.948	596,47	75
Skrabelodder	21,33	3.949	79,98	1.053
Heste- og hundevæddeløb	4,21	3.948	426,00	39
Spilleautomater: Enarmede tyveknægte	9,82	3.948	472,91	82
Spilleautomater: Pokerspilleautomater	0,75	3.948	156,84	19
Spilleautomater: Automater på kasino	2,28	3.949	300,70	30
Roulette	4,56	3.948	621,21	29
Kortspil (poker, blackjack o.l.)	16,52	3.940	404,25	161
Terningespil	0,54	3.949	85,96	25
Andet (herunder lodsedler, Klasse-, Vare-, Landbrugslotteriet)	22,68	3.904	118,05	750

¹ Ekskl. 3 outliers.

Tabel 2.14

Det største beløb nogensinde tabt på pengespil på en dag (spørgsmålet er kun blevet stillet til de personer, som har spillet det sidste år).

	N	Gns. i kr.	St.afv.	Maks.
Det største tab på pengespil på en dag for personer, der har spillet det seneste år	4.790	325,36	1419,5	500.000

Ikke overraskende har de fleste spillere oplevet at tabe på spil. Det er kun 3 pct., som oplyser, at dette ikke er tilfældet. Det gennemsnitlige tab beløber sig til 325 kr. og går op til 500.000 kr. som det største beløb, der er tabt på spil på en dag inden for det seneste år (tabel 2.14).

For nogle spillere indebærer deres tab, at de får gæld. Det er imidlertid kun et fåtal, nemlig 13 personer, som oplyser, at de har såkaldt spillegæld, hvilket svarer til 0,2 pct. af den del af befolkningen, der har spillet inden for det seneste år. Ud af disse 13 personer oplyser fire, at de ikke kender størrelsen på deres spillegæld. De resterende oplyser vidt forskellige gældsomfang med beløb fra 5.000 kr. op til 500.000 kr. Det giver et gennemsnit, som altså dækker over store variationer, på 117.000 kr. i spillegæld for de 13 personer i undersøgelsen.

Tabel 2.15

Spillehyppighed og gennemsnitligt spillebeløb² den sidste måned.¹

N=8082	Spille-	Spilom-	Std. afv.	N	Maks.
	hyppig-	fang			
	hed				
	Procent	Kr.			
Ca. hver dag	0,7	1.438,21	2834,5	53	15.000
Flere gange om ugen	5,8	747,07	1102,4	460	10.000
Flere gange i løbet af måneden	20,1	283,13	323,3	1.596	6.000
Få gange	21,9	164,41	438,9	1.714	9.600
Har ikke spillet i løbet af den sidste måned	28,3	-	-	-	-
Har ikke spillet i løbet af det sidste år	14,1	-	-	-	-
Har aldrig spillet pengespil	9,1	-	-	-	-

¹ Ekskl. 3 outliers.

² Spørgsmålet er kun blevet stillet til personer, der har spillet den sidste måned.

Ser vi endelig på, hvor ofte danskerne spiller om penge, viser det sig, at knap hver tiende aldrig har spillet (9 pct.), mens 14 pct. ikke har spillet i løbet af det sidste år. Det vil sige, at næsten hver fjerde dansker ikke har nogen større spilleerfaring, eller at en sådan i hvert fald ikke holdes ved lige. Blandt de resterende danskere har knap hver tredje (28 pct.) ikke spillet den sidste måned, andre 22 pct. kun nogle få gange og atter andre 20 pct. flere gange i løbet af måneden. De hyppige spillere er således i mindretal, da de, der spiller flere gange om ugen hhv. ca. hver dag, kun udgør 6 pct. og 0,7 pct. af den danske befolkning.

Ikke overraskende spiller de hyppige spillere for større beløb end

de mindre hyppige spillere. De, der kun har spillet nogle få gange i løbet af den seneste måned, har således gennemsnitligt anvendt 164 kr., mens de daglige spilleres spilleforbrug når op på gennemsnitligt 1.438 kr. på en måned (tabel 2.15).

2.5 HVEM SPILLER OG PÅ HVILKE SPIL?

Det fremgik at tabel 2.3, at 77 pct. af den voksne danske befolkning har spillet pengespil inden for det seneste år. Det svarer nogenlunde til forholdene i Norge, hvor den tilsvarende andel er 81 (Lund & Nordlund, 2003, p. 57), mens andelen i Sverige er højere, nemlig 89 (Rönning et al., 2000, p. 42).

Ligesom i de øvrige to skandinaviske lande er det fortrinsvis yngre mænd, der spiller. Således har 86 pct. af 18-24-årige mænd spillet inden for det seneste år mod 79 pct. af tilsvarende kvinder. For de øvrige aldersgrupper er der ingen nævneværdige kønsforskelle i spilletildeltagelse, ligesom der heller ikke er væsentlige forskelle mellem de forskellige aldersgrupper (tabel 2.16).

En inddeling efter uddannelse viser, at det især er personer uden erhvervsfaglig uddannelse, med en sådan, eller med en kort videregående uddannelse, der er spillere. Unge under uddannelse, personer med mellem-lang videregående hhv. lang videregående uddannelse spiller derimod i mindre omfang. Forskellen er dog ikke særlig stor, idet andelen i første gruppe, der har spillet på mindst ét spil det seneste år, er ca. 85-88 pct. mod en andel på 76-82 pct. for den anden gruppe (tabel 2.17).

Inddeles efter indkomst, er der også kun mindre forskelle på, om man spiller eller ej. Således har 83 pct. af alle personer med en månedlig indkomst efter skat på under 15.000 kr. spillet mindst ét spil inden for det seneste år, mod 87 pct. for personer med en tilsvarende indkomst på 15.000-25.000 kr. og 86 pct. for personer med månedlige indkomster efter skat på over 25.000 kr. (tabel 2.18).

Der er betydelige forskelle på, hvilke spil forskellige befolkningsgrupper spiller, ligesom det viser sig i udenlandske undersøgelser, fx Lund & Nordlund (2003), Rönning et al. (2000) og Kavli & Berntsen (2005). I det følgende belyses andelen af forskellige grupper, som har spillet på ét eller flere spil inden for det sidste år.

For unge 18-24-årige er skrabelodder det mest udbredte spil efterfulgt af Lotto. Halvdelen af både mænd og kvinder, der har spillet

Tabel 2.16

Sammenhæng mellem alder, køn og andel spillere af forskellige spil for personer, der har spillet det seneste år.

	18-24-årige		25-44-årige		45-64-årige		65-74-årige	
	Andel		Andel		Andel		Andel	
	Kvin- der N=306	Mænd N=386	Kvin- der N=1620	Mænd N=1504	Kvin- der N=1730	Mænd N=1625	Kvin- der N=478	Mænd N=504
Lotto (Lørdags- lotto, Ons- dagslotto)	35,0	39,4	61,5	70,8	61,0	65,2	47,5	56,2
Fodboldtips (tipskupon)	3,3	24,4	2,2	13,4	2,9	8,4	2,9	7,3
Bingo-/banko- spil	10,5	7,0	7,3	3,9	7,9	4,1	14,4	5,8
Oddset	6,2	32,6	3,1	19,8	0,9	5,4	0,2	2,2
Udenlandske bookmaker- spil	0,7	15,8	0,4	7,1	0,0	0,8	0,0	0,2
Skrabelodder	52,9	50,5	49,6	41,2	36,4	29,5	17,6	20,6
Heste- og hunde væddeløb	2,3	5,2	1,5	2,4	0,8	2,3	0,8	1,0
Spilleautoma- ter: Enar- mede tyve- knægte	8,2	21,2	5,0	10,5	2,9	5,4	1,9	2,8
Spilleautoma- ter: Poker- spilleauto- mater	1,3	7,8	0,2	2,0	0,1	0,4	0,2	0,2
Spilleautoma- ter: Auto- mater på kasino	3,3	7,5	1,7	4,1	1,1	1,0	0,8	0,6
Roulette	2,0	9,8	1,4	7,2	0,9	1,0	0,2	0,8
Kortspil (po- ker, black- jack o.l.)	4,9	31,3	2,7	13,1	2,3	4,6	1,5	4,4
Terningspil	1,3	6,2	0,6	2,5	0,6	1,5	0,4	0,8
Andet (herun- der lodsed- ler, Klasse-, Vare-, Landbrugs- lotterier)	9,8	10,1	29,1	25,2	34,7	33,2	36,6	32,7
Andel, der har spillet på mindst ét spil	78,7	85,7	89,3	83,5	85,0	85,0	84,3	81,1

pengespil det seneste år, har således spillet skrabelodder, mens Lotto er spillet af omkring en tredjedel af de unge. En tredjedel af unge spillende mænd har spillet Oddset og kortspil, mens hver femte har spillet på spilleautomat og knap hver syvende på udenlandsk bookmaker. Bortset fra bingo-/bankospil, som hver tiende kvinder og hver fjortende mand spiller, er der ingen andre spil end skrabelodder og Lotto, som spilles af forholdsvis lige så mange kvinder som mænd (tabel 2.16). Det viser sig da også, at kvinders spil er kendetegnet ved en lidt større spillemæssig specialisering – de spiller på færre typer af spil end mænd, dvs. mænd, der har spillet i løbet af det sidste år, spiller i gennemsnit på 2,4 spil mod 2,1 spil for spillende kvinder.

Blandt 25-44-årige kvinder og mænd er Lotto langt det mest udbredte spil, idet mellem to tredjedel og tre fjerdedel har spillet det inden for det seneste år. Herefter følger skrabelodder, som knap halvdelen har spillet, lidt flere kvinder end mænd. For samtlige andre spil er det først og fremmest mændene, der er aktive. Det gælder for Oddset, som hver femte mand har spillet, og fodboldtips, kortspil og spilleautomater, som hver er blevet spillet af omkring hver tiende mand. For 45-64-årige er Lotto også udbredt både blandt mænd og kvinder, hvilket tillige gælder skrabelodder. Begge spil er dog mindre udbredte i denne aldersgruppe end blandt de yngre. Omvendt forholder det sig med lodsedler mv. – “andet” i tabel 2.16 – som hver tredje ældre midaldrende har spillet på i løbet af et år mod hver fjerde yngre midaldrende. Også ældre 65-74-årige spiller på lodsedler mv., ligesom Lotto også er udbredt, men dog ikke lige så udbredt som blandt de 45-64-årige. Det samme gælder skrabelodder, som omkring hver femte ældre køber, mens det gælder for godt hver tredje 45-64-årige kvinde og knap hver tredje mand.

Ikke overraskende er spillemønsteret meget det samme for personer under uddannelse som for unge 18-25-årige. For uddannelsessøgende kvinder og mænd taget under ét “hitter” Lotto og skrabelodder, som næsten hver anden har spillet inden for det seneste år. Herefter kommer Oddset, kortspil, fodboldtips og spilleautomater med 10-15 pct.’s deltagelse hver, samtidig med at udenlandske bookmakere også har en vis udbredelse med en andel på knap 8 pct. (tabel 2.17).

Blandt personer med uddannelse er billedet, at jo længere/højere denne er, jo færre spiller bingo-/bankospil, på spilleautomater og Lotto. Også fodboldtips har en social skævhed, idet dette især spilles af ikke-faglærte, personer med en erhvervsfaglig uddannelse eller med en kort videregående uddannelse. Det er kun halvt så mange med mellemlange og

Tabel 2.17

Sammenhæng mellem uddannelsesniveau og andel spillere af forskellige spil for personer, der har spillet det seneste år.

	Under udd. ¹	Ingen erhvervs- faglig udd.	Erhvervs- faglig udd.	Kort vi- dere- gående udd.	Mellem- lang vi- deregå- ende udd.	Lang vi- dere- gående udd.
	N=644	N=1576	N=2991	N=641	N=1432	N=845
	Andel	Andel	Andel	Andel	Andel	Andel
Lotto (Lørdags- lotto, Onsdags- lotto)	41,6	59,3	69,7	65,5	56,5	49,7
Fodboldtips (tipskupon)	12,9	8,1	7,4	8,3	4,8	3,1
Bingo-/bankospil	6,7	11,5	7,4	5,5	3,1	1,3
Oddset	17,4	7,7	7,1	6,4	5,6	5,1
Udenlandske bookmakerspil	7,6	2,9	1,5	2,2	1,5	2,0
Skrabelodder	45,0	37,2	38,8	41,3	36,4	29,7
Heste- og hundevæddeløb	3,0	2,3	1,9	2,0	0,7	1,4
Spilleautomater: Enarmede tyveknægte	10,6	7,4	6,6	5,0	4,5	3,2
Spilleautomater: Pokerspille- automater	3,1	1,5	0,8	0,2	0,3	0,6
Spilleautomater: Automater på kasino	3,7	1,8	2,2	2,0	1,6	2,0
Roulette	4,3	2,1	2,3	3,3	2,4	2,7
Kortspil (poker, blackjack o.l.)	15,4	7,4	5,1	5,5	5,2	4,9
Terningespil	2,3	1,5	1,6	1,4	1,0	0,9
Andet (herunder lodsedler, Klas- se-, Vare-, Landbrugslotte- riet)	13,7	26,4	32,9	32,1	32,3	28,2
Andel, der har spillet på mindst ét spil	80,0	87,9	86,9	85,4	81,7	76,4

¹ Går i skole eller er i uddannelsesinstitution

lange videregående uddannelser, som har spillet fodboldtips inden for det seneste år. For de øvrige spil er der ingen væsentlig forskel på, hvilke uddannelsesgrupper der spiller dem. Den eneste større undtagelse er skrabelodder, som ikke er lige så udbredte blandt personer med lang videregående uddannelse som blandt andre uddannelsesgrupper.

Tabel 2.18

Sammenhæng mellem indtægt og andel spillere af forskellige spil for personer, der har spillet det seneste år.

	Tjener 0-15.000 kr. om måneden N:2358 Andel	Tjener 15.001-25.000 kr. om måneden N:2582 Andel	Tjener mere end 25.001 kr. om måneden N:2114 Andel
Lotto (Lørdagslotto, Onsdagslotto)	53,3	67,5	65,3
Fodboldtips (tipskupon)	7,2	7,6	7,9
Bingo-/bankospil	9,3	7,2	3,2
Oddset	7,0	8,1	9,4
Udenlandske book- makerspil	2,7	2,2	2,8
Skrabelodder	35,8	44,4	37,2
Heste- og hunde- væddeløb	2,0	1,4	2,4
Spilleautomater: Enarmede tyve- knægte	6,4	6,8	6,8
Spilleautomater: Pokerspille- automater	1,2	0,8	1,2
Spilleautomater: Automater på kasino	1,7	1,7	3,6
Roulette	1,7	2,3	4,6
Kortspil (poker, blackjack o.l.)	7,5	5,4	8,1
Terningspil	1,3	1,5	1,9
Andet (herunder lodsedler, Klas- se-, Vare-, Land- brugslotterier)	25,7	32,0	32,1
Andel, der har spil- let mindst ét spil	82,8	86,7	85,7

Inddeles den voksne befolkning efter deres personlige indkomst efter skat, viser det sig, at færre af dem med lave indkomster spiller Lotto end blandt dem med mellem og store indkomster (tabel 2.18). For bingo-/bankospil er indkomstafhængigheden omvendt, idet sandsynligheden for at have spillet disse spil inden for det seneste år aftager med indkomsten. Skrabelodder derimod er et "middelindkomstspil", mens kortspil mere spilles af personer med lave eller høje indkomster. Endelig er det personer

med høje indkomster, der fortrinsvis spiller på automater i kasinoer og roulette.

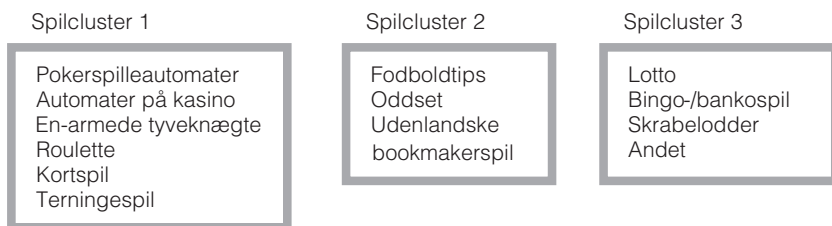
Der er med andre ord betydelige forskelle i forskellige befolkningsgruppers spillemønstre, når man tager hvert spil for sig. I det følgende grupperes spillene, da mange ikke blot spiller på én type spil (figur 2.1), men derimod på en række spil, som på den ene eller anden måde hænger sammen for dem, hvad enten det skyldes deres præferencer for disse spil, deres viden og økonomiske muligheder, eller at spillene er tilgængelige på samme steder.

2.6 SAMMENHÆNG MELLEM SPILTYPER

Ved at opstille nogle kriterier for, hvornår spil antages at “høre sammen”, dvs. spilles af de samme individer, finder vi ved hjælp af en faktoranalyse, at Lotto, bingo-/bankospil, skrabelodder mv. danner en spilgruppe – cluster 3 – mens fodboldtips, Oddset og udenlandske bookmakerspil – cluster 2 – danner en andet spilgruppe. En tredje spilgruppe – cluster 1 – består af pokerspilleautomater, automater på kasino, roulette, kortspil og terningspil (figur 2.3). Der er således tale om spil, der henholdsvis er kendetegnet ved nem tilgængelighed, sportsspil karakteriseret ved en interesse for det, der spilles om, og endelig spil, som ofte finder sted på deciderede spillesteder, og som har hurtig spilomsætning, og hvor denne ofte når op på en vis størrelse. Herudover er der heste- og hundevæddeløb, der ikke i samme omfang grupperer sig – “clustrer” – med de øvrige spilgrupper.

Figur 2.3

Opdeling af pengespil efter spil, der typisk spilles af de samme personer (penge-spil, der er spillet i løbet af det sidste år).



For hvert spilcluster er det vha. regressionsanalyser undersøgt, hvilke baggrundsforhold der forklarer deltagelsen i de pågældende grupper af spil. Det viser sig, at spilclusterne 1 og 2 er mere udbredte spilkombinationer blandt mænd end blandt kvinder, mens kønsforskellen er mindre signifikant for spilcluster 3 (se fodnote til tabel 2.19), idet der gennem regressionsanalyser korrigeres for samspillet mellem køn, alder, uddannelse og indkomst. Det betyder, at lotto mv. er mere kønsneutrale spilkombinationer end automatspil mv. og sportsspil, som fortrinsvis spilles af mænd. Endvidere ses det, at automatspil mv. og sportsspil aftager med alderen, især for mænd, hvorimod der ikke er nogen signifikant sammenhæng mellem alder og det at spille lotto mv. Tabel 2.19 viser også, at indkomsten har betydning for, hvilke spilkombinationer der spilles på. Automatspil mv. og lotto mv. spilles således oftere, jo større bruttoindkomsten er, mens der ikke er nogen sammenhæng mellem indkomst og sportsspil. For automatspil mv. og sportsspil er virkningen af indkomst større for mænd, jo ældre de er, og også for kvinder, hvad angår automatspil. Indkomstvirksomheden aftager derimod med alderen for mænd, når det gælder lottospil mv.

Hvad angår sammenhængen mellem indkomst og spilkombinationer, er der kontrolleret for uddannelsesniveau, således at der kan sondres mellem en "ren" indkomstvirkning og en "ren" uddannelsesvirkning. Sidstnævnte viser sig at have betydning for alle typer af spilkombinationer, idet automatspil mv. og sportsspil er mindre udbredte blandt højere uddannede end blandt kortere uddannede, mens lotto mv. omvendt spilles mere hyppigt blandt kortere uddannede end blandt højere uddannede. Disse sammenhænge er alle mest udprægede blandt mænd. For kvinder viser det sig i øvrigt, at lottospil mv. godt nok stiger med indkomsten og uddannelsesniveauet, men at der er en negativ sammenhæng mellem indkomst og uddannelse, således at det er mindre udpræget for højere uddannede kvinder med høje indkomster at spille lottospil mv. end blandt kortere uddannede kvinder med lavere indkomster.

Endelig ses det af tabel 2.19, at selvom alder og uddannelsesniveau hænger negativt sammen med automatspil mv. og sportsspil, og uddannelsen hænger positivt sammen med lottospil mv., er uddannelsesniveaus betydning stigende med alderen for førstnævnte spil, mens det er faldende for sidstnævnte spil.

I nævnte analyser er der, som nævnt, taget hensyn til, at de forskellige forklarende forhold – alder, indkomst og uddannelse – kan spille sammen. Det er derfor væsentligt at tage resultaterne som udtryk for,

hvilke virkninger der betyder mest for, om man “tilhører” den ene eller anden spilkomination.

Tabel 2.19

Hvad påvirker spilleadfærd – alder, køn, uddannelsesniveaue eller indtægt? Lineær regressioner med spilgrupper – clustrer – som responsvariabel.

	Spilcluster 1 – automatspil mv.		Spilcluster 2 – sportsspil		Spilcluster 3 – lotto mv.	
	Mænd ³	Kvinder	Mænd ⁴	Kvinder	Mænd ⁵	Kvinder
Alder	-0,021***	-0,005**	-0,031***	-0,004***		
Indkomst ¹	0,022***	0,009***			0,006**	0,013***
Uddannelsesniveaue ²	-0,166***	-0,073**	-0,133***	-0,024***	0,086***	0,052**
Interaktioner mellem:						
Alder og Indkomst	0,0004***	0,0002*	0,000*		-0,002***	
Alder og udd.niveaue	0,003**	0,001*	0,002*		-0,002***	-0,001***
Indkomst og udd.niveaue						-0,003***
Konstant	1,063	0,123	1,803	0,033	0,002	0,017
R ²	0,073	0,011	0,121	0,023	0,025	0,031
N	3503	3542	4008	4121	3503	3542

* Signifikant på et 0,05 niveau.

** Signifikant på et 0,01 niveau.

*** Signifikant på et 0,001 niveau.

¹ Månedlig bruttoindkomst i tusind kroner.

² Uddannelsesniveaue: under uddannelse, ingen erhvervsfaglig uddannelse, erhvervsfaglig uddannelse, kort videregående uddannelse, mellemlang videregående uddannelse og lang videregående uddannelse.

^{3,4} Signifikant kønsforskel på 0,001-niveaue.

⁵ Signifikant kønsforskel på 0,05-niveaue.

UDBREDELSE AF RISIKO- OG PROBLEMSPIEL SAMT LUDOMANI

For de fleste mennesker er pengespil ensbetydende med underholdning, spænding og udsigten til at kunne vinde et større og mindre pengebeløb. Det anses derfor som harmløst og en fritidsforøjelse på linje med andre fornøjelser. Imidlertid er pengespil for nogle mennesker en lidenskab, som dominerer deres liv på bekostning af sociale, arbejdsmæssige og familiemæssige værdier og forpligtelser. Når spilleomfanget tiltager i både hyppighed og penge, og der opstår skadevirkninger på én selv og ens omgivelser, taler man om patologisk spillelidenskab eller i daglig tale om ludomani (Nielsen & Røjskjær, 2005).

I det følgende bruges betegnelsen risiko- og problemspillere for spillere med såvel få som store spillerelaterede problemer, idet internationalt validerede screeningsredskaber (se afsnit 1.3.2) er brugt til nærmere at afgrænse denne gruppe fra ikke-risiko- og ikke-problemspillere.

Ud over udbredelsen af risiko- og problemspil belyser undersøgelsen forskellige spiltypers udbredelse blandt risiko- og problemspillere, og der ses nærmere på, hvordan risiko- og problemspillere adskiller sig fra ikke-risiko- og ikke-problemspillere socioøkonomisk set. Der foretages også en sammenligning af udbredelsen af problemspil i Danmark med dem i andre skandinaviske lande.

3.1 RISIKO- OG PROBLEMSPILLERE

For at finde udbredelsen af risiko- og problemspillere anvendes i denne undersøgelse screeningsredskabet NODS, som er en videreudvikling af DSM-IV, se afsnit 1.3.2. Der indgår således 17 spørgsmål, hvoraf 14 kan give en score, dog kan der maksimalt gives 10 point. Hvis respondenter har scoret 1-2 point betegnes denne risikospiller, 3-4 point giver betegnelsen problemspiller, og 5+ betyder, at man bliver karakteriseret som ludoman. Der sondres imellem risikospillere, problemspillere og ludomaner, der på et eller andet tidspunkt har haft et spilleproblem af et givet omfang – NODS-nogensinde – og risikospillere, problemspillere og ludomaner, der inden for det seneste år har haft eller fortsat har et spilleproblem – NODS-seneste år.

Det viser sig, at 3,9 pct. af den voksne danske befolkning på et eller andet tidspunkt har haft spilleproblemer, mens 2,3 har eller har haft det inden for det seneste år (tabel 3.1). Det betyder, at omkring en tredjedel af risiko- og problemspillerne ikke længere kan betegnes som sådanne, hvilket dog ikke er ensbetydende med, at færre i dag er risiko- eller problemspillere end tidligere. Det siger blot, at man ikke nødvendigvis er risiko- eller problemspiller for altid, når man først er begyndt, eller at man i en eller flere perioder holder op med at være risiko- og problemspiller, se kapitel 4 om spillekarrierer.

Tabel 3.1.

Risiko- og problemspillere målt med NODS (N=8153). Procent.

	1 point	2 point	3 point	4 point	5+ point	I alt (1+ point)
NODS-nogensinde	2,4	0,8	0,2	0,2	0,3	3,9
NODS-seneste år	1,5	0,4	0,2	0,1	0,1	2,3

Af fordelingen efter graden af spilleproblem – antallet af screeningspoint – fremgår det, at både risikospillere, problemspillere og ludomaner er hyppigere forekommende efter NODS-nogensinde end efter NODS-seneste år. Det betyder, at der for alle grader af problemspil er spillere, der holder op med eller holder pause fra spillet, eller som bevæger sig fra én type af problemspil til en anden.

Tabel 3.2

Overensstemmelse mellem NODS- og SOGS-R-nogensinde*

N=1232*		NODS-nogensinde-score					
SOGS-R-nogensinde-score	0 point	1 point	2 point	3 point	4 point	5+ point	
0 point	83,8	1,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
1 point	9,4	1,2	0,2	0,2	0,0	0,0	0,0
2 point	1,1	0,8	0,2	0,2	0,0	0,0	0,0
3 point	0,2	0,1	0,1	0,1	0,1	0,0	0,0
4 point	0,2	0,0	0,2	0,0	0,2	0,0	0,0
5+ point	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1	0,4	

*Det er kun pilotundersøgelsen, der indgår i denne sammenligning, da SOGS-R-spørgsmålene kun indgik i denne del af undersøgelsen. Der er i alt 1.366 respondenter i pilotundersøgelsen, heraf er der 134, der aldrig har spillet pengespil og derfor ikke er blevet stillet SOGS-R-spørgsmålene.

Tabel 3.3

Overensstemmelse mellem NODS- og SOGS-R-seneste år.

N=1232*		NODS-seneste år score					
SOGS-R-seneste år	0 point	1 point	2 point	3 point	4 point	5+ point	
Score							
0 point	92,2	1,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
1 point	4,1	0,5	0,1	0,2	0,0	0,0	0,0
2 point	0,4	0,3	0,1	0,2	0,0	0,0	0,0
3 point	0,2	0,1	0,1	0,0	0,1	0,0	0,0
4 point	0,2	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
5+ point	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,2	

*Det er kun pilotundersøgelsen, der indgår i denne sammenligning, da SOGS-R-spørgsmålene kun indgik i pilotundersøgelsen. Der er i alt 1.366 respondenter i pilotundersøgelsen, heraf er der 134, der aldrig har spillet pengespil og derfor ikke er blevet stillet SOGS-R-spørgsmålene.

I pilotundersøgelsen indgik også screeningsredskabet SOGS-R med det formål at sammenligne prævalensen for risiko- og problemspil/ludomani under anvendelse af både NODS- og SOGS-R-redskabet. Ifølge Lund & Nordlund (2003) var formålet med introduktionen af NODS at reducere antallet af falske positive i forhold til SOGS-R. Det viser sig da også her, at NODS diskriminerer mere end SOGS-R, både hvad angår livstids- og seneste års-målingerne.

Hvis man ser bort fra, at flertallet af voksne danskere ikke er risiko- eller problemspillere hverken efter NODS- eller SOGS-R-målingen, dvs. 83,8 pct., gælder det, at 9,4 pct. eller næsten hver tiende dansker har spilproblemer (1 point) efter SOGS-R, men ikke efter NODS, mens

kun 1,2 pct. har problemer efter NODS, men ikke efter SOGS-R (tabel 3.2). Tilsvarende viser det sig, at SOGS-R giver flere med spilproblemer end NODS inden for det seneste år (tabel 3.3), selvom det er knap så udpræget som for “nogensinde”-målingerne.

Anvendelsen af NODS indebærer, at det beregnede antal af risiko- og problemspillere bliver mindre end ved anvendelsen af SOGS-R-redskabet, og det gælder især, når man ser på antallet af voksne, der på et eller andet tidspunkt har været risiko- eller problemspillere. For antallet af risiko- og problemspillere inden for det seneste år er forskellen væsentligt mindre (tabel 3.4).

Tabel 3.4

Sammenligning af NODS og SOGS-R (kun pilotundersøgelse).

Nogensinde	Procent	
	N=1232	Seneste år N=1232
NODS-score > SOGS-R-score	1,9	1,5
NODS-score = SOGS-R-score	85,9	93,1
NODS-score < SOGS-R-score	12,2	5,4

3.2 LUDOMANER, PROBLEMSPILLERE OG RISIKOSPILLERE

Ifølge flere udenlandske undersøgelser er patologisk spillelidenskab – ludomani – forholdsvis sjældent forekommende i de fleste lande, samtidig med at de viser, at der ikke er nogen umiddelbare karakteristika, der muliggør udtagning af en stratificeret stikprøve. Det var grunden til, at der i denne første danske prævalensundersøgelse om spilleproblemer blev udtrukket en forholdsvis stor repræsentativ stikprøve af den voksne befolkning for med tilstrækkelig stor sandsynlighed at finde respondenter med omfattende spilleproblemer. Som det ses af tabel 3.5, er der “fundet” et vist antal ludomaner, idet usikkerheden på estimatet dog er betydelig (tabel 3.5 og figur 3.1).

Tabel 3.5 viser, at antallet af voksne danskere, som på et eller andet tidspunkt har været ludomaner, er på mellem 5.700 og 14.200 personer, når det beregnes med 95 pct.’s sikkerhed. Antallet af danskere, som inden for det seneste år har været eller fortsat er ludomaner, kan tilsvarende opgøres til mellem 2.300 og 8.000 personer, idet disse personer også tæller med blandt førstnævnte personer. Det svarer til, at 0,26 pct. af den voksne

Tabel 3.5

Antallet af ludomaner i Danmark (NODS 5+) med 95 procents sikkerhedsinterval.

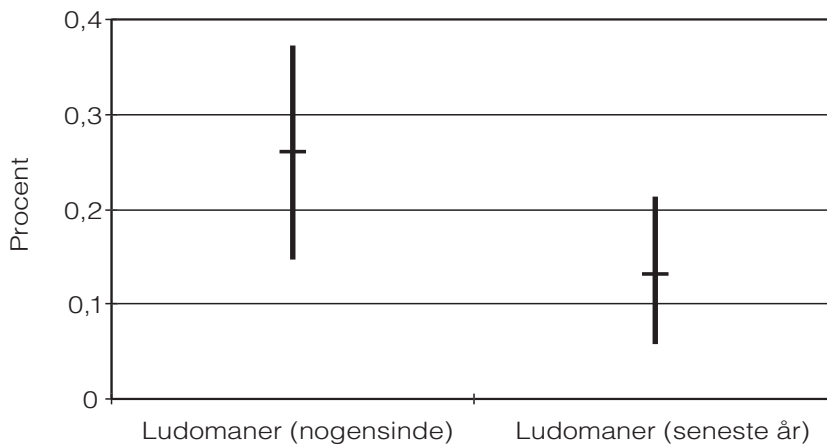
	Ludomaner (nogensinde)		Ludomaner (seneste år)	
	Prævalens	95 pct. sikkerhedsinterval	Prævalens	95 pct. sikkerhedsinterval
Uvægtet ¹				
Procent	0,258	0,15 – 0,37	0,139	0,06 – 0,21
Antal	9.856	5.740-14.158	5.163	2.296-8.036
Vægtet ²				
Procent				
Køn	0,252		0,132	
Alder	0,265		0,143	
Geografi	0,265		0,140	
Civilstand	0,259		0,134	

¹Ikke vægtet for skævhed i stikprøven, se afsnit 1.2.

²Vægtet for skævhed i stikprøven, dvs. for skævt bortfald på køn, alder, geografi hhv. civilstand.

Figur 3.1

Andelen af ludomaner angivet med et 95 procents sikkerhedsinterval.



befolkning har været ludomaner i løbet af deres liv, og at 0,14 pct. er eller har været det inden for de seneste 12 måneder.

Det viser sig endvidere, at prævalensen stort set er den samme, selvom der tages hensyn til – vægtes for – bortfaldsskævheder i stikprøven, se afsnit 1.2. En vægtning efter køn, alder, geografi hhv. civilstand giver i alle tilfælde prævalenser, der falder inden for sikkerhedsintervallerne.

Hvad angår antallet af voksne danskere, som på et eller andet tidspunkt har været problemspillere (NODS 3-4), er dette opgjort til

Tabel 3.6

Antallet af risikospillere og problemspillere med 95 procents sikkerhedsinterval.

	Risikospillere (NODS 1-2)			
	Nogensinde	Seneste år		
	Prævalens ¹	95 pct. sikkerheds- interval	Prævalens ¹	95 pct. sikkerheds- interval
Procent	3,14	2,76 – 3,52	1,85	1,56 – 2,14
Antal	120.149	105.664 – 134.635	70.869	59.671 – 82.068
	Problemspillere (NODS 3-4)			
	Nogensinde	Seneste år		
	Prævalens ¹	95 pct. sikkerheds- interval	Prævalens ¹	95 pct. sikkerheds- interval
Procent	0,42	0,28-0,56	0,23	0,13 – 0,34
Antal	15.957	10.605 – 21.310	8.917	4.912 – 12.922

¹Ikke vægтет for skævhed, se afsnit 1.2.

mellem 10.600 og 21.300 personer, mens antallet, som har været det eller fortsat er det inden for det seneste år, er på mellem 4.900 og 12.900 personer (tabel 3.6). Sidstnævnte tæller også med blandt førstnævnte personer. Antallet af nuværende eller tidligere risikospillere (NODS 1-2) er tilsvarende opgjort til mellem 105.700 og 134.600, hvoraf mellem 59.700 og 82.100 har været eller fortsat er det inden for det seneste år.

Det lille antal ludomaner i stikprøven indebærer, at det i det følgende er nødvendigt at lægge disse sammen med problemspillerne for at få et tilstrækkeligt antal respondenter at fordele efter forskellige kriterier.

Omfanget af ludomani, problem- og risikospil i Norden

Der er forholdsvis færre ludomaner i Danmark end i Norge og Sverige. Hvor antallet af spillere, der på et eller andet tidspunkt har kunnet betegnes ludomaner – NODS-nogensinde – i Norge svarer til 0,6 pct. af den voksne befolkning (18-74 år) og i Sverige 1,1 pct. efter SOGS-R-nogensinde, er de tilsvarende andele i Danmark 0,3 og 0,5 (tabel 3.7 og tabel 3.8). Og for andelen af ludomaner det seneste år er de norske og svenske tal på 0,3 og 0,4 mod 0,1 og 0,2 for Danmark (tabel 3.7 og 3.8). Forskellene mellem Danmark og Norge er signifikante på 0,05-procents niveau, og kan derfor ikke alene skyldes statistiske tilfældigheder. Forskellene mellem Danmark og Sverige er ikke tilsvarende testet for statistisk signifikans.

Det viser sig også, at andelen af risikospillere og problemspillere er

Tabel 3.7

Sammenligning af NODS-score i dansk og norsk prævalensundersøgelse. Procent.

		1-2 point	3-4 point	5+ point	I alt (1+ point)
NODS-livstid	Danmark	3,2	0,4	0,3	3,9
	Norge ¹	4,5***	0,7*	0,6*	5,8***
NODS-seneste år	Danmark	1,9	0,3	0,1	2,3
	Norge ¹	2,3	0,3	0,3*	2,9*

¹Særkørsler foretaget af Ingeborg Lund, SIRUS.

Forskel mellem Danmark og Norge:

* Signifikant på et 0.05 niveau.

** Signifikant på et 0.01 niveau.

*** Signifikant på et 0.001 niveau.

Tabel 3.8

Sammenligning af SOGS-R-score i dansk (pilotundersøgelse) og svensk prævalensundersøgelse. Procent.

		1-2 point	3-4 point	5+ point	I alt (1+ point)
SOGS-R-livstid	Danmark	13,3	1,2	0,5	15,0
	Sverige ¹	15,3	2,5	1,1	18,9
SOGS-R-seneste år	Danmark	5,9	0,8	0,2	6,9
	Sverige ¹	7,3	1,3	0,4	9,1

¹Særkørsler foretaget af Jakob Jonsson, tidl. IGRT, Stockholm.

større i Norge og Sverige end i Danmark på trods af, at det er de samme screeningsredskaber, der er brugt i sammenligningerne, nemlig henholdsvis NODS og SOGS-R. De nationale forskelle i procent er dog mindre for risikospillere og problemspillere end for ludomaner. Hertil kommer, at forskellene er større for spillere med positiv score nogensinde end for spillere, der har positiv score inden for det seneste år. Sammenlagt er andelen af spillere, der scorer positivt på NODS-seneste år, 2,9 pct. i Norge og 2,3 pct. i Danmark, og på SOGS-R, 9,1 pct. i Sverige og 6,9 pct. i Danmark. I modsætning til for ludomaner er forskellene mellem risikospillere henholdsvis problemspillere inden for det seneste år i Danmark og Norge ikke statistisk signifikante, hvilket ikke er undersøgt for forskellene mellem Danmark og Sverige.

I Kavli & Berntsen (2005) er beregnet en højere andel risiko- og problemspillere for Norge end i Lund & Nordlund (2003). Disse oplysninger er dog ikke umiddelbart sammenlignelige, bl.a. fordi der anvendes forskellige screeningsredskaber, i.e. Kavli & Berntsen anvender CPGI (Canadian Problem Gambling Index) med kun ni spørgsmål og en anden score-inddeling.

Tabel 3.9

Sammenligning af NODS-score i dansk og norsk prævalensundersøgelse for køn og udvalgte aldersgrupper. Procent.

	NODS-nogensinde		NODS-seneste år	
	Problemspillere (3+ point)		Danmark Andel	Norge ¹ Andel
	Danmark Andel	Norge ¹ Andel		
Køn				
Mand	1,24	2,1*	0,67	1,1
Kvinde	0,12	0,5*	0,07	0,2
Alder				
18-24 år	1,88	3,9*	1,30	2,3
25-44 år	1,06	1,3	0,58	0,6
45-64 år	0,24	0,6	0,09	0,2
65-74 år	0,10	0,4	0,00	0,4

¹ Særkørsler foretaget af Ingeborg Lund, SIRUS.

Forskel mellem Danmark og Norge:

* Signifikant på et 0.05 niveau.

** Signifikant på et 0.01 niveau.

*** Signifikant på et 0.001 niveau.

Sammenlignes andelen af problemspillere mv. (NODS 3+) i Norge og Danmark efter køn, viser det sig, at flere mænd end kvinder tilhører denne gruppe i begge lande, men at kønsforskellen er mere udpræget i Danmark end i Norge. Hvad angår alder, er der både i Danmark og Norge flest problemspillere i gruppen af 18-24-årige og færrest blandt den ældste aldersgruppe. Sammenlignes inden for samme køn er der ikke signifikante forskelle i andelen af problemspillere inden for det seneste år i Danmark og Norge. Hvad angår alder, er der kun signifikante forskelle for 18-24-årige, der på et eller andet tidspunkt har været problemspillere.

Der kan være en række forklaringer på nævnte – signifikante og ikke-signifikante – forskelle mellem de skandinaviske lande. Blandt andet kan forskellene skyldes, at der svares forskelligt på nogle af spørgsmålene i screeningsredskaberne. Hvis danskere således opfatter udvalgte spørgsmål som mere "følsomme", ville det kunne bidrage til en mindre forekomst af risiko- og problemspil end i de to øvrige lande. Umiddelbart ser det dog ikke ud til at være forklaringen, idet fordelingerne af positive scorer på NODS-spørgsmål er relativt ens i Norge og Danmark, se bilag 2. Den forholdsvis mindre udbredelse af ludomaner, problemspillere og risikospillere i Danmark sammenlignet med i Norge og Sverige kan heller ikke tilskrives forskelle i svarprocenter i spørgeskemaundersøgelserne og dermed usikkerhed i ikke-undersøgelsesdeltageres spilomfang. Det såkaldte bortfald i den danske undersøgelse er nemlig lige så stort som i den svenske

undersøgelse og mindre end i den norske undersøgelse. Forskellene i udbredelsen af spilleproblemer mellem de skandinaviske lande må derfor tilskrives andre forhold såsom præferencer for spil, spillevaner, spiludbudet, udformningen af spillene, spilleadministrationen og de lovgivningsmæssige regler omkring spil, hvilket dog ligger uden for denne rapports formål at undersøge.

3.3 UDBREDELSEN AF FORSKELLIGE PENGESPILE

Som det er fremgået af kapitel 2.1, findes der en række forskellige pengespil, hvoraf nogle er mere tilgængelige og nemmere at spille end andre. Det er således ikke overraskende, at Lotto er det hyppigst spillede spil og skrabelodder det næst hyppigste spil i befolkningen (tabel 3.10). For risikospillere (NODS 1-2) er Lotto også det hyppigst spillede, hvorimod kortspil er det hyppigst spillede spil blandt problemspillere (NODS 3+) efterfulgt af Lotto. Da kortspil ofte kræver flere spillere og ikke altid foregår som et individuelt spil på internettet, kan det være en indikation af, at problemspillere ofte spiller sammen med andre. At de nævnte spil hyppigt spilles af risikospillere hhv. problemspillere, er ikke ensbetydende med, at sådanne spil fører til den pågældende spilleadfærd. Der kan med andre ord ikke udledes nogen årsags-virkningssammenhæng på dette grundlag.

Tabel 3.10

De pengespil, som oftest er hyppigst eller næsthyppigst spillede (NODS-seneste år) (kun de personer, som har spillet den seneste måned).

	Alle, der har spillet den sidste måned N=3969	Risikospillere (NODS 1-2) N=112	Problemspillere (NODS 3+) N=24
	Spiltype	Spiltype	Spiltype
Det hyppigste spil	Lotto	Lotto	Kortspil (poker, blackjack o.l.)
Det næsthyppigste spil	Skrabelod	Lotto	Lotto

De forskellige spillemønstre, der kendetegner hhv. risikospillere, problemspillere og andre spillere, er nærmere angivet i tabel 3.11. Det fremgår

Tabel 3.11

Udbredelsen af forskellige typer af pengespil.

Har brugt penge på dette spil i løbet af det sidste år	Alle der har spillet det sidste år N=6278	Risikospillere (NODS 1-2) N=151	Problemspillere (NODS 3+) N=30
Spiltype	Andel	Andel	Andel
Lotto	78,8	72,2	73,3
Oddset	9,7	45,0	56,7
Skrabelodder	49,0	59,6	53,3
Fodboldtips	9,2	35,8	46,7
Enarmede tyveknægte	8,1	31,8	46,7
Kortspil (poker, blackjack og lign.)	8,3	46,4	43,3
Udenlandske bookmakerspil	3,0	33,8	36,7
Roulette	3,3	19,2	33,3
Automater på kasino	2,7	13,9	23,3
Bingo- /bankospil	8,6	9,3	23,3
Andet (fx lodsedler, Klasse-, Vare- eller Landbrugslotteriet)	38,2	25,8	20,0
Pokerspilleautomater	1,3	13,2	20,0
Heste- /hundevæddeløb	2,3	9,9	20,0
Terningespil	1,9	9,9	16,7

heraf, at Oddset, fodboldtips, såkaldt enarmede tyveknægte, roulette, automater på kasino, pokerspilleautomater, heste-/hundevæddeløb og terningespil er mere udbredte blandt risikospillere og især blandt problemspillere end blandt ikke-risiko- og ikke-problemspillere. Lotto og køb af skrabelodder er derimod lige udbredte i de tre grupper, hvorimod lodsedler mv. købes af forholdsvis flere ikke-risiko- og ikke-problemspillere end af risikospillere og problemspillere. Sammenlignes alene risikospillere og problemspillere, er kortspil og udenlandske bookmakerspil lige udbredte, men mere udbredte end blandt ikke-risiko- og problemspillere, mens bingo-/bankospil er dobbelt så udbredt blandt problemspillere end blandt både risikospillere og ikke-risiko- og ikke-problemspillere. Dette er naturligvis ikke ensbetydende med, at de nævnte spil spilles lige hyppigt, hvilket også er fremgået af tabel 2.4 ovenfor.

Tabel 3.12

Antallet af forskellige spiltyper spillet det seneste år (specialisering) (NODS-seneste år).

	Alle N=8153	Risikospillere (NODS 1-2) N=151	Problemspillere (NODS 3+) N=30
	Antal	Antal	Antal
Gns. antal	1,7	4,3	5,1
St.dv.	1,6	2,5	3,4
Maks.	14	13	13

Tabel 3.13

Omfanget af pengespil, der spilles på nettet i løbet af det sidste år (NODS- seneste år).

	Alle N=8153	Risikospillere (NODS 1-2) N=146	Problemspillere (NODS 3+) N=29
	Andel	Andel	Andel
Spillere på nettet	8,3	52,1	48,3

Det viser sig endvidere, at problemspillere mv. spiller flere forskellige typer af spil. I gennemsnit når de således op på 5,1 mod 4,3 spil for risikospillere, mens antallet af forskellige spil for hele befolkningen – spillere og ikke-spillere – er på 1,7 spil inden for det sidste år (tabel 3.12). En del af disse spil foregår på internettet (tabel 3.13). For hele befolkningen er det ca. hver 12., der spiller på internettet, og for risikospillere og problemspillere er det omkring halvdelen, der har spillet på internettet det seneste år.

3.4 FORBRUG AF TID OG PENGE PÅ SPIL

Som det skulle forventes, spiller problemspillere mv. hyppigere end risikospillere. Hver femte problemspiller spiller således hver dag mod hver elvte risikospiller, og når det gælder spil flere gange om ugen, er det fire ud af ti problemspillere mv., der gør det, mens det er knap hver tredje risikospiller (tabel 3.14). Blandt både risikospillere og problemspillere mv. er der også en del – hver fjerde risikospiller og hver femte problemspiller mv.

– der ikke har spillet inden for den seneste måned. Hvorvidt det skyldes, at de er holdt helt op med at spille eller de blot holder en pause, er et åbent spørgsmål.

Tabel 3.14

Spillehyppighed i løbet af den sidste måned (NODS-seneste år). Procent.

	Risikospillere (NODS 1-2) N=149	Problemspillere (NODS 3+) N=30
Ca. hver dag	8,7	20,0
Flere gange om ugen	29,5	40,0
Flere gange i løbet af måneden	20,1	20,0
Få gange	15,4	0,0
Har ikke spillet i løbet af den sidste måned	26,2	20,0

For personer, der har spillet inden for den seneste måned, er der tale om et gennemsnitligt spillebeløb på knap 330 kr. Det almindelige (medianen) er dog 160 kr., hvilket viser, at der er nogle, der spiller for betydelige beløb (tabel 3.15). Det højest oplyste beløb for en spiller er således på 50.000 kr. inden for den seneste måned. For risikospillere alene er det almindelige spillebeløb – medianen – på 510 kr., mens gennemsnittet er mere end tre gange så stort, nemlig på 1.850 kr.. Det almindelige beløb for problemspillere mv. er tilsvarende på 1.750 kr. og gennemsnittet på 5.435 kr. inden for den seneste måned. Der er med andre ord betydelige forskelle i de beløb, der anvendes på spil, når man er hhv. risikospiller og problemspiller mv.

Tabel 3.15

Forbrug på pengespil den sidste måned (NODS-seneste år). Kr.

	Alle, der har spillet den sidste måned* N=3863	Risikospillere* (NODS 1-2) N=108	Problemspillere (NODS 3+)* N=22
Det gns. spillebeløb på en måned	335,08	1849,85	5.434,55
Median	160	510	1750
St.dv.	1397,5	5711,3	10.578,18
Maks.	50000	50000	50000

* Forbrug på spil for personer, der har spillet for mere end 0 kr. den sidste måned.

Desværre er det ikke muligt at dele udgifterne brugt på forskellige spil op efter spilleproblemomfang. Flere af de forskellige spil er således kun spillet

af et fåtal af risikospillere og et endnu mindre antal problemspillere blandt de interviewede, hvorfor en belysning af udgifter hertil ville være forbundet med en meget stor statistisk usikkerhed.

3.5 RISIKO- OG PROBLEMSPILLERE MV. ER EN HETEROGEN GRUPPE

For at finde gruppen af risiko- og problemspillere er der i denne undersøgelse anvendt screeningsredskab NODS, se afsnit 1.3.1. Et repræsentativt udsnit af den voksne danske befolkning er således blevet stillet 17 specifikke spørgsmål om deres mulige spilleadfærd, hvilket i sig selv giver en karakteristik af disse personer. Hertil kommer en række oplysninger om deres socio-demografiske forhold, hvilket muliggør en yderligere karakteristik af spillere og ikke-spillere, og hvordan disse to grupper dermed adskiller sig fra hinanden.

I det følgende ses først på, hvad der karakteriserer risiko- og problemspillere, og derefter på, hvilke socio-demografiske forhold der kendetegner dem i forhold til ikke-spillere.

Hvad karakteriserer risiko- og problemspilleres spilleadfærd?

Når der “kun” kræves, at risiko- og problemspillere svarer positivt på en del af spørgsmålene i screeningsredskabet for at få disse betegnelser, vil begge grupper kunne være forholdsvis heterogene. Nogle risikospillere vil eksempelvis være karakteriseret ved, at de har brugt tid på at skaffe penge til at spille for (N2) og spillet for at glemme personlige problemer (N7), mens andre er karakteriseret ved uden held at have prøvet at holde op med at spille (N6) og har mistet deres job (N13). Risikospillere kan således spillemæssigt have vidt forskellige karakteristika, og antallet af kombinationer når op på 55, nemlig antallet af 1-2 forskellige svar trukket blandt 10 forskellige muligheder. For problemspillere er det tilsvarende antal kombinationer 330 – 3-4 ud af 10 – og for ludomaner 638 kombinationer – 5+ ud af 10. I virkeligheden er antallet af kombinationer endnu større, fordi der er 14 spørgsmål, hvorpå man maksimalt kan score 10 point.

Da spørgsmålene i NODS er forholdsvis forskellige, idet de forsøger at “opfange” forskellige aspekter af risiko- og problemspil, forekommer alle kombinationer ikke lige hyppigt. Tabel 3.16 viser således, at det mest karakteristiske svar for risikospillere inden for det seneste år er, at der har været en periode, hvor de efter at have mistet penge på spil er vendt

tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage (N9). 41 pct. af risikospillerne har svaret positivt på dette spørgsmål. En næsten lige så stor andel (39 pct.) har svaret, at der har været perioder på to uger eller mere, hvor de har brugt megen tid på at overveje deres spilleerfaringer eller på at planlægge fremtidige spil eller væddemål (N1). Endelig har 15 pct. svaret, at der har været perioder, hvor de har måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding (N3).

Tabel 3.16

Hvad karakteriserer risiko- og problemspillere (alle spørgsmål er angivet i kapitel 1.3.2 og i bilag) (NODS seneste år)?

	Risikospillere (NODS 1-2) N=151	Problemspillere (NODS 3+) N=30
	Andel	Andel
N9 Har der inden for det seneste år været en periode, hvor du efter at have mistet penge på spil er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage?	41,1	90,0
N1 Har der inden for det seneste år været perioder på to uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at overveje dine spilleerfaringer eller på at planlægge fremtidige spil eller væddemål?	39,1	60,0
N3 Har der inden for det seneste år været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere – for at få den samme følelse af spænding?	15,2	53,3
N10 Har du inden for det seneste år mere end tre gange løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller eller hvor mange penge du har tabt på spil?	3,3	46,7

For problemspillere er de samme spørgsmål som for risikospillere besvaret positivt. Som topscorer er også her spørgsmålet om det at vende tilbage for at genvinde tidligere tabte penge (N9), men til forskel fra de 41 pct. risikospillere er andelen af problemspillere, som har svaret positivt på dette spørgsmål, 90 pct. Dette spørgsmål må derfor opfattes som en stærk indikator på, om man er problemspiller. Et andet hyppigt positivt besvaret spørgsmål vedrører overvejelser om spilleerfaringer og planlægning af fremtidige spil eller væddemål (N1), som 60 pct. af problemspillerne har svaret positivt på, eller rettere som er medvirkende til, at man bliver betegnet

som problemspiller. Herefter følger spørgsmålet om behovet/lysten til at spille for mere og mere for at opretholde følelsen af spænding (N3), som 53 pct. har svaret positivt på, og endelig har 47 pct. svaret positivt på spørgsmålet, om man tre eller flere gange har løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget man har spillet, og hvor meget man har tabt på spil (N10).

Tabel 3.17

Sammenhæng mellem NODS-spørgsmål for personer, der har scoret point på NODS-seneste år*.

	N.7A	N.9A	N.3A	N.5A	N.10A.1
	Pearsons korrelationskoefficienter				
N.8A	0,78	0,77	0,63	0,61	
N.10A.1				0,66	
N.12A	0,67		0,61		0,63

*Pearsons Korrelationskoefficient > 0,6.

Der er en vis sammenhæng mellem, hvilke NODS-spørgsmål der svares på. For eksempel er sammenhængen/korrelationen mellem spørgsmålet om, hvorvidt man inden for det seneste år har spillet for at slippe af med ubehagelige følelser såsom skyld, angst, hjælpeløshed eller depression (N8), og om man inden for det seneste år har spillet for at glemme personlige problemer (N7), henholdsvis om der har været en periode, hvor man efter at have mistet penge på spil er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage (N9), meget stor (tabel 3.17). Tilsvarende er der en tæt sammenhæng mellem besvarelsen af det første spørgsmål (N8) og spørgsmålet, om der inden for det seneste år har været perioder, hvor man har måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding (N3), henholdsvis har været rastløs eller irritabel på nogle af de tidspunkter, hvor man inden for det seneste år har prøvet at holde op med, skære ned på, eller styre sin spillelyst (N5). Endelig er der også tæt sammenhæng mellem spørgsmålet, om ens spil inden for det seneste år har givet anledning til alvorlige eller gentagne problemer i forholdet til familie eller venner (N12), og at man inden for det seneste år har spillet for at glemme personlige problemer (N7), har været perioder, hvor man har måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding (N3) og har løjet tre gange eller flere over for familie, venner eller andre om, hvor meget man har spillet, eller hvor mange penge man har tabt på spil (N10a).

Hvad karakteriserer problemspillere?

Det har i tidligere undersøgelser af risiko- og problemspillere vist sig, at der er en række "risikofaktorer", som gør sig gældende. Således viste en undersøgelse for New Zealand (Volberg & Abbott, 1994), at der især blandt mænd, ugifte og arbejdsløse var tale om en patologisk spilleadfærd. Senere blev også kortere uddannelse og lavindkomst føjet til rækken af karakteristika, som kendetegner problemspillere (Abbott & Volberg, 1996). Götestam & Johansson (2003) finder tilsvarende for Norge, at mænd, unge og ugifte oftere har problematisk spilleadfærd – DSM-IV 3-4 (risikospillere) plus 5+ (patologiske spillere) – end kvinder, midaldrende og ældre samt gifte personer. En systematisk oversigt over risikofaktorer findes i øvrigt i Johansson & Götestam (2004), hvor også psykologiske, kognitive og personlige forhold indgår i karakteristikken af risiko- og problemspillere.

Tabel 3.18 (side 64) viser, at nogle af de samme forhold, som nævnt ovenfor, karakteriserer danske risiko- og problemspillere. Således er der en overrepræsentation af mænd, unge 18-29-årige, enlige, personer uden børn og uddannelsessøgende. Samtidig har risiko- og problemspillere gennemgående lavere indkomster end ikke-spillere.

Da en del af de nævnte socio-demografiske forhold er sammenfaldende/korrelerede, er der foretaget en logistisk regressionsanalyse for at finde de faktorer, der har den største forklaringskraft mht. at karakterisere risiko- og problemspillere.

Tabel 3.19 (side 65) viser, at sandsynligheden for, at en mand er risiko- eller problemspiller, er fem gange så stor som for en kvinde, når man tager hensyn til en række andre forhold, såsom civilstand, børn, uddannelse, stilling og indkomst. For 18-24-årige er sandsynligheden for at være risiko- eller problemspiller den samme, som hvis man er i alderen 25-44 år, hvorimod den er væsentligt lavere for aldersgruppen 45-64 år og endnu lavere for 65-74-årige. Også det ikke at have hjemmeboende børn forøger sandsynligheden for at være risiko- eller problemspiller i forhold til personer med hjemmeboende børn, nemlig med godt 50 pct. Da der også her er kontrolleret for civilstand og alder, er det ikke disse forhold, der er forklaringen på oversandsynligheden.

Hvis befolkningen inddeles efter uddannelse, ses det, at der ikke er den store forskel i sandsynligheden for at være risiko- eller problemspiller. Både personer under uddannelse, med eller uden erhvervsfaglig uddannelse, kort videregående, mellemlang videregående og langvarig videregående uddannelse har således nogenlunde den samme sandsynlighed. Heller ikke en inddeling efter stilling – lønmodtager, selvstændig, ledig,

pensionist, osv. – giver signifikante forskelle i sandsynligheden for at være risiko- eller problemspiller. Indkomsten efter skat har derimod betydning for, om man er eller har været risiko- eller problemspiller. Således har personer med en høj indkomst efter skat (4. kvartil) en signifikant lavere sandsynlighed for at være risiko- eller problemspillere end personer med lavere indkomster (1-3. kvartil), nemlig ca. 40 pct.

Hvis man skal forsøge at udpege risiko- og problemspillere, er det blandt mænd, personer under 44 år og personer uden hjemmeboende børn, man først og fremmest skal søge, mens personer med høje indkomster er mindre sandsynlige risiko- og problemspillere.

Tabel 3.18

Karakteristik af risiko- og problemspillere.

	Har ikke scoret på NODS seneste år NODS=0 eller er ikke blevet stillet NODS seneste år spørgsmål N=7972	NODS+ seneste år (NODS 1-5+) N=181
	Andel	Andel
Køn		
Mand	48,5	82,8
Kvinde	51,5	17,1
Alder (N=6137)		
18-24	8,0	21,9
24-44	40,5	54,3
45-64	40,4	20,3
65-78	11,0	3,5
Civilstand (N=7966)		
Enlig	26,3	47,5
Gift/samlevende	73,7	52,5
Hjemmeboende børn (N=7966)		
Ingen	60,6	69,1
Har hjemmeboende børn	39,4	30,9
Uddannelse (N=7948)		
Under udd.	7,56	22,65
Ingen erhvervsfaglig udd.	19,14	27,62
Erhvervsfaglig udd.	36,90	27,07
Kort videreg. udd.	7,94	4,42
Mellemlang videreg. udd.	17,70	11,60
Lang videreg. udd.	10,45	6,63
Stilling (N=7957)		
Lønmodtager	59,3	59,7
Selvstændig	7,1	5,5
Ledig	3,9	3,9
Pensionist	20,3	6,1
Under udd.	7,5	22,1
Andet	1,8	2,8
Indkomst ¹ (N=6773; 163)		
Gennemsnit	22.234	20.604
Std. afvigelse	15.355	15.934
25% kvartil	12.000	10.000
50% kvartil	20.000	19.000
75% kvartil	28.000	25.000

1. Månedlige bruttoindkomst.

Tabel 3.19

Baggrundsforholds betydning for forekomsten af risiko og problemspillere inden for seneste år (logistisk regression).

Logistisk regression	Risiko og problemspiller	
	NODS 1+ Model 1	NODS 1+ Model 2
Køn	OR	OR
Mand	5.02 ¹	5.19 ¹
Kvinde	1.00	1.00
Alder		
18-24	1.04	1.17
25-44	1.00	1.00
45-64	0.18 ¹	0.17 ¹
65-74	0.02 ¹	0.02 ¹
Civilstand (N=7966)		
Enlig	1.22	1.28
Gift/samlevende	1.00	1.00
Hjemmeboende børn (N=7966)		
Ingen	1.54 ¹	1.52 ¹
Har hjemmeboende børn	1.00	1.00
Uddannelse		
Under udd.	1.60	
Ingen erhversfaglig udd.	1.84	
Erhvervsfaglig udd.	0.98	
Kort videreg. udd.	1.00	
Mellemlang videreg. udd.	1.14	
Lang videreg. udd.	0.95	
Stilling		
Lønmodtager		1.00
Selvstændig		0.89
Ledig		0.82
Pensionist		1.26
Andet		1.73
Under udd.		1.16
Indkomst ¹		
1. kvartil	1.00	1.00
2. kvartil	1.05	1.04
3. kvartil	0.97	0.87
4. kvartil	0.63	0.56 ¹
	Likelihood Ratio: Chi- Sq=262.41	Likelihood Ratio: Chi- Sq=268.95
	Pr > ChiSq = <.0001	Pr > ChiSq = <.0001
	-2 log L 1439.15	-2 log L 1432.62

1. Signifikant forskel på 0,05-niveau ift. sammenligningsgruppen ved værdien 1.00.

ASPEKTER VED SPILLEKARRIERE

For at give et billede af danskernes spillekarriere er der i spørgeskemaundersøgelsen spurgt om, hvornår man i givet fald er begyndt at spille, og hvornår og om man er holdt op igen. Det opfattes således almindeligvis som et problem, hvis man begynder at spille i en ung alder, fordi det kan indebære en vis “vanedannelse”, som gør én afhængig af spil og dermed skaber et problem, som det kan være vanskeligt at komme af med igen (Kearney, 2005). I denne undersøgelses anden fase, se Bonke (2005), som publiceres primo 2007, vil dette fænomen blive belyst nærmere, idet formålet her først og fremmest er at give et første overblik over danskernes spillekarriere.

4.1 SPILLEDEBUT OG SPILLEKARRIERE

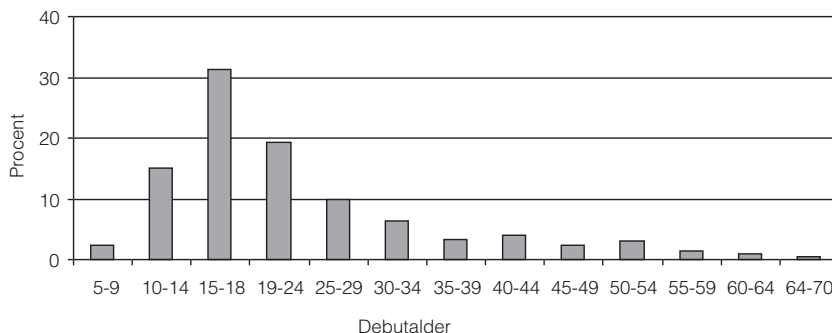
De fleste spillere oplyser, at de første gang spillede pengespil, da de var i 15-18-årsalderen. Det gælder således hver anden, der oplyser, at de er begyndt/har prøvet at spille, inden de blev 19 år (tabel 4.1). Der er også en betydelig del, der er begyndt, da de var i 20'erne, nemlig hver tredje. En senere debutalder er derimod ikke særlig almindelig.

Den gennemsnitlige debutalder for pengespil er knap 23 år (tabel 4.1), når man tager hele den voksne befolkning under ét. Imidlertid er der meget, der taler for, at debutalderen har ændret sig med tiden i kraft af flere

penge blandt unge og et større spilleudbud nu end tidligere. Der optræder da også en såkaldt kohorteffekt, hvorefter debutalderen for spil falder, jo yngre aldersgruppe man ser på (figur 4.2), hvilket formentlig også gælder selvom man tager højde for, at ældre kan have tilbøjelighed til at rapportere relativt sen debutalder pga. hukommelsesproblemer. For 18-24-årige har knap 90 pct. således prøvet at spille om penge, inden de blev 19 år, mens kun 55 pct. i alderen 25-44 år havde prøvet det inden den alder. Den tilsvarende procent for 45-64-årige er 40, og for 65-74-årige var det kun 25 pct., der havde prøvet pengespil, inden de blev 18 år. Der har således været en markant ændring i retning af, at unge starter deres spillekarriere stadigt tidligere.

Figur 4.1.

Alder ved første spil om penge.

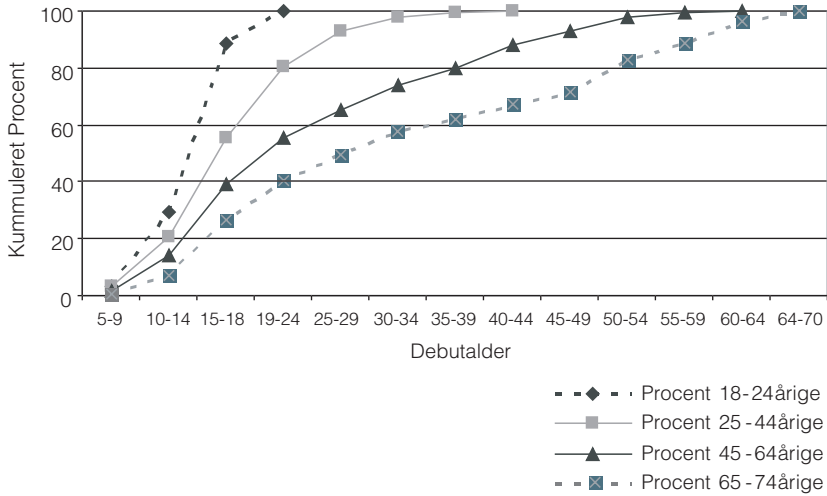


Som nævnt er den gennemsnitlige debutalder for pengespil på knap 23 år. Af tabel 4.1 fremgår det, at risiko- og problemspillere har en lavere debutalder end andre spillere, sådan som det kunne forventes. Både risikospillere og problemspillere begynder således at spille pengespil, når de er 17-18 år gamle. Det skal dog tages i betragtning, at risikospillere og problemspillere er yngre end ikke-risiko- og ikke-problemspillere – 31, 33 og 46 år – hvorfor der formentlig er tale om, at ovennævnte kohorteffekt kan være noget af forklaringen på risiko- og problemspilleres tidlige debutalder.

Risiko- og problemspilleres relativt korte spillekarriere hænger naturligt sammen med deres lave debutalder. Hvor risiko- og problemspillere gennemsnitligt har spillet over en periode på 14 år, er andre spilleres periode oppe på 22 år (tabel 4.2). Det har i den forbindelse ingen betydning, om man

Figur 4.2

Alder ved første spil om penge for forskellige aldersgrupper



Tabel 4.1

Alder ved første spil (NODS seneste år).

	Alle	Risikospillere	Problemspillere
		(NODS 1-2)	(NODS 3+)
	N=6282	N=142	N=29
	Alder (std.afv)	Alder (std.afv)	Alder (std.afv)
Gennemsnitsalder ved første spil	22,8 (11,5)	18,0 (8,3)	16,6 (5,3)

tager hensyn til evt. spillepauser, idet disse for både risiko- og problemspillere og andre spillere kun reducerer antallet af spilleår med omkring et år.

I en efterfølgende rapport undersøges bl.a. hvilke faktorer, der kan være af betydning for starten af en spilkarriere, herunder hvorfor nogle starter tidligere end andre.

Tabel 4.2

Antal år man har spillet pengespil (NODS-seneste år).

	Alle, der har spillet om penge (nogensinde)		Risikospillere (NODS 1-2)		Problemspillere (NODS 3+)	
	Antal (std.afv.)	N	Antal (std.afv.)	N	Antal (std.afv.)	N
Antal år i gennemsnit inkl. pauser	22,3 (13,5)	6280	14,7 (11,1)	142	13,9 (10,6)	29
Antal år ekskl. pauser	21,2 (13,6)	6256	13,7 (11,0)	142	13,7 (10,6)	29

REFERENCER

- Abbott, M.W. & Volberg, R.A. (1996). The New Zealand national survey of problem and pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, pp. 143-160.
- Bonke, J. (2005). *Undersøgelse af ludomani i Danmark – udbredelse og årsager*. Projektbeskrivelse. Socialforskningsinstituttet. København.
- Gerstein, D., Hoffmann, J., Larison, C., Engelman, L., Murphy, S., Palmer, A., Chushro, L., Toce, M., Johnson, R., Buie, T. & Hill, M.A. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study*. National Opinion Research Center at the University of Chicago. US.
- Götestam, K.G. & Johansson, A. (2003). Characteristics of gambling and problematic gambling in Norwegian context. A DSM-IV-based telephone interview study. *Addictive Behaviors*, 28, pp. 189-197.
- Johansson, A. & Götestam, K.G. (2004). *Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review*. Research Report, no. 95, vol. 25, 2004. The Norwegian University of Science and Technology. Trondheim. Norway.
- Johansson, J., Andrén, A., Nielsson, T., Svensson, O., Munck, I., Kindstedt, A. og Rönnerberg, S. (2003). *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem?* Statens Folkhälsoinstitutet. Rapport nr. 2003:22. Stockholm.

- Kavli, H. & Berntsen, W. (2005). *Undersøkelse om pengespill. Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen*. Rapport. MMI. Oslo.
- Kearney, M.S. (2005). *The Economic Winners and Losers of Legalized Gambling*. Mimeo. Brookings Institution. Washington, D.C.
- Lesieur, H. R. & Blume, S.B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, pp 1184-1188.
- Lund, I. & Nordlund, S. (2003). *Pengespill og pengespillproblemer i Norge*. Rapport nr. 2/2003. Statens Institutt for rusmiddelforskning. Oslo.
- Nielsen, P. & Røjskjær, S. (2005). *Ludomani. Karakterisika. Psykopatologi og behandlingsforløb – en undersøgelse af ludomane i behandling*. Ringgården. Middelfart.
- Petry, N.M. & Armentano, C. (1999). Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: a review. *Psychiatric Services*, 50, pp. 1021-1027.
- Rönnerberg, S., R., Abbott, M., Moore, R., André, A., Munck, I., J., Nilsson, T. & Svensson, O. (2000). *Spel och Spelberoende i Sverige – rapport nr. 3 I Folkhälsoinstitutets serie om spel och speleroende*, November 1999. Folkhälsoinstitutet 2000:21. Stockholm.
- Spillemyndigheden (2004). *Redegørelse om Spilleautomatloven*. September 2004.
- Vollberg, R.A. & Abbott, M.W. (1996). Lifetime prevalence estimates of pathological gambling in New Zealand. *International Journal of Epidemiology*, 23, pp. 976-983.
- Volberg, R.A. & Dickerson, M.G. (eds.) (1996). Special Issue on Prevalence Studies of Problem and Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*. Vol. 12, No. 2..
- Skatteministeriet (2001). *Spil i fremtiden – overvejelser om en samlet spillelovgivning*. København.
- Stinchfield, R. & Govoni, R. (2001). *A Critical Review of Screening and Assessment Instruments for Problem Gambling*. Problem Gambling Research Group, University of Windsor.

BILAG

1. NODS SPØRGSMÅL

Bilagstabel 1

Besvarelser af spørgsmålene i NODS-instrumentet

Spørgsmålsformulering	Positive besvarelser	
	Antal	Procent
N.1. Har der nogensinde været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at overveje dine spilleerfaringer eller på at planlægge fremtidige spil eller vædDEMÅL?	126	1,5
N.1A. Har der været det inden for det seneste år?	77	0,9
N.2. Har der nogensinde været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at finde måder at skaffe penge til at spille for?	22	0,3
N.2A. Har der været det inden for det seneste år?	12	0,1
N.3. Har der nogensinde været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere – for at få den samme følelse af spænding?	74	0,9
N.3A. Har der været det inden for seneste år?	39	0,5
N.4. Har du nogensinde prøvet at holde op med, skære ned på, eller styre din spillelyst?	251	3,1
N.4A. Har du prøvet det inden for det seneste år?	134	1,6
N.5. Blev du rastløs eller irriteret på nogle af de tidspunkter, hvor du prøvede at holde op med, skære ned på, eller styre din spillelyst?	35	0,4
N.5A. Er det sket inden for det seneste år?	19	0,2

N.6. Har du nogensinde uden held prøvet at holde op med, skære ned på, eller styre din spillelyst?	47	0,6
N.6.1. Er dette sket 3 gange eller flere?	31	0,4
N.6A. Har du inden for det seneste år uden held prøvet at holde op med, skære ned på, eller styre din spillelyst?	25	0,3
N.6A.1. Er dette inden for det seneste år sket 3 gange eller flere?	14	0,2
N.7. Har du nogensinde spillet for at glemme personlige problemer?	43	0,5
N.7A. Er dette sket inden for det seneste år?	22	0,3
N.8. Har du nogensinde spillet for at slippe af med ubehagelige følelser såsom skyld, angst, hjælpeløshed eller depression?	29	0,4
N.8A. Er det sket inden for det seneste år?	14	0,2
N.9. Har der nogensinde været en periode, hvor du efter at have mistet penge på spil er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage?	160	2,0
N.9A. Har der været en sådan perioden inden for det seneste år?	89	1,1
N.10. Har du nogensinde løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller eller hvor mange penge, du har tabt på spil?	64	0,8
N.10.1. Er dette sket 3 gange eller flere?	42	0,5
N.10A. Har du inden for det seneste år mere end én gang løjet over for familie, venner eller andre, om hvor meget du spiller eller hvor mange penge, du har tabt på spil?	32	0,4
N.10A.1. Er dette inden for det seneste år sket 3 gange eller flere?	19	0,2
N.11. Har du nogensinde udstedt en dækningsløs check – eller taget noget, der ikke var dit, fra familie eller andre – for at kunne betale for dine spil?	4	0,0
N.11A. Er dette sket inden for det seneste år?	1	0,0
N.12. Har dine spil nogensinde givet anledning til alvorlige eller gentagne problemer i dit forhold til familie eller venner?	18	0,2
N.12A. Er dette sket inden for det seneste år?	6	0,1
N.13. Har dine spil nogensinde medført, at du har mistet et job eller haft problemer på arbejdet, eller gået glip af en vigtig job- eller karrieremulighed?	4	0,0
N.13A. Er det sket inden for det seneste år?	1	0,0
N.14. Har du nogensinde været nødt til at bede familiemedlemmer eller andre om at låne dig penge eller på anden måde hjælpe dig ud af en desperat økonomisk situation, der hovedsageligt skyldtes dit spil?	20	0,2
N.14A. Er dette sket inden for det seneste år?	5	0,1
N.15. Har dine spil givet anledning til problemer i skolen, fx i form af pjæk fra skoletimer eller –dage, eller ved dårligere karakterer? (Kun stillet til personer under uddannelse)	5	0,1
N.15A. Er dette sket inden for det seneste år? (Kun stillet til personer under uddannelse)	5	0,1

2. EN SAMMENLIGNING AF PRÆVALENSEN FOR PROBLEMSPILLERE I DANMARK OG NORGE

Bilagstabel 2

Andele af svar på NODS-spørgsmål for problemspillere (NODS 3+) i Danmark og Norge.

	Danmark		Norge	
	Nogensinde	Seneste år	Nogensinde	Seneste år
	Andele positive svar			
N1 /N2	60	67	66	69
N3	56	53	62	53
N5	49	43	58	66
N6.1	31	23	43	47
N7 / N8	45	40	40	41
N9	87	90	77	69
N10.1	58	47	51	53
N11	7	3	18	13
N12 / N13 / N15	33	27	26	13
N14	31	13	40	19
	60	67	66	69

SFI-UDGIVELSER SIDEN 2005

- 05:01 Dahl, K.M. & Jakobsen, V.: *Køn, etnicitet og barrierer for integration. Fokus på uddannelse, arbejde og foreningsliv.* 2005. 112 s. ISBN 87-7487-774-7. Kr. 90,00.
- 05:02 Geerdsen, L.P., Koch-Nielsen, I., Vinther, H., Christensen, I. & Christensen, V.T.: *Ud af hjemløshed? Om livet efter ophold på en institution for hjemløse.* 2005. 207 s. ISBN 87-7487-776-3. Kr. 198,00.
- 05:03 Jørgensen, M.S., Larsen, M. & Rosenstock, M.: *Et længere arbejdsliv. Tilbagetrækningsordninger og arbejdspladsens muligheder.* 2005. 64 s. ISBN 87-7487-777-1. Kr. 50,00.
- 05:04 Graversen, B.K. & Tinggaard K.: *Loft over ydelser. Evaluering af loftet over ydelser til kontanthjælpsmodtagere.* 2005. 128 s. ISBN 87-7487-779-8. Kr. 110,00.
- 05:05 Christensen, E. & Sloth, D.A.: *Børn med anden etnisk baggrund ved skolestart. Fra tredje dataindsamling i forløbsundersøgelsen af børn med anden etnisk baggrund end dansk.* 2005. 105 s. ISBN 87-7487-782-8. Kr. 98,00.
- 05:06 Rasmussen, L.K., Espersen, L.D., Sørensen, M.L. & Thomsen, S.A.: *Ungdomssanktionen i kvalitativ belysning. Ti unge og ni institutioner.* 2005. 106 s. ISBN 87-7487-783-6. Kr. 90,00.
- 05:07 Nielsen, A.M., Fink-Jensen, K. & Ringsmose, C.: *Skolen og den sociale arv.* 2005. 147 s. ISBN 87-7487-784-4. Kr. 145,00.

- 05:08 Jensen, B.: *Kan daginstitutioner gøre en forskel? En undersøgelse af daginstitutioner og social arv*. 2005. 163 s. ISBN 87-7487-785-2. Kr. 165,00.
- 05:09 Jensen, U.H. & Jensen, T.P.: *Unge uden uddannelse. Hvem er de, og hvad kan der gøres for at få dem i gang?* 2005. 143 s. ISBN 87-7487-787-9. Kr. 150,00.
- 05:10 Ploug, N.: *Social arv. Sammenfatning 2005*. 2005. 53 s. ISBN 87-7487-789-5. Kr. 50,00.
- 05:11 Bengtsson, S.: *Princip og virkelighed. Om sektoransvar i handicappolitikken*. 2005. 206 s. ISBN 87-7487-786-0. Kr. 198,00.
- 05:12 Damgaard, B., Hohnen, P. & Madsen, M.B.: *Fokus på job? En analyse af kontaktførelsessamtaler i AF, kommuner og hos andre aktører*. 2005. 107 s. ISBN 87-7487-789-5. Kr. 100,00.
- 05:13 Rosenstock, M., Jensen, S., Holt, H., Weatherall, C.D. & Jørgensen, M.S.: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2005*. 2005. 168 s. ISBN 87-7487-791-7. Kr. 195,00.
- 05:14 Rosenstock, M.: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2005 – Sammenfatning*. 2005. 30 s. ISBN 87-7487-792-5. Kr. 25,00.
- 05:15 Christoffersen, M.N., Hestbæk, A.D., Lindemann, A. & Nielsen, V.L.: *Nye regler for udsatte børn og unge. Ændringerne i Serviceloven 2001, delrapport I*. 2005. 261 s. ISBN 87-7487-794-1. Kr. 250,00.
- 05:16 Hestbæk, A.D., Lindemann, A., Christensen, E., Rebien, C. & Christensen, M.: *Kommuner i udvikling på børneområdet. Ændringerne i Serviceloven 2001, delrapport II*. 2005. 136 s. ISBN 87-7487-796-8. Kr. 130,00.
- 05:17 Fabricius, N., Tilia, G., Ramsbøl, H., & Villadsen, K.: *Fra hjemløshed til fast bolig. Samarbejde og metoder i arbejdet med hjemløse*. 2005. 248 s. ISBN 87-7487-797-6. Kr. 225,00.
- 05:18 Bonke, J. (red.), Borgeraas, E., Døving, R., Hjort, T., Hohnen, P., Montesino, N., Rysst, M. & Salonen, T.: *Udsathed og forbrug i de nordiske velfærdsstater*. 2005. 373 s. ISBN 87-7487-798-4. Kr. 298,00.
- 05:19 Olsen, B.M.: *Mænd, orlov og arbejdspladskultur. Fire danske virksomheder*. 2005. 125 s. ISBN 87-7487-801-8. Kr. 125,00.
- 05:20 Koch-Nielsen, I., Henriksen, L.S., Fridberg, T. & Rosdahl, D.: *Frivilligt arbejde. Den frivillige indsats i Danmark*. 2005. 163 s. ISBN 87-7487-799-2. Kr. 158,00.

- 05:21 Jespersen, C. & Sivertsen, M.B.: *Unge sociale problemer. En forskningsoversigt*. 180 s. Netpublikation. Kan downloades på www.sfi.dk.
- 06:01 Egelund, T.: *Sammenbrud i anbringelser*. 2006. 79 s. ISBN 87-7487-802-6. Kr. 65,00
- 06:02 Holt, H., Geerdsen, L.P., Christensen, G., Klitgaard, C. & Lind, M.L.: *Det kønsopdelte arbejdsmarked. En kvantitativ og kvalitativ belysning*. 2006. 250 s., ISBN 87-7487-804-2. Kr. 228,00.
- 06:03 Rosdahl, A.: *Kommunale aktiveringsprojekter med produktion*. 2006. 51 s. ISBN 87-7487-805-0. Kr. 50,00.
- 06:04 Christensen, E.: *Opvækst med særlig risiko. Indkredsning af børn med behov for en tidlig forebyggende indsats*. 2006. 92 s. ISBN 87-7487-806-9. Kr. 85,00.
- 06:05 Jørgensen, M.S., Holt, H., Hohnen, P. & Schimmel, G.: *Job på særlige vilkår. Overblik over viden på området*. 2006. 83 s. ISBN 87-7487-807-7. Kr. 75,00.
- 06:06 Rasmussen, M.: *Kontanthjælpsmodtageres gæld. Eftergivelse af offentlig gæld*. 2006. 68 s. ISBN 87-7487-808-5. Kr. 55,00.
- 06:07 Møller, S.S. & Rosdahl, A.: *Indvandrere i job. Marginalisering og beskæftigelse blandt ikke-vestlige indvandrere og efterkommere*. 2006. 171 s. ISBN 87-7487-809-3. Kr. 160,00.
- 06:08 Bengtsson, S. & Kristensen, L.K.: *Særforsorgens udlægning*. 2006. 96 s. ISBN 87-7487-810-7. Kr. 100,00.
- 06:09 Larsen, M.: *Fastholdelse og rekruttering af ældre. Arbejdspladseres indsats*. 2006. 101 s. ISBN 87-7487-813-1. Kr. 100,00.
- 06:10 Hestbæk, A.-D., Lindemann, A., Nielsen, V.L. & Christoffersen, M.N.: *Nye regler – ny praksis. Ændringerne i servicelovens børneregler 2001. Afslutningsrapport*. 2006. 265 s. ISBN 87-91247-80-2. Rapporten er udgivet af Styrelsen for Social Service. Den kan downloades på www.sfi.dk.
- 06:11 Olsen, H.: *Guide til gode spørgeskemaer. En manual*. 2006. 100 s. ISBN 87-7487-812-3. Kr. 100,00.
- 06:12 Bonke, J.: *Ludomani. Udbredelsen af pengespil og problemspillere*. 2006. 84 s. ISBN 87-7487-811-5. Kr. 85,00.

LUDOMANI I DANMARK

UDBREDELSEN AF PENGESPIL OG PROBLEMSPILLERE

Med denne undersøgelse foreligger den første kortlægning af udbredelsen af pengespil og problemspillere i den danske befolkning. Omkring 8.000 voksne danskere i alderen 18-74 år er blevet interviewet. Da der er sket en tilfældig udvælgelse af disse mennesker, er det muligt med rimelig sikkerhed at vurdere udbredelsen af pengespil og problemspillere – prævalensen – i hele den voksne danske befolkning.

De fleste danskere har på et eller andet tidspunkt spillet om penge, og en betydelig andel har gjort det for nylig. For at finde udbredelsen af problemspillere er der anvendt et internationalt valideret screeningsredskab NODS, som også er brugt i en række andre lande. Det viser sig, at antallet af voksne danskere, som inden for det seneste år har været eller fortsat er ludomaner, kan opgøres til mellem 2.300 og 8.000 personer, dvs. omkring 5.200.

Socialforskningsinstituttet

06:12

85 kr. inkl. moms

ISSN: 1396-1810

