

07:14

Jens Bonke

# LUDOMANI I DANMARK II

FAKTORER AF BETYDNING FOR SPILLEPROBLEMER





07:14

# LUDOMANI I DANMARK II

FAKTORER AF BETYDNING FOR  
SPILLEPROBLEMER

Jens Bonke

KØBENHAVN 2007  
SOCIALFORSKNINGSINSTITUTTET

## LUDOMANI I DANMARK II

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, Aarhus Universitet

Steffen Røjskjær, udviklingsleder, Ringgaarden, Middelfart

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

ISSN: 1396-1810

ISBN: 978-87-7487-853-7

Layout: Hedda Bank

Oplag: 800

Tryk: BookPartnerMedia A/S

© 2007 Socialforskningsinstituttet

Socialforskningsinstituttet

Herluf Trolles Gade 11

1052 København K

Tlf. 33 48 08 00

[sfi@sfi.dk](mailto:sfi@sfi.dk)

[www.sfi.dk](http://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	7
	RESUMÉ	9
	Opvækst	9
	Spil på internettet	10
	Forandringer i ens liv	10
	Viden om spil	10
	Økonomi	11
	Motiver til at spille	11
	Udsigten til at vinde	11
	Sociale faktorer	12
	Følelser i forbindelse med spil	12
	Vanedannelse og spil	13
	Helbred og komorbiditet	13
1	INDLEDNING	15
2	METODE	17
	Den anvendte metode	17

	Bortfaldsanalyse	18
	Interviewmetode	20
	Statistiske test	21
3	SOCIAL BAGGRUND OG OPVÆKST	23
	Betydning af opvækst for problemspil	23
	Problemspilleres spilleadfærd under opvæksten	25
4	SPILLEKARRIERE	29
	Debutalder og -spil	30
	Forøget spilleomfang	32
	Formindsket spilleomfang	35
	Aktuelle spillemønstre	36
	Spil på internettet	37
5	FORANDRINGER I ENS LIV	43
	Problemspil og skilsmisse	43
	Problemspil og sygdom	44
	Problemspil og ledighed	45
6	VIDEN OM SPIL	47
	Opfattelser af sandsynlighed for gevinst og risikovillighed	48
	Opfattelser af gevinsternes størrelse	51
7	ØKONOMI	55
	Hvordan får man råd til at spille pengespil?	55
	Økonomiske problemer forårsaget af pengespil	57
8	FAKTORER, DER MOTIVERER TIL OG FREMMER PENGESPIL	61
	Tilgængelighed til spil	62
	Adgang til spil på nettet	64

	Reklamer og introduktion af nye spil	65
	Fysisk indretning af spillested/spillemuligheder	65
	Udsigten til at vinde	68
	Sociale faktorer	68
	Følelser i forbindelse med spil	70
9	VANEDANNELSE OG BEHANDLING	73
	Vanedannelse	73
	Behandling	76
10	HELBRED OG KOMORBIDITET	79
	Helbred	79
	Helbred og spilleadfærd	81
	Komorbiditet	82
	SFI-RAPPORTER SIDEN 2006	89





# FORORD

Spillemyndigheden under Skatteministeriet (Skat) bad 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 anden del om faktorer af betydning for spilleproblemer i den voksne danske befolkning, der hermed foreligger. Undersøgelsens første del om udbredelsen af pengespil og spilleproblemer blev publiceret juni 2006 (Bonke & Borregaard, 2006).

For at gennemføre denne anden del af undersøgelsen er der foretaget interview af 453 personer, som også blev interviewet i forbindelse med første del af undersøgelsen, der omfattede interview med godt 8.000 personer. Halvdelen af de 453 personer udgøres af dem, der i første del af undersøgelsen blev betegnet som risiko- og problemspillere, mens den anden halvdel er ikke-problemspillere, som ligner den første halvdel mht. fordeling på køn, alder og hjemmeboende børn. Alle disse personer takkes for deres medvirken.

Ligesom for første del af undersøgelsen er denne del blevet diskuteret i en følgegruppe med repræsentanter fra Spillemyndigheden, behandlingssteder og forskere såvel uden for som inden for spilleområdet. Rapporten er tillige blevet kommenteret af Ingeborg Lund, SIRUS, Oslo. Der takkes for disse bidrag til rapporten.

Rapporten er udarbejdet af programleder, lic.polit. Jens Bonke.

Forsker Connie Nielsen har gennemført registeranalyserne i kapitel 5, mens stud.polit. Sisse Brodersen og stud.polit. Lene Raachou har bidraget til de øvrige analyser. Spillemyndigheden, Skat, har finansieret undersøgelsen.

København, maj 2007

*Jørgen Søndergaard*

# RESUMÉ

I en undersøgelse af udbredelsen af spilleproblemer (Bonke & Borregaard, 2006) blev der under anvendelse af et internationalt valideret screeningsredskab, NODS, sondret 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. Til brug for nærværende rapport er gruppen af risiko- og problemspillere og ludomaner – her under ét kaldet problemspillere – og et udvalg af ikke-problemspillere (kontrolgruppen) blevet geninterviewet om forskellige personlige forhold såsom social baggrund og opvækst, positive og negative forandringer i livet, økonomiske vilkår, kognitive karakteristika, helbredsforhold tillige med deres viden om spil og vurdering af betydningen af forholdene på spillemarkedet for deres spilleomfang og -mønstre.

## OPVÆKST

Det viser sig, at færre problemspillere end ikke-problemspillere har haft en tryk og sikker opvækst og er vokset op under stabile økonomiske, sociale og relationsmæssige forhold. Sandsynligheden, for at man har følt sig forstået og bekræftet under opvæksten, er mindre for problemspillere end for ikke-problemspillere, og flere problemspillere end ikke-problemspillere har oplevet forskellige former for misbrug i familien.

Det er først og fremmest familie og venner, der inspirerer til at begynde at spille om penge, mens det for relativt få var arbejdskollegerne, der havde betydning. Hvad angår mediernes påvirkning, angiver hver femte problemspiller disse som inspirationskilde.

## SPIL PÅ INTERNETTET

De fleste har prøvet at spille på internettet, og hver anden problemspiller oplyser, at internetspil medvirker til at forøge det samlede spilleomfang. Det er især personer i 20'erne eller begyndelsen af 30'erne, der er påvirket af muligheden for internetspil.

Det almindelige beløb pr. spil på nettet er 100 kr., idet de mest spillende 25 pct. spiller for omkring 200 kr. mod 45 kr. for de 25 pct. mindst spillende. De mest populære internetspil er Oddset, Lotto og poker, som bliver spillet af næsten hver tredje internetspiller.

## FORANDRINGER I ENS LIV

På baggrund af registeroplysninger viser det sig, at der ikke er nogen forskel i antallet af skilsmisser blandt problemspillere i forhold til ikke-problemspillere. Der er heller ikke nogen forskel på, om man har været indlagt i forbindelse med sygdom, lige så lidt som det gælder antallet af indlæggelser for dem, der har været indlagt. Den eneste forskel forekommer i ledigheden, som for alle årene i perioden 2000-2005 er større for problemspillere end for ikke-problemspillere.

## VIDEN OM SPIL

Det viser sig, at problemspillere har en mere urealistisk vurdering af deres evner til at vinde i spil end ikke-problemspillere. Således mener flere problemspillere end ikke-problemspillere, at gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig. Tilsvarende tilkendegiver flere problemspillere end ikke-problemspillere, at de er uenige i, at dygtighed ikke spiller nogen rolle for sandsynligheden for at opnå en gevinst.

Hvad angår kendskab til tilbagebetalingsprocenter på forskellige spil og den maksimale præmie på nogle af disse, er kendskabet for både

problemspillere og ikke-problemspillere begrænset. Godt nok angiver flere problemspillere end ikke-problemspillere, at de kender tilbagebetalingsprocenterne og de maksimale præmier, men det viser sig i de fleste tilfælde, at deres bud på begge dele er forkerte. Et flertal især blandt problemspillere angiver således tilbagebetalingsprocenter og maksimale præmier, som er mindst 10 pct. for store eller for små.

## ØKONOMI

Hvis man spørger problemspillerne om, hvor pengene til pengespil kommer fra, er det knap halvdelen, der oplyser, at de tages fra husholdningsbudgettet. Således oplyser 47 pct. af problemspillerne, at hvis de ikke havde brugt pengene til at spille for, var de blevet brugt på det daglige forbrug. Til gengæld bekræfter kun 14 pct. af de problemspillere, der har forøget deres pengespil, at den øgede udgift er blevet udlignet af et mindre dagligt forbrug. Der er dog et stort flertal, der oplyser, at pengene til spil kom fra en øget indkomst.

## MOTIVER TIL AT SPILLE

På spørgsmålet om, hvorvidt etablering af flere spillesteder ville øge lysten til at spille, angiver flere problemspillere end ikke-problemspillere, at dette ville være tilfældet. Et stort flertal af begge grupper siger dog, at flere steder ville være uden betydning for deres lyst til at spille.

Hvad angår påvirkningen fra det stigende antal reklamer for spil i tv og andre steder og fra avisernes spiltillæg, er denne større for problemspillere end for ikke-problemspillere. Det viser sig også, at introduktionen af nye spil påvirker problemspilleres lyst til at spille i større omfang end ikke-problemspilleres. Det er dog i begge tilfælde relativt få, der angiver, at der er en påvirkning.

## UDSIGTEN TIL AT VINDE

Mere end to ud af tre problemspillere angiver, at meget høje gevinster eller puljer indebærer, at de ønsker at spille mere, end de allerede gør, mens det gælder for knap halvdelen af ikke-problemspillere. Derimod har det at

have hørt om nogen, der har vundet meget, kun beskeden betydning for lysten til at spille mere, ligesom det gælder for det at kende nogen, der har vundet. Hvis man har vundet selv, har det en større betydning for lysten til at spille, især blandt problemspillere. Mere end hver anden angiver, at en opnået gevinst giver lyst til at spille mere. For alle nævnte forholds vedkommende – ens egen gevinst, andres gevinster eller forekomsten af store gevinster og puljer – har de større betydning for problemspilleres end for ikke-problemspilleres lyst til at spille mere.

## SOCIALE FAKTORER

Der er sammenhæng mellem at være problemspiller og have venner og bekendte, der regelmæssigt spiller for større beløb. Godt hver anden problemspiller har sådanne venner og bekendte mod kun godt en tredjedel af ikke-problemspillerne. Også det at have kolleger eller studiekammerater, der regelmæssigt spiller for større beløb, hænger sammen med, om man selv er problemspiller.

Det er et mindretal af problemspillere, der angiver at spille pengespil for at opnå socialt samvær, og de fleste spiller da også alene. For dem, der spiller sammen med andre, er det fortrinsvis venner og bekendte, det handler om. Ægtefæller, partnere eller anden familie såvel som kolleger eller kammerater eller andre er mere sjældne spillepartnere, hvad enten det skyldes, at spillerne har sådanne relationer eller ej.

## FØLELSER I FORBINDELSE MED SPIL

Den mest udbredte positive følelse blandt problemspillere er oplevelsen af spænding, som 80 pct. angiver er forbundet med deres spil. Der er imidlertid også mange, som oplever en afslapning ved pengespil, nemlig 45 pct. Også fornemmelsen af, at der er noget, man er god til, nævner nogle som en positiv side ved pengespil (16 pct.), mens flugt fra problemer og styrket selvfølelse kun angives af forholdsvis få som noget positivt ved pengespil.

Blandt negative følelser, som kan være forbundet med pengespil, nævnes skyld og selvbekjendelse, tristhed og dårligt humør som de hyppigst forekommende. Der er dog kun tale om meget få, der angiver, at disse og andre negative følelser er forbundet med pengespil.

## VANEDANNELSE OG SPIL

Godt hver tredje problemspiller har forøget deres spilleomfang, siden de begyndte at spille, og knap halvdelen har haft et midlertidigt ophør. Blandt de sidste spillede hver fjerde for mere efter pausen, mens knap hver anden vendte tilbage til samme spilleomfang. Det viser, at de fleste problemspillere enten opretholder deres spilleomfang eller udvider det – uden eller efter en pause – mens det kun er lidt mere end en tredjedel, der har formindsket deres spilleomfang.

## HELBRED OG KOMORBIDITET

Der er flere problemspillere end ikke-problemspillere, der angiver, at helbredet er dårligt, ligesom der også er flere af førstnævnte end af sidstnævnte, der siger, at de har en ringe selvfølelse. Hvad angår forskellige følelser forbundet med spil, er det kun nedtrykthed og det at være deprimeret, der for nogle har betydning for, hvor meget de spiller. Knap hver tiende oplyser således, at de spiller mere, når de føler sig nedtrykte og deprimerede, mens ingen reducerer deres spilleomfang.

Sammenlignes problemspillere med ikke-problemspillere viser det sig, at andelen af rygere i den første gruppe er større end i den anden gruppe, idet der er kontrolleret for alder, køn og hjemmeboende børn. Der er derimod ingen forskel mellem problemspillere og ikke-problemspillere med hensyn til, om de drikker alkohol eller tidligere har gjort det. Der er heller ingen forskel mellem de to grupper, hvad angår det at have dårlig samvittighed eller skyld over sit alkoholforbrug, idet det dog ikke er oplyst, om de har det samme forbrug.

Endelig viser det sig, at næsten hver fjerde problemspiller oplyser at have taget amfetamin inden for det seneste år mod hver ottende ikke-problemspiller. Der er derimod ingen forskel mellem problemspillere og ikke-problemspillere med hensyn til, om de har prøvet at ryge hash.





# INDLEDNING

Det fremgik af en tidligere undersøgelse (Bonke & Borregaard, 2006), at de fleste danskere på et eller andet tidspunkt har prøvet at spille pengespil. Det fremgik også, at andelen af den voksne 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. For nærmere at belyse hvordan disse problemspillere – omfatter her både risiko- og problemspillere og ludomaner – adskiller sig fra ikke-problemspillere, indeholder nærværende undersøgelse en belysning af faktorer, som kan have betydning for, om man er problemspiller.

For at gennemføre denne undersøgelse er problemspillerne fra den første undersøgelse udvalgt til geninterview sammen med et tilsvarende antal ikke-problemspillere, idet de to grupper er matchet på alder, køn og hjemmeboende børn. Dette er den samme fremgangsmåde, som blev anvendt i Sverige (Jönsson et al., 2003).

Der indgår en række faktorer til belysning af forskellene mellem problemspillere og ikke-problemspillere, jf. Johansson & Göttestam (2004) for en oversigt. Det gælder social baggrund og opvækst, familiemæssige, arbejdsmæssige og helbredsmæssige forandringer i ens liv, viden om spil, økonomiske forhold, motiverende faktorer inklusive kognitive karakteristika og spillemarkedets udformning mv. Disse forhold er belyst i kapitlerne 3-10.

Der er ligeledes et resumé, hvor udvalgte resultater af sammen-

ligningen af problemspillere og ikke-problemspilleres forhold er gengivet. Endelig anbefales det at læse den første rapport “Ludomani i Danmark – udbredelsen af pengespil og problemspillere” (Bonke & Borregaard, 2006), som bl.a. indeholder en nærmere beskrivelse af det screeningsredskab (NODS), som er anvendt til karakteristik af problemspillere.

# METODE

## DEN ANVENDTE METODE

På baggrund af en repræsentativ stikprøve af den danske befolkning i alderen 18-74 år gennemførtes i 2006 8.153 interview til brug for første delundersøgelse vedr. udbredelsen af/prævalensen for ludomani mv. (Bonke & Borregaard, 2006). Der anvendtes her det af Gerstein et al. (1999) udviklede og internationalt validerede screeningsredskab NODS (NORC DSM Screen for Gambling Problems), som indeholder 17 spørgsmål om bl.a. afhængighed af spil, behov for at spille for stadig større beløb, forsøg på at begrænse spilleomfanget, at vende tilbage efter tab af penge og at skjule eller lyve om spilleomfang (ibid., p. 20-21). Hvert spørgsmål sondrede mellem, om disse fænomener nogensinde var forekommet, henholdsvis om de var forekommet inden for det seneste år. Ved hjælp af antallet af "positive" besvarelser på spørgsmålene, dvs. 1-2 gav betegnelsen risikospiller, 3-4 betegnelsen problemspiller, og 5+ blev betegnet ludomaner, viste det sig, at kun en mindre del, nemlig 318 personer, svarende til 3,9 pct. af de gennemførte interview, kunne betegnes som enten risikospiller, problemspiller eller ludoman på et eller andet tidspunkt i deres liv – nogensinde – mens 2,3 pct. kunne få én af disse betegnelser som følge af deres spilleadfærd mv. inden for det seneste år.

I denne anden delundersøgelse om forklaringer på spilleproblemer er nævnte risiko- og problemspillere og ludomaner slået sammen til én

gruppe med fællesbetegnelsen problemspillere. Begrundelsen for denne sammenlægning er at få tilstrækkeligt med interviewpersoner til analyserne, og at risikospillere og problemspillere ligner hinanden, hvad angår demografiske forhold, spillepræferencer og forekomsten af risikofaktorer (Lund, 2007). Gruppen af problemspillere (NODS 1+) er herefter blevet udvalgt til geninterview tillige med et tilsvarende antal spillere og ikke-spillere (NODS 0) fra første delundersøgelse. Sidstnævnte gruppe er udvalgt efter en række karakteristika, der minder om førstnævnte gruppes. Der er således matchet på køn, alder og hjemmeboende børn for at få en sammenlignelig kontrolgruppe, jf. Jonsson et al. (2003), som anvender samme metode for Sverige.

Ligesom ved første delundersøgelse var der tale om et bortfald ved anden delundersøgelse, nemlig på 37 pct. Det betyder, at det samlede sample i nærværende anden delundersøgelse udgøres af 453 personer, hvoraf 183 er problemspillere og 270 ikke-problemspillere.

## BORTFALDSANALYSE

Det viser sig, at bortfaldet blandt problemspillerne er skævt i den forstand, at der er forholdsvis mange med en høj NODS-score blandt dem, der af en eller anden grund ikke er blevet interviewet. Således udgør de, der har en NODS-score på 5+ 9 pct. af de ikke opnåede interview mod 4 pct. blandt de interviewede problemspillere. Der er dog ikke tale om en signifikant forskel i de to gruppers fordelinger efter NODS-scores. Det taler for, at betydningen af de faktorer, der kendetegner problemspillere sammenlignet med ikke-problemspillere, formentlig ikke er undervurderet i det følgende.

For også at belyse om gruppen af problemspillere er forskellig fra gruppen af ikke-problemspillere, dvs. kontrolgruppen, indeholder tabel 2.2 en sammenligning af de to grupper på en række karakteristika. Det fremgår heraf, at der kun er signifikante forskelle (på minimum 0,15-niveau) mellem grupperne, hvad angår mænds alder, og hvorvidt man har hjemmeboende børn eller ej. Således er mandlige problemspillere lidt yngre end ikke-problemspillerne, ligesom problemspillerne har en mindre tendens til at have hjemmeboende børn end ikke-problemspillerne. For køn, civilstand, erhvervsuddannelse og bruttoindkomst er der derimod ingen signifikante forskelle mellem de to grupper.

**Tabel 2.1**

Fordeling af problemspillere, dvs. opnåede interview og ikke-opnåede interview, efter NODS-score (bortfald).

NODS	Opnåede interview	Ikke-opnåede interview
	N:	N:
1	120	69
2	34	27
3	12	7
4	9	6
5+	8	11
I alt (NODS 1+)	183	120

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere n.s. på 0,15-niveau.

**Tabel 2.2**

Beskrivelse af problemspillere og ikke-problemspillere (kontrolgruppen).

	Problemspillere (N = 183)	Ikke-problem- spillere (N = 270)	Chi <sup>2</sup> -test <sup>2</sup>	Fishers eksakte test <sup>3</sup>
Antal procent				
<i>Køn:</i>				
Mænd	149 (81,4)	212 (78,5)	n.s.	n.s.
Kvinder	34 (18,6)	58 (21,5)		
<i>Civilstatus:</i>				
Enlig	69 (37,7)	86 (31,9)	n.s.	n.s.
Gift/samlevende	114 (60,3)	184 (68,1)		
<i>Hjemmeboende børn:</i>				
Ja	55 (30,1)	102 (37,8)	0.09	0.055
Nej	128 (69,9)	168 (62,2)		
<i>Erhvervsuddannet:</i>				
Ja	115 (62,9)	164 (60,7)	n.s.	n.s.
Nej	68 (37,1)	106 (39,3)		
Antal år				
<i>Gns. alder:</i>				
Samlet	36	38		n.s.
Mænd	35	37		0,1010
Kvinder	40	41		n.s.
<i>Bruttoindkomst<sup>1</sup></i>				
(mdr.)	21.434,94 kr.	20.731,21 kr.		n.s.

1. n = 410 (uoplyst = 43).

2. Chi<sup>2</sup> -test n.s. for p-værdi > 0,1.

3. Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

4. T-test n.s. for p-værdi < 0,15-niveau.

Når der forekommer forskelle mellem mandlige problemspillere og ikke-problemspilleres alder, på trods af at alder er anvendt som ét af matchkriterierne, kan det dels skyldes, at de udvalgte matchpersoner i kontrolgruppen måtte være op til 5 år yngre eller ældre end personerne i problemspillergruppen, dels at bortfaldet i de to grupper ikke er det samme.

Det samlede bortfald for de to grupper skyldes først og fremmest, at 10 pct. nægtede at besvare spørgeskemaet. En anden forholdsvis stor gruppe er personer, som ikke kunne træffes til undersøgelsen, nemlig 20 pct. (se spalte 2 i tabel 2.3). Dette svarer nogenlunde til årsagerne til ikke at deltage i første delundersøgelse for Danmark (se spalte 1 i tabel 2.3).

**Tabel 2.3**

Fordeling af ikke-opnåede interview – bortfald – efter årsag.

Årsag	Første delundersøgelse		Anden delundersøgelse	
	Procent		Procent	
Nægtede at besvare spørgeskemaet	11		10	
Kunne ikke træffes	15		20	
Andet	4		7	
Bortfald i alt	30		37	

## INTERVIEWMETODE

Ligesom for første delundersøgelse blev der til denne anden delundersøgelse udviklet et spørgeskema. I forhold til det første spørgeskema var der tale om et væsentligt mere omfattende skema, som omhandlede følgende temaer:

- social baggrund/opvækst
- spillekarriere
- forandringer i ens liv
- viden om spil
- økonomi
- faktorer, der motiverer til/fremmer pengespil
- vanedannelse og behandling
- komorbiditet.

Der blev inden for hvert tema stillet spørgsmål, som rettede sig til begge grupper – problemspillere og ikke-problemspillere – og spørgsmål, som kun blev stillet til problemspillerne. Sidstnævnte spørgsmål drejede sig hovedsageligt om forhold, der nærmere karakteriserede problemspillernes spilleadfærd mv.

Interviewene blev gennemført via telefon i såvel denne som den første undersøgelse.

Da interviewene i denne delundersøgelse omfatter de samme personer som i første delundersøgelse, og de to datasæt er sammenkoblet, har det været muligt ikke kun at belyse ovennævnte temaer, men også at lade forskellige baggrundoplysninger og oplysninger vedrørende spilleadfærd, stillet som del af NODS-redskabet, indgå som oplysninger i det samlede datasæt. Hertil kommer registeroplysninger om udviklingen i familie-, arbejdsmarkeds- og sundhedsforhold tillige med økonomiske forhold indhentet fra Danmarks Statistiks registre til brug for analyserne i kapitel 5 om forandringer i ens liv.

Det skal nævnes, at sammenligningen af de to grupper i denne delrapport ikke gør det ud for en egentlig analyse af årsagerne til, at nogle bliver/er blevet problemspillere. Der er snarere tale om en sammenligning af en række karakteristika for de to grupper med det formål at give en større forståelse af, hvem de er, og hvad der karakteriserer dem. Alene det forhold, at gruppen af problemspillere er forholdsvis heterogen, se tabel 2.1 for denne gruppes fordeling på NODS-scores, tilsiger, at resultaterne skal fortolkes med varsomhed. Hertil kommer, at de relativt få observationer gør det vanskeligere at opnå signifikante forskelle mellem de karakteristika, der kendetegner de to grupper.

## STATISTISKE TEST

Der er i rapporten anvendt forskellige statistiske test for at vurdere, om forskelle i forskellige oplysninger er signifikante eller blot kan tilskrives statistiske tilfældigheder. Der er således anvendt  $\chi^2$ -test og Fishers eksakte test til at sammenligne fordelinger mellem kategorielle variable, idet sidstnævnte test er anvendt i tilfælde af  $2 \times 2$  kontingenstabeller. Der er tillige anvendt  $\chi^2$ -trend-test (Cochran Armitage-test), når variablene er ordinale, dvs. stigende eller faldende i en systematisk rækkefølge. Endelig er der anvendt t-test for numeriske variable. For samtlige tests er angivet p-værdien eller n.s., hvis denne værdi er over en angivet størrelse.





# SOCIAL BAGGRUND OG OPVÆKST

## BETYDNING AF OPVÆKST FOR PROBLEMSPIIL

Der findes en række undersøgelser, der har påvist, at ens sociale baggrund og opvækstvilkår kan have betydning for, hvordan man klarer sig som voksen, herunder om man får ét eller flere misbrug. Der har i den forbindelse særligt været fokus på betydningen af dårlige opvækstvilkår, idet de har vist sig at udgøre væsentlige risikofaktorer, se fx Ploug (2007), Christoffersen (2000) og Christoffersen (2000).

Hvad angår spilleproblemer, har Jacobs (1989) vist, at der er en sammenhæng mellem forekomsten af spilleproblemer og opvækstforholdene, og Jonsson et al. (2003) har underbygget dette for Sverige ved at se på, om man er vokset op med begge biologiske forældre, om opvæksten var tryk og sikker, om den var socialt stabil, om man var ensom, og om man følte sig forstået. Der er signifikante forskelle i alle disse forhold mellem problem- og ikke-problemspillere i Sverige.

Det samme billede viser sig i nærværende undersøgelse (tabel 3.1). Således er sandsynligheden for i det store og hele at have haft en tryk og sikker opvækst under de første 15 år af ens liv 4 procentpoint større for ikke-problemspillere end for problemspillere, ligesom sandsynligheden for at være vokset op under stabile forhold økonomisk, socialt og relationsmæssigt er 6 procentpoint højere for den første gruppe end for den sidste. Sandsynligheden, for at man har følt sig forstået og bekræftet under op-

væksten, er også forskellig for de to grupper, nemlig 87 pct. for problemspillere og 94 pct. for ikke-problemspillere. Der er også signifikant forskel på, hvorvidt der har været misbrug i ens familie under opvæksten. For alle fire opvækstvilkår er forskellene statistisk signifikante på mindst 0,10-niveau.

**Tabel 3.1**

Problemspillere og ikke-problemspilleres opfattelse af deres opvækst.

	Problemspillere	Ikke-problem- spillere	Fishers eksakte test <sup>1</sup>
	Procent	Procent	
Stabile forhold (N = 447)	87	93	0,0154
Følte sig forstået og bekræftet under opvækst (N = 426)	87	94	0,0172
Tryk og sikker opvækst (N = 445)	93	97	0,0197
Misbrug af alkohol, medicin, spil eller andet misbrug i familien (N = 445)	18	13	0,0631
Opvækst domineret af følelsen af ensomhed (N = 443)	11	8	n.s.
Mobbet under opvækst (N = 444)	24	23	n.s.
			T-test <sup>2</sup>
Gns. antal år tilbragt med begge biologiske forældre (N = 350)	12,9 år	12,6 år	n.s.

1. Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,1.

2. T-test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

Der var kun få, der angav, at de var blevet mobbet under opvæksten, og der er da heller ikke en signifikant forskel mellem de to grupper. Ligeledes var der få i begge grupper, der angav at have haft en opvækst domineret af følelsen af ensomhed, og forskellen mellem dem er da heller ikke signifikant. Det samme gælder for antallet af år, man er opvokset med begge biologiske forældre. For både problemspillere og ikke-problemspillere er det gennemsnitlige antal af sådanne år således knap 13 ud af de første 15 års opvækst. De to sidstnævnte faktorer er anderledes for Sverige (Jonsson, 2003), hvor der er forholdsvis flere personer med spilleproblemer end blandt personer uden spilleproblemer, der har haft en problematisk opvækst. For mobning er der ingen signifikante forskelle mellem problemspillere og ikke-problemspillere i hverken Sverige eller Danmark. For mange af spørgsmålene er der imidlertid ikke tale om samme formuleringer, hvorfor sammenligningen mellem de to lande skal tages med forbehold.

**Tabel 3.2**

Analyse af opvækstforholds betydning for, om man er problemspiller eller ikke-problemspiller. Logistisk regression.

Logistisk regression	Problemspillere (NODS 1+)	
	ODDS RATIO	95 procents sikkerhedsinterval
Stabile forhold	1,238	1,028-1,492
År tilbragt hos begge biologiske forældre over/under gns.	1,595	0,930-2,737
Misbrug i familien	0,888	0,769-1,025
Log-likelihood ratio: Pr>Chi <sup>2</sup>	0,0196	
N	414	

Stepvise regressionsmodel med inkludering af forhold, som hver især mindst bidrager til modellen med 15 pct.-

For at undersøge hvilke af de nævnte opvækstforhold der har størst betydning for, om man er problemspiller eller ikke-problemspiller, er der foretaget en regressionsanalyse. Der tages herved hensyn til, at fx det at have en tryk og sikker opvækst og have haft stabile forhold under opvæksten har samme betydning for, om man er problemspiller eller ikke-problemspiller.

Det viser sig, at ingen af de nævnte forklarende forhold/variable er signifikante, ligesom modellen i sig selv heller ikke er det, hvis samtlige forhold angivet i tabel 3.1 indgår. Hvis man derimod kun inkluderer variable/forhold, som bidrager væsentligt (15 pct.) til modellen (ved hjælp af stepvise regression), har "stabile forhold", "år tilbragt med biologiske forældre over/under gennemsnits antal år" samt "misbrug i familien" en betydning, se tabel 3.2, mens dette ikke er tilfældet for følelsen af ensomhed, mobning og manglende forståelse og bekræftelse under opvæksten.

Der er altså større sandsynlighed for, at man bliver problemspiller, hvis man vokser op i en familie uden stabile forhold, hvor der er misbrug, og/eller hvis man bor sammen med begge biologiske forældre i færre år end gennemsnittet.

## PROBLEMSPILLERES SPILLEADFÆRD UNDER OPVÆKSTEN

Det viser sig, at problemspillere i gennemsnit er begyndt at spille regelmæssigt som 18-19-årige, og at over halvdelen (53 pct.) spillede mindst én gang om ugen det første halve år efter debuten (tabel 3.3). Omkring hver

tredje (30 pct.) spillede dog kun én gang om måneden eller endnu sjældnere. Det gennemsnitlige spillebeløb var på 190 kr. om måneden, mens den almindelige spiller – median-spilleren – brugte 100 kr. den første måned med regelmæssigt spil.

**Tabel 3.3**

Debutalder, spillefrekvens og spillebeløb for problemspillere.

N = 183	Problemspillere
Debutalder for regelmæssigt spil	18,5 år
Spillefrekvens det første halvår efter debut <sup>1</sup>	Procent
– dagligt	4
– flere gange om ugen	8
– en gang om ugen	41
– en gang hver fjortende dag	18
– en gang om måneden	15
– sjældnere	15
Månedligt spillebeløb (kr.)	
– gns.	190 kr.
– median	100 kr.

Ved ikke = 11, uoplyst = 7.

Det viser sig endvidere, at de fleste problemspillere debuterede med fodboldtips og kortspil. Det er mellem hver tredje og fjerde, som oplyser, at det var tilfældet (tabel 3.4). Også Lotto og Oddset er der en del, der startede med at spille, ligesom hver tiende spillede på enarmede tyveknygte. Andre former for spil, såsom bookmakerspil, skrabelodder, væddeløbsspil, pokerspilleautomater, automater på kasino, terningspil osv., er der derimod stort set ingen, der startede deres spillekarriere med.

Blandt forklaringerne på, hvilke spil der debutes med, er selvsagt, at de skal have været tilgængelige. Det er derfor ikke overraskende, at knap en tredjedel af alle problemspillere begyndte med fodboldtips, som blev introduceret på det danske marked i 1948, mens mellem hver femte og syvende begyndte med Lotto og Oddset, som blev introduceret i henholdsvis 1989 og 1994 (tabel 3.4).

Det er først og fremmest familie og venner, der inspirerer til at begynde at spille om penge (68 pct.), hvilket måske ikke er overraskende, når man tager debutalderen i betragtning. For nogle var arbejdskollegerne imidlertid også inspirationskilde (11 pct.), ligesom mediernes påvirkning angives at have påvirket starten som spiller for 22 pct. af dem, som senere blev problemspillere (tabel 3.5).

### Tabel 3.4

Problemspilleres typiske debutspil og introduktionstidspunktet for forskellige spil på markedet.

N = 169-183	Procent	Introduktion af spillene i Danmark
Fodboldtips	31	1948
Kortspil	24	Årstal ukendt
Lotto	18	1989 (Onsdagslotto 1993)
Oddset	14	1994
Enarmede tyveknægte	11	Årstal ukendt
Skrabelodder	4	1992 (på internettet 2005)
Pokerspilleautomater	3	Årstal ukendt
Automater på kasino	2	1991
Heste- og hundevæddeløb	1	Ca. 1895
Roulette	1	1991
Bookmakerspil	1	< 1994
Terningespil	1	Årstal ukendt
Andet	3	

Mulighed for mere end et positivt svar (ved ikke = 6, uoplyst = 8).

### Tabel 3.5

Forhold, som inspirerede problemspillere til at begynde at spille pengespil.

N = 183	Procent af problemspillere
Familie og venner	68
Gennem medierne	22
Andet	14
Arbejdskolleger	11

Mulighed for mere end et positivt svar (ved ikke = 24, uoplyst = 6).

### Tabel 3.6

Problemspilleres begrundelser for at begynde at spille pengespil.

N = 183	Procent af problemspillere
Underholdning/spænding	55
For at vinde	45
Ingen særlig grund	17
Andet	6
Flugt fra problemer	1
Problemer i familien	-
Problemer på arbejdspladsen	-
Problemer med helbredet	-

Mulighed for mere end et positivt svar (ved ikke = 3, uoplyst = 7).

**Tabel 3.7**

Problemspillere og ikke-problemspilleres motiver til at spille de nuværende spil.

	Problemspiller (N = 132)	Ikke-problemspiller (N = 141)	Fishers eksakte test <sup>1</sup>
	Procent		
Er dygtig til det	17	5	0,0014
Mere underholdende	30	17	0,0103
Overskuddet går til et godt formål	2	5	0,1033
Let at vinde	10	6	0,1012
Mulighed for store gevinster	48	49	n.s.

Mulighed for mere end et positivt svar. Udsnit af svarmuligheder: Kan selv vælge, hvor lang tid man vil spille/Kan se resultater i tv/Kan spille alene/Kan spille med andre/Kan godt lide tilfældighedsspil/andre.

1. Fishers eksakte test, n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

Den oftest angivne begrundelse blandt problemspillere for at starte med at spille pengespil er ønsket om underholdning og spænding, herefter kommer ønsket om at vinde. 55 pct. angiver således den første begrundelse og 45 pct. den anden, idet det var muligt at angive flere begrundelser samtidig (tabel 3.6). Siden hen skifter motivet tilsyneladende til at blive et ønske om at vinde frem for at få underholdning og spænding, idet problemspillere angiver denne prioritering som motiv for deres aktuelle spilleadfærd (tabel 3.7). Det svarer i øvrigt nogenlunde til, hvad ikke-problemspillere – der har spillet den seneste måned – angiver som hovedmotiv, nemlig ønsket om at vinde store gevinster. Se også tabel 2.9 i Bonke & Borregaard (2006).

De øvrige motiver for aktuelt spil er signifikant forskellige for problemspillere og ikke-problemspillere. Mens problemspillere spiller, fordi det er let, underholdende, og man er dygtig til det, spiller ikke-problemspillere mere, hvis overskuddet går til et godt formål.

## SPILLEKARRIERE

Det er vigtigt at belyse, hvornår man begynder at spille om penge, og hvor længe man fortsætter, når man først er begyndt på det. Det er således en almindelig antagelse, at jo tidligere man begynder at spille om penge, jo større er sandsynligheden for, at det bliver en vane, som måske kan ende med at blive til et problem.

I Bonke og Borregaard (2006) blev der sondret mellem risikospillere og problemspillere – der i denne rapport kun betegnes som problemspillere – og det viste sig, at problemspillere har en tidligere debutalder end risikospillere, som igen starter med at spille om penge tidligere end ikke-risikospillere og ikke-problemspillere. Debutalderen for de tre grupper var henholdsvis 16,6, 18,0 og 22,8 år. Det viste sig endvidere, at der stort set ikke havde været nogen pauser i problemspilleres spillekarriere, mens både risikospillere, ikke-risikospillere og ikke-problemspillere havde haft en pause på tilsammen ca. et år i løbet af deres spillekarriere.

I det følgende ses på debutalder, debutspil, spilleafbrydelser og genoptagelser for problemspillere (risiko- og problemspillere) og ikke-problemspillere, idet de to grupper er matchet på køn, alder og hjemmeboende børn, jf. kapitel 2. Det betyder, at de to grupper ligner hinanden på disse forhold, hvilket ikke i samme omfang var tilfældet i Bonke & Borregaard (2006), som byggede på en repræsentativ stikprøve af alle 18-74-årige danskere.

## DEBUTALDER OG -SPIL

Det fremgår af tabel 4.1, at problemspilleres gennemsnitsalder, da de første gang prøvede at spille om penge, var 17,7 år, mens ikke-problemspillere første gang spillede om penge i en alder af 19 år. For Norge finder Lund (2007) ligeledes en signifikant forskel imellem ikke-risikospilleres og risikospilleres debutalder.

Når ikke-problemspilleres debutalder her er lavere end debutalderen for ikke-problemspillere i Bonke & Borregaard (2006), kan det skyldes, at der i nærværende undersøgelse indgår forholdsvis flere unge mænd og personer uden hjemmeboende børn. Det skyldes, at der er matchet på disse kriterier for at opnå sammenlignelighed med problemspillere.

For problemspillere, som er de samme i de to undersøgelser, er alderen ved første pengespil knap et år lavere end alderen, hvor man begyndte at spille pengespil regelmæssigt (tabel 4.2). Det gælder både for gennemsnitsaldrene og for medianaldrene, dvs. den alder som var den almindelige debutalder. Når gennemsnitsaldrene er højere end medianaldrene, skyldes det, at der er nogle, der begynder deres første spil hhv. begynder regelmæssigt at spille om penge i en *forholdsvis* høj alder.

**Tabel 4.1**

Sammenligning af debutalder for første spil for problemspillere og ikke-problemspillere.

N = 410	Gennemsnitsalder
Problemspiller	17,7 år
Ikke-problemspiller	19,0 år

T-test af forskellig debutalder for problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,1084.

**Tabel 4.2**

Debutalder for første spil hhv. regelmæssigt spil for problemspillere.

N = 166	Min.	Maks.	Median	Gennemsnit
Første gang	7 år	60 år	16 år	17,7 år
Begyndt på regelmæssigt spil	10 år	58 år	17 år	18,5 år

T-test for, at de to debutaldrer udvikler sig ens, p-værdi = 0,0597.



Det viser sig også, at der er sammenhæng mellem problemspilleres debutalder og deres debutspil (tabel 4.3). Således gælder det for unge, der debuterer, inden de er 16 år, at det oftere sker ved enarmede tyveknægte end for unge, der debuterer i alderen 16-24 år eller senere. For over 24-årige debuterer oftere med Lotto end for de to andre debutaldersgrupper og ikke så ofte med kortspil. Det er dog kun for Lotto og kortspil – tillige med for heste- og hundevæddeløb og pokerspilleautomater – at der er en signifikant sammenhæng mellem debutalder og de spil typer, som problemspillere begynder med. Debutalderen er således relativt høj for Lotto, mens den er relativt lav for kortspil (tabel 4.3).

**Tabel 4.3**

Sammenhæng mellem hvilke spil, problemspillere typisk starter med at spille, og debutalder.

Debutalder	Problemspillere			Chi <sup>2</sup> -test <sup>1</sup>
	Under 16 år	16 til 24 år Procent	Over 24 år	
Lotto	10	14	48	0,0103
Kortspil	29	27	4	0,0366
Heste- og hundevæddeløb	0	0	4	0,0552
Pokerspilleautomater	0	6	0	0,0784
Fodboldtips	34	28	32	n.s.
Oddset	10	18	12	n.s.
Bookmakerspil	0	2	0	n.s.
Skrabelodder	3	6	0	n.s.
Enarmede tyveknægte	17	7	10	n.s.
Automater på kasino	2	2	0	n.s.
Roulette	3	0	0	n.s.
Terningspil	2	0	0	n.s.
Andet	0	4	8	n.s.
			Antal	
N:	59 (35%)	85 (50%)	25 (15%)	169 (100%)

1. Chi<sup>2</sup> -test n.s. for p-værdi > 0,1.

For mange problemspillere har der været ændringer i deres spilleomfang, siden de begyndte deres spillekarriere. Omkring hver tredje har således forøget spilleudgifterne, mens omkring hver fjerde har formindsket dem. Knap hver anden (44 pct.) oplyser, at deres spilleudgifter har været nogenlunde uændrede i løbet af deres spillekarriere. Det betyder, at omkring to tredjedele af problemspillerne enten har opretholdt eller formindsket deres spilleomfang (tabel 4.4).

**Tabel 4.4**

Problemspilleres ændring i spilleomfang.

N = 176	Procent af problemspillere
Forøget	35
Formindsket	27
Ophørt midlertidigt	45
Ophørt permanent <sup>1</sup>	14
Ophørt midlertidigt eller permanent	48
Uændret niveau	44

Mulighed for mere end ét positivt svar.

1. Når problemspillere kan være ophørt permanent med pengespil, skyldes det, at de er defineret ud fra NODS-nogensinde. De var således ikke nødvendigvis problemspillere på interviewtidspunktet.

## FORØGET SPILLEOMFANG

For hver tredje af dem, der i dag er problemspillere, er spilleomfanget øget, siden de begyndte at spille om penge mere regelmæssigt (tabel 4.4). Den væsentligste begrundelse er, at de har fået en bedre indkomst enten på almindelig vis eller gennem spil – 71 pct. og 7 pct. – eller at de har skåret ned på deres daglige forbrug. Den sidste begrundelse angives af hver syvende problemspiller (14 pct.) (tabel 4.5).

**Tabel 4.5**

Problemspillere, som har øget deres spilleomfang, henter typisk pengene hertil fra følgende kilder.

N = 59	Procent
Større indkomst	71
Mindre dagligt forbrug	14
Spil	7

Udsnit af svar muligheder: Salg af ejendele/Lån/Mindre opsparing/Kriminalitet/Andre.

Hvor underholdning og spænding var den oftest angivne grund til at begynde at spille om penge, efterfulgt af et økonomisk motiv om at vinde (55 pct. mod 45 pct., se tabel 3.6), er disse to motiver lige udbredte begrundelser for at forøge sit spilleomfang (tabel 4.6). Det betyder, at det økonomiske motiv i højere grad har betydning for et øget spilleomfang end for at begynde at spille om penge. Hvis der derimod har været en spillepause, hvilket gælder for 45 pct. af dem, der er problemspillere, er det først og fremmest underholdnings- og spændingsmotivet, der har betyd-

ning for at genoptage spillet. 40 pct. angiver dette motiv, mens kun 24 pct. angiver det økonomiske motiv.

### Tabel 4.6

Problemspilleres typiske begrundelser for at forøge spilleomfanget hhv. genoptage det efter en pause.

	Begrundelser for at forøge spilleomfanget (N = 47)	Begrundelser for at genoptage pengespil efter en pause (N = 70)
	Procent	
For underholdning/spænding	47	40
For at vinde	46	24
Ingen særlig grund	24	26
Flugt fra problemer	2	0
Andet	3	9

Udsnit af svarmuligheder: Problemer i familien/Problemer på arbejdspladsen/Helbredsmæssige problemer/Andet.

I tabel 4.7 ses, at spillere er forholdsvis konsistente i deres motiver til at spille. 76 pct. af dem, der har angivet motivet "at vinde", og som har øget deres spilleomfang, angiver således også "at vinde" som motiv til at øge spilleomfanget. Ligeledes angiver 70 pct. af dem, der har angivet "at vinde" som startmotiv og har holdt pause, også "at vinde" som begrundelse for at starte igen. Det samme mønster ses for motivet "underholdning/spænding" hhv. 63 og 66 pct. af dem, der har angivet "underholdning" som startmotiv og har hhv. øget spilleomfanget og holdt pause, har givet dette som motiv.

### Tabel 4.7

Udvikling i motivet til at spille pengespil for problemspillere.

Startmotiv (N = 180)	Motiv til at øge spil		Motiv til at starte igen	
For at vinde (N = 137)	For at vinde	76 procent	For at vinde	70 procent
	Underholdning	45 procent	Underholdning	22 procent
Underholdning (N = 150)	For at vinde	50 procent	For at vinde	22 procent
	Underholdning	63 procent	Underholdning	66 procent

Mulighed for mere end et positivt svar.

For knap halvdelen af de problemspillere, der efter en pause begynder at spille igen, er spillebeløbet uændret (45 pct.). Hver fjerde spiller derimod for et større beløb (25 pct.), mens knap hver tredje (30 pct.) spiller for et mindre beløb end før pausen (tabel 4.8). Også spillefrekvensen er uændret

for et flertal af de tilbagevendende spillere, mens 21 pct. spiller hyppigere og 31 pct. sjældnere end tidligere (tabel 4.9).

#### **Tabel 4.8**

Forbrug på spil i forhold til, hvor meget man spillede for før pausen (kun problemspillere).

N = 71	Procent
For flere penge	25
For lige så mange penge	45
For færre penge	30

#### **Tabel 4.9**

Nuværende spillehyppighed i forhold til, hvor tit man spillede før pausen (kun problemspillere).

N = 71	Procent
Oftere	21
Lige så ofte	48
Sjældnere	31

#### **Tabel 4.10**

Typiske spil, som problemspillerne begynder at spille igen.

N = 71	Procent
Lotto	39
Oddset	24
Kortspil	17
Tips	15
Bookmakerspil	10
Andet	18

Mulighed for mere end et positivt svar. Udsnit af svarmuligheder: Bingo/Banko/Skrabelodder/Heste-og hundevæddeløb/Enarmede tyveknægte/Pokerspilleautomater/Automater på kasino/Roulette/Terningspil (uoplyst = 9).

Det typiske spil, som spillere vender tilbage til efter en spillepause, er Lotto, Oddset, kortspil, Tips og bookmakerspil i nævnte rækkefølge (tabel 4.10). For spillere, der øger deres spil, hvad enten de har haft pause eller ej, er Oddset, kortspil, Tips og Lotto de foretrukne spil (tabel 4.11).

**Tabel 4.11**

Typiske spil, som problemspillerne begynder at spille mere end tidligere, når de forøger deres spilleomfang.

N = 59	Procent
Oddset	31
Kortspil	20
Tips	19
Lotto	15

Mulighed for mere end et positivt svar. Udsnit af svarmuligheder (se tabel 4.10) (uoplyst = 2).

## FORMINDSKET SPILLEOMFANG

For 27 pct. af dem, som kan betegnes som problemspillere, har der været tale om, at de på et eller andet tidspunkt har formindsket spilleomfanget (tabel 4.4). For de fleste har der ikke været nogen særlig grund hertil, eller i hvert fald har det ikke været, fordi de har fået dårligere økonomiske forhold eller syntes, at det ikke længere var underholdende (tabel 4.12).

Det typiske spil, som der er blevet spillet mindre, er kortspil, Oddset, enarmede tyvekægte og Tips (tabel 4.13).

**Tabel 4.12**

Typiske begrundelser for at formindske spilleomfanget for problemspillere.

N = 47	Procent
Ingen særlig grund	34
Dårligere økonomiske forhold	17
Ikke længere underholdende	17
Andet	34
Bedre økonomiske forhold	0

Udsnit af svarmuligheder: Familie- eller arbejdsmæssige forhold.

Der er også en del problemspillere, der enten er holdt midlertidigt eller permanent op med at spille pengespil, nemlig 48 pct. af dem alle (tabel 4.4). Omkring hver tredje af disse oplyser, at der ikke har været nogen særlig grund til ophøret. 18 pct. oplyser, at ophøret skyldes dårligere økonomiske forhold, og lige så mange, at det er familiemæssige forhold, der ligger bag. 12 pct. siger, at det ikke længere er underholdende, og at de derfor er stoppet med at spille pengespil midlertidigt eller permanent (tabel 4.14).

**Tabel 4.13**

Typiske spil, som problemspillerne begynder at spille mindre end tidligere, når de formindsker deres spilleomfang.

N = 46	Procent af dem, der mindsker deres spilleomfang
Kortspil	24
Oddset	22
Enarmede tyveknægte	20
Tips	17
Roulette	11
Bookmakerspil	9
Skrabelodder	9
Lotto	9
Pokerspilleautomater	9

**Tabel 4.14**

Typiske begrundelser for midlertidigt eller permanent ophør med at spille.

N = 17	Problemspillere
	Procent
Ingen særlig grund	35
Dårligere økonomiske forhold	18
Familiemæssige forhold	18
Ikke længere underholdende	12
Andet	24

## AKTUELLE SPILLEMØNSTRE

Der er en markant forskel i problemspilleres og ikke-problemspilleres spillemønstre. Hvor 9 pct. af problemspillerne spiller ca. hver dag, og 40 pct. gør det flere gange om ugen, er der ingen ikke-problemspillere, der spiller dagligt, og kun 18 pct., der spiller flere gange om ugen. Ikke-problemspillere spiller således væsentligt sjældnere end problemspillere (tabel 4.15).

Der er også forskel på, hvor store beløb problemspillere og ikke-problemspillere bruger på forskellige slags spil (tabel 4.16). Problemspillere bruger således næsten 10 gange så mange penge på Oddset som ikke-problemspillere, og for kortspil er forskellen i de to gruppers udgifter endnu større, nemlig næsten 14 gange. Spillebeløbet på Tips, bookmakerspil og Roulette er også signifikant forskelligt for de to grupper, hvorimod der ikke er nogen signifikante forskelle i problemspilleres og ikke-problemspilleres udgifter, når det gælder de fleste andre spil. Sammenlagt bruger

**Tabel 4.15**

Sammenligning af, hvor ofte problemspillere og ikke-problemspillere har spillet i løbet af den sidste måned.

	Problemspillere (N = 132)	Ikke-problemspillere (N = 136)
	Procent	
Ca. hver dag	9	0
Flere gange om ugen	40	18
Flere gange i løbet af måneden	34	41
Få gange	17	40

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi <0.0001.

**Tabel 4.16**

Sammenligning af spillebeløb for problemspillere og ikke-problemspillere.

	Problemspillere	Ikke-problem- spillere	T-test <sup>1</sup>
Oddset	191 kr.	20 kr.	<.0001
Bookmakerspil	155 kr.	7 kr.	0,0051
Tips	125 kr.	9 kr.	0,0103
Kortspil	244 kr.	18 kr.	0,0546
Roulette	23 kr.	0 kr.	0,0791
Lotto	179 kr.	155 kr.	n.s.
Bingo/Banko	37 kr.	22 kr.	n.s.
Skrabelodder	125 kr.	27 kr.	n.s.
Heste- og hundevæddeløb	16 kr.	0 kr.	n.s.
Spilleautomater	277 kr.	0 kr.	n.s.
Pokerspilleautomater	55 kr.	4 kr.	n.s.
Automater på kasino	7 kr.	1 kr.	n.s.
Terningspil	4 kr.	1 kr.	n.s.
Andet	27 kr.	20 kr.	n.s.
I alt seneste måned	1.389 kr.	278 kr.	<0,0001

Note: For hhv. 82 og 89 pct. svarer beløbet til tidligere måneders forbrug.

1. T-test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

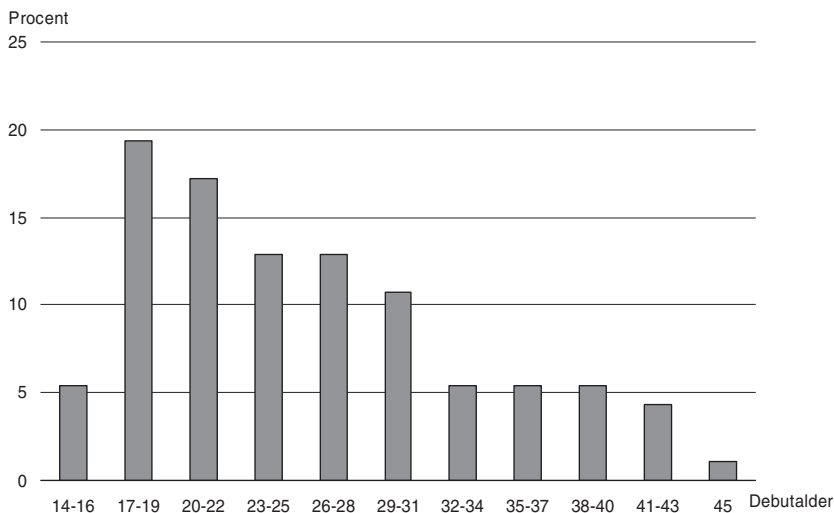
problemspillere gennemsnitligt 1.389 kr. på spil i løbet af en måned, mens ikke-problemspillere bruger 283 kr.

## SPIL PÅ INTERNETTET

Godt halvdelen af alle spillere – problemspillere og ikke-problemspillere – oplyser, at de, siden de begyndte at spille, i større eller mindre omfang har spillet pengespil på internettet. Den almindelige debutalder (medianen)

**Figur 4.1**

Debutalder for at spille på nettet (gns. 26 år og medianalder 25 år).



for problemspillere for spil på nettet er 25 år mod 16 år for spil generelt (problemspilleres alder første gang, de prøvede at spille). Der er også en del, der er startet forholdsvist sent, således at den gennemsnitlige debutalder for internetspil er 26 år mod 17,7 år for alle spil. Når forskellen i gennemsnitlig debutalder er mindre end forskellen i den almindelige debutalder, hænger det sammen med, at internetspil først for alvor blev introduceret i midten af 1990'erne, hvorfor midaldrende og ældre personer af gode grunde ikke kan have startet internetspillet i en tidlig alder (figur 4.1). På trods af dette ses det i figur 4.1, at debut på internetspil er koncentreret omkring slut-teenageårene og starten af 20'erne. Dette kan underbygge en teori om, at der er flere unge end ældre, der benytter internettet til fx spil.

Det almindelige beløb pr. spil på nettet (medianen) er 100 kr. Der er dog en væsentlig spredning i, hvor meget der spilles for. Således spiller de 25 pct. mest spillende internetspillere for 200 kr. om måneden mod 45 kr. for de 25 pct. mindst spillende internetspillere (tabel 4.17).

Det er ofte fremført, at muligheden for at spille på internettet medvirker til at forøge det samlede spilleomfang. Der skulle således ikke blot være tale om, at internetspil overtager andre dele af markedet, men at der er en udbudseffekt, som gør, at forbruget samlet set forøges. Det viser sig da også, at over halvdelen af alle problemspillere (57 pct.) oplyser, at



**Tabel 4.17**

Forbrug i kroner per spil på nettet og for alle spil per spille-episode.

	Spil på nettet
Median-spiller	100 kr.
1. kvartil (gns.)	45 kr.
4. kvartil (gns.)	200 kr.
Gennemsnitsspil	129 kr.

internettet har ændret deres spillevaner således, at de samlet spiller for mere end før (tabel 4.18).

Der er ingen forskelle i ændringen i mænds og kvinders spilleomfang som følge af forekomsten af internetspil. Det gælder også indkomsterne, som er ca. lige store for dem, der har øget deres spilleomfang, som for dem, der ikke har øget spilleomfanget (tabel 4.18).

**Tabel 4.18**

Sammenhængen mellem, i hvor stor udstrækning forekomsten af spil på internettet betyder, at man spiller mere end tidligere, fordelt på køn og indkomst (har spillet på internettet og er spiller).

N = 93	Øget spilleomfang	Ikke øget spilleomfang	
		Procent	
Alle	57	43	
Mand (N = 86)	57	43	
Kvinde (N = 7)	57	43	
Gennemsnitsindkomst	20.734,69 kr.	21.668,57 kr.	

Forøgelsen i spilleomfanget som følge af internettet varierer med spillerens alder. Det er således især personer i 20'erne eller begyndelsen af 30'erne, der i et vist omfang har forøget deres spilleomfang som følge af muligheden for at spille på internettet. Omkring hver femte inden for disse aldersgrupper angiver således, at internettet har forøget deres spilleomfang, mod omkring hver tyvende af de lidt ældre spillere.

Det varierede udbud af spil på nettet afspejles i, at der ikke er én spillemæssig topscorer. Således angives flere spil at være interessante, nemlig Oddset, som 33 pct. angiver som særligt interessant, poker med 30 pct. og Lotto med 28 pct. Lidt mindre interessante er bookmakerspil, Tips og kasinospil, nemlig med 18, 12 og 10 pct. hver, idet der kan angives mere end ét interessant spil.

**Tabel 4.19**

Typiske spil, der spilles på internettet.

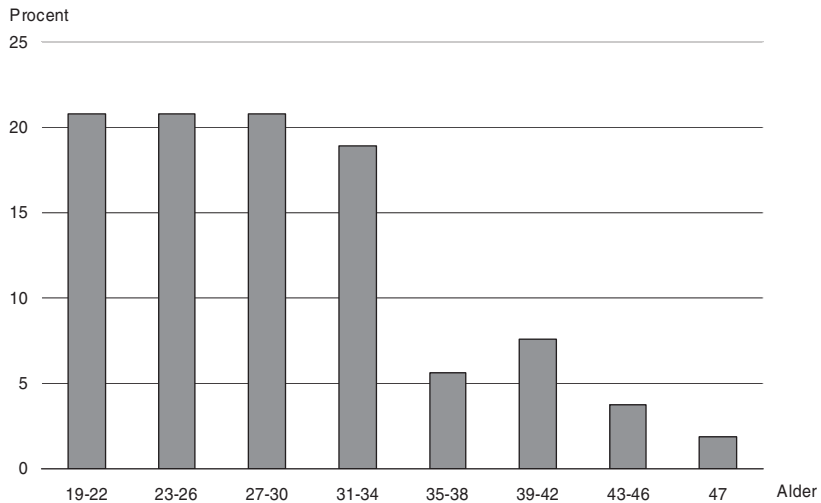
N = 93	Procent
Oddset	33
Poker	30
Lotto	28
Bookmakerspil <sup>1</sup>	18
Tips	12
Kasinospil	10

Mulighed for mere end et positivt svar.

1. Kun tilgængeligt som udenlandsk spil på nettet.

**Figur 4.2**

Sammenhængen mellem, i hvor stor udstrækning forekomsten af spil på internettet betyder, at man spiller mere end tidligere, fordelt på aldersgrupper (gns. alder 29 år).



I tabel 4.20 ses det, at for 43 pct. af problemspillerne foregår det hyppigst spillede spil på internettet. Og blandt dem, der selv har adgang til internettet, er det 72 pct., der spiller deres hyppigst spillede spil der. Der er således ingen tvivl om, at internettet er et populært sted at spille pengespil.

## Tabel 4.20

Spil på internettet.

	Foregår på nettet
Hyppigst spillet spil (N = 183 <sup>1</sup> )	Procent 43
Hyppigst spillet spil blandt dem, der har adgang til internettet (N = 93 <sup>2</sup> )	72

1. Uoplyst = 51.

2. Uoplyst = 19.



## FORANDRINGER I ENS LIV

Formålet med dette kapitel er at undersøge, om det er muligt at finde information fra registerdata, der kan belyse forskelle mellem problemspillere og ikke-problemspillere. Registerdata giver således adgang til fx at se på forekomsten af skilsmisser, sygdom og ledighed. Ved at koble registerdata til personerne i samplet med de 183 problemspillere og de 270 ikke-problemspillere undersøges det, om der er en sammenhæng mellem sådanne 'hændelser' og sandsynligheden for at være problemspiller. Det sker ved at se på, om der er signifikante forskelle i de pågældende hændelsesforløb for hhv. problemspillere og ikke-problemspillere.

### PROBLEMSPIL OG SKILSMISSE

Først undersøges det, om der er forskelle på, hvor mange der har været ude for en skilsmisse på et eller andet tidspunkt siden 1980 og frem til 2006. Det er klart, at der er nogle, der er for unge til at kunne have oplevet det, men de antages at være ligeligt fordelt mellem problemspillere og ikke-problemspillere, idet de to grupper er matchet på alder.

Der er 77 problemspillere og 149 ikke-problemspillere, hvilket svarer til hhv. 42 pct. problemspillere og 55 pct. ikke-problemspillere, der er registreret som gift på mindst et tidspunkt i løbet af perioden fra 1980-2006. Blandt dem, der har været gift, er der 16 problemspillere og 27

**Tabel 5.1**

Førekomst af skilsmisse blandt problemspillere og ikke-problemspillere i perioden 1980-2006.

	Problemspillere N = 183	Ikke-problemspillere N = 270
	Procent	Procent
Gift	42 (N =77)	55 (N =149)
Heraf blevet skilt	21 (N =16)	18 (N =27)

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere: p-værdi = 0,663.

ikke-problemspillere, der har oplevet en skilsmisse, svarende til 21 pct. blandt problemspillerne og 18 pct. blandt ikke-problemspillerne. Der er ikke signifikant forskel på de to grupper, hvorfor der på baggrund af de foreliggende data ikke er grundlag for at konkludere, at problemspillere har en større risiko for at blive skilt end ikke-problemspillere.

Det skal understreges, at de 16 personer blandt problemspillerne og de 27 blandt ikke-problemspillerne, der er blevet skilt, ikke udgør mange observationer, når vi ønsker at generalisere, om det generelt er sådan, at problemspillere ikke har flere problemer med at få deres ægteskab til at holde end ikke-problemspillere.

## PROBLEMSPIL OG SYGDOM

Registerdata indeholder oplysninger om antallet af indlæggelser i forbindelse med en sygdom. Der ses i denne fremstilling ikke på forebyggende undersøgelser og sygdom i forbindelse med graviditet, idet det er mere væsentligt at se på egentlig sygdom.

**Tabel 5.2**

Førekomst af sygdom blandt problemspillere og ikke-problemspillere i perioden 1991-2004.

	Problemspillere N = 183	Ikke-problemspillere N = 270
	Procent	Procent
Har været indlagt <sup>1</sup>	47 (N = 86)	46 (N =125)
Antal indlæggelser i gennemsnit fra 1991-2004	1,18 (215)	1,13 (304)

1. Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere: p-værdi = 0,915.

Tabel 5.2 viser, hvor mange personer blandt problemspillere og ikke-problemspillere der har været berørt af sygdom, målt ved, om de har været indlagt i løbet af perioden fra 1991 til 2004. Som det fremgår, er problemspillere ikke mere tilbøjelige til at være syge end ikke-problemspillere, når der måles på, om man nogensinde har været indlagt.

Det kan også være interessant at se, hvor mange gange problemspillere og ikke-problemspillere har været indlagt. Også her er forskellen beskednen, idet problemspillere, som har været indlagt, i gennemsnit har været det 1,18 gange mod 1,13 gange for tilsvarende ikke-problemspillere (tabel 5.2).

## PROBLEMSPIL OG LEDIGHED

I registrene er det også muligt at se, hvor mange der har været berørt af ledighed. Tabel 5.3 viser således, hvor mange procent af problemspillere og ikke-problemspillere, der ikke har arbejdet fuldt så meget, som de kunne, pga. ledighed.

**Tabel 5.3**

Forekomst af ledighed blandt problemspillere og ikke-problemspillere i årene 2000-2005.

	Procent af problemspillere	Procent af ikke- problemspillere	Procentpoint forskul i ledighed
Har været ledig:			
2000	9,3	8,2	1,1
2001	11,5	10,7	0,8
2002	13,7	10,4	3,3
2003	16,9	13,3	3,6
2004	17,5	11,9	5,6
2005	16,9	12,2	4,7

Det fremgår af tabellen, at der er en større ledighed blandt problemspillere end blandt ikke-problemspillere i hvert af årene fra 2000 til og med 2005. Det viser sig tillige, at denne forskel har været stigende i løbet af perioden, således at ledigheden for problemspillere i 2005 var 4,7 procentpoint større for problemspillere end for ikke-problemspillere.





## VIDEN OM SPIL

Der er forskellige opfattelser af, hvor stor sandsynligheden er for at vinde i spil. Det kan hænge sammen med, at der faktisk er spil, hvor dygtighed til at forudsige udfaldet kan have betydning. Det gælder fx sportsspil, hvor kendskab til idrætsholdene eller hestene kan gøre forudsigelsen mere sikker. For de fleste spil er det imidlertid ikke muligt at forudsige udfaldet, da dette er tilfældigt, og der er uafhængighed mellem de enkelte udfald. Det at have fået en sekser hverken øger eller formindsker sandsynligheden for næste gang at få en sådan, hvis der altså ikke er snydt med terningens udformning.

Samtidig gælder det, at det gennemsnitlige spil altid giver mindre tilbage, end man spiller for. Hvor stor gevinstandelen er, afhænger af spiltypen. Forskellige gevinstchancer indebærer, at forskellige spillere spiller forskellige spil afhængig af, hvor risikovillige de er. Samtidig kan det beløb, der kan spilles for ad gangen samt andre forhold ved spillet selvfølgelig også spille ind på, hvilket spil man spiller.

For at give et billede af folks viden om spil og spilchancer og deres risikovillighed er problemspillere og ikke-problemspillere blevet stillet en række spørgsmål herom. Det gælder spørgsmål vedrørende sandsynligheden for at vinde og spørgsmål om gevinsternes mulige størrelser. Det kan på den ene side forventes, at problemspillere har en større viden på dette område end ikke-problemspillere, hvilket kan være et af motiverne for at spille meget. På den anden side kan det være, at problemspillere har en mindre viden om gevinstchancerne end ikke-problemspillere, hvilket in-

debærer, at de spiller, selvom de gennemsnitligt set vil tabe mere, end de vinder. Det er med andre ord et såkaldt empirisk spørgsmål, om den ene eller den anden forklaring er den bedste, dog finder Johansson & Götestam (2004) og Joukhador et al. (2004), at problemspillere har en mere urealistisk opfattelse af gevinstchancerne ved pengespil end ikke-problemspillere.

## OPFATTELSE AF SANDSYNLIGHED FOR GEVINST OG RISIKOVILLIGHED

Der anvendes forskellige spørgsmål til at undersøge problemspillere og ikke-problemspilleres viden om spil. Det første spørgsmål lyder, om man er enig i, at gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig. Hertil svarer forholdsvis mange problemspillere sammenlignet med ikke-problemspillere, at dette er tilfældet. 52 pct. af problemspillerne er helt eller lidt enige i, at dygtighed øger muligheden for at vinde i spil, mens det 'kun' gælder for 39 pct. af ikke-problemspillerne (tabel 6.1). Omvendt tilkendegiver 37 pct. af problemspillerne og 51 pct. af ikke-problemspillerne, at de er enige i, at dygtighed ikke spiller nogen rolle for sandsynligheden for at opnå en gevinst. Forskellen i de to gruppers vurdering af sandsynligheden for at tjene penge i spil, hvis man er dygtig, er da også signifikant (på 0,05-niveau). Det tyder på, at problemspillere har en mere urealistisk vurdering af deres evner til at vinde i spil, jf. et tilsvarende resultat for Norge (Lund, 2007), hvis vi altså ser bort fra sportsspil, hvor dygtighed kan forbedre chancerne for at vinde.

**Tabel 6.1**

Problemspillere og ikke-problemspilleres vurdering af, om spil er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig.

	Problemspillere (N = 178)	Ikke-problemspillere (N = 251)
		Procent
Helt enig	33	21
Lidt enig	19	18
Hverken enig eller uenig	11	10
Lidt uenig	8	8
Helt uenig	29	43

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,0014.

Hvad angår opfattelsen af, at der er en sammenhæng mellem gentagne spils udfald, er der en signifikant (på 0,15-niveau) forskel mellem problemspillere og ikke-problemspillere (tabel 6.2), ligesom det gælder for forskellen mellem risikospillere og ikke-risikospillere i Norge (Lund, 2007). Knap 80 pct. inden for begge grupper er således lidt eller helt uenige i, at chancen for at vinde er større, hvis man har spillet mange gange i træk uden at vinde. Det betyder på den anden side, at knap 20 pct. mener, at der er en sådan sammenhæng, både blandt problemspillere og ikke-problemspillere.

**Tabel 6.2**

Problemspillere og ikke-problemspilleres vurdering af, om chancen for at vinde forøges, når man har spillet flere gange i træk uden at vinde.

	Problemspillere (N = 179)	Ikke-problemspillere (N = 246)
	Procent	
Helt enig	11	7
Lidt enig	8	8
Hverken enig eller uenig	9	6
Lidt uenig	7	5
Helt uenig	66	74

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,12.

For at belyse om problemspillere er mere villige til at satse i spil end ikke-problemspillere, er begge grupper blevet spurgt om, hvorvidt de foretrækker at få 1.000 kr. at spille for i et spil, hvor chancen for at vinde det dobbelte er 25 pct., i forhold til at få 500 kr. uden at spille. Ikke overraskende vælger væsentligt flere problemspillere end ikke-problemspillere – 45 mod 20 pct. – at spille frem for ikke at gøre det, selvom det gennemsnitlige resultat er det samme, dvs. spillet vil i gennemsnit også give 500 kr. (tabel 6.3).

Der er ikke nogen forskelle mellem problemspillere og ikke-problemspillere med hensyn til, hvor meget de vil spille for, hvis den mulige gevinst i kroner og ører er den samme. Knap hver fjerde i begge grupper oplyser således, at de ville vælge et spil med 1 procents chance for at vinde 100.000 kr., mens hver sjette/syvende ville vælge et spil med 10 procents chance for at vinde 10.000 kr., hvis de fx havde 1.000 kr. at spille for. Godt to tredjedele ville imidlertid vælge et spil med 20 procents chance for at vinde 5.000 kr. (tabel 6.4). Det betyder, at både problemspillere og ikke-

problemspillere alt andet lige vælger spillet med de største chancer for at vinde, når de overvejer, hvordan de vil spille.

### Tabel 6.3

Problemspillere og ikke-problemspilleres valg mellem at spille eller ikke at spille, når udbyttet er lige stort.<sup>1</sup>

	Problemspillere (N = 179)	Ikke-problemspillere (N = 262)
	Procent	
Spille for 1.000 kr. Få 500 kr. uden at spille	45	25
	55	75

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi < 0,00001.

1. Hvis chancen for at vinde det dobbelte i et spil er en fjerdedel, og du kan få 1.000 kr. at spille for, ville du så vælge det frem for at få 500 kr. uden at spille?

### Tabel 6.4

Problemspillere og ikke-problemspilleres valg mellem gevinststørrelse og gevinstchance, når det økonomiske udbytte er lige stort, og der skal spilles for 1.000 kr. Procent.

	Problemspillere (N = 173)	Ikke-problemspillere (N = 218)
Et spil, hvor chancen for at vinde 100.000 kr. er 1 pct.	23	24
Et spil, hvor chancen for at vinde 10.000 kr. er 10 pct.	17	13
Et spil, hvor chancen for at vinde 5.000 kr. er 20 pct.	60	63

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere n.s. på 0,15-niveau.

Endelig viser det sig, at der er grænser for, hvor lidt både problemspillere og ikke-problemspillere vil spille for, hvis den mulige gevinst svarer til 10 gange indsatsen. For begge grupper vil et flertal (ca. 60 pct.) af dem, der vil spille under disse betingelser, kun gøre det, hvis de kan spille for mere end 10 kr. (tabel 6.5). Forskellen viser sig i andelen, der ikke vil spille. Således oplyser 9 pct. af problemspillerne og 26 pct. af ikke-problemspillerne, at de ikke vil spille, hvilket peger på, at problemspillerne trods alt er mere villige til at spille end ikke-problemspillerne.

**Tabel 6.5**

Problemspillere og ikke-problemspilleres mindste beløb, som de vil spille for, når det højeste beløb, de kan vinde, er 10 gange indsatsen.

	Problemspillere (N = 172)	Ikke-problemspillere (N = 252)
	Procent	
1 kr.	5	2
5 kr.	4	2
10 kr.	18	20
Mere end 10 kr.	64	51
Vil ikke spille	9	25

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,0003.

## OPFATTELSER AF GEVINSTERNES STØRRELSE

Der kan argumenteres for, at problemspillere har større viden end ikke-problemspillere om, hvor meget forskellige spil giver i gevinster i forhold til omsætningen, hhv. hvor store chancer man kan være heldig at vinde på forskellige spil. Problemspillere har dels en større spilleerfaring, dels er det formentligt vigtigere for dem end for ikke-problemspillere at vinde noget af deres spilleindsats tilbage. På den anden side kan der argumenteres for, at problemspillere i højere grad end ikke-problemspillere har forkerte opfattelser af, hvor store gevinster de kan vinde på spil, da de ellers ville ophøre med at spille for store beløb med udsigt til i gennemsnit at give mere ud, end der kommer tilbage i gevinster.

Det viser sig, at de fleste problemspillere såvel som ikke-problemspillere ikke kender tilbagebetalingsprocenten på Tips, Oddset, bookmaker-spil/sportsbetting, Lotto, skrabespil, spilleautomater, kasino og poker på internettet, lige så lidt som de kender den maksimale præmie ved Lotto og Keno. Over to tredjedele svarer således "ved ikke" på spørgsmålet om nævnte spils tilbagebetalingsprocenter og maksimale præmier (tabel 6.6).

Blandt de mange problemspillere og ikke-problemspillere, der ikke kender tilbagebetalingsprocenterne og de maksimale præmier, er der væsentligt flere ikke-problemspillere end problemspillere, sådan som det var forventeligt. Hvor den mindste "ved-ikke"-andel for problemspillere er 69, er den tilsvarende for ikke-problemspillere 80, i begge tilfælde for Tips. De højeste andele "ved-ikke" er 87 for problemspillere og 93 for ikke-problemspillere, her for Keno. Det kan sandsynligvis skyldes, at Keno er et relativt nyt spil.

**Tabel 6.6**

Problemspillere og ikke-problemspilleres vurdering af den gennemsnitlige tilbagebetalingsprocent – den gennemsnitlige udbetaling som gevinster i forhold til omsætningen – og den maksimale præmie for forskellige spil.

	Pro- blem- spillere	Ikke- problem- spillere	Chi <sup>2*</sup>	Fishers eksakte test**
	Rigtigt <sup>1</sup> / forkert/ ved ikke Procent	Rigtigt <sup>1</sup> / forkert/ ved ikke Procent		Rigtig i forhold til forkert Ved ikke***
<i>Tips<sup>2</sup></i>				
– tilbagebetalingsprocent 45 (N = 181/269)	4/27/69	0/ 20/ 80	0,0037	0,032 0,0065
<i>Oddset<sup>3</sup></i>				
– tilbagebetalingsprocent 71-72 (N = 181/269)	4/23/73	2/9/89	<.0001	n.s. <0,001
<i>Bookmakerspil/sportsbetting</i>				
– tilbagebetalingsprocent 92 (N = 180/269)	7/14/79	1/10/ 88	0,0006	0,0110 0,0015
<i>Lotto</i>				
– tilbagebetalingsprocent 45 (N = 181/269)	4/ 26/ 70	0/16/ 84	0,0005	0,0561 <0,001
– maksimal præmie 5-10 mio. kr. (N = 176/265)	– /24/ 76 –	/17/ 83	0,0552	– 0,0369
<i>Keno</i>				
– tilbagebetalingsprocent 60 (N = 181/268)	1/ 12/ 87	0/7/ 93	0,1601	n.s. 0,0427
– maksimal præmie 20 mio. kr. (N = 181/267)	3/6 /91	2/ 3/ 95	0,2617	n.s. 0,0974
<i>Skrabespil</i>				
– tilbagebetalingsprocent 50-60 (N = 181/269)	9/15/ 76	3/8/ 89	0,0012	n.s. <0,001
– maksimal præmie ½-2 mio. kr. (N = 181/268)	25/8 /67	16/6/ 78	0,0321	n.s. 0,0062
<i>Spilleautomater</i>				
– tilbagebetalingsprocent 82 (N = 181/269)	8/14/ 77	6/7/ 87	0,0199	n.s. 0,0040
– maksimal præmie 300 kr. pr. spil (N = 179/265)	1/14/85	0/6/94	0,0037	n.s. 0,0015
<i>Kasino<sup>4</sup></i>				
– tilbagebetalingsprocent 90-98 (N = 181/269)	8/14/78	2/9/ 89	0,0011	0,0486 <0,001
<i>Poker på internettet<sup>4</sup></i>				
– tilbagebetalingsprocent 95-98 (N = 181/269)	4/11/85	1/7/ 92	0,0129	0,0876 0,0088

1. Har angivet tilbagebetalingsprocenten med 10 procents sikkerhed.

2. Den maksimale præmie afhænger af omsætningen.

3. Den maksimale præmie er afhængig af spilttype og odds.

4. Den maksimale præmie er afhængig af puljernes størrelse.

\*Chi<sup>2</sup>-test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

\*\*Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

\*\*\*Fishers eksakte test er signifikant på 0,10-niveau for, at flere ikke problemspillere end problemspillere har svaret "ved ikke".

For både problemspillere og ikke-problemspillere, som giver et bud på forskellige spils tilbagebetalingsprocenter og maksimale præmier, er disse imidlertid mere end 10 pct. forkerte i de fleste tilfælde. For eksempel viser det sig, at 22 pct. af problemspillerne angiver en tilbagebetalingsprocent for spilleautomater mod 13 pct. af ikke-problemspillerne. Næsten to tredjedele (14 pct.) af disse problemspillere vurderer forkert mod godt halvdelen (7 pct.) af ikke-problemspillerne. Det ændrer ikke ved, at der er en større procentandel problemspillere sammenlignet med ikke-problemspillere, der vurderer tilbagebetalingsprocenterne for Tips, bookmakerspil/sportsbetting, Lotto, kasino og poker på internettet og de maksimale præmier for Lotto og Keno rigtigt. I alle tilfælde er der dog tale om relativt få problemspillere og ikke-problemspillere.

Det viser sig med andre ord, at selvom der er forskelle i problemspillere og ikke-problemspilleres vurdering af, hvor meget forskellige spil "betaler tilbage", hhv. hvor store de maksimale præmier er, ved det overvejende flertal blandt både problemspillere og ikke-problemspillere ikke, hvor store procenter og beløb der er tale om. Og hvis de tilkendegiver at vide det, er det, de angiver, som regel ikke rigtigt.





## ØKONOMI

Det fremgår af Bonke & Borregaard (2006), at der ikke er nogen væsentlig forskel mellem problemspillere og ikke-problemspilleres indkomster. Spørgsmålet er, om det også gælder for problemspillere og ikke-problemspilleres husholdningsbudget, når disse to grupper ligner hinanden mht. alder, køn og antallet af hjemmeboende børn. Det er således nærliggende at antage, at problemspilleres udgifter til pengespil helt eller delvist fortrænger andre fornødenheder, som indgår i en daglig husholdning.

Ud over spørgsmålet om, hvorfra pengene til spil tages, er det også interessant at se, om flere problemspillere har en gæld pga. spil end ikke-problemspillere. Det er således sandsynligt, at nogle vælger at dække deres eventuelle spilleunderskud ind ved at stifte gæld.

### HVORDAN FÅR MAN RÅD TIL AT SPILLE PENGESPIL?

Det viser sig, at problemspillere og ikke-problemspillere har nogenlunde det samme til rådighed til forbrug, nemlig omkring 14.000 kr. om måneden. Da problemspillere imidlertid bruger væsentligt mere på pengespil end ikke-problemspillere – 1.389 kr. mod 278 kr. – må det nødvendigvis have indflydelse på udgifterne til andre forbrugsgoder. Det viser sig da også, at problemspillere bruger væsentligt mindre på fødevarer og fritidsinteresser end ikke-problemspillere, hvilket kun delvist opvejes af et større

forbrug af drikkevarer og tobak samt på tøj og sko (tabel 7.1). Det tyder på, at der i et vist omfang er tale om, at problemspillere erstatter – crowder out – daglige fornødenheder til fordel for pengespil.

**Tabel 7.1**

Husholdningsbudget for problemspillere og ikke-problemspillere inklusive og eksklusive spilleudgifter.

Gennemsnitligt forbrug på (N = 288):	Problemspillere	Ikke- problemspillere	T-test <sup>1</sup>
	(procent af samlet budget)		
Fødevarer	2.855 kr. (20)	3.253 kr. (23)	0,0491
Drikkevarer og tobak	955 kr. (7)	745 kr. (5)	0,0297
Fritid, hobbyer o.l.	403 kr. (3)	538 kr. (4)	0,0571
Tøj og sko	857 kr. (6)	775 kr. (6)	n.s.
Boligudgifter	5.569 kr. (40)	6.042 kr. (43)	n.s.
Ferierejser	902 kr. (6)	1.096 kr. (8)	n.s.
Transport	1.178 kr. (8)	1.258 kr. (9)	n.s.
I alt (ekskl. spilleudgifter)	12.719 kr. (91)	13.707 kr. (98)	0,0711
Spilleudgifter	1.389 kr. (9)	278 kr. (2)	0,0002
I alt (inkl. spilleudgifter)	14.108 kr. (100)	13.985 kr. (100)	n.s.

1. T-test n.s. for p-værdi > 0,10.

**Tabel 7.2**

Månedligt spillebeløb for ikke-problemspillere og problemspillere, opdelt efter NODS-score.

NODS	Gennemsnit	Median
Ikke-problemspillere NODS 0	278 kr.	200 kr.
Problemspillere		
NODS 1-2	1.064 kr.	490 kr.
NODS 3-4	3.587 kr.	1.070 kr.
NODS 5+	1.360 kr.	1.050 kr.
Alle (ikke-problemspillere og problemspillere)	821 kr.	280 kr.

Det bekræftes af, at knap halvdelen af problemspillerne oplyser, at pengene til pengespil tages fra husholdningsbudgettet (tabel 7.3). Hvis der således ikke var blevet brugt penge til at spille for, var de i stedet blevet brugt på det daglige forbrug, oplyser 47 pct. af problemspillerne. Hertil kommer, at 14 pct. af de problemspillere, der har forøget omfanget af deres pengespil, oplyser, at den øgede udgift er blevet udlignet af et mindre dagligt forbrug. Til sammenligning mener 71 pct. af samme gruppe, at pengene kom fra en øget indkomst (tabel 4.5).

### Tabel 7.3

Hvor tages pengene til pengespil fra blandt problemspillere?

	Problemspillere
	Procent
Hvis pengene ikke var blevet brugt til pengespil, var de blevet brugt på dagligt forbrug (N = 175)	47
Pengene til de øgede spilleudgifter kommer fra et mindre dagligt forbrug (N = 60)	14

Hvor det kunne tyde på, at udgifterne til pengespil delvist tages fra det daglige forbrug, gælder det omvendt, at eventuelle gevinster hyppigt anvendes til at kompensere med. I hvert fald oplyser halvdelen af problemspillerne, at gevinster over 1.000 kr. anvendes til dagligt forbrug. For 20 procents vedkommende anvendes gevinsterne på rejser, køb af større ting, hus e.l., mens andre 20 pct. spiller gevinsten op inden for de følgende dage eller uger. Endelig oplyser hver tiende, at gevinsten anvendtes til at betale gæld, og lige så mange, at de sparede den op (tabel 7.4).

### Tabel 7.4

Problemspilleres brug af gevinster over 1.000 kr.

N = 59	Problemspillere
	Procent
Anvendte den på almindeligt forbrug	49
Spillede for den inden for de følgende dage eller uger	20
Anvendte den på rejser, køb af større ting, hus e.l.	20
Sparede den op	12
Anvendte den til at betale gæld	10

Mulighed for mere end et positivt svar.

## ØKONOMISKE PROBLEMER FORÅRSAGET AF PENGESPIL

For nogle giver pengespil anledning til økonomiske problemer. Således oplyser 8 pct. af problemspillerne, at dette har været tilfældet (tabel 7.5). Det kan dels give anledning til, at andre forbrugsudgifter må reduceres, eller at der etableres gæld. Det blev da også påvist ovenfor (tabel 7.3), at det daglige forbrug kan blive påvirket af udgifterne til pengespil, selvom det ikke i alle tilfælde er ensbetydende med, at dette opfattes som et økonomisk problem. Ligeledes mener knap halvdelen af problemspillerne, at de ville bruge pengene på dagligt forbrug, hvis de ikke blev brugt på spil.

14 pct. ville bruge pengene på forbrug på sig selv, hver tiende ville spare pengene op, mens meget få ville bruge pengene på større ting, ægtefælle/samlever, børn eller til at afvikle gæld med (tabel 7.6).

**Tabel 7.5**

Udbredelsen af økonomiske problemer for problemspillere forårsaget af pengespil.

N = 176	Problemspillere
	Procent
Har haft økonomiske problemer forårsaget af pengespil.	8
(Uoplyst = 7)	

**Tabel 7.6**

Anvendelsen af penge, hvis de ikke blev brugt på spil.

N = 175	Problemspillere
	Procent
Dagligt forbrug	47
Forbrug på sig selv	14
Sparer op	10
Større ting	5
På ægtefælle/samlever	2
På børn	2
Afvikle gæld	2
Ved ikke	30

Mulighed for mere end et positivt svar.

I forbindelse med den første delundersøgelse (Bonke & Borrregaard, 2006) blev der stillet en række spørgsmål om økonomiske udfordringer som følge af pengespil. For problemspillere viser det sig, at godt hver fjerde har løjet om deres spilleomfang over for familie, venner eller andre, heraf har knap halvdelen gjort det inden for det seneste år. 4 pct. har lånt penge pga. den økonomiske situation forårsaget af spil, 5 pct. har prøvet at bruge meget tid på at skaffe penge til at spille for. Ingen af de adspurgte har angivet, at de er gået til kriminelle yderpunkter, såsom at udstede dækningsløse checks eller stjæle for at kunne betale deres spil (tabel 7.7). Ingen af ikke-problemspillerne har svaret positivt på nogen af de pågældende spørgsmål.

Endelig viser det sig (ikke gengivet her), at kun 2 pct. af problemspillerne oplyser, at de har gæld som følge af spil. Der er tale om forholdsvis stor variation i denne gælds omfang, nemlig fra 5.000 kr. til 100.000 kr. Disse tal skal dog tages med betydelige forbehold, da det bygger på oplysninger fra få personer.

**Tabel 7.7**

Økonomisk adfærd forbundet med pengespil blandt problemspillere.

N=183	Problemspillere
Har løjet om spilleomfang	27
– heraf inden for seneste år	46
Har prøvet at bruge meget tid på at skaffe penge til spil	5
Har lånt penge for at komme ud af desperat økonomisk situation (forårsaget af spil)	4
Har udstedt dækningsløs checks eller stjålet	-

Spørgsmålene refererer til NODS, se kapitel 2.



# FAKTORER, DER MOTIVERER TIL OG FREMMER PENGESPIL

Der er en række forhold, som kan motivere og fremme pengespil henholdsvis bidrage til, at spillere bliver ved med at spille pengespil. Der kan således være tale om, at omgivelserne påvirker én ved at gøre opmærksom på spil og spillemuligheder henholdsvis gøre det mere eller mindre nemt at spille. Det kan også være sociale forhold og forhold, som mere handler om træk ved én selv – kognitive forhold – der har betydning for spilleomfang og -adfærd.

I det følgende ses der på en række faktorer, som forskellige undersøgelser (Jonsson et al., 2003; Nielsen & Røjskjær, 2005) har vist kan motivere til og fremme pengespil og pengespilproblemer. Det drejer sig om:

- Tilgængelighed til spil
- Adgang til spil på nettet
- Reklamer og introduktion af nye spil
- Fysisk indretning af spillested/spillemuligheder
- Gevinster og sandsynlighed for at vinde
- Udsigten til at vinde
- Følelser i forbindelse med spil.

Da der kan være sammenhænge mellem forskellige positive hhv. negative

følelser forbundet med spil, foretages der afslutningsvist en opgørelse af, hvordan antallet af sådanne følelser fordeler sig blandt problemspillere.

## TILGÆNGELIGHED TIL SPIL

Det fremgår af tabel 8.1, at tilgængeligheden til spil ikke har samme betydning for problemspillere og ikke-problemspillere. Flere af førstnævnte angiver således, at adgangen til at komme til at spille har betydning for, om de spiller. Hvorvidt denne adgang har haft betydning for, at de er blevet problemspillere, siger dette dog ikke noget om, ligesom der heller ikke er spurgt til internetspil, hvortil adgangen for de fleste efterhånden er blevet meget let.

**Tabel 8.1**

Betydningen af tilgængeligheden til spil for, om man spiller (bortset fra internetspil), for problemspillere og ikke problemspillere. Procent.

N = 453	Problemspillere (N = 173)	Ikke-problemspillere (N = 251)
Let eller svær tilgang til spil:		
Har betydning for, om man spiller	35	20
Har ikke betydning for, om man spiller	65	80

Fishers eksakte test er signifikant for, at færre ikke-problemspillere end problemspillere har angivet, at tilgængelighed er vigtig, på 0,05-niveau (Uoplyst = 29).

**Tabel 8.2**

Spiltyper, hvor tilgængeligheden til spil er vigtig for, om problemspillere og ikke-problemspillere spiller forskellige spil.

N = 109	Problemspillere (N = 60)	Ikke-problem- spillere (N = 49)	Fishers eksakte test <sup>1</sup>
	Procent		
Bookmakerspil/ sportsbetting	45	10	<0,0001
Oddset	65	41	0,0094
Kasino	31	12	0,0132
Skrabespil	65	39	0,0167
Tips	63	41	0,0201
Keno	17	6	0,0679
Spilleautomater	22	10	0,1147
Lotto	73	71	n.s.

1. Fishers eksakte test er signifikant for, at flere problem- end ikke-problemspillere har angivet det pågældende. n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.



**Tabel 8.3**

Problemspillere og ikke-problemspilleres oplysninger om afstanden til forskellige spil.

	Problemspillere (N = 183)	Ikke-problem- spillere (N = 270)	Chi <sup>2</sup> -test <sup>1</sup>
	km	km	
Tips	0,74	1,58	0,0122
Skrabespil	0,66	1,25	0,0173
Oddset	0,75	1,31	0,0266
Lotto	0,73	1,23	0,0282
Keno	1,22	1,29	0,0740
Bookmakerspil	1,11	0,98	n.s.
Spilleautomater	3,23	3,53	n.s.
Kasino	29,28	29,37	n.s.
Andre	3,86	10,21	n.s.

1. Chi<sup>2</sup>-test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

Det er især for Lotto, Oddset, skrabespil og Tips, at tilgængeligheden er vigtig. Således angiver næsten tre ud af fire problemspillere og ikke-problemspillere, at tilgængeligheden har betydning for Lotto-spil, mens to ud af tre problemspillere angiver det samme for Oddset, skrabespil og Tips, mod to ud af fem ikke-problemspillere. Der er også forholdsvis mange problemspillere, der angiver, at tilgængeligheden til bookmakerspil/sportsbetting og kasino er vigtig, nemlig mellem halvdelen og en tredjedel, ligesom en femtedel af problemspillerne også tillægger tilgængeligheden til spilleautomater og Keno en rolle (tabel 8.2). For ikke-problemspillere er tilgængeligheden til bookmakerspil/sportsbetting, kasino, spilleautomater, Keno og poker ikke af særlig stor betydning for deres spilleadfærd. Der er i alle tilfælde set bort fra 'afstanden' til internettet.

Hvad angår afstanden til forskellige spil, viser det sig, at denne gennemgående er væsentligt kortere for problemspillere end for ikke-problemspillere. For både Tips, Oddset, Lotto og skrabespil er afstanden næsten dobbelt så stor for ikke-problemspillere som for problemspillere, mens forskellen i afstand til kasinoer, spilleautomater og Keno er noget mindre og ikke signifikant (tabel 8.3).

På spørgsmålet om, hvorvidt etablering af flere spillesteder ville øge lysten til at spille, angiver signifikant (på 0,01-niveau) flere problemspillere end ikke-problemspillere, at dette ville være tilfældet. Et stort flertal af begge grupper siger dog, at flere steder ville være uden betydning for deres lyst til at spille (tabel 8.4).

**Tabel 8.4**

Etableringen af flere spillesteder. Påvirkning af hhv. problemspillere og ikke-problemspilleres lyst til at spille.

N = 453	Problemspillere (N = 183)	Ikke-problemspillere (N = 270)
	Procent	
Ønsker at spille mindre	2	2
Uden virkning	88	96
Ønsker at spille mere	10	2

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi 0,0010.  
(Uoplyst = 1)

## ADGANG TIL SPIL PÅ NETTET

Der er en signifikant større andel af problemspillere end ikke-problemspillere, der angiver, at muligheden for at spille på nettet har øget deres lyst til at spille (tabel 8.5), og blandt problemspillerne angiver hver tredje, at denne mulighed faktisk har medført et øget spilleomfang (tabel 8.6).

**Tabel 8.5**

Muligheden for at spille på nettet for dem, som har adgang til internettet på arbejde eller privat, og deres lyst til at spille på internettet. Procent.

	Problemspillere (N = 165)	Ikke-problemspillere (N = 235)
Ønsker at spille mindre	1	1
Uden virkning	61	84
Ønsker at spille mere	37	14

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere p-værdi < 0,0001.  
(Ved ikke = 3)

**Tabel 8.6**

Forekomsten af spil på internettet og spilleomfanget for problemspillere med adgang til nettet privat eller på arbejde.

N = 165	Problemspillere
	Procent
Spiller mere end før	32

Det er især forekomsten af Oddset, bookmakerspil og kasino på internettet, der har øget problemspilleres spilleomfang, idet dog også Tips, Lotto og skrabespil har haft betydning. Det er dog kun relativt få problemspillere, der har besvaret spørgsmålet (tabel 8.7).

**Tabel 8.7**

Sammenhængen mellem, hvilke spil der er særligt interessante at spille på internettet, og om forekomsten af spil på internettet har øget spilleomfang af dem for problemspillere.

	Har forekomsten af spil på internettet medført øget spilleomfang?	
	Ja	Nej
	Procent	
Kasino (N = 9)	67	33
Oddset (N = 30)	60	40
Bookmakerspil (N = 17)	59	41
Tips (N = 11)	55	45
Lotto (N = 26)	50	50
Skrabespil (N = 5)	40	60
Keno (N = 3)	33	67
Andre (N = 37)	68	32

## REKLAMER OG INTRODUKTION AF NYE SPIL

Det stigende antal reklamer for spil i tv og andre steder tillige med avisernes spiltillæg påvirker tilsyneladende ikke manges spillelyst. Således er det kun hver femte problemspiller og ca. hver tiende ikke-problemspiller, der angiver, at reklamer for spil i tv giver dem mere lyst til at spille. For reklamer andre steder er det 14 pct. problemspillere og 6 pct. ikke-problemspillere, mens avisernes spiltillæg stort set ikke angives at have nogen betydning – 9 pct. mod 4 pct. – for ønsket om at spille mere (tabel 8.8). Forskellene mellem de to gruppers påvirkning er signifikant, men må altså ses i lyset af, at det er relativt få, hvis spillelyst er påvirket af reklamer mv.

Det viser sig endvidere, at flere problemspillere end ikke-problemspillere oplyser, at introduktionen af nye spil vil få dem til at spille mere. Det store flertal af både problemspillere og ikke-problemspillere angiver dog, at introduktionen af nye spil er uden virkning for deres lyst til at spille (tabel 8.9).

## FYSISK INDRETNING AF SPILLESTED/SPILLEMULIGHEDER

Det fremgår af Bonke & Borregaard (2006), at knap halvdelen af den samlede danske spilleomsætning i 2005 foregik på spilleautomater i form

**Tabel 8.8**

Reklamers mv. påvirkning af spillelyst.

N = 453	Problemspillere		Ikke-problemspillere		Chi <sup>2</sup> -sign.
	Ønsker at spille mere	Ønsker at spille mindre	Ønsker at spille mere	Ønsker at spille mindre	
	Procent				
Reklamer for spil andre steder	14	2	6	2	0,009 <sup>1</sup>
Reklamer for spil i tv	20	2	11	1	0,0165 <sup>1</sup>
Avisernes spiltillæg	9	1	4	1	0,0521 <sup>2</sup>

1. Uoplyst = 3.

2. Uoplyst = 2.

**Tabel 8.9**

Betydningen af, at et nyt spil introduceres, for problemspilleres og ikke-problemspilleres lyst til at spille.

	Problemspillere (N = 183)	Ikke-problemspillere (N = 270)
	Procent	
Vil spille mindre	0	0
Uden virkning	82	93
Vil spille mere	18	7

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi 0,0003. (Ved ikke = 22)

af enarmede tyveknægte, pokerspilleautomater og automater på kasino, men at det kun er omkring 8 pct. af dem, der har spillet det sidste år, som har spillet på sådanne automater. Blandt risikospillere og problemspillere – de to grupper betegnes i denne rapport begge som problemspillere – er andelen af spilleautomatspillere imidlertid væsentligt højere, nemlig hhv. 32 og 47 pct. (ibid. s. 56).

Der er en række forhold ved spillestedets fysiske indretning, der antages at påvirke muligheden og lysten til at spille mere eller mindre. Det gælder fx adgangen til at kunne hæve penge i en hæveautomat og/eller bruge kreditkort eller andre betalingsmidler. Hvad angår adgangen til hæveautomater, angiver hver femte af problemspillerne, at dette ville påvirke lysten til at spille mere positivt. De fleste angiver dog, at det ikke ville påvirke dem (tabel 8.10). Det samme gælder for muligheden af at bruge kreditkort eller andre betalingsmidler. Også her ville virkningen være størst for problemspillere, men stadig sådan, at de fleste problemspillere og ikke-problemspillere ville være upåvirkede (tabel 8.11).

**Tabel 8.10**

Adgang til hæveautomater på spillesteder og påvirkning af lyst til spil for hhv. problemspillere og ikke-problemspillere, der har spillet på automater inden for det seneste år.

	Problemspillere (N = 65)	Ikke-problemspillere (N = 24)
	Procent	
Ønsker at spille mindre	3	0
Uden virkning	75	96
Ønsker at spille mere	22	4

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,1462.

**Tabel 8.11**

Mulighed for at bruge hævekort eller andre betalingskort, når der spilles på automater, og påvirkningen af lysten til at spille for hhv. problemspillere og ikke-problemspillere, der har spillet på automater inden for det seneste år.

	Problemspillere (N = 64)	Ikke-problemspillere (N = 24)
	Procent	
Ønsker at spille mere	19	8
Uden virkning	80	92
Ønsker at spille mindre	1	0

Chi<sup>2</sup>-trend-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere n.s. på 0,15-niveau.

På spørgsmålet om, hvorvidt spillehallens/kasinoets indretning, spilleautomatens lys og lyd og muligheden for topspil gør, at man spiller for mere, end man har lyst eller råd til, svarer omkring hver fjerde spilleautomat-spiller positivt (tabel 8.12). En række andre forhold, såsom muligheden for autoplay, længden af den tid, der går, inden man kender resultatet, tilbageprocentens størrelse, indskuddets størrelse, hjemlige og kendte forhold samt muligheden for at være i sin egen verden, har derimod ingen nævneværdig betydning for, om man spiller for mere, end man har lyst eller råd til. For samtlige forholds vedkommende skal resultaterne dog tages med forbehold, da der kun er relativt få i undersøgelsen, der svarer positivt, samtidig med at det kun er 25 personer, der mener, at der er noget i spillehal/kasino, som gør, at de spiller mere, end de har lyst eller råd til. Det ville derfor kræve en mere omfattende analyse at undersøge dette nærmere.

**Tabel 8.12**

Forhold i spillehal/kasino, der kan betyde, at man spiller for mere, end man har lyst eller råd til.

N = 25 (problemspillere)	Medfører mere spil, end man har lyst eller råd til	Procent
Muligheden for topspil		28
Spillehallens/kasinoets indretning		24
Spilleautomatens lys og lyd		24
Muligheden for at spille på flere automater på én gang		8
Tilbagebetalingsprocentens størrelse		8
Indskuddets størrelse		8
Muligheden for at være i sin egen verden/at få helle		8
Muligheden for autoplay <sup>1</sup>		4
Længden af den tid, der går, inden du kender resultatet		4
Hjemlige/kendte forhold		4
Andet		8

1. Spillerne ved ikke nødvendigvis, at der er autoplay på automaterne.

## UDSIGTEN TIL AT VINDE

Det er allerede vist, at ønsket om at vinde er et meget udbredt motiv til at spille pengespil (tabel 3.7) blandt både problemspillere og ikke-problemspillere. Det er derfor ikke overraskende, at meget høje gevinster eller puljer indebærer, at mange ønsker at spille mere, end de allerede gør. Mere end to ud af tre problemspillere angiver dette, mens det gælder for knap halvdelen af ikke-problemspillere (tabel 8.13). Derimod har det at have hørt om nogen, der har vundet meget, kun beskedne betydning for lysten til at spille mere, ligesom det gælder for det at kende nogen, der har vundet. Hvis man har vundet selv, har det en større betydning for lysten til at spille, især blandt problemspillere. Mere end hver anden angiver, at en opnået gevinst giver lyst til at spille mere. For alle nævnte forholds vedkommende – ens egen gevinst, andres gevinster eller forekomsten af store gevinster og puljer – har de større betydning for problemspilleres end for ikke-problemspilleres lyst til at spille mere.

## SOCIALE FAKTORER

Ud over forholdene på spillemarkedet og udsigten til gevinst eller blot underholdning kan pengespil også hænge sammen med spilleadfærden hos dem, man omgås, såvel som med et ønske om socialt samvær.

**Tabel 8.13**

Betydningen af at vinde for lysten til at spille.

	Problemspillere (N = 173)	Ikke-problem- spillere (N = 280)	Chi <sup>2</sup> -test p-værdi <sup>1</sup>
Giver lyst til at spille for mere:		Procent	
Du har selv vundet	51	26	<0.0001
Har hørt om nogen, der har vundet meget	21	8	0.0003
En gevinst eller pulje, der er meget høj	56	40	0.0045
Kender nogen, der har vundet	21	11	0.0097

1. Chi<sup>2</sup>-test n.s. for p-værdi > 0,10.

Det viser sig, at der er sammenhæng mellem at være problemspiller og have venner og bekendte, der regelmæssigt spiller for større beløb. Godt hver anden problemspiller har sådanne venner og bekendte mod kun godt en tredjedel af ikke-problemspillerne. Også det at have kolleger eller studiekammerater, familie eller andre, man lever sammen med, der regelmæssigt spiller for større beløb, hænger sammen med, om man selv er problemspiller (tabel 8.14).

**Tabel 8.14**

Sammenhæng mellem problemspil og spilleadfærd i omgangskreds og familie.

N = 453	Problemspillere (N = 183)	Ikke-problem- spillere (N = 270)	Fishers eksakte test <sup>1</sup>
		Procent	
Venner eller bekendte, der regelmæssigt spiller for større beløb (VI = 18, uop = 4)	51	26	<0,0001
Kolleger eller studiekammerater, der regelmæssigt spiller for større beløb (VI = 48, uop = 9)	26	15	0.0060
Familie eller andre, man lever sammen med, der regelmæssigt spiller for større beløb (VI = 21, uop = 4)	18	12	0,0518

1. Fishers eksakte test er signifikant for, at flere problemspillere end ikke-problemspillere har omgangskreds, der regelmæssigt spiller for større beløb. n.s. for p-værdi &gt; 0,10-niveau.

VI = "ved ikke", uop = "uoplyst".

Det er et mindretal af problemspillere, der angiver at spille pengespil for at opnå socialt samvær, og de fleste spiller da også alene (tabellerne 8.15 og 8.16). For dem, der spiller sammen med andre, er det fortrinsvis venner og bekendte, det handler om (37 pct.). Ægtefæller, partnere eller anden fa-

milie såvel som kolleger eller kammerater eller andre er mere sjældne spillepartnere (27, 20, 14 pct.), uden at der er taget højde for, om spillerne har sådanne relationer eller ej.

**Tabel 8.15**

Spiller pengespil for at opnå socialt samvær, problemspillere.

N = 183	Ja	Nej
	Procent	
Spiller pengespil for at opnå socialt samvær	20	80

(Uoplyst = 3)

**Tabel 8.16**

Pengespil som social aktivitet, problemspillere.

N = 183	Ja	Nej
	Procent	
Spiller pengespil alene	54	46
Spiller pengespil sammen med:		
Venner eller bekendte	37	63
Ægtefælle, partner eller anden familie	27	73
Kolleger eller kammerater	20	80
Spiller sammen med andre	14	86

Mulighed for mere end et positivt svar.

## FØLELSER I FORBINDELSE MED SPIL

Det mest udbredte motiv til at spille pengespil blandt problemspillere er ønsket om underholdning eller spænding. 84 pct. angiver således dette motiv, mens 77 pct. angiver ønsket om at vinde penge som det væsentligste motiv for at spille om penge. Det er kun 5 pct., som bruger pengespil til at flygte fra problemer (tabel 8.17).

**Tabel 8.17**

Begrundelser for at spille pengespil, problemspillere.

N = 183	Ja	Nej
	Procent	
Spiller for underholdningens eller spændingens skyld	84	16
Spiller for at vinde	77	23
Spiller for at flygte fra problemer	5	95

I begge spørgsmål "ved ikke" = 1. Udsnit af svarmuligheder: For at opnå socialt samvær/Andet.



Der kan være en række positive såvel som negative følelser forbundet med at spille pengespil. Den mest udbredte positive følelse blandt problemspillere er oplevelsen af spænding. 80 pct. angiver, at netop spænding er forbundet med deres spil. Der er imidlertid også mange, som oplever en afslapning ved pengespil, nemlig 45 pct. Fornemmelsen af, at der er noget, man er god til, nævner nogle enkelte som en positiv side ved pengespil (16 pct.), mens flugt fra problemer og styrket selvfølelse kun angives af forholdsvis få som noget positivt ved pengespil (tabel 8.18).

**Tabel 8.18**

Pengespil kan være forbundet med positive følelser, problemspillere.

N = 183	Ja	Nej
	Procent	
Er dit pengespil forbundet med:		
– oplevelse af spænding?	80	20
– afslapning?	45	55
– en fornemmelse af, at der er noget, du er god til (spille)?	16	84
– styrket selvfølelse?	7	93
– flugt fra problemer?	6	94
– lindring af tanker, der plager dig?	5	95
– at du får afløb for aggression?	3	97
– andre positive forhold?	18	82

**Tabel 8.19**

Pengespil kan være forbundet med negative følelser, problemspillere.

N = 183	Ja	Nej
	Procent	
Er dit pengespil forbundet med:		
– skyld og selvbekendelser?	5	95
– tristhed eller dårligt humør?	5	95
– skam eller lede ved dig selv?	3	97
– irritabilitet eller vrede?	3	97
– uro – ængstelse – angst?	2	98
– indelukthed eller grublerier?	2	98
– selvmordstanker?	1	99
– trang til at skade andre?	1	99
– hensynsløshed eller ligegyldighed over for andres behov?	-	100
– trang til at skade dig selv?	-	100
– andre negative konsekvenser?	2	198

Uoplyst = 8.

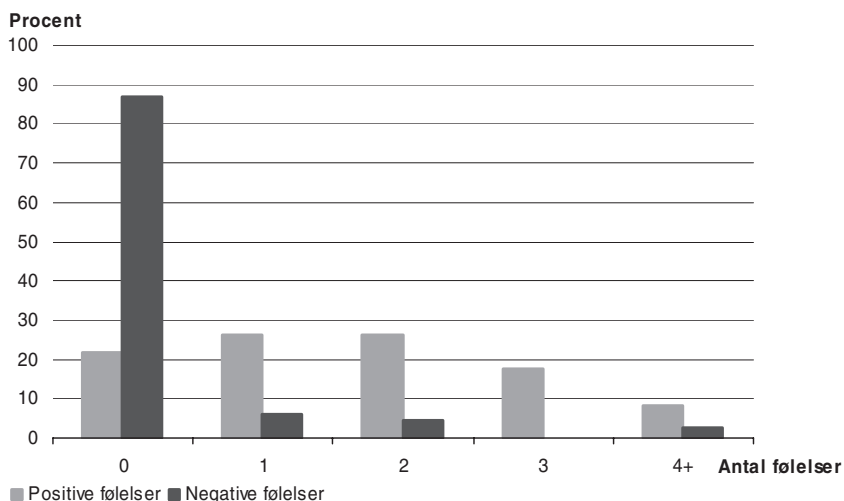
Blandt negative følelser, som kan være forbundet med pengespil, nævnes skyld og selvbekendelse, tristhed og dårligt humør som de hyppigst fore-

kommende. Det er dog kun meget få, der angiver, at disse og andre negative følelser er forbundet med pengespil.

Hvor de fleste problemspillere har mindst én positiv følelse forbundet med deres spil (78 pct.), er det væsentligt færre (13 pct.), der har én eller flere negative følelser. For dem med positive følelser er det hyppigst forekommende at have 1 eller 2, og at der er 8 pct., der angiver 4 eller flere følelser forbundet med deres spil (figur 8.1). For problemspillere med negative følelser forbundet med deres spil er det mest udbredt at have 1-2 af sådanne følelser, mens 3 eller flere er sjældent forekommende. For dem med flere end 2 negative følelser er der tale om problemspillere med en gennemsnitlig NODS-score på 4, mens dem med 2 eller færre negative følelser har en gennemsnitsscore på 2.

### Figur 8.1

Fordelingen af positive og negative forhold forbundet med spil blandt problemspillere.



## VANEDANNELSE OG BEHANDLING

For at få et indtryk af om pengespil bliver til en vane, er der i undersøgelsen stillet forskellige spørgsmål, der kan bidrage til belysningen heraf. Det gælder spørgsmålet om, hvorvidt problemspillere er vendt tilbage til pengespil efter en eventuel pause, og hvad motivet har været, henholdsvis om de på et tidspunkt har forøget deres spilleomfang og med hvilken begrundelse. For begge fænomeners vedkommende gælder, at besvarelsen af nævnte spørgsmål kun giver en antydning af problemernes omfang, da det ville kræve en nærmere undersøgelse at etablere en mere sikker viden herom.

Det belyses også, om nogle af de problemspillere, der indgår i denne undersøgelse, på et tidspunkt har søgt behandling for deres spilleadfærd.

### VANEDANNELSE

Det fremgår af tabel 9.1, at godt hver tredje problemspiller har forøget deres spilleomfang, siden de begyndte at spille, og at knap halvdelen har haft et midlertidigt ophør. Blandt de sidstnævnte spillede hver fjerde for mere efter pausen, mens knap hver anden vendte tilbage til samme spilleomfang. Det viser, at de fleste problemspillere enten opretholder deres spilleomfang eller udvider det – uden eller efter en pause – mens det kun er lidt mere end en tredjedel, der formindsker deres spilleomfang.

**Tabel 9.1**

Problemspilleres ændring i spilleomfang.

N = 183	Problemspillere
	Procent
Forøget	35
Uændret niveau	44
Formindsket	27
Ophørt midlertidigt <sup>1</sup>	45
– spiller for flere penge end før pausen	13
– spiller for lige så mange penge som før pausen	20
– spiller for færre penge end før pausen	12
Ophørt permanent	14

1. To uoplyste.

Mulighed for mere end et positivt svar.

For hver anden spiller (48 pct.), der har holdt en pause, er spillehyppigheden nogenlunde uændret, mens 21 pct. spiller oftere og 31 pct. sjældnere end før (tabel 4.9).

**Tabel 9.2**

Debutalder og spilleperiode og ændringer i problemspilleres spilleomfang.

N = 183	Debutalder
	Procent
Forøget (N = 60)	17,5
Uændret niveau (N = 72)	19,3
Formindsket (N = 45)	18,7
Ophørt midlertidigt (N = 78)	18,6
– spiller for flere penge end før pausen (N = 18)	17,9
– spiller for lige så mange penge som før pausen (N = 32)	20,3
– spiller for færre penge end før pausen (N = 19)	17,6
Ophørt permanent (N = 23)	18,7

Det viser sig endvidere, at debutalderen varierer med, om man har forøget, formindsket eller holdt sit spileniveau uændret. Den tidligste debutalder forekommer således for de problemspillere, der har forøget deres spilleomfang – uden eller efter en pause – mens der ikke er store forskelle mellem de øvrige gruppers debutalder. En undtagelse er dog problemspillere, der efter en pause formindsker deres spilleomfang. Også deres debutalder er forholdsvis lav. Det kunne tale for, at en tidlig debutalder kan forøge sandsynligheden for senere at komme til at spille mere, selvom der også er nogle med tidlig debutalder, som det lykkes for at holde en pause og herefter spille mindre end før.

**Tabel 9.3**

Begrundelse for problemspillere for at spille pengespil.

N = 183	For at vinde	For underhold-	For at flygte fra	Andet motiv <sup>2</sup>
		ningens/spæn- dingens skyld	problemer/ eskapisme	
		Procent		
Forøget	47	47	2	3
Genoptagelse af spil/ ophørt midlertidigt <sup>1</sup>	31	52	-	17

1. Begrundelse for at begynde at spille om flere penge mere regelmæssigt efter en spillepause.

2. For eksempel: Problemer i familien/På arbejdspladsen/Med helbredet/Andet/Ingen særlig grund.

For problemspillere, der har forøget spilleomfanget, er der lige mange, der begrundet det med ønsket om at vinde hhv. at opnå underholdning og spænding. Det er derimod kun få, der ved spil forsøger at flygte fra problemer eller har andre motiver til det (tabel 9.3). For de problemspillere, der har haft en spillepause og efterfølgende begynder at spille om flere penge end før, er det dominerende motiv underholdning/spænding. Det gælder godt hver anden, der siger det, mens kun knap hver tredje angiver ønsket om at vinde som motivet for at spille om flere penge end før.

For de 35 pct. af problemspillerne (tabel 9.4), der har forøget deres pengespil, er det især Oddset, Tips og kortspil, som de øger omsætningen på. Herefter kommer Lotto, mens det i mindre omfang er andre spil, der spilles mere. For de problemspillere, der vender tilbage efter en spillepause, er det Lotto, der først og fremmest spilles, idet dog også Oddset, kortspil og Tips er spil, som spilles igen. Hvis man formindsker sit spilleomfang, hvilket 27 pct. af problemspillerne har gjort, er det igen Oddset, Tips og kortspil, det handler om, idet der spilles mindre på disse spil. Også enarmede tyveknægte er imidlertid et spil, som spilles mindre, hvis man formindsker sit spil.

Når det ikke er de samme spil, som problemspillere spiller mere eller mindre, når spilleomfanget forøges hhv. formindskes, er det selvsagt udtryk for, at nogle spil er mere følsomme for spilleudvidelser end for spillerreduktion. Det ser således ud til, at Oddset er et typisk 'udvidelsesspil', Lotto et 'tilbagefaldsspil', og enarmede tyveknægte et 'nedskæringspil', idet disse betegnelser dog skal tages med betydelige forbehold.

**Tabel 9.4**

Typiske spil, der spilles, når problemspillere ændrer deres spilleomfang. Procent.

	Problemspillere, hvis spil er forøget	Problemspillere, der på et tidspunkt begyndte at spille igen	Problemspillere, hvis spil er formindsket
	Spil, der spilles mere	Spil, der spilles igen	Spil, der spilles mindre
Oddset	23	15	15
Tips	15	10	12
Kortspil	15	11	16
Lotto	11	25	6
Enarmede tyveknægte	4	3	13
Pokerspilleautomater	4	5	6
Roulette	4	3	7
Udenlandske bookmakerspil	3	6	6
Skrabelodder	5	4	6
Heste- og hundevæddeløb	1	2	3
Automater på kasino	1	2	4
Bingo/Bankospil	-	2	2
Terningespil	1	1	1
Andet	9	12	4

## BEHANDLING

Det fremgår af Nielsen og Røjskjær (2005), at det er et betydeligt antal danskere, der har været i behandling for spilleproblemer. Deres sample består således af personer, der har været i kortere eller længere behandling på Center for Ludomani.

I nærværende undersøgelse er det kun ganske få, der oplyser, at de har fået hjælp til behandling af spillevaner, nemlig tre personer, svarende til 1,6 pct. af problemspillerne (tabel 9.5). De oplyser alle, at de kun har været i behandling en gang, og at det ikke har været ambulante behandling eller et ophold på et behandlingssted (tabel 9.5).

## Tabel 9.5

Hjælp eller behandling til spillevaner.

---

Har fået hjælp til behandling af spillevaner	
Ja	3 (1,6 procent)
– ambulat behandling	0
– ophold på behandlingssted	0
– anden måde	3
Antal gange	1

---

Tre personer har alle været i behandling en gang. De fordeler sig med en med NODSn = 4 og to med NODSn = 6.





# HELBRED OG KOMORBIDITET

I dette kapitel sammenlignes problemspilleres og ikke-problemspilleres helbred og selvfølelse, tillige med at der foretages en belysning af sammenhængen mellem disse forhold og problemspilleres spilleadfærd. Det undersøges også, om problemspillere hyppigere end ikke-problemspillere har andre former for misbrug såsom rygning, indtagelse af alkohol og stoffer.

## HELBRED

Det er forventeligt, at problemspillere i almindelighed har dårligere helbred og en ringere selvfølelse end ikke-problemspillere. Det skyldes, at problemspil af et vist omfang kan opfattes som et misbrug, der kan påvirke helbredet negativt. Et dårligt helbred eller en ringe selvfølelse kan imidlertid også tænkes at forøge sandsynligheden for pengespil, hvorfor det ikke er givet, om sammenhængen går den ene eller den anden vej, dvs. om helbredet påvirker spilleadfærden, eller spilleadfærden påvirker helbredet.

Det viser sig, at problemspilleres vurdering af deres eget helbred er bedre end ikke-problemspilleres. Mere end 90 pct. af problemspillerne finder således deres helbred meget godt eller godt mod 86 pct. af ikke-problemspillerne, og kun få problemspillere sammenlignet med ikke-problemspillere finder, at deres helbred er dårligt eller meget dårligt (tabel 10.1).

**Tabel 10.1**

Overordnet helbredssituation (de seneste 12 måneder).

	Problemspillere (N = 179)	Ikke-problemspillere (N = 268)
		Procent
Meget god	54	59
God	38	27
Nogenlunde	6	9
Dårlig eller meget dårlig	3	4

Chi<sup>2</sup>-test af forskel mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,0558.**Tabel 10.2**

Helbredsmæssige forhold, hvor der ikke er signifikante forskelle mellem problemspillere og ikke-problemspillere.

Inden for de seneste 12 måneder	Kategorier	Chi <sup>2</sup>
Har du haft svært ved at koncentrere dig om det, du laver?	Som sædvanligt/dårligere end sædvanligt/bedre end sædvanligt	n.s.
Har du haft søvnproblemer pga. bekymringer?	Slet ikke/som sædvanligt/mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt	n.s.
Har du følt, at du ikke rigtigt duede til noget?	Slet ikke/som sædvanligt/mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt	n.s.
Har du følt dig under konstant pres?	Mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt/slet ikke/som sædvanligt	n.s.
Har du følt, at du ikke kunne overkomme dine problemer?	Mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt/slet ikke/som sædvanligt	n.s.
Har du været glad for det, du laver til daglig?	Mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt/som sædvanligt	n.s.
Har du kunnet tage stilling til dine problemer?	Bedre end sædvanligt/ikke så godt/meget dårligere/som sædvanligt	n.s.
Har du følt dig nedtrykt og deprimeret?	Mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt/slet ikke/som sædvanligt	n.s.
Har du manglet selvtillid?	Mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt/slet ikke/som sædvanligt	n.s.
Har du opfattet dig selv som én, der ikke er god nok til noget?	Meget mere/ mere end sædvanligt/slet ikke/mindre end sædvanligt/som sædvanligt	n.s.
Har du følt dig rimelig tilfreds, alt taget i betragtning?	Mere end sædvanligt/mindre end sædvanligt/som sædvanligt	n.s.

Chi<sup>2</sup>-test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

Hvad angår spørgsmålet, om man de seneste 12 måneder har haft svært ved at koncentrere sig om det, man laver, om man har haft søvnproblemer pga. bekymringer, om man har følt, at man ikke rigtigt duede til noget, eller om man har følt sig under konstant pres, er der ikke nogen væsentlige forskelle mellem problemspillere og ikke-problemspillere. Det gælder også

spørgsmålene, om man inden for de seneste 12 måneder har følt, at man ikke kunne overkomme sine problemer, om man har været glad for det, man lavede til daglig, om man har kunnet tage stilling til sine problemer, om man har følt sig nedtrykt og deprimeret, om man har manglet selvtillid, om man har opfattet sig selv som en, der ikke er god nok til noget, eller om man har følt sig rimelig tilfreds, alt taget i betragtning.

Der forekommer imidlertid en væsentlig forskel mellem problemspillere og ikke-problemspillere, hvad angår det at kunne beslutte sig. Der er således lidt færre problemspillere end ikke-problemspillere, der har haft sværere ved at beslutte sig end sædvanligt, mens andelen, der slet ikke har haft et sådant problem, er størst blandt problemspillerne. Den store forskel mellem de to grupper er i andelen, som angiver, at deres 'beslutningskompetence' er som sædvanlig, idet der er væsentligt flere af dem blandt problemspillerne end blandt ikke-problemspillerne. Hvorvidt dette skal fortolkes som et problem er imidlertid uklart, da der ikke er nogen oplysninger om, hvordan den sædvanlige beslutningskompetence er for hhv. problemspillere og ikke-problemspillere.

**Tabel 10.3**

Problemer med at beslutte sig inden for de seneste 12 måneder.

	Problemspillere (N = 179)	Ikke-problemspillere (N = 267)
	Procent	
Slet ikke	63	69
Mindre end sædvanligt	0	2
Som sædvanligt	30	19
Mere end sædvanligt	7	10

Chi<sup>2</sup>-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, p-værdi = 0,0093.

## HELBRED OG SPILLEADFÆRD

Hvorvidt forskellige følelser direkte påvirker spilleadfærden er søgt belyst ved at stille forskellige spørgsmål om virkningen på spilleadfærden af at føle sig nedtrykt og at være deprimeret, at mangle selvtillid, ikke at føle sig god nok til noget samt at have vanskeligt ved at tage beslutninger. Det viser sig, at det er forholdsvist få problemspillere – og ikke-problemspillere, jf. tabel 10.3 – der inden for de seneste 12 måneder har haft disse følelser, og at endnu færre oplyser, at det påvirker deres spilleomfang i positiv eller negativ retning (tabel 10.4).

**Tabel 10.4**

Procent af problemspillere, der har følt sig mere nedtrykt og deprimeret de seneste 12 måneder (N=26)

	Procent
Det påvirker ikke min spilleadfærd	92
Jeg spiller mere, når jeg føler mig nedtrykt og deprimeret	8
Jeg spiller mindre, når jeg føler mig nedtrykt og deprimeret	0

Det er kun følelsen af nedtrykthed og det at være deprimeret, hvor der er tilstrækkeligt mange personer i undersøgelsen til at vurdere sammenhængen med spilleomfanget (tabel 10.4). Det viser sig her, at 8 pct. oplyser, at de spiller mere, når de føler sig nedtrykte og deprimerede, mens ingen reducerer deres spilleomfang. For de fleste er der dog ingen virkning af disse følelser på deres spilleadfærd.

## KOMORBIDITET

I flere undersøgelser (se Jonsson et al., 2003, for en oversigt) er det påvist, at forskellige former for sygdom og misbrug optræder samtidigt. Det gælder fx depression og spilleafhængighed samt alkoholmisbrug og spilleafhængighed, mens den generelle helbredstilstand målt ved hjælp af General Health Questionnaire (GHQ) ikke er påvist at optræde samtidig med spilleafhængighed. I det følgende undersøges sammenhængen – komorbiditet – mellem spilleafhængighed og hhv. rygning, alkoholforbrug og narkotikamisbrug, idet der ikke forsøges at påvise nogen årsagssammenhæng, men blot om disse (mis-)brug optræder samtidigt.

### Rygning

Mange rygere ønsker at ændre deres rygevaner og måske helt holde op med at ryge. Omkring to ud af tre rygere har da også prøvet at skære ned på deres rygning (tabel 10.5), hvilket i øvrigt svarer til andelen af problemspillere, som har prøvet at ophøre med at spille pengespil.

Sammenlignes problemspillere med ikke-problemspillere viser det sig, at andelen af rygere i den første gruppe er signifikant større end i den anden gruppe (tabel 10.5), idet der er kontrolleret for alder, køn og hjemmeboende børn. Det viser sig derimod, at det er mere udbredt at ryge umiddelbart efter at være vågnet blandt ikke-problemspillere end blandt

**Tabel 10.5**

Problemspillere og ikke-problemspillere, der ryger/har røget.

N = 447	Problem- spillere	Ikke-problem- spillere	Fishers eksakte test <sup>1</sup>
	Procent		
Er/har været ryger	59	47	0,0124
Heraf (N = 232):			
Har røget senest inden for 12 måneder	81	68	0,0200
Ryger nogle gange inden for ½ time, efter du er vågnet	55	67	0,0701
Ryger hver dag	81	85	n.s.
Har prøvet at skære ned	63	70	n.s.
Har dårlig samvittighed over at ryge	40	49	n.s.

1. Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,1.

problemspillere. Hertil kommer, at der ikke er nogen forskel med hensyn til at være daglig ryger, i ønsket om at skære ned på sin rygning eller at have dårlig samvittighed over at ryge. Det er med andre ord ikke noget klart billede, der tegner sig med hensyn til forskellen i problemspillere og ikke-problemspilleres rygevaner.

## Alkohol

Der er lige mange problemspillere og ikke-problemspillere, der drikker alkohol eller tidligere har gjort det (tabel 10.6). Der er heller ingen forskel på de to grupper, hvad angår det at have dårlig samvittighed eller skyld over sit alkoholforbrug, idet det dog ikke er oplyst, om de har det samme forbrug. Også det at have nydt alkohol om morgenen er lige udbredt blandt problemspillere og ikke-problemspillere.

**Tabel 10.6**

Alkoholforbrug (drikker eller har tidligere drukket alkohol regelmæssigt).

N = 447	Problem- spillere	Ikke-problem- spillere	Fishers eksakte test
	Procent		
Drikker alkohol	80	76	n.s.
Har tidligere drukket alkohol regelmæssigt	22	11	n.s.

Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

Hvorvidt der er et større alkoholmisbrug blandt problemspillere end blandt ikke-problemspillere er vanskeligt at uddrage af denne undersøgelse. Det, at flere problemspillere end ikke-problemspillere har følt, at de burde drikke mindre og er irriterede over kritik af deres alkoholforbrug,

**Tabel 10.7**

Problemspillere og ikke-problemspillere, der drikker alkohol.

N = 363	Problem- spillere	Ikke-problem- spillere	Fishers
			eksakte test <sup>1</sup>
Procent			
Er du nogensinde blevet irriteret over, at nogle har kritiseret dit alkoholforbrug?	11	4	0,0168
Har du nogensinde følt, at du burde drikke mindre?	26	20	0,1098
Har du nogensinde dårlig samvittighed eller skyld over dit alkoholforbrug?	10	7	n.s.
Har du nogensinde nydt alkohol som det første om morgenen for at få styr på dine nerver eller for at komme af med tømmermænd?	11	11	n.s.

1. Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

kan dog måske tages som en indikation på, at dette er tilfældet, og at der dermed er tale om en vis komorbiditet, når det gælder samtidige problemer forbundet med alkohol og pengespil.

## Narkotika

Det store flertal af både problemspillere og ikke-problemspillere har prøvet at tage narkotika, som her omfatter hash, amfetamin o.l. (tabel 10.8). Mens der ikke er nogen forskel mellem de to grupper, hvad angår hash, er der en signifikant forskel på, hvor mange der har prøvet amfetamin. Hver fjerde problemspiller oplyser således at have prøvet dette stof mod hver ottende ikke-problemspiller, og tilsvarende andele har taget amfetamin eller hash inden for det seneste år.

**Tabel 10.8**

Problemspillere og ikke-problemspillere, der har prøvet narkotika.

	Problem- spillere	Ikke-problem- spillere	Fishers
			eksakte test <sup>1</sup>
Procent			
Har prøvet narkotika eller hash	46	37	0,0484 <sup>2</sup>
Heraf:			
Har prøvet amfetamin	25	12	0,0229 <sup>2</sup>
Har taget narkotika inden for det seneste år	22	13	0,0810 <sup>2</sup>
Har prøvet hash	96	95	n.s.
Har modtaget behandling	2	0	n.s.

1. Fishers eksakte test n.s. for p-værdi > 0,15-niveau.

2. Fishers eksakte test er signifikant for, at flere problemspillere end ikke-problemspillere har angivet det pågældende på 0,10-niveau.

For de omkring 46 pct. af problemspillerne og 37 pct. af ikke-problemspillerne, der har prøvet at tage narkotika, har den gennemsnitlige debutalder for begge grupper været omkring 17-18 år (tabel 10.9). Endelig viser det sig, at der er nogle få problemspillere, der har modtaget behandling for narkotikamisbrug, men at det ikke er de samme, som har modtaget hjælp og/eller behandling for problemer med deres spilleadfærd.

**Tabel 10.9**

Narkotika-debutalder.

	Gennemsnit	Median	Std.	N
Problemspillere	17,2	17	3,38	81
Ikke-problemspillere	17,8	17	4,47	100

T-test af forskellen mellem problemspillere og ikke-problemspilleres debutalder n.s. på 0,15-niveau.





# LITTERATUR

- Bonke, J. & Borregaard, K. (2006): *Ludomani i Danmark – udbredelse af pengespil og problemspillere*. København: Socialforskningsinstituttet. Rapport 06:12.
- Christoffersen, M.N. (2000): Risikofaktorer i barndommen – langtidsvirkninger af forældres misbrug. *Psykologisk Pædagogisk Rådgivning*, 37, 3:257-268.
- Christoffersen, M.N. (2000): Growing up with unemployment: A study of parental unemployment and children's risk of abuse and neglect based on national longitudinal 1973 birth cohorts in Denmark. *Childhood*, 7, 4:421-38.
- Gerstein, D., Hoffmann, J., Larison, C., Engelman, L., Murphy, S., Palmer, A., Chushro, L., Toce, M., Hohnson, R., Buie, T. & Hill, M.A. (1999): *Gambling Impact and Behavior Study*. National Opinion Research Center at the University of Chicago. USA.
- Jacobs, D.F. (1989): A general theory of addictions: Rationale for and evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviours. I: Shaffer, H.J., Stein, S.A., Gambino, B. & Cummings, T.N. (eds.): *Compulsive gambling. Theory, research, and practice*, p. 35-64. Lexington Books. Massachusetts. Toronto.

- Johansson, A. & Götestam, K.G. (2004): Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *Research Report, no. 95*, vol. 25, 2004. Trondheim, Norway: The Norwegian University of Science and Technology.
- Jonsson, J., Andréén, A., Nielsson, T., Svensson, O., Munck, I., Kindstedt, A. & Rönnerberg, S. (2003): *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem?* Statens Folkhälsoinstitutet. Rapport nr. 2003:22. Stockholm.
- Joukhador, J., Blaszczynski, A. & Maccallum, F. (2004): Superstitious Belief in Gambling Among Problem and Non-Problem Gamblers: Preliminary Data. *Journal of Gambling Studies*, vol. 20, no. 2, pp. 171-180.
- Lund, I. (2007): Lessons from the Grey Area: A Closer Inspection of At-risk Gamblers. *Journal of Gambling Studies*. (Forthcoming).
- Nielsen, P. & Røjskjær, S. (2005): *Ludomani. Karakterisika. Psykopatologi og behandlingsforløb – en undersøgelse af ludomaner i behandling*. Ringgården. Middelfart.
- Ploug, N. (red.) (2007): *Social arv og social ulighed*. København: Hans Reitzels forlag.

## SFI-RAPPORTER SIDEN 2006

SFI-rapporter kan købes eller downloades gratis fra [www.sfi.dk](http://www.sfi.dk). Enkelte rapporter er kun udkommet som netpublikationer, hvilket vil fremgå af listen nedenfor.

- 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. Arbejdspladsers 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. Kontakt denne eller send bestilling pr. e-mail til [bestilling@servicestyrelsen.dk](mailto:bestilling@servicestyrelsen.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 i Danmark. Udbredelsen af pengespil og problemspillere*. 2006. 79 s. ISBN 87-7487-811-5. Kr. 85,00.
- 06:13 Müller, M.M.: *Arbejds miljø og indvandrere. Erfaringer i forhold til rekruttering og fastholdelse*. 2006. 92 s. ISBN 87-7487-816-6. Kr. 90,00.
- 06:14 Hansen, H.: *Time Series of APW-Calculations – Module for Great Britain 1991-2004*. 2006. 83 s. ISBN 87-7487-815-8. Netpublikation.
- 06:15 Clausen, J., Heinesen, E. og Hussain, M.A.: *De nye kommuners rammevilkår for beskæftigelsesindsatsen*. 2006. 106 s. ISBN 87-7487-824-7. Netpublikation.
- 06:16 Christensen, G. og Christensen, S.: *Etniske minoriteter, frivilligt socialt arbejde og integration. Afdækning af muligheder og perspektiver*. 2006. 220 s. ISBN 87-7487-817-4. Netpublikation.
- 06:17 Schimmel, G.: *LO-dokumentation nr. 2/2006. Barrierer for kvinder i fagligt arbejde. En kvalitativ undersøgelse af årsagerne til kvinders lavere repræsentation i LO-fagbevægelsen*. 2006. 120 s. ISBN-10: 87-7735-770-1, ISBN-13: 978-87-7735-770-1. Kr. 20,00. Rapporten er udgivet af Landsorganisationen i Danmark.
- 06:18 Boje, T.P.: *Frivillighed og nonprofit i Danmark. Omfang, organisation, økonomi og beskæftigelse*. 2006. 275 s. ISBN 87-7487-821-2. Kr. 250,00.
- 06:19 Boje, T.P., Fridberg, T. og Ibsen, B. (redaktion): *Den frivillige sektor i Danmark. Omfang og betydning*. 2006. 172 s. ISBN 87-7487-822-0. Kr. 160,00.

- 06:20 Geerdsen, P.P., og Geerdsen, L.: *Fra aktivering til beskæftigelse. En gennemgang af aktiveringsindsatsen i det danske dagpengesystem.* 2006. 72 s. ISBN 87-7487-818-2. Kr. 70,00
- 06:21 Jespersen, C.: *Socialt udsatte børn i dagtilbud.* 2006. 108 s. ISBN 87-7487-835-2. Kr. 100,00
- 06:22 Christensen, V.T.: *Uhørt? Betydningen af nedsat hørelse for arbejdsmarkedstilknytning og arbejdsliv.* 2006. 254 s. ISBN 87-7487-823-9. Kr. 248,00.
- 06:23 Jensen, T.G., Schmidt, G., Jareno, K.N. & Roselius, M.: *Indsatser mod æresrelateret vold.* 2006. 185 s. ISBN: 87-7487-825-5. Netpublikation.
- 06:24 Miiler, M.M., Høgelund, J. & Geerdsen, P.P.: *Handicap & beskæftigelse. Udviklingen mellem 2002 og 2005.* 2006. 128 s. ISBN 87-7487-826-3. Kr. 110,00.
- 06:25 Christensen, E. & Andersen, K.V.: *Livsvilkår for børn med familie på danske asylcentre.* 2006. 120 s. ISBN: 87-7487-827-1. Kr. 120,00.
- 06:26 Rostgaard, T.: *Oplysning om demens. En evaluering af Socialministeriets pulje til oplysning om demens.* 2007. 65 s. ISBN: 978-87-7487-829-2. Kr. 60,00.
- 06:27 Bengtsson, S. & Nemli, A.: *Oplevelsen af MST. Forældres, unges og terapeuters erfaringer med Multisystemisk Terapi.* 2006. 136 s. ISBN: 87-7487-830-1. Kr. 140,00.
- 06:28 Stigaard, M.V., Sørensen, M.F., Winter, S.C., Friisberg, N. & Henriksen, A.C.: *Kommunernes beskæftigelsesindsats.* 2006. 113 s. ISBN 87-7487-832-8. Kr. 90,00.
- 06:29 Madsen, M.B., Mortensøn, M.D. & Rosdahl, A.: *Arbejdsmarkedsparat eller ej? En kvalitativ undersøgelse af visitationen af kontanthjælpsmodtagere i ti kommuner.* 2006. 109 s. ISBN 87-7487-833-6. Kr. 100,00.
- 06:30 Rosdahl, A. & Petersen, K.N.: *Modtagere af kontanthjælp. En literaturoversigt om kontanthjælpsmodtagere og den offentlige indsats for at hjælpe dem.* 2006. 87 s. ISBN 87-7487-834-4. Kr. 65,00.
- 06:31 Deding, M & Jakobsen, V.: *Indvandreres arbejdsliv og familieliv.* 2006. 101 s. ISBN 87-7487-836-0. Netpublikation.
- 06:32 Deding, M., Lausten, M. & Andersen, A.R.: *Børnefamiliers balance mellem familie- og arbejdsliv.* 2006. 139 s. ISBN 87-7487-837-9. Netpublikation.

- 06:33 Hansen, H.: *Time Series of APW-Calculations – Module for Denmark 1994-2005*. 2006. 121 s. ISBN 87-7487-838-7. Netpublikation.
- 06:34 Christensen, E.: *Uledsagede asylansøgerbørn*. 2006. 64 s. ISBN 87-7487-840-9. Kr. 65,00.
- 06:35 Christensen, V.T.: *Hard of Hearing? Hearing problems and working life*. 2006. 49 s. ISBN 87-7487-823-9. Engelsk sammenfatning af rapporten *Uhørt?* Netpublikation.
- 07:01 Damgaard, B. & Boll, J.: *Opfølgning på sygedagpenge – Del I. Kommuners, lægers, og virksomheders erfaringer med de nye regler*. 2007. 116 s. ISBN 978-87-7487-842-1. Kr. 100,00.
- 07:02 Bach, Henning B. og Petersen, Kirstine N.: *Kontanthjælpsmodtagerne i 2006. En surveyundersøgelse af matchkategorier, arbejde og økonomi*. 2007. 146 s. ISBN 978-87-7487-843-8. Kr. 110,00.
- 07:03 Sivertsen, M.: *Hvordan virker indsatsen mod negativ social arv? Gennemgang og analyse af 54 projektevalueringer*. 2007. 55 s. ISBN 978-87-7487-844-5. Kr. 60,00.
- 07:04 Jespersen, S.T., Junge, M., Munk, M.D. & Olsen, P.: *Brain drain eller brain gain? Vandringer af højtuddannede til og fra Danmark*. 2007. 64 s. ISBN 978-87-7487-846-9. Netpublikation.
- 07:05 Benjaminsen, L.: *Storbypuljen – Indsatser for socialt udsatte. Ideer og erfaringer*. 2007. 47 s. ISBN 978-87-7487-847-6. Kr. 60,00. Pjece.
- 07:06 Müller, M. M., Havn, L., Holt, H., Jensen, S.: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2006*. 2007. 178 s. ISBN 978-87-7487-848-3. Kr. 180,00.
- 07:07 Madsen, M. B., Filges, T., Hohnen, Jensen S., Nærvig Petersen, Kirstine: *Vil De gerne have et arbejde?* 2007. 194 s. ISBN 978-87-7487-849-0. Kr. 175,00.
- 07:08 Nielsen, C., Benjaminsen, L., Dinesen P. T., Bonke, J.: *Effektmåling*. 2007. 180 s. ISBN 978-87-7487-850-6. Netpublikation.
- 07:09 Boesby, D.: *At oplyse om demens. Ideer og inspiration*. 2007. 18 s. Netpublikation.
- 07:11 Thorsager, L., Børjesson, E., Christensen, I. & Pihl, V.: *Metoder i socialt arbejde. Begreber og problematikker*. 2007. 128 s. ISBN 978-87-7487-852-0. Kr. 120,00.
- 07:14 Bonke, J.: *Ludomani i Danmark II. Faktorer af betydning for spilproblemer*. 2007. 92 s. ISBN 978-87-7487-853-7. Kr. 90,00.

# LUDOMANI I DANMARK II

## FAKTORER AF BETYDNING FOR SPILLEPROBLEMER

Rapporten belyser en række karakteristika ved problemspillere sammenlignet med ikke-problemspillere. Det viser sig, at flere problemspillere har haft en utryg og usikker opvækst, flere oplyser at have dårligt helbred, flere ryger og flere har prøvet at tage amfetamin, end ikke-problemspillere.

Problemspillere har også en mere urealistisk opfattelse af vinderchancerne ved forskellige pengespil, end ikke-problemspillere. De flestes bud på gevinststørrelser og tilbagebetalingsprocenter er mindst 10 pct. forkert, og de har ikke så meget styr på spillenes gevinstsandsynlighed, som de selv tror. Derudover er de mere tilbøjelige end andre spillere til at mene, at dygtighed kan øge deres vinderchancer.

Rapporten er baseret på geninterview med 453 af de 8.000 problemspillere og ikke-problemspillere, der indgik i SFI-rapporten: Ludomani i Danmark. Om udbredelsen af pengespil og problemspillere.

Socialforskningsinstituttet

07:14

90 kr. inkl. moms

ISSN: 1396-1810

