

PENGESPIL BLANDT UNGE I DANMARK 2007-2016

EN UNDERSØGELSE AF 12-17-ÅRIGES SPIL OM PENGE OG RISIKABLE
SPILLEADFÆRD



16:35

TORBEN FRIDBERG
JESPER FELS BIRKELUND

16:35

PENGESPIL BLANDT UNGE I DANMARK 2007-2016

EN UNDERSØGELSE AF 12-17-ÅRIGES SPIL OM PENGE OG
RISIKABLE SPILLEADFÆRD

TORBEN FRIDBERG
JESPER FELS BIRKELUND

KØBENHAVN 2016
SFI - DET NATIONALE FORSKNINGSCENTER FOR VELFÆRD

PENGESPIL BLANDT UNGE I DANMARK 2007-2016.
EN UNDERSØGELSE AF 12-17-ÅRIGES SPIL OM PENGE OG RISIKABLE
SPILLEADFÆRD

Afdelingsleder: Kræn Blume Jensen
Afdelingen for socialpolitik og velfærd

ISSN: 1396-1810

ISBN: 978-87-7119-416-6

e-ISBN: 978-87-7119-417-3

Layout: Hedda Bank

Forsidefoto: Colourbox

Oplag: 300

Tryk: Rosendahls a/s

© 2016 SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd

SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd

Hertuf Trolles Gade 11

1052 København K

Tlf. 33 48 08 00

sfi@sfi.dk

www.sfi.dk

SFI's publikationer kan frit citeres med tydelig angivelse af kilden.

INDHOLD

	FORORD	7
	SAMMENFATNING	9
1	INDLEDNING	19
2	BAGGRUND	21
	Regulering af spilmarkedet i Danmark	21
	Unge adgang til at spille om penge	23
	Spilleindtægter i Danmark 2007-2015	23
3	METODE OG DATA	27
	Dataindsamling	27
	Bortfald og vægtning	28
	Analyser og test	31

	Måling af brugen af pengespil og risikabel spilleadfærd	32
	Baggrundsforhold	38
	DEL I: UDBREDELSE AF PENGESPIL OG RISIKABEL SPILLEADFÆRD BLANDT UNGE I DANMARK 2007-2016	41
4	UDBREDELSE AF PENGESPIL BLANDT UNGE	43
	Hvor mange har spillet pengespil?	43
	Typer af pengespil	46
	Hvorfor man spiller, og hvem man spiller med	50
	Forbrug af tid og penge	54
	Sammenfatning	59
5	UDBREDELSE AF RISIKABEL OG PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD BLANDT UNGE	61
	Udbredelse af risikabel spilleadfærd, målt med NODS	61
	Udbredelse af risikabel og problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J	65
	Sammenligning med andre lande	71
	Sammenfatning	74
6	HVAD KENDETEGNER UNGE MED EN RISIKABEL SPILLEADFÆRD?	77
	Typer af pengespil	78
	Hvorfor man spiller, og hvem man spiller med	79
	Forbrug af tid og penge	81
	Sociale karakteristika	83
	Sammenfatning	94
7	PENGESPIL PÅ INTERNETTET	99
	Udbredelse af pengespil på internettet blandt unge	99

	Hvorfor man spiller pengespil på internettet, og hvem man spiller med	103
	Betalingsmidler	104
	Risikabel spilleadfærd og pengespil på internettet	105
	Sammenfatning	108
8	PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER	111
	Risikabel spilleadfærd og påvirkning fra pengespilsreklamer	114
	Sammenfatning	115
	DEL II: HVORDAN ER DET GÅET DE UNGE, DER HAVDE EN RISIKABEL SPILLEADFÆRD I 2007?	117
9	INDLEDNING	119
	Data	120
	Bortfald	120
	Sammenligning af risikogruppen og kontrolgruppen	123
	Analyser og test	124
10	UDVIKLINGEN I DE UNGES SPILLEKARRIERE 2007-2016	125
	Typer af pengespil i 2007 og 2016	125
	Forbrug af tid og penge i 2016	127
	Hvorfor man spiller i 2016	129
	Risikabel spilleadfærd i 2016	130
	Spillegæld, udelukkelse fra spil og behandling	132
	Sammenfatning	133
11	UDVIKLINGEN I SOCIALE FORHOLD OG HELBRED 2007-2016	135
	Demografiske og socioøkonomiske forhold	135
	Helbred	139

	Social støtte	141
	Misbrug	143
	Sammenfatning	146
12	FAKTORER FORBUNDET MED FORTSAT RISIKABEL SPILLEADFÆRD I 2016	149
	Demografiske og socioøkonomiske faktorer	149
	Fritid og familie	152
	Helbred og risikoadfærd	153
	Spillerelaterede faktorer	156
	Personlighed	158
	Multivariat analyse	160
	Sammenfatning	163
	BILAG	165
	Bilag 1 Metodisk diskussion af forskelle i resultater mellem danske undersøgelser	166
	Bilag 2 Metodisk diskussion af spørgemåde i den danske version af DSM-IV-MR-J	168
	Bilag 3 Bilagstabeller og -figurer	169
	LITTERATUR	173
	SFI-RAPPORTER SIDEN 2015	177

FORORD

I Danmark er der blevet gennemført en liberalisering af markedet for pengespil som fx væddemål, kortspil og spilleautomater med virkning fra 1. januar 2012. Nye udbydere er blevet godkendt til at udbyde pengespil i Danmark, og adgangen til internettet har gjort det nemmere at benytte sig af mulighederne for at spille om penge. En omfattende markedsføring af pengespil har endvidere gjort mulighederne for at spille om penge meget synlige. På denne baggrund har Skatteministeriet og Spillemyndigheden ønsket dels en ny undersøgelse af omfanget af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige unge, dels en undersøgelse af, hvorledes det er gået de unge, der i en tidligere undersøgelse i 2007 havde en risikabel spilleadfærd. Det er resultaterne fra disse to undersøgelser, SFI præsenterer i denne rapport.

Til undersøgelserne har der været tilknyttet en følgegruppe, bestående af Morten Thaning Thulstrup, Spillemyndigheden, Jan Madsen, Spillemyndigheden, Martin Ipsen, Spillemyndigheden, Michael Bay Jørsel, Center for Ludomani, Jakob Linnet, Forskningsklinikken for Ludomani, Jens Bonke, Rockwool Fondens Forskningsenhed, Ingrid Hornshøj Jensen, Skatteministeriet og Anne Kathrine Clinton, Skatteministeriet, som herved takkes for deres bidrag gennem drøftelser af oplæg og udkast til rapporten. Rapporten er tillige blevet læst og kommenteret af professor,

MSO Søren Kristiansen, Aalborg Universitet, der ligeledes her takkes for bidrag til rapporten.

Rapporten er udarbejdet af seniorforsker Torben Fridberg og videnskabelig assistent Jesper Fels Birkelund. Seniorforsker Stéphanie Vincent Lyk-Jensen og videnskabelig assistent Lena Bech Larsen har deltaget i undersøgelsens forberedelse. Skatteministeriet har finansieret undersøgelsen.

København, december 2016

AGI CSONKA

SAMMENFATNING

I Danmark blev der gennemført en liberalisering af markedet for pengespil som fx væddemål, kortspil og spilleautomater med virkning fra 1. januar 2012. Nye udbydere er blevet godkendt til at udbyde pengespil i Danmark, og samtidig har adgangen til internettet gjort det nemmere at benytte sig af mulighederne for at spille om penge. Udbuddet af pengespil og mulighederne for at spille er således vokset markant. En omfattende markedsføring af pengespil har endvidere gjort mulighederne for at spille om penge meget synlige. På denne baggrund har Skatteministeriet og Spillemyndigheden ønsket dels en ny undersøgelse af omfanget af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige unge, dels en undersøgelse af, hvorledes det er gået de unge, der i en tidligere undersøgelse i 2007 havde en risikabel spilleadfærd (Nielsen & Heidemann, 2008).

Undersøgelsen blandt de 12-17-årige er udført i forlængelse af en undersøgelse af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i den voksne befolkning i alderen 18-74 år, gennemført tidligere i 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

METODE OG DATA

For at kunne sammenligne med resultaterne fra 2007 har vi gennemført den nye undersøgelse med samme metode til måling af risikabel spilleadfærd, som blev anvendt i den tidligere undersøgelse. Her blev der anvendt en reduceret version af det internationalt validerede screeningsredskab NODS, som består af fem spørgsmål om blandt andet øgede spilleindsatser, eskapisme, tab af kontrol og løgne i forbindelse med pengespil.

I denne nye undersøgelse har vi, udover NODS, også anvendt screeningsredskabet DSM-IV-MR-J, der er udviklet til en målgruppe af børn og unge, og som blandt andet anvendes for at kunne sammenligne de danske resultater med resultater fra nyere undersøgelser, gennemført i andre lande. DSM-IV-MR-J består af ni spørgsmål, der dækker flere af de samme dimensioner som NODS, men inkluderer også spørgsmål om blandt andet pjækkeri, skænderier og kriminalitet i forbindelse med pengespil.

Undersøgelsen af udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige baserer sig på interview med 3.810 personer i 2007 og 3.570 personer i 2016. Disse personer er udtrukket fra CPR-registret som simple, tilfældige stikprøver af den danske befolkning af 12-17-årige. I de to undersøgelser fra 2007 og 2016 er der opnået svarprocenter på hhv. 74,7 pct. og 59,5 pct. For at tage højde for bortfaldet og for at gøre stikprøverne sammenlignelige over tid, så baserer rapportens analyser sig på data, vægtet med hensyn til demografiske og socio-økonomiske forhold.

DEL I: UDBREDELSE AF PENGESpil OG RISIKABEL SPILLEADFÆRD BLANDT UNGE I DANMARK 2007-2016

- Undersøgelsen af udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige i 2016 viser, at der i dag er færre unge, der spiller pengespil, sammenlignet med i 2007.
- Samtidig har andelen af 12-17-årige med en risikabel spilleadfærd ikke ændret sig siden den sidste undersøgelse i 2007.
- Skrabelodder er det spil, som flest af de 12-17-årige har prøvet, mens unge med en risikabel spilleadfærd hyppigst spiller væddemål og sportsspil.
- De færreste 12-17-årige spiller pengespil alene. Unge uden en risikabel spilleadfærd spiller oftest med forældre eller andre familiemedlemmer, mens unge med en risikabel spilleadfærd oftest spiller med venner.
- Det er langt overvejende drenge i de ældre aldersgrupper, der har en risikabel spilleadfærd.
- Andre kendetegn ved de unge med en risikabel spilleadfærd er, at de har et mindre åbent forhold til deres forældre, en lavere livstilfredshed, venner, der også spiller, og at de udviser andre former for risikoadfærd såsom rygning af tobak og hash.
- De fleste unge med en risikabel spilleadfærd, og en stigende andel af de unge generelt, spiller en del af deres pengespil online.
- Det store flertal af de unge mener ikke, at reklamer har indflydelse på, hvor meget de spiller, mens unge med en risikabel spilleadfærd oplever at blive påvirket mere.

FÆRRE UNGE BRUGER PENGE PÅ SPIL

Pengespil, som reguleres af Lov om spil, omfatter spil som lotto og andre lotterier (fx klasse-, vare- og landbrugslotterier samt foreningslotterier), skrabelodder, væddemål og sportsspil (fx bookmakere, Oddset og tips), spilleautomater, roulette, kortspil (fx poker og blackjack), heste- og hundevæddeløb samt bingo/banko.

For de fleste spiltyper må spiludbydere ikke modtage indsatser fra unge under 18 år (for lotto, andre lotterier og skrabelodder er aldersgrænsen 16 år). Alligevel har en ganske stor andel (40 pct.) af de unge i alderen 12-17 år i 2016 på et tidspunkt prøvet at spille pengespil. En

fjerdedel har spillet inden for det seneste år, og 5 pct. har spillet inden for den seneste måned.

Undersøgelsen viser imidlertid, at udbredelsen af pengespil blandt unge er mindre, end den var i den seneste undersøgelse i 2007, hvor 52 pct. oplyste, at de havde prøvet at spille pengespil nogensinde, og 7 pct. oplyste, at de havde spillet inden for den seneste måned.

At udbredelsen af pengespil blandt unge er mindre i dag, er i overensstemmelse med voksenundersøgelsen, der fandt, at andelen af 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for det seneste år, er faldet fra 76 pct. i 2005 til 63 pct. i 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

Skrabelodder er den mest populære spiltype blandt 12-17-årige i 2016, og 23 pct. har prøvet at købe et skrabelod på mindst ét tidspunkt i deres liv. Herefter følger spilleautomater (13 pct.), væddemål og sportsspil (12 pct.) og bingo/banko (10 pct.). Ser man alene på pengespil inden for den seneste måned, er det væddemål og sportsspil, som er den mest spillede spiltype.

Det er især blandt de ældre drenge, at man finder en del, der hyppigt spiller pengespil. I alt 28 pct. af de 15-17-årige drenge, der har spillet pengespil, oplyser, at de spiller mindst flere gange om måneden. Betydeligt færre af pigerne og af de yngre drenge spiller pengespil så hyppigt. De ældre drenge skiller sig også ud ved, at væddemål og sportsspil er deres mest spillede spiltype.

Spørger man de unge, hvorfor de spiller om penge, så er den hyppigst nævnte begrundelse, at det er for at hygge sammen med familie og venner. Næsten lige så mange har angivet, at det er for at vinde penge, og at det er, fordi det er underholdende. For mange af de 12-17-årige er der således et socialt element i at spille om penge. Nogle spiller oftest sammen med venner (38 pct.), andre med familie (34 pct.), mens 25 pct. har svaret, at de oftest spiller alene.

INGEN UDVIKLING I UDBREDELSEN AF RISIKABEL SPILLEADFÆRD

Målt med screeningsredskabet DSM-IV-MR-J er det 0,3 pct. af de 12-17-årige i Danmark i 2016, der har haft en problematisk spilleadfærd inden for det seneste år. Yderligere 1,2 pct. har haft en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år. Det svarer til, at i alt ca. 6.300 12-17-årige har haft en risikabel eller problematisk spilleadfærd i 2016.

Målt med det samme screeningsredskab, som blev anvendt i 2007 (den reducerede version af NODS), er det 7,8 pct. af de 12-17-årige

i Danmark i 2016, der har haft en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år. Det svarer til ca. 31.600 12-17-årige, hvilket er fem gange så mange, som vi finder med DSM-IV-MR-J. Det er vores vurdering, at DSM-IV-MR-J må anses som det bedste screeningsredskab til at identificere unge med en egentlig risikabel eller problematisk spilleadfærd, da det er specifikt udviklet til målgruppen og designet, så det udelukker unge, der kun udviser en meget lille grad af risikabel adfærd.

Udbredelsen af risikabel spilleadfærd har ikke ændret sig signifikant siden den sidste undersøgelse i 2007, hvor andelen af de 12-17-årige med en risikabel spilleadfærd var 8,9 pct. (målt med den reducerede version af NODS). At der ikke er kommet flere unge med en risikabel spilleadfærd står i kontrast til voksenundersøgelsen, der fandt, at andelen af 18-74-årige med en risikabel spilleadfærd (målt med det fulde NODS-screeningsinstrument) er steget fra 2,5 pct. i 2005 til 3,2 pct. i 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

Ved at sammenligne resultaterne fra vores undersøgelse med undersøgelser fra andre lande finder vi, at udbredelsen af pengespil samt risikabel og problematisk spilleadfærd blandt unge er lavere i Danmark, sammenlignet med andre nordiske lande. Vi må dog tage det forbehold, at undersøgelserne i nogle lande har anvendt et andet screeningsinstrument, og at undersøgelserne i de fleste lande baserer sig på klasseværelses-surveys, som muligvis giver højere estimater for udbredelsen af pengespil end befolkningsstudier, som denne undersøgelse er.

UNGE MED EN RISIKABEL SPILLEADFÆRD

Vi har undersøgt, om der er forskel på de unge, som vi betegner som havende en risikabel spilleadfærd, og andre unge uden en risikabel spilleadfærd. Undersøgelsen viser, at unge med en risikabel spilleadfærd har spillet flere forskellige typer af spil end andre unge, og at de særligt skiller sig ud ved i højere grad at spille væddemål og sportsspil.

Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er hygge med familie og venner den hyppigst nævnte begrundelse for at spille pengespil. Blandt unge med en risikabel spilleadfærd er der også en del, der nævner denne begrundelse, men at vinde penge og føle spænding er de hyppigst nævnte begrundelser.

Unge med en risikabel spilleadfærd er først og fremmest karakteriseret ved at være ældre drenge. Andre kendetegn er, at de har venner, der også jævnligt spiller pengespil, at de klarer sig dårligere i skolen, at

deres forældre i højere grad er uden for beskæftigelse, og at de har et mindre åbent forhold til deres forældre. Derudover er en risikabel spilleadfærd blandt unge forbundet med en generelt lavere livstilfredshed, følelser af ensomhed og udvisning af andre former for risikoadfærd såsom kriminalitet og rygning af tobak og hash.

PENGESPIL PÅ INTERNETTET

I Lov om spil skelnes der mellem landbaserede spil og onlinespil. Landbaserede spil er spil, der indgås ved, at en spiller og en spiludbyder eller spiludbyderens forhandler mødes fysisk. I de senere år er mulighederne for at spille om penge online imidlertid blevet større, og undersøgelsen viser da også, at andelen af 12-17-årige, der har spillet om penge online, er større i 2016 end den var i 2007. I 2016 har 23 pct. af de unge, der nogensinde har spillet pengespil, spillet onlinepengespil på computer, mobil, tablet eller lignende. I 2007 drejede det sig om 12 pct.

Der er betydelige forskelle på omfanget af onlinepengespil i 2016 mellem forskellige grupper af de 12-17-årige. For drengenes vedkommende stiger andelen hastigt med stigende alder, og blandt de 17-årige drenge, der har spillet pengespil, er det 40 pct., der har spillet online. Det er kun en mindre andel af pigerne, som har spillet pengespil online. De største andele af unge onlinespillere findes ved kortspil, væddemål og sportsspil samt roulette.

Lidt mere end halvdelen (57 pct.) af alle 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil, oplyser, at de bruger eget betalingskort, når de spiller online, på trods af at spiludbyderne har pligt til at håndhæve en aldersgrænse på 18 år. 25 pct. bruger forældres betalingskort, 10 pct. bruger venners betalingskort, og 14 pct. bruger andre midler.

Ca. halvdelen af de unge med en risikabel spilleadfærd har prøvet at spille pengespil online, hvilket er betydeligt flere end blandt andre unge. En betydelig del af de unge med en risikabel spilleadfærd, der har spillet online, har endvidere prøvet at spille på mobil/tablet, har live-bettet og har modtaget bonusser online. De fleste af dem, der udnytter disse muligheder, er enige i, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort, hvis de ikke havde haft disse muligheder.

PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Der bliver reklameret ganske omfattende for pengespil i alle danske medier, men flertallet af de 12-17-årige, der har spillet pengespil, mener

imidlertid ikke, at reklamerne har indflydelse på, hvor meget de spiller. Det er mest blandt de 14-17-årige drenge, at nogle mener, at reklamer har en indflydelse på omfanget af deres pengespil. Undersøgelsen peger dog også på, at unge med en risikabel spilleadfærd oplever at blive påvirket mere af reklamer for pengespil end andre unge.

DEL II: HVORDAN ER DET GÅET DE UNGE, DER HAVDE EN RISIKABEL SPILLEADFÆRD I 2007?

- Den opfølgende undersøgelse i 2016 af de 12-17-årige unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, viser, at de fleste fortsat spiller pengespil i et eller andet omfang (72 pct.).
- Til gengæld er det de færreste unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der også har en risikabel spilleadfærd i 2016 (19 pct.).
- Meget få af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 har udelukket sig selv fra spil, og ingen har udviklet en spillegæld eller søgt hjælp eller behandling vedrørende spilvaner.
- Der er kun få forskelle i sociale forhold og helbred mellem unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 ved opfølgningen i 2016.
- Blandt de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 er det primært drenge med mindre veluddannede forældre, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i dag.

UDVIKLINGEN I DE UNGES SPILLEKARRIERE

Gruppen med en risikabel spilleadfærd (målt med den reducerede version af screeningsredskabet NODS) og en matchet kontrolgruppe af unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 er blevet geninterviewet i 2016 til en opfølgende undersøgelse. Undersøgelsen viser, at de fleste unge i begge grupper spiller pengespil i 2016 i et eller andet omfang. I 2016 havde 72 pct. af gruppen med en risikabel spilleadfærd i 2007 spillet mindst ét pengespil inden for det seneste år mod 67 pct. af gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007.

Selvom der ikke længere er signifikant flere, der spiller pengespil, i gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, sammenlignet med gruppen uden en risikabel spilleadfærd i 2007, så er der fortsat en lidt større andel i førstnævnte gruppe, der spiller pengespil flere gange om ugen i 2016.

En overvejende del (81 pct.) af de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd, har i 2016 ikke haft en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år (målt med den fulde version af screeningsredskabet NODS). At de unge havde en risikabel spilleadfærd i 12-17-års alderen i 2007, betyder således ikke, at de nødvendigvis også er i risiko eller har problemer med pengespil ni år senere, i 2016.

Undersøgelsen viser dog, at næsten hver femte (19 pct.) af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, også i 2016 spiller om penge i et omfang, hvor de bliver karakteriseret som havende en risikabel spilleadfærd. 15 pct. af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, er risikospillere i 2016, og 4 pct. er problemspillere eller ludomaner i 2016.

Der er praktisk talt ingen af de unge, hverken med eller uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der i dag har en spillegæld, eller som har været i behandling for deres spilvaner. Enkelte har brugt muligheden for at udelukke sig selv fra spil gennem ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller andre tilbud.

UDVIKLINGEN I SOCIALE FORHOLD OG HELBRED

Der er få forskelle i sociale forhold og helbred i 2016 mellem grupperne af unge med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007. Der er dog flere af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, som er i gang med eller har afsluttet en erhvervsfaglig uddannelse i 2016. Omvendt er der relativt færre i denne gruppe, der har afsluttet eller er i gang med en mellemlang videregående uddannelse i 2016.

Der er ikke forskel mellem de to grupper i vurderingen af deres helbred og livstilfredshed i 2016. Der er dog flere af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, som ryger dagligt, og som har taget stoffer inden for det seneste år i 2016.

FAKTORER FORBUNDET MED FORTSAT RISIKABEL SPILLEADFÆRD

Blandt dem, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, er det signifikant flere af drengene end af pigerne, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i dag. 24 pct. af drengene med en risikabel spilleadfærd i 2007 har det fortsat i 2016, sammenlignet med 2 pct. af pigerne. Uddannelse har endvidere en signifikant betydning. Færre af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 har fortsat en risikabel spilleadfærd i 2016, hvis de i 2016 er i gang med eller har gennemført en mellemlang eller lang videregående

uddannelse. Også blandt de unge, hvis forældre har en mellemlang eller lang videregående uddannelse, er det signifikant færre, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016.

Der er ingen væsentlige forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, med hensyn til alder, etnicitet, civilstand, hjemmeboende børn og arbejdsmarkedstilknytning. Til gengæld er høj livstilfredshed forbundet med en mindre sandsynlighed for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016. Det skal dog bemærkes, at livstilfredshed er målt i 2016, og derfor kan en lav livstilfredshed lige så vel være en konsekvens af, at den risikable spilleadfærd er fortsat, som den kan være skyld i det. Det spørgsmål er det ikke muligt at besvare i denne undersøgelse.

INDLEDNING

Formålet med denne rapport er at belyse udviklingen i udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige unge i perioden fra 2007 til 2016 samt at belyse, hvorledes det er gået de unge, der i en tidligere undersøgelse i 2007 havde en risikabel spilleadfærd. Undersøgelsen blandt de 12-17-årige er udført i forlængelse af en undersøgelse af udviklingen i udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i den voksne befolkning i alderen 18-74 år, som er gennemført tidligere i 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd gennemførte i 2007 en undersøgelse for Spillemyndigheden i Danmark blandt 12-17-årige unge for at belyse udbredelsen (prævalensen) og karakteren af pengespil og for at give et grundlag for at skønne, hvor mange der kan risikere at få problemer med pengespil senere hen (Nielsen & Heidemann, 2008). Som tidligere nævnt er der med virkning fra 1. januar 2012 gennemført en liberalisering af spillemarkedet i Danmark. Der er kommet nye udbydere af pengespil på markedet, og adgangen til internettet har gjort det nemmere at benytte sig af mulighederne for at spille om penge. Udbuddet af pengespil er således vokset markant. Dette er baggrunden for, at Skatteministeriet og Spillemyndigheden har ønsket de nye undersøgelser af omfanget af pengespil og spilleproblemer gennemført i 2016.

For at kunne sammenligne med resultaterne fra 2007 er den nye prævalensundersøgelse blandt de 12-17-årige gennemført med samme metode til måling af risikabel spilleadfærd, som blev anvendt i den tidligere undersøgelse. Her blev der anvendt en reduceret version af den danske udgave af det internationalt validerede screeningsredskab NODS (NORC DMS Screen for Gambling Problems). Den fulde version af NODS er anvendt i undersøgelserne blandt de voksne i 2005 (Bonke & Borregaard, 2006) og 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016). I den reducerede version, anvendt til de 12-17-årige, bliver der skelnet mellem: ikke-risikabel spilleadfærd / risikabel spilleadfærd.

Den reducerede version af screeningsredskabet NODS anvendes primært for at kunne følge udviklingen blandt de 12-17-årige i perioden fra 2007 til 2016. Herudover anvendes i denne nye undersøgelse screeningsredskabet DSM-IV-MR-J, som er udviklet til en målgruppe af børn og unge, og som blandt andet anvendes for at kunne sammenligne de danske resultater med resultater fra nyere undersøgelser, gennemført i andre lande. I DSM-IV-MR-J bliver der skelnet mellem: ikke-risikabel spilleadfærd / risikabel spilleadfærd / problematisk spilleadfærd.

Rapporten omfatter to dele. I første del præsenterer vi resultaterne fra prævalensundersøgelsen af udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige unge. I anden del præsenterer vi resultaterne fra den opfølgende undersøgelse af de 12-17-årige, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd.

BAGGRUND

REGULERING AF SPILMARKEDET I DANMARK

Som i de fleste andre lande er spilmarkedet i Danmark reguleret. Ifølge straffelovens § 203 er det strafbart at søge erhverv ved utilladt hasardspil eller væddemål, og ifølge § 204 er det strafbart at yde husrum til eller foranstalte utilladt hasardspil, ligesom det er strafbart at deltage i utilladt hasardspil på offentligt sted. I Lov om spil af 2010 (spilleloven) anføres det, at udbud eller arrangering af spil i Danmark kræver tilladelse, som kan gives af Spillemyndigheden under Skatteministeriet.

Spillemyndigheden overvåger det danske spilmarked for at sikre, at der ikke bliver udbudt spil i strid med spillelovens regler. Det kræver tilladelse at udbyde spil i Danmark, hvis:

- deltagerne skal betale et indskud (penge eller andet, der har økonomisk værdi)
- deltagerne gennem indskuddet kan opnå en gevinstchance (alle slags gevinster af økonomisk værdi)
- spillet har et element af tilfældighed.

Spilleloven omfatter bestemmelser om tilladelse af lotteri, klasselotteri, almennyttigt lotteri, væddemål, heste- og hundevæddemål, lokale puljevæddemål, landbaserede kasinoer, onlinekasinoer og gevinstgivende spilleautomater i spillehaller og restauranter.

Den nye spillelov, som trådte i kraft 1. januar 2012, medførte en delvis liberalisering af det danske spilmarked, idet tilladelse herefter kan gives til onlinekasino og væddemål, reguleret efter spilleloven. Pr. 1. maj 2016 er der givet tilladelser til i alt 26 udenlandske og danske udbydere af onlinekasino, samt 16 tilladelser til udbydere af onlinevæddemål (fx bookmakere). 13 udbydere har både tilladelse til onlinekasino og væddemål. Der er således tale om i alt 29 spiludbydere, der har tilladelse til at udbyde onlinekasino og/eller væddemål. Herudover er der givet syv indtægtsbegrænsede tilladelser til onlinekasino og tre indtægtsbegrænsede tilladelser til væddemål. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder for en periode af maksimalt ét år. Tilladelse til onlinekasino omfatter spillene roulette, blackjack, baccarat, punto banco, poker og spil på gevinstgivende spilleautomater. Herudover omfattes også alle andre spil, der har et element af både færdighed og tilfældighed (såkaldte kombinationsspil) som fx backgammon og whist. Tilladelse til væddemål omfatter spil, hvor deltagerne gætter på udfaldet af en begivenhed. Spillemyndigheden fører tilsyn med, at udbydere overholder bestemmelserne vedrørende udbydernes økonomiske og faglige drift, krav til spilsystemer, krav til spilkonti, information til spillerne, krav til markedsføring, spillernes mulighed for at begrænse spil, betaling af gebyrer mv. SKAT foretager ligeledes en registrering af tilladelsesindehaverne, idet SKAT står for opkrævning, kontrol og inddrivelse af afgifter på blandt andet gevinster.

Herudover giver Spillemyndigheden tilladelse til spilleautomater i spillehaller og restauranter, til arrangering af pokerturneringer samt til p.t. syv landbaserede kasinoer i Danmark. Endvidere har nogle monopolere tilladelse til at udbyde spil. Det drejer sig om Danske Lotteri Spil, Klasselotteriet, Landbrugslotteriet og Varelotteriet.

Endelig udsteder Spillemyndigheden tilladelse til almennyttige lotterier, som omfatter alt lige fra klassiske tombolaer og traditionelle lodsedler til sms-lotterier i forbindelse med indsamlingsshow's på landsdækkende radio eller tv.

Det er dog stadig Danske Spil A/S, der står for den største del af Spilmarkedet i Danmark. Selskabet, der tidligere hed Dansk Tipstjeneste A/S, blev oprettet i 1948. Det ejes for 80 pct.'s vedkommende af staten,

mens DGI (Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger) og DIF (Danmarks Idrætsforbund) ejer resten. Siden den delvise liberalisering i 2012 trådte i kraft, har Danske Spil A/S haft to datterselskaber. Det er Danske Lotteri Spil A/S, som har monopol på at udbyde lotteri og blandt andet udbyder Lotto og skrabespil, og Danske Licens Spil A/S, der er i direkte konkurrence med internationale og andre danske spilleselskaber og blandt andet udbyder Oddset.

UNGES ADGANG TIL AT SPILLE OM PENGE

Ifølge spillelovens § 34 må tilladelsesindehavere ikke modtage indsatser fra unge under 18 år. Det gælder dog ikke salg af lotteri og klasselotteri, hvor tilladelsesindehaverne gerne må modtage indsatser fra personer på 16 år og derover. Der skelnes i spilleloven ikke her mellem landbaseret og online udbud af spil. Aldersgrænsen håndhæves ved, at tilladelsesindehaverne er forpligtede til at sikre, at deres spillere verificerer de oplysninger, som de giver fx ved oprettelse af en spilkonto. Det kan blandt andet ske ved brug af NemID. Tilladelsesindehaverne er forpligtede til at bruge NemID ved login via en pc, mens der ikke er krav om NemID ved login på mobile enheder. En spiller skal dog have verificeret sin spillerkonto via NemID, før det er muligt at udbetale en eventuel gevinst. Det gælder også konti, oprettet via mobile enheder. Det er tilladelsesindehaverne, der selv definerer, hvilke betalingskort de ønsker at modtage, så længe at betalingerne kommer fra et kort, der er udstedt af en udbyder af betalingstjenester, der i henhold til betalingstjenesteloven udbydes lovligt i Danmark. Selv om unge under 18 år kan få udstedt betalingskort, skal kravene til verifikation af spilleroplysninger sikre, at aldersgrænsen bliver overholdt. Som det fremgår af denne rapport, er der unge, der spiller nogle spiltyper, selv om det i princippet ikke burde være muligt i deres alder. Undersøgelsen kan ikke besvare, hvorledes dette alligevel kan lade sig gøre.

SPILLEINDTÆGTER I DANMARK 2007-2015

Spillemyndigheden offentliggør i sin årsberetning den samlede bruttopilleindtægt (BSI) fra alle de regulerede spiltyper. Bruttospilleindtægten er

spillernes indskud, fratrukket gevinster, og er således et udtryk for, hvor meget spillerne reelt bruger på spil og dermed deres tab.

I 2007 blev bruttospilleindtægten opgjort til 7,4 mia. kr., hvilket fremgår af tabel 2.1. I 2015 udgjorde bruttospilleindtægten 8,4 mia. kr.

TABEL 2.1

Bruttospilleindtægt (BSI) – spillernes indskud, fratrukket gevinster – i Danmark, fordelt på spiltyper. 2007-2015. Mio. kroner.

Spiltyper:	2007	2011	2012	2013	2014	2015
Lotterier	3.835	3.545	3.145	3.100	2.940	3.015
Spilleautomater	2.300	1.785	1.820	1.630	1.505	1.555
Væddemål	620	750	1.175	1.385	1.780	2.030
Onlinekasino	-	-	870	990	1.075	1.325
Landbaserede kasinoer	450	320	345	335	325	340
Hestevæddeløb	170	145	145	135	130	120
Alle regulerede spil	7.375	6.545	7.500	7.575	7.755	8.385
Alle regulerede spil (2015-priser)	8.506	6.818	7.669	7.683	7.802	8.385

Kilde: Spillemyndigheden, 2015: Årsberetning. Spillemyndigheden, 2016: Årsberetning.

I perioden fra 2007 til 2011 var der et fald i bruttospilleindtægten fra ca. 7,4 mia. kr. til ca. 6,5 mia. kr. I årsberetningen fra Spillemyndigheden bliver det nævnt, at årsagen til faldet kan være den svage økonomiske udvikling i perioden samt vedtagelsen af rygeloven i 2007, som betød, at det ikke længere var muligt at ryge i de fleste spillehaller og restaurationer med spilleautomater. Men det nævnes også, at en årsag kan være, at en del af forbruget flyttede sig til uregulerede sider for onlinevæddemål og onlinekasino, idet der på dette tidspunkt endnu ikke var et reguleret udbud af onlinekasino og pokerspil.

Fra 1. januar 2012 har markedet for onlinekasino og onlinevæddemål imidlertid været delvist liberaliseret, hvilket gav en stigning i bruttospilleindtægten fra ca. 6,5 mia. kr. i 2011 til 7,5 mia. kr. i 2012. I perioden 2012 til 2014 er forbruget kun steget svagt og på niveau med stigningen i privatforbruget generelt. Ser man på hele perioden fra 2007 til 2015, har væksten i forbrug på lovlige spil været mindre end væksten i privatforbruget. Udvidelsen af spilmarkedet som følge af liberaliseringen af væddemål og onlinekasino har således ikke haft mærkbar betydning for det samlede spilforbrug (Spillemyndigheden, 2016).

I 2015 er der imidlertid tale om en vækst i spilforbruget på 8,1 pct. i forhold til forbruget i 2014. I 2015 svarer det til, at hver dansker

over 18 år i gennemsnit brugte ca. 1.870 kr. på lovlige pengespil. I årsberetningen 2016 fra Spillemyndigheden bliver væksten i 2015 forklaret ved, at de danske forbrugere generelt var meget optimistiske i 2015, som det kan aflæses i de månedlige tal for forbrugertilliden fra Danmarks Statistik. I årsberetningen nævnes det, at der normalt er en meget stærk sammenhæng mellem forbrugertilliden og udviklingen i spilforbruget. Forbrugertilliden steg i 2015 til et niveau, som ikke var set siden 2006. I slutningen af 2015 og i begyndelsen af 2016 er forbrugertilliden imidlertid faldet igen til et niveau som i 2013.

Tager man hensyn til udviklingen i forbrugerpriser og indekserer bruttospilleindtægten med det gennemsnitlige årlige forbrugerprisindeks (2015=100), fremgår det, at bruttospilleindtægten faldt fra ca. 8,5 mia. kr. i 2007 til ca. 6,8 mia. kr. i 2011 i 2015-priser. I 2012 steg bruttospilleindtægten til ca. 7,7 mia. kr. og i de to følgende år yderligere til ca. 7,8 mia. kr. i 2014 og endelig til ca. 8,4 mia. kr. i 2015. Målt med de pristalsindekserede beløb har der således fundet et moderat fald sted i befolkningens forbrug på pengespil frem til 2011, og fra 2012 en moderat stigning, hvilket betyder, at bruttospilleindtægten i 2015 næsten er på niveau med bruttospilleindtægten i 2007.

TABEL 2.2

Bruttospilleindtægt (BSI) – spillernes indskud, fratrukket gevinster – i Danmark, fordelt på spiltyper. 2007-2015. Procent.

Spiltyper:	2007	2011	2012	2013	2014	2015
Lotterier	52	54	42	41	38	36
Spilleautomater	31	27	24	22	19	19
Væddemål	8	11	16	18	23	24
Onlinekasino	-	-	12	13	14	16
Landbaserede kasinoer	6	5	5	4	4	4
Hestevæddeløb	2	2	2	2	2	1
I alt	100	100	100	100	100	100

Kilde: Spillemyndigheden, 2015: Årsberetning. Spillemyndigheden, 2016: Årsberetning.

Liberaliseringen af spillemarkedet med virkning fra 1. januar 2012 har medført en ændring i spilforbrugets fordeling på typer af spil, som tabel 2.2 viser. I 2015 udgjorde lotterier stadig den største andel af spilforbruget med 36 pct., men lotteriernes andel er faldet betydeligt efter liberaliseringen. I 2007 og 2011 udgjorde lotterierne over halvdelen af det lovlige spilforbrug i Danmark. Til gengæld er andelen af væddemål øget fra 8

pct. i 2007 til 24 pct. i 2015, og tilladelsen af onlinekasino har ført til, at 16 pct. af spilforbruget foregår på onlinekasinoerne i 2015. Den samlede andel af spilforbruget på væddemål og onlinekasino udgør således 40 pct. i 2015.

METODE OG DATA

I dette kapitel beskriver vi metode og data for undersøgelsen af udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige i Danmark i 2016. Yderligere oplysninger om metode og data for den opfølgende undersøgelse i 2016 af unge, der i en tidligere undersøgelse i 2007 havde en risikabel spilleadfærd, findes i kapitel 9.

DATAINDSAMLING

Undersøgelsen af udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige baserer sig på interview med 3.570 personer. Disse personer er udtrukket fra CPR-registret som en simpel, tilfældig stikprøve af den danske befolkning af 12-17-årige.

Interviewene er blevet gennemført pr. telefon, og indsamlingen blev foretaget i februar/april 2016 af interviewerkorpset hos Danmarks Statistiks surveyafdeling, DST-Survey. Forud for hvert enkelt interview blev der udsendt en introduktionsbeskrivelse med oplysninger om formål og udvælgelse. For respondenter på 12-14 år blev der rettet henvendelse til forældrene med information om undersøgelsen og om, at deres barn var blevet udtrukket til at deltage. Det er ligeledes forældrenes telefonnummer, der blev ringet op til for at foretage interview med barnet.

De respondenter, som ikke kunne kontaktes via telefon, har fået tilsendt to rykkerbreve med et link til et webskema samt et rykkerbrev til deres e-boks-postkasse. For respondenter på 15-17 år blev der sendt et orienteringsbrev til forældrene med information om undersøgelsen og om, at deres barn var blevet udtrukket til at deltage. De unge fik også selv et brev med samme informationer, og det er den unges eget mobiltelefonnummer, der blev ringet op til. De respondenter, som ikke kunne kontaktes via telefon, har fået tilsendt to rykkerbreve med et link til et webskema. I alt 2.971 (83 pct.) af besvarelserne er indhentet via telefon og 599 (17 pct.) via web.

Surveyen for de 12-17-årige i 2016 er koblet med data fra en tilsvarende survey i 2007, der også havde til formål at undersøge udbredelsen af pengespil og spilleproblemer. Dette var en repræsentativ survey af 3.810 12-17-årige. Vi undersøger udviklingen i udbredelsen af pengespil og spilleproblemer over tid ved at koble data fra de to undersøgelser. I enkelte analyser anvender vi også data fra to surveys af udbredelsen af pengespil og spilleproblemer i den voksne danske befolkning fra hhv. 2005 og 2016. Fra disse surveys har vi anvendt oplysninger om 18-29-årige som et sammenligningsgrundlag for de 12-17-årige unge.

BORTFALD OG VÆGTNING

Af en bruttostikprøve på 6.138 personer blev 138 personer i udvælgelsesprocessen sorteret fra pga. adressebeskyttelse og lignende. Ud af nettostikprøven på 6.000 personer blev der gennemført interview med 3.570 personer, hvilket giver en opnåelsesprocent på 59,5 pct. Det er noget lavere end undersøgelsen fra 2007, der havde en opnåelsesprocent på 74,7 pct. Faldet i opnåelsesprocent er en generel trend i spørgeskemaundersøgelser de seneste 10 år og skyldes dels, at der er flere nægttere, dels en ændring i dataindsamlingsmetoden.

Som det fremgår af tabel 3.1, var der i 2016 20,2 pct. nægttere, hvilket er flere end i 2007, hvor andelen af nægttere var 11,5 pct. Samtidig er andelen, der ikke kunne træffes (herunder tilfælde, hvor telefonnummer ikke kunne findes), steget fra 8,8 pct. i 2007 til 16,5 pct. i 2016. Denne stigning i bortfaldet skyldes blandt andet, at dataindsamlingsmetoden er skiftet fra at være pr. telefon med besøgsopfølgning i 2007 til at være pr. telefon med webopfølgning i 2016. I de tilfælde, hvor telefon-

nummeret ikke kunne findes i 2007, blev respondenterne således forsøgt kontaktet på adressen, hvorfor kategorien ”telefonnummer ikke fundet” ikke indgår. Stigningen i bortfaldet kan også skyldes, at det generelt er blevet sværere at opnå telefonisk kontakt til folk i takt med, at fastnettelefoner er blevet langt mindre udbredte.

TABEL 3.1

Stikprøver til undersøgelserne i 2007 og 2016, fordelt efter besvarelser og bortfaldskategorier. Procent og antal.

	2007		2016	
	Procent	Antal	Procent	Antal
<i>Besvarelser</i>				
Interview gennemført	74,4	3.796	58,6	3.513
Interview delvist gennemført	0,3	14	1,0	57
I alt	74,7	3.810	59,5	3.570
<i>Bortfald</i>				
Nægtede at deltage	11,5	585	20,2	1213
Kunne ikke træffes	8,8	449	8,0	478
Telefonnummer ikke fundet	-	-	8,5	510
Andet bortfald	5,0	256	3,8	229
I alt	25,3	1.290	40,5	2.430
<i>Stikprøve i alt</i>	100,0	5.100	100,0	6.000

Kilde: Surveydokumentation fra Danmarks Statistik.

Tabel 3.2 viser, at der er visse skævheder i, hvem der har deltaget i undersøgelserne, i både 2007 og 2016. Skævhederne i de to undersøgelser ligner hinanden meget, men er med hensyn til køn og alder mere udtalte for 2007 og med hensyn til etnicitet og socioøkonomisk baggrund mere udtalte for 2016. I 2007 var der lidt flere piger end drenge, der deltog, mens der ingen forskel er med hensyn til køn i 2016. I begge år er der flere af de yngre unge, der har deltaget, hvilket er særlig tydeligt i 2007, hvor svarprocenten er 83,3 pct. blandt de 12-14-årige og 65,6 pct. blandt de 15-17-årige. Skævhederne i bortfaldet er også tydelige med hensyn til etnicitet, hvor svarprocenten i 2016 er 61,1 pct. for unge med dansk herkomst og 47,8 pct. for unge indvandrere og efterkommere. Med hensyn til mors uddannelse, forældres beskæftigelse og familieindkomst er der i begge år skævheder i undersøgelsebortfald på den måde, at svarprocenten er højest blandt unge, hvis mødre har højere uddannelser, og hvis forældre er i beskæftigelse og har en høj indkomst.

TABEL 3.2

Stikprøve, antal svar og svarprocent ved undersøgelserne i 2007 og 2016, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Antal og procent.

	2007			2016		
	Antal i stikprøven	Antal svar	Svarprocent	Antal i stikprøven	Antal svar	Svarprocent
I alt	5.100	3.810	74,7	6.000	3.570	59,5
<i>Køn</i>						
Dreng	2.608	1.904	73,0	3.043	1.822	59,9
Pige	2.492	1.906	76,5 *	2.957	1.748	59,1
<i>Alder</i>						
12-14 år	2.623	2.185	83,3	3.063	1.871	61,1
15-17 år	2.477	1.625	65,6 *	2.937	1.699	57,8 *
<i>Etnicitet</i>						
Dansk herkomst	4.847	3.649	75,3	5.293	3.232	61,1
Indvandrer eller efterkommer	253	161	63,6 *	707	338	47,8 *
<i>Moderens højest fuldførte udd.</i>						
Grundskole/Uoplyst	884	615	69,6	1.145	520	45,4
Gymnasial/Erhvervsfaglig/KVU	2.396	1.753	73,2 *	2.773	1.627	58,7 *
MVU/LVU	1.820	1.442	79,2 *	2.082	1.423	68,3 *
<i>Begge forældre i beskæftigelse</i>						
Ja	3.948	3.012	76,3	4.195	2.705	64,5
Nej	1.152	798	69,3 *	1.805	865	47,9 *
<i>Familieindkomst</i>						
0-249.999 kr.	606	431	71,1	1.160	507	43,7
250.000-399.999 kr.	1.313	932	71,0	1.193	625	52,4 *
400.000-599.999 kr.	2.332	1.788	76,7 *	1.919	1.220	63,6 *
600.000+ kr.	849	659	77,6 *	1.728	1.218	70,5 *

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante bortfaldsskævheder ($p < 0,05$) i hhv. 2007 og 2016, hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik samt surveyoplysninger.

Rapportens analyser baserer sig på data, vægtet for de bortfaldsskævheder, der er angivet i tabel 3.2. Vægtningen af data er vigtig, dels for at få de mest retvisende estimater for omfanget af pengespil og spilleproblemer i de to år, og dels for at gøre de to undersøgelser sammenlignelige, så vi kan analysere udviklingen over tid.

Da der er en tendens til en større udbredelse af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt de grupper af unge, hvor svarprocenten er lavere (særligt de 15-17-årige), betyder det, at den vægtede udbredelse af

pengespil og risikabel spilleadfærd er lidt højere end den uvægtede udbredelse. Et eksempel på forskellen gælder andelen, der har en risikabel spilleadfærd, målt med den reducerede version af screeningsredskabet NODS. Den uvægtede andel med en risikabel spilleadfærd i 2016 er 7,53 pct., mens den vægtede andel er 7,77 pct. En større forskel ses for 2007-undersøgelsen, hvor bortfaldsskævhederne med hensyn til alder er større. Den uvægtede andel med en risikabel spilleadfærd i 2007 er 7,97 pct., mens den vægtede andel er 8,88 pct. Da afrapporteringen af resultaterne fra 2007 (Nielsen & Heidemann, 2008) ikke anvendte vægtede data, skal det bemærkes, at resultaterne for 2007 i denne rapport kan afvige margi- nalt fra dem i den tidligere rapport.

ANALYSER OG TEST

Hovedparten af rapportens analyser består af deskriptive fordelinger af udbredelsen af pengespil samt risikabel og problematisk spilleadfærd blandt de 12-17-årige, baseret på vægtede data. Vægtningen korrigerer for den lavere svarprocent i bestemte grupper.

I tabellerne i rapporten er opgjort det uvægtede antal af respon- denter (n) for hvert spørgsmål. Antallet af respondenter kan variere, da nogle spørgsmål kun er stillet til personer, der har spillet pengespil no- gensinde, inden for seneste år eller inden for seneste måned.

I de tilfælde, hvor vi har tilsvarende oplysninger om spilleadfærd for både 2007 og 2016, er der foretaget signifikansberegninger for æn- dringer over tid, og signifikante forskelle på 5-procent-niveau er marke- ret med en stjerne (*). Tilsvarende er der foretaget signifikansberegninger for forskelle i spilleadfærd med hensyn til forskellige sociale karakteristi- ka.

I kapitel 6 har vi foretaget en vægtet multivariat regressionsana- lyse af, hvilke faktorer der hænger sammen med risikabel og problema- tisk spilleadfærd. Vi har anvendt en såkaldt log-binomial-model, da den kan udregne værdier for den relative risiko (RR) for de uafhængige vari- able med en binær afhængig variabel (risikabel eller problematisk spille- adfærd/ikke risikabel eller problematisk spilleadfærd).

MÅLING AF BRUGEN AF PENGESPIL OG RISIKABEL SPILLEADFÆRD

Spørgeskemaet fra 2016 indeholder en række spørgsmål om brugen af pengespil, baggrunden for at spille pengespil, spil på internettet, påvirkning fra pengespilsreklamer og risikabel eller problematisk adfærd i forhold til pengespil. Disse spørgsmål bruges til at analysere omfanget og karakteren af pengespil samt risikabel eller problematisk spilleadfærd blandt 12-17-årige unge i Danmark.

FORBRUG AF PENGESPIL

I samarbejde med Spillemyndigheden udarbejdede vi en liste over aktuelle spil, der er tilgængelige i Danmark:

- Lotto (fx onsdags-, fredags- og lørdagslotto, Keno, Eurojackpot)
- Andre lotterier (fx almennyttigt lotteri, foreningslotteri, eller klasse-, vare- og landbrugslotteri)
- Skrabelodder
- Væddemål og sportsspil (fx live-betting, Oddset, tips og lignende)
- Spilleautomater
- Roulette
- Kortspil (fx poker, blackjack og lignende)
- Heste- og hundevæddeløb
- Bingo/banko
- Andet: skriv hvilket

Disse kategorier svarer ikke i alle tilfælde til dem, der blev anvendt i undersøgelsen fra 2007. Fx var væddemål og sportsspil i 2007 opdelt i tre separate spiltyper: ”Tips”, ”odds-spil” og ”udenlandske bookmakerspil”. Kortspil var opdelt i to separate spiltyper: ”Poker” og andre kortspil/blackjack/backgammon”, hvoraf sidstnævnte kategori inkluderer backgammon, som ikke er et kortspil. Endelig blev kategorien heste- og hundevæddeløb kaldet ”væddeløb/totalisator” i 2007-undersøgelsen. Når vi analyserer udviklingen over tid, er kategorierne fra 2007 slået sammen for at skabe sammenlignelige mål. I de tilfælde, hvor respondenter har angivet ”andet” pengespil, og det beskrevne spil er dækket ind under en af de ni spiltyper, har vi overført besvarelsen til at være pågældende spilletype.

For hvert spil har respondenterne angivet, om de har spillet det *nogensinde, seneste år og seneste måned*. Hvis respondenterne har spillet pengespil den seneste måned, skulle de desuden angive, hvor mange penge de har spillet for på hver enkelt spiltype, og hvor ofte de har spillet i løbet af den seneste måned: ca. hver dag, flere gange om ugen, flere gange i løbet af måneden eller højst en gang om måneden.

BAGGRUNDEN FOR AT SPILLE PENGESPIL

Vi har desuden stillet en række uddybende spørgsmål om baggrunden for, at man spiller pengespil. Vi har spurgt, hvorfor respondenterne spiller pengespil, hvor de blandt andet kunne vælge imellem, om det er, fordi det er underholdende, fordi det er hyggeligt, eller om det er for at vinde penge. Vi har også spurgt respondenterne, hvem de oftest spiller med, når de spiller om penge, og om der er nogen i deres omgangskreds, der jævnligt spiller. Vi har endvidere spurgt respondenterne, hvornår de første gang spillede pengespil, og hvor store beløb de har oplevet at tabe eller vinde på én dag.

PENGESPIL PÅ INTERNETTET

Som en følge af internettets udvikling og liberaliseringen af spillemarkedet er udbuddet af onlinepengespil steget markant de seneste år. For at undersøge, hvor mange unge der spiller på nettet, og hvilken betydning det øgede udbud af spil på nettet har haft på omfanget af pengespil generelt, har vi, i forhold til undersøgelsen i 2007, inkluderet et mere omfattende batteri af spørgsmål om brugen af onlinepengespil. Til hver enkelt spiltype, som respondenterne har spillet, skulle det angives, om spillet er foregået online, enten udelukkende, delvist eller slet ikke. Vi har også spurgt, om respondenterne har prøvet at spille pengespil på mobiltelefon/tablet, om de har prøvet live-betting, og om de har modtaget forskellige former for bonus på onlinespillesteder. Respondenterne blev desuden bedt om at vurdere, hvorvidt eksistensen af disse former for onlinepengespil gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

I forhold til baggrunden for at spille pengespil har vi også spurgt, hvorfor respondenterne spiller onlinepengespil, for at undersøge om begrundelserne er de samme som begrundelserne for at spille pengespil generelt. Vi har også spurgt respondenterne, hvem de oftest spiller med, når de spiller om penge online, for at undersøge om mønstret er det samme som for pengespil generelt.

Endelig har vi spurgt de respondenter, der spiller onlinepenge-spil, hvordan de betaler for deres spil. Respondenterne er alle i aldersgruppen 12-17 år og kan dermed ikke lovligt spille onlinepengespil, så det er interessant, om de formår at bruge deres eget betalingskort eller må bruge andres betalingskort til at betale for deres onlinepengespil.

PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Nyt i forhold til 2007-undersøgelsen er også inklusionen af en række spørgsmål om påvirkningen fra reklamer for pengespil. Spørgsmålene kommer fra The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ). EGAQ indeholder fire subskalaer, der på hver deres måde måler betydningen af reklamer for pengespil og er specifikt udviklet til unge (Derevensky m.fl., 2007). Vi anvender den subskala, der måler påvirkningen af reklamer for pengespil, og som består af fire spørgsmål. Vi inkluderede yderligere to spørgsmål, inspireret af en norsk undersøgelse, som også har anvendt EGAQ (Pallesen m.fl., 2016). Et eksempel på et spørgsmål er: ”Reklamer for pengespil gør, at jeg spiller med højere risiko og bruger flere penge.” Svarkategorierne på alle spørgsmålene er: meget uenig, uenig, enig og meget enig.

RISIKABEL OG PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD

I denne undersøgelse anvendes to screeningsredskaber til at undersøge udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd blandt 12-17-årige unge: en reduceret version af NODS, som blev anvendt i prævalensundersøgelsen fra 2007 (Nielsen & Heidemann, 2008), og DSM-IV-MR-J, der er et screeningsredskab, udviklet specifikt til at undersøge risikabel og problematisk spilleadfærd blandt unge, og som er blevet anvendt i flere nyere internationale undersøgelser.

I 1977 blev ludomani optaget i 9. udgave af International Classification of Diseases (ICD-9), og umiddelbart efter blev ludomani optaget i Diagnostic and Statistical Manual of the American Psychiatric Association (DSM-III) som en impuls kontrolforstyrrelse. Ludomani optræder stadig i nyere versioner af klassifikationssystemerne, fx DSM-5 (2013), men nu som en ikke-stoflig, adfærdsmæssig afhængighed. DSM-5 indeholder ni diagnostiske kriterier for ludomani. Hvert kriterium kan enten være opfyldt eller ikke opfyldt (ja/nej), og fire positive svar udløser den mildeste ludomani-diagnose.

1. Det er nødvendigt med stadig større indsatser for at opnå den ønskede spænding.
2. Der opleves irritabilitet og rastløshed ved forsøg på at ophøre med spil.
3. Spilleren har gentagne gange forsøgt at stoppe eller reducere sit spil uden held.
4. Spilleren er ofte optaget af spil (genoplevelser af tidligere spil, bekymringer om at skaffe penge til næste spil, planlægning af næste spil).
5. Der tyes ofte til spil ved oplevelser af stress og ubehagelige følelser (angst, skyld, hjælpeløshed, depression/nedsat stemningsleje).
6. Der vendes ofte tilbage til spillet i forsøg på at genvinde tabte beløb.
7. Spilleren lyver for at undgå, at andre får et indblik i omfanget af vedkommendes spil.
8. Betydningsfulde personlige relationer, arbejdsforhold eller karrieremuligheder bringes i fare på grund af spilleadfærden.
9. Spilleren er afhængig af andres hjælp til at komme ud af økonomiske problemer, forårsaget af spil.

Strukturerede kliniske screeningsredskaber, baseret på de diagnostiske kriterier, kan anvendes til at identificere problematisk spilleadfærd hos enkeltpersoner. Et af de mest anvendte screeningsredskaber er NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS), udviklet af National Research Center at the University of Chicago (NORC) (Gerstein m.fl., 1999). NODS er blandt andet blevet anvendt i de danske prævalensundersøgelser blandt voksne i både 2005 (Bonke & Borregaard, 2006) og 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

I prævalensundersøgelsen blandt unge fra 2007 blev der anvendt en reduceret version af NODS. NODS består normalt af 17 spørgsmål, der tilsammen dækker de ni dimensioner i DSM, og i prævalensundersøgelsen fra 2007 blev fem af disse spørgsmål udvalgt. De øvrige spørgsmål blev udeladt i en vurdering af, at de kan virke voldsomme på aldersgruppen, og fordi nogle af spørgsmålene er mindre relevante, idet de fx forudsætter, at respondenterne har arbejde (Nielsen & Heidemann, 2008). De fem udvalgte spørgsmål dækker risikoadfærd i forhold til spil inden for det seneste år:

Nu vil vi gerne stille dig nogle spørgsmål om dit spil det seneste år.

- Har der været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere - for at få den samme følelse af spænding?
Nej, *ja*
- Har du uden held prøvet at holde op med at spille, prøvet at skære ned på dit spil, eller prøvet at styre din spillelyst?
Nej, *ja*
- Har du spillet for at glemme personlige problemer?
Nej, *ja*
- Har der været en periode, hvor du efter at have mistet penge på spil senere er vendt tilbage for at vinde pengene tilbage?
Nej, *ja*
- Har du løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller eller hvor mange penge du har tabt på spil?
Nej, *ja*

De fem spørgsmål har svarkategorierne ”ja” og ”nej”, og hvis den unge svarer bekræftende på blot ét af spørgsmålene, så karakteriseres den unge som havende en risikabel spilleadfærd (i 2007 kaldet en risikoadfærd i forhold til spil).

I denne undersøgelse anvender vi også screeningsredskabet DSM-IV-MR-J. En forløber for dette screeningsredskab blev udviklet af Sue Fisher i 1992 som en tilpasning af DSM-IV-kriterierne for voksne, så de passer til en målgruppe af 11-16-årige børn og unge (Fisher, 1992). I 2000 videreudviklede Sue Fisher screeningsredskabet til det endelige DSM-IV-MR-J ved at simplificere nogle af spørgsmålene yderligere og ved at give de fleste spørgsmål fire svarmuligheder fremfor simple ”ja”- og ”nej”-svarmuligheder (Fisher, 2000). Oversat til dansk lyder spørgsmål og svarkategorier således:

- Hvor ofte har du tænkt på at spille om penge eller planlagt at spille om penge i løbet af det seneste år?
Aldrig, et par gange, sommetider, *ofte*
- Har du i løbet af det seneste år følt behov for at spille med større og større pengebeløb for at opnå den følelse af spænding, du ønsker?
Nej, *ja*

- Har du på noget tidspunkt i løbet af det seneste år brugt mange flere penge, end du havde planlagt, på pengespil?
Aldrig, et par gange, sommetider, ofte
- Har du i løbet af det seneste år haft det dårligt eller følt, at du ikke kunne holde det ud, når du har forsøgt at spille mindre eller helt at holde op med at spille om penge?
Aldrig, et par gange, sommetider, ofte, har aldrig forsøgt at spille mindre
- Hvor ofte har du i løbet af det seneste år spillet om penge som en hjælp til at flygte fra problemer, eller når du havde det dårligt?
Aldrig, et par gange, sommetider, ofte
- Er du i løbet af det seneste år, efter at have tabt penge på spil, vendt tilbage til spillestedet senere for at forsøge at vinde de tabte penge tilbage?
Aldrig, mindre end halvdelen af gangene, mere end halvdelen af gangene, hver gang
- Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: løgne over for din familie?
Aldrig, et par gange, sommetider, ofte
- Har du i løbet af det seneste år på noget tidspunkt uden tilladelse taget penge fra følgende for at bruge dem på spil: penge beregnet til skolemad eller transport? Penge fra din familie? Penge fra personer uden for din familie?
Aldrig, et par gange, sommetider, ofte
- Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: skændelser med familie, venner eller andre? At du er blevet væk fra skole?
Aldrig, et par gange, sommetider, ofte

Det fremgår, at svarkategorierne varierer over spørgsmålene. Ved alle spørgsmålene er der flere svarmuligheder på nær ved andet spørgsmål, hvor svarmulighederne blot er ”ja” og ”nej”. Hvert kursiveret svar giver ét point, og man kan således samlet score mellem 0 og 9 point på DSM-IV-MR-J. En score på 4+ point gør, at man bliver klassificeret som havende en problematisk spilleadfærd. En score på 2-3 point gør, at man bliver klassificeret som havende en risikabel spilleadfærd, hvor egentlige problemer dog ikke nødvendigvis manifesteres (se fx Castrén m.fl., 2015; Ipsos MORI, 2015; Olason m.fl., 2011). Med en score på 0-1 point regnes man for ikke at have problemer med pengespil.

Vores danske version af DSM-IV-MR-J adskiller sig lidt fra den originale version, da vi har stillet næstsidste spørgsmål som ét samlet spørgsmål i stedet for som tre separate spørgsmål, og vi har stillet sidste spørgsmål som ét samlet spørgsmål i stedet for som to separate spørgsmål. Ved at stille disse spørgsmål som separate spørgsmål er det muligt, at man får lidt flere positive svar, da respondenterne får mulighed for at forholde sig til de enkelte forhold enkeltvist. Det kan betyde, at vi undervurderer omfanget af unge med risikabel eller problematisk spilleadfærd. Omfanget af denne eventuelle undervurdering vurderer vi imidlertid til at være meget begrænset. Se bilag 2 for en uddybende metodisk diskussion.

I denne undersøgelse anvender vi både de udvalgte NODS-spørgsmål fra 2007-undersøgelsen samt DSM-IV-MR-J til at undersøge udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd blandt 12-17-årige unge i Danmark. NODS-spørgsmålene anvendes primært til at undersøge udviklingen i risikabel spilleadfærd siden 2007, mens DSM-IV-MR-J gør, at vi lettere kan sammenligne de danske resultater med resultater fra internationale undersøgelser.

BAGGRUNDSFORHOLD

Ud over spørgsmål om spilleadfærd indeholder spørgeskemaet også grundlæggende demografiske og socioøkonomiske spørgsmål, samt mere uddybende spørgsmål om respondentens fritid, familie, psykiske helbred, risikoadfærd og personlighed. Vi bruger disse variable i analyserne til at undersøge, hvilke karakteristika ved de unge der hænger sammen med en højere sandsynlighed for at spille pengespil og for at have en risikabel eller problematisk spilleadfærd.

Demografisk og socioøkonomisk baggrund: Dette inkluderer oplysninger om respondentens køn, alder, etnicitet, antal søskende, og om respondenter bor sammen med begge sine forældre. Vi spørger også, om respondenter går i skole, er under uddannelse eller har et arbejde, hvordan respondenter vurderer at klare sig/have klaret sig i skolen rent fagligt, hvor mange penge respondenter månedligt har til rådighed, samt hvad forældrenes højest gennemførte uddannelse og hovedbeskæftigelse er.

Fritid og familie: Vi spørger, hvor meget tid respondenterne bruger ugentligt på faste fritidsaktiviteter, lektier samt på at hjælpe til derhjemme. Derudover spørger vi, hvem respondenterne går til, hvis vedkommende oplever personlige problemer, og hvor meget respondenterne synes, at forældrene følger med i vedkommendes hverdag og liv.

Psykisk helbred og risikoadfærd: Vi spørger, om respondenterne inden for den seneste måned har prøvet at blive mobbet, føle sig ensom, nedtrykt eller deprimeret, manglet selvtillid eller haft svært ved at koncentrere sig. Vi beder desuden respondenterne om at vurdere tilfredsheden med sit liv på en skala fra nul til ti. Derudover spørger vi respondenterne om vedkommendes erfaring med rygning, alkohol, hash og kriminalitet den seneste måned. Vi har også undersøgt respondenternes grad af risikoaversion ved at spørge, hvorvidt vedkommende ville vælge at slå plåt og krone i et scenarie, hvor plåt giver et tab på 250 kr. og krone en gevinst på 500 kr. Endelig har vi undersøgt respondenternes forståelse for sandsynligheder ved at spørge, hvad det mest sandsynlige udfald er ved at kaste en mønt, når man på forhånd har kastet mønten ti gange og alle ti gange fået plåt.

Personlighed: Vi har anvendt et redskab, bestående af ti spørgsmål, kendt som Big Five, til at måle forskellige aspekter af respondenternes personlighed (Rammstedt & John, 2007). Disse aspekter er udadvendthed, venlighed, samvittighedsfuldhed, neuroticisme og åbenhed.

DEL I: UDBREDELSE AF
PENGESPIL OG RISIKABEL
SPILLEADFÆRD BLANDT UNGE
I DANMARK 2007-2016

UDBREDELSE AF PENGESPIL BLANDT UNGE

I dette kapitel undersøger vi udbredelsen af pengespil blandt 12-17-årige i Danmark i 2016 og sammenligner med udbredelsen i 2007. Pengespil dækker over alle former for spil om penge med det formål at vinde penge, og det gælder, uanset om spillet foregår landbaseret (ikke online) eller online. I kapitel 7 fokuserer vi på den del af spillet, der foregår online.

HVOR MANGE HAR SPILLET PENGESPIL?

Undersøgelsen af de 12-17-åriges pengespil viser, at en ganske stor del af denne samlede gruppe af unge på et tidspunkt har prøvet at spille pengespil. I 2016 har 40 pct. oplyst, at de har prøvet det mindst én gang nogensinde. 24 pct. har spillet pengespil inden for det seneste år, og 5 pct. af de 12-17-årige har spillet inden for den seneste måned.

TABEL 4.1

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil. Særskilt for tidsrum. 2007 og 2016. Procent.

	2007 (n = 3.810)	2016 (n = 3.570)
Har spillet pengespil nogensinde	52	40 *
Har spillet pengespil inden for seneste år	-	24
Har spillet pengespil inden for seneste måned	7	5 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

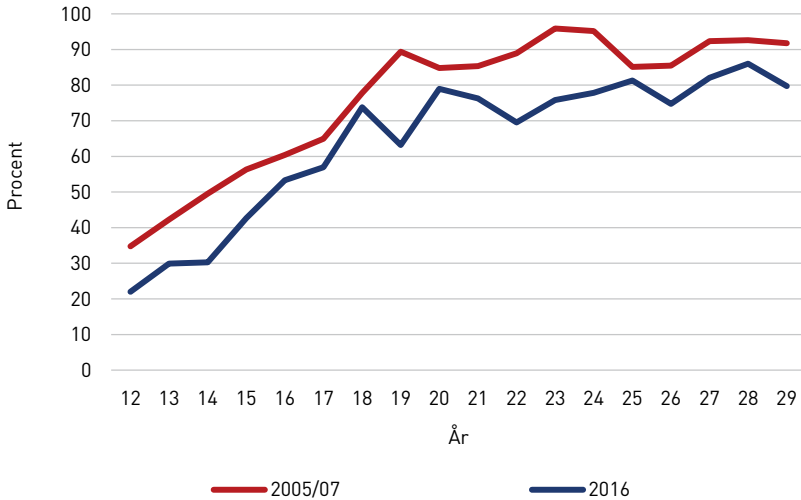
Tabel 4.1 viser også, at udbredelsen af pengespil blandt unge er mindre, end den var i den seneste undersøgelse i 2007, hvor 52 pct. af de 12-17-årige oplyste, at de havde prøvet at spille pengespil nogensinde, og 7 pct. oplyste, at de havde spillet inden for den seneste måned. I 2007 blev der ikke spurgt til pengespil inden for seneste år.

Blandt de yngste i 12-års alderen er det i 2016 kun 22 pct., der har spillet pengespil, men denne andel stiger hastigt med stigende alder. Blandt de 17-årige er det 57 pct., der har prøvet at spille pengespil nogensinde, som det fremgår af figur 4.1. Denne andel vokser yderligere med stigende alder til 74 pct. af de 18-årige og herefter langsomt til 86 pct. af de 28-årige. Oplysningerne i figuren om pengespil i de enkelte aldersgrupper fra 18 til 29 år stammer fra undersøgelserne af pengespil i den voksne befolkning.

Det fremgår også af figur 4.1, at nedgangen i udbredelsen af pengespil har fundet sted i alle de enkelte aldersgrupper fra 12 til 17 år, ligesom det er tilfældet i aldersgrupperne fra 18 til 29 år. I 2007 var det 35 pct. af de 12-årige og 65 pct. af de 17-årige, der nogensinde havde prøvet at spille pengespil.

FIGUR 4.1

Andelen af 12-29-årige, der har spillet pengespil nogensinde. Særskilt for alder. 2005/07 og 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal. n = 3.810 for 12-17-årige i 2007 og n = 3.570 for 12-17-årige i 2016. Data for 18-29-årige stammer fra de to voksenundersøgelser (Fridberg & Birkelund, 2016; Bonke & Borregaard, 2006). n = 1.258 for 18-29-årige i 2005 og n = 1.059 for 18-29-årige i 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Som det fremgår af tabel 4.2, har nedgangen i andelen, der nogensinde har prøvet at spille pengespil, fundet sted både for drenge og piger. For de 15-17-årige drenge vedkommende er det 59 pct., der nogensinde har prøvet at spille pengespil i 2016, sammenlignet med 70 pct. i 2007. Tilsvarende er det i 2016 43 pct. af de 15-17-årige piger, der nogensinde har spillet pengespil, sammenlignet med 51 pct. i 2007.

Andelen af drenge, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, er til gengæld ikke signifikant mindre i 2016 end den var i 2007. I 2016 er det fx 15 pct. af de 15-17-årige drenge, der har spillet inden for den seneste måned. I 2007 var det 16 pct. Tabel 4.2 viser også, at andelen af drenge i aldersgruppen 18-20 år, der har spillet inden for den seneste måned, er lidt større i 2016, end den var i 2007. Forskellen er dog ikke signifikant.

For de yngste pigers vedkommende er det i 2016, ligesom i 2007, kun meget få (1 pct.), der har spillet pengespil inden for den seneste må-

ned. Blandt pigerne i de ældre aldersgrupper er andelene, der har spillet inden for den seneste måned, mindre i 2016 end de var i 2007. I 2007 havde 5 pct. af de 15-17-årige piger spillet inden for seneste måned. I 2016 er det 1 pct. Det er således kun en meget lille andel af de 12-17-årige piger, der i 2016 har spillet pengespil inden for den seneste måned. Først i 18-20-års alderen er andelen større, idet 15 pct. af de 18-20-årige piger i 2016 har spillet inden for den seneste måned.

Tabel 4.2 viser også, at det i alle aldersgrupper er en del flere af drengene end af pigerne, der spiller pengespil. I 2016 er det blandt de 12-14-årige 30 pct. af drengene og 25 pct. af pigerne, der nogensinde har prøvet at spille pengespil. Blandt de 15-17-årige drejer det sig om 59 pct. af drengene og 43 pct. af pigerne. Ligeledes er det 15 pct. af de 15-17-årige drenge mod kun 1 pct. af pigerne, der har spillet inden for den seneste måned.

TABEL 4.2

Andelen af 12-20-årige, der har spillet pengespil. Særskilt for tidsrum og for køn og aldersgrupper. 2005/07 og 2016. Procent

	Nogensinde		Seneste år		Seneste måned	
	2005/07	2016	2005/07	2016	2005/07	2016
<i>Drenge</i>						
12-14 år	47	30 *	-	18	4	3
15-17 år	70	59 *	-	42	16	15
18-20 år	90	78 *	71	65	34	37
<i>Piger</i>						
12-14 år	37	25 *	-	15	1	1
15-17 år	51	43 *	-	21	5	1 *
18-20 år	77	66 *	60	42 *	20	15

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005/07 og 2016. 2007: $n = 1.018$ for 12-14-årige drenge, $n = 886$ for 15-17-årige drenge, $n = 1.018$ for 12-14-årige piger og $n = 888$ for 15-17-årige piger. 2016: $n = 922$ for 12-14-årige drenge, $n = 900$ for 15-17-årige drenge, $n = 889$ for 12-14-årige piger og $n = 859$ for 15-17-årige piger. Data for 18-20-årige stammer fra de to voksenundersøgelser (Fridberg & Birkelund, 2016; Bonke & Borregaard, 2006). 2005: $n = 180$ for 18-20-årige drenge og $n = 147$ for 18-20-årige piger. 2016: $n = 159$ for 18-20-årige drenge og $n = 149$ for 18-20-årige piger.

Kilde: Surveyoplysninger.

TYPER AF PENGESPILE

Det er skrabelodder, som flest af de 12-17-årige nogensinde har prøvet at spille. 23 pct. har prøvet at købe et skrabelod i 2016 (se tabel 4.3). Heref-

ter følger spilleautomater (13 pct.), væddemål og sportsspil (12 pct.) og bingo/banko (10 pct.). I den voksne befolkning er det lotto, som flest har prøvet at spille (Fridberg & Birkelund, 2016). Blandt unge i 12-17-årsalderen er det imidlertid kun 4 pct., der nogensinde har spillet lotto. Få 12-17-årige har i øvrigt spillet andre lotterier (5 pct.), kortspil (3 pct.), heste- og hundevæddeløb (2 pct.) samt roulette (2 pct.).

TABEL 4.3

Andelen af 12-17-årige, der har spillet forskellige typer af pengespil. Særskilt for tidsrum. 2007 og 2016. Procent.

Spiltyper:	Nogensinde		Seneste år		Seneste måned	
	2007 (n = 3.810)	2016 (n = 3.570)	2007 (n = 3.810)	2016 (n = 3.570)	2007 (n = 3.810)	2016 (n = 3.570)
Skrabelodder	40	23 *	-	12	2	1 *
Spilleautomater	23	13 *	-	4	<1	1
Væddemål og sportsspil ¹	18	12 *	-	9	3	4
Bingo/banko	11	10	-	3	<1	<1
Lotto	14	4 *	-	2	1	1
Andre lotterier	-	5	-	2	-	<1
Kortspil ²	12	3 *	-	1	2	<1 *
Heste- og hundevæddeløb	3	2 *	-	1	<1	<1
Roulette	2	2	-	1	<1	<1
Mindst ét spil	52	40 *	-	24	7	5 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

1. Væddemål og sportsspil blev i 2007 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er aggregeret: "tips", "odds-spil", "udenlandske bookmakerspil".
2. Kortspil blev i 2007 opgjort som to separate spørgsmål, der her er aggregeret: "poker", "andre kortspil/blackjack/backgammon", hvoraf sidstnævnte kategori inkluderer backgammon, som ikke er et kortspil.

Kilde: Surveyoplysninger.

Ser man på pengespil inden for seneste år, er det også skrabelodder, som flest har prøvet (12 pct.), men herefter kommer væddemål og sportsspil, som 9 pct. af de 12-17-årige har spillet inden for det seneste år. Ser man alene på pengespil inden for den seneste måned, er det væddemål og sportsspil, som er den mest spillede spiltype. I alt 4 pct. af de 12-17-årige har spillet væddemål og sportsspil inden for den seneste måned.

Af tabel 4.3 fremgår det endvidere, at den generelle nedgang fra 2007 til 2016 i andelen af unge, der spiller pengespil, genfindes i alle andelenene, der har spillet de forskellige typer af pengespil. I 2007 var det

således 40 pct. af de 12-17-årige, der nogensinde havde købt et skrabelod, og i 2016 er denne andel 23 pct. Kun andelen af unge, der har spillet væddemål og sportsspil inden for den seneste måned, er lidt større i 2016, end den var i 2007. Denne ændring er ikke statistisk signifikant, men resultatet her viser, at omfanget af spil på væddemål og sportsspil ikke er mindre i 2016 end i 2007.

De foretrukne spiltyper blandt unge, særskilt for alder og køn, fremgår af tabel 4.4 og tabel 4.5. Tabellerne viser, at for både drenge og piger stiger andelen, der nogensinde har spillet et pengespil, med stigende alder.

For drenge sker der et skift i 15-17-årsalderen, hvor flere prøver at spille pengespil for første gang, og det er særligt væddemål og sportsspil, som drenge i den alder begynder at spille. 9 pct. af 14-årige drenge har således prøvet at spille væddemål og sportsspil, sammenlignet med 24 pct. af 15-årige drenge og 46 pct. af 17-årige drenge. Så mens det for de yngste drenge er skrabelodder, som er mest udbredt, så er det i aldersgrupperne fra 15 til 17 år væddemål og sportsspil, som er mest udbredt. Blandt de ældre drenge er andre populære spil spilleautomater, bingo/banko og kortspil, som hhv. 16, 13 og 11 pct. af de 17-årige drenge har prøvet at spille.

For piger ser vi ikke det samme markante skift i 15-17-årsalderen. Der er flere piger, der begynder at spille i den alder, men skiftet er mindre markant. Samtidig er det ikke væddemål og sportsspil, som de ældre piger begynder at spille, og ganske få piger har generelt prøvet at spille væddemål og sportsspil. I stedet spiller piger mere tilfældighedsprægede spil, og for pigernes vedkommende er det i alle aldersgrupper skrabelodder, der er det foretrukne pengespil. Blandt de ældre piger er andre populære spil bingo/banko, spilleautomater og andre lotterier, som hhv. 19, 15 og 9 pct. af de 17-årige piger har prøvet at spille.

Ved sammenligning af tabel 4.4 og 4.5 fremgår det, at det i aldersgrupperne fra 15 til 17 år er noget større andele af drengene end af pigerne, der har prøvet mindst ét pengespil. 67 pct. af de 17-årige drenge har spillet mindst ét pengespil mod 46 pct. af de 17-årige piger. Resultaterne fra voksenundersøgelsen viser imidlertid, at pigerne næsten har indhentet drengene i 18-20-årsalderen. 77 pct. af de 18-20-årige drenge og 70 pct. af de 18-20-årige piger har spillet mindst ét pengespil. Det er således en noget større andel af pigerne end af drengene, der først har prøvet at spille om penge, efter at de er blevet 18 år gamle.

TABEL 4.4

Andelen af 12-20-årige drenge, der har spillet forskellige typer af pengespil. Særskilt for alder. 2016. Procent.

Spiltyper:	12 år (n = 266)	13 år (n = 327)	14 år (n = 329)	15 år (n = 308)	16 år (n = 295)	17 år (n = 297)	18-20 år (n = 159)
Skrabelodder	12	16	17	23	29	34	53
Spilleautomater	8	8	9	14	18	16	20
Væddemål og sportsspil	4	8	9	24	34	46	47
Bingo/banko	4	3	6	12	9	13	10
Lotto	2	2	4	4	9	9	19
Andre lotterier	4	3	4	5	8	9	7
Kortspil	1	1	1	2	8	11	17
Heste- og hunde- væddeløb	1	1	2	4	2	3	5
Roulette	1	2	2	3	5	6	14
Mindst ét spil	25	30	34	48	61	67	77

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Data for 18-20-årige stammer fra voksenundersøgelsen (Fridberg & Birkelund, 2016).

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 4.5

Andelen af 12-20-årige piger, der har spillet forskellige typer af pengespil. Særskilt for alder. 2016. Procent.

Spiltyper:	12 år (n = 292)	13 år (n = 285)	14 år (n = 312)	15 år (n = 291)	16 år (n = 295)	17 år (n = 273)	18-20 år (n = 149)
Skrabelodder	15	20	17	25	30	35	51
Spilleautomater	6	12	12	16	15	15	23
Væddemål og sportsspil	0	2	2	2	6	4	2
Bingo/banko	3	9	7	14	14	19	21
Lotto	0	3	1	1	1	4	15
Andre lotterier	2	4	3	5	6	9	19
Kortspil	1	0	1	2	2	4	0
Heste- og hunde- væddeløb	1	1	1	3	2	3	4
Roulette	0	1	<1	<1	0	0	2
Mindst ét spil	19	30	26	37	46	46	70

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Data for 18-20-årige stammer fra voksenundersøgelsen (Fridberg & Birkelund, 2016).

Kilde: Surveyoplysninger.

Den mindre andel i 2016 end i 2007 af unge, der har prøvet at spille om penge, betyder også, at det er noget mindre andele, der har prøvet flere

forskellige typer af pengespil (se figur 4.2). I 2016 har i alt 9 pct. af de 12-17-årige prøvet mindst tre forskellige typer af pengespil. I 2007 var det 21 pct. af de 12-17-årige. Kun få af de 12-17-årige havde prøvet fem eller flere forskellige typer af pengespil i 2007 (4 pct.), og andelen er endnu mindre i 2016 (1 pct.).

FIGUR 4.2

12-17-årige, fordelt efter antal spil typer, der er spillet nogensinde. 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.
Kilde: Surveyoplysninger.

HVORFOR MAN SPILLER, OG HVEM MAN SPILLER MED

De unge, der har prøvet at spille pengespil, er både i 2007-undersøgelsen og i 2016-undersøgelsen blevet stillet et spørgsmål om, hvorfor de spiller om penge. De unge har haft mulighed for at vælge flere forskellige svar. I 2016 har der været lidt flere svarmuligheder end i 2007, hvilket har betydning for svarenes fordeling, som det fremgår af tabel 4.6. I 2016 er den mest hyppigt nævnte begrundelse for at spille om penge, at det er for at hygge sammen med familie og venner. 40 pct. af 12-17-årige, der har

prøvet at spille om penge, har angivet denne begrundelse. Næsten lige så mange har angivet, at det er for at vinde penge (38 pct.), og at det er fordi, det er underholdende (37 pct.). 33 pct. har oplyst, at det er, fordi det giver spænding. I 2007 var svarkategorien ”For at hygge sammen med familie og venner” ikke med. I stedet faldt svarene på ”Fordi det er underholdende” (79 pct.), ”Fordi det giver spænding” (68 pct.) og ”For at vinde penge” (59 pct.). I 2007 var det også muligt at sætte kryds ved ”Fordi dine venner spiller det”, hvilket 21 pct. af de 12-17-årige gjorde i 2007.

Ændringerne i svarenes fordeling fra 2007 til 2016 afspejler således først og fremmest, at svarkategorierne er blevet ændret, men tabel 4.6 viser også, at både i 2007 og 2016 begrundes mange af de 12-17-årige deres pengespil med muligheden for at vinde penge, og at det er for underholdningens og spændingens skyld. Men for mange er der også et socialt element i at spille om penge. I 2016 er den hyppigst nævnte begrundelse, at det er for at hygge sammen med venner og familie. I 2007 svarede hver femte, at de spillede, fordi deres venner gjorde det.

TABEL 4.6

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har udvalgte begrundelser for at spille pengespil. 2007 og 2016. Procent.

Begrundelser:	2007 (n = 1.933)	2016 (n = 1.405)
For at vinde penge	59	38 *
Fordi det er underholdende	79	37 *
Fordi det giver spænding	68	33 *
Fordi det giver status hos venner	6	2 *
Andre årsager	5	7 *
For at hygge sammen med familie eller venner	-	40
For at få tiden til at gå	-	3
For at slappe af	-	2
For at glemme problemer i hverdagen	-	0
Fordi dine venner spiller det	21	-
For at stresse af	11	-
Fordi din kæreste spiller det	2	-

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Ser man på begrundelserne særskilt for køn og alder i 2016 (se tabel 4.7), fremgår det, at hygge sammen med familie eller venner bliver anført i nogenlunde samme omfang af drenge og piger. Det er imidlertid flere af

drengene end af pigerne, der begrundet deres pengespil med muligheden for at vinde penge og med, at det er for underholdningens og spændingens skyld. 46 pct. af de 15-17-årige drenge og 30 pct. af de 15-17-årige piger angiver, at de spiller pengespil for at vinde. 44 pct. af de 15-17-årige drenge og 20 pct. af de 15-17-årige piger angiver, at det er for spændingens skyld.

TABEL 4.7

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har udvalgte begrundelser for at spille pengespil. Særskilt for køn og aldersgrupper. 2016. Procent.

Begrundelser:	Drenge		Piger	
	12-14 år (n = 280)	15-17 år (n = 529)	12-14 år (n = 224)	15-17 år (n = 372)
For at hygge sammen med familie eller venner	33	43 *	39	42
For at vinde penge	43	46	25	30
Fordi det er underholdende	33	41 *	41	32 *
Fordi det giver spænding	32	44 *	31	20 *
For at få tiden til at gå	3	4	1	3
For at slappe af	2	4	2	1
Fordi det giver status hos venner	2	2	1	1
For at glemme problemer i hverdagen	<1	1	<1	0
Andre årsager	8	4 *	7	11

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 12-14-årige og 15-17-årige.

Kilde: Surveyoplysninger.

Unge, der har prøvet at spille pengespil, er også blevet spurgt om, hvem de oftest spiller pengespil med (se tabel 4.8). 38 pct. af 12-17-årige spiller oftest pengespil sammen med venner, 26 pct. spiller sammen med forældre, 3 pct. med bedsteforældre og 5 pct. med søskende. Kun 25 pct. har svaret, at de oftest spiller alene.

Som det fremgår af tabel 4.9, er der en alderstendens, der siger, at flere 15-17-årige end 12-14-årige spiller sammen med deres venner, hvilket i høj grad er på bekostning af at spille sammen med deres forældre. Blandt drenge er det fx 31 pct. af de 12-14-årige, sammenlignet med 56 pct. af de 15-17-årige, der oftest spiller sammen med venner, og 28 pct. af de 12-14-årige, sammenlignet med 14 pct. af de 15-17-årige, der oftest spiller sammen med forældre.

Der er også kønsforskelle i, hvem man spiller med. Drengene nævner mest hyppigt, at de oftest spiller sammen med venner, mens pigerne mest hyppigt nævner, at de oftest spiller pengespil sammen med forældre.

TABEL 4.8

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter, hvem de oftest spiller pengespil med (n = 1.369). 2016. Procent.

Spiller oftest med:	Procent
Alene	25
Venner	38
Forældre	26
Bedsteforældre	3
Søskende	5
Andre	2
I alt	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 4.9

12-17-årige fordelt efter, hvem de oftest spiller pengespil med. Særskilt for køn og aldersgrupper. 2016. Procent.

Spiller oftest med:	Drengene		Piger	
	12-14 år (n = 268)	15-17 år (n = 520)	12-14 år (n = 216)	15-17 år (n = 365)
Alene	28	24	26	24
Venner	31	56 *	21	28
Forældre	28	14 *	41	32 *
Bedsteforældre	2	1	3	7 *
Søskende	7	4 *	7	6
Andre	3	1	2	3
I alt	100	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 12-14-årige og 15-17-årige.

Kilde: Surveyoplysninger.

Når man sammenligner unge, der har spillet forskellige typer af pengespil, er der en del forskelle i, hvem de oftest spiller med (se tabel 4.10). 12-17-årige, der har spillet væddemål og sportsspil, kortspil eller roulette, spiller oftest sammen med venner og ikke så meget med deres forældre. Det er således 61 pct. af 12-17-årige, der har spillet væddemål og sportsspil, som

oplyser, at de oftest spiller pengespil sammen med venner, og kun 15 pct. oplyser, at de oftest spiller med deres forældre. For unge, der har spillet de øvrige spiltyper, er det næsten lige så ofte forældre som venner, som de oftest spiller pengespil med.

TABEL 4.10

12-17-årige, fordelt efter, hvem de oftest spiller pengespil med. Særskilt for spiltype spillet nogensinde. 2016. Procent.

Spiller oftest med:	Skrabe- lodder (n = 800)	Spille- automater (n = 440)	Væddemål og sportsspil (n = 426)	Bingo/ banko (n = 320)	Lotto (n = 118)
Alene	30	19	19	15	37
Venner	32	39	61	38	39
Forældre	26	28	15	33	20
Bedsteforældre	3	2	1	8	2
Søskende	6	9	4	4	<1
Andre	3	3	1	3	2
I alt	100	100	100	100	100

Spiller oftest med:	Andre lotterier (n = 182)	Kortspil (n = 97)	Heste- og hunde- væddeløb (n = 75)	Roulette (n = 58)
Alene	25	18	18	24
Venner	33	64	37	67
Forældre	31	12	33	6
Bedsteforældre	3	2	7	0
Søskende	3	3	4	2
Andre	4	1	1	2
I alt	100	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Kategorierne for spiltype er ikke gensidigt udelukkende. Dvs. at en person, der eksempelvis både har købt et skrabelod og spillet lotto optræder under begge spiltyper.

Kilde: Surveyoplysninger.

FORBRUG AF TID OG PENGE

Blandt de 12-17-årige, der har prøvet at spille pengespil, spiller nogle pengespil relativt hyppigt (se tabel 4.11). I 2016 er det 9 pct. af de unge, der i det hele taget har prøvet at spille pengespil, der oplyser, at de spiller flere gange om måneden. Yderligere 4 pct. oplyser, at de spiller flere gange om ugen, og 1 pct. oplyser, at de spiller hver dag. Det er således i alt 14 pct. af de 12-17-årige pengespillere, der spiller mindst flere gange om måneden. Det er lidt flere i 2016 end det var i 2007, der spiller mindst

flere gange om ugen, men det er ikke flere, der spiller mindst flere gange om måneden.

TABEL 4.11

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter spillehyppighed. 2007 og 2016. Procent.

Spillehyppighed:	2007 (n = 1.353)	2016 (n = 1.332)
Ca. hver dag	1	1
Flere gange om ugen	2	4 *
Flere gange om måneden	10	9
Højest én gang om måneden	87	87
I alt	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016. Spillehyppighed er ikke målt helt ens i 2007 og 2016. I 2016 er spurgt "Hvor ofte spiller du pengespil?". I 2007 er spurgt "Hvor ofte spiller du spil andre steder end på internettet for at vinde penge?" og "Hvor ofte spiller du spil på internettet for at vinde penge?". For at gøre målene nogenlunde sammenlignelige har vi for 2007 slået de to mål sammen og anvendt den højeste værdi som den overordnede spillehyppighed.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 4.12

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter spillehyppighed. Særskilt for køn og aldersgrupper. 2016. Procent.

Spillehyppighed:	Drengene		Piger	
	12-14 år (n = 261)	15-17 år (n = 515)	12-14 år (n = 207)	15-17 år (n = 349)
Ca. hver dag	<1	2 *	0	0
Flere gange om ugen	3	8 *	1	<1
Flere gange om måneden	4	18 *	2	2
Højest én gang om måneden	92	72 *	98	98
I alt	100	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 12-14-årige og 15-17-årige.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er især blandt drengene i den ældste aldersgruppe, at man finder en del, der hyppigt spiller pengespil (se tabel 4.12). I alt 28 pct. af de 15-17-årige drenge, der nogensinde har spillet pengespil, oplyser, at de spiller pengespil mindst flere gange om måneden. Heraf har de 8 pct. spillet mindst flere gange om ugen og de 2 pct. ca. hver dag. Blandt de 12-14-årige drenge er andelen betydeligt mindre, og blandt pigerne er det i

begge aldersgrupper kun 2 pct. af dem, der nogensinde har spillet pengespil, der oplyser, at de spiller mindst flere gange om måneden.

TABEL 4.13

12-17-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, fordelt efter beløb, de har brugt på pengespil den seneste måned. 2007 og 2016. Procent.

Beløb:	2007 (n = 247)	2016 (n = 183)
0-99 kr.	60	36 *
100-199 kr.	19	22
200-499 kr.	10	22 *
500 kr. eller mere	10	19 *
I alt	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Beløbene er reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i marts 2016. Med

* er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 4.14

12-20-årige, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, fordelt efter beløb, de har brugt på pengespil den seneste måned. Særskilt for aldersgrupper. 2016. Procent.

	12-14 år (n = 39)	15-17 år (n = 144)	18-20 år (n = 79)
0-99 kr.	51	32 *	27 *
100-199 kr.	29	21	29
200-499 kr.	13	24	21
500 kr. eller mere	6	23 *	24 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Beløbene er reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i marts 2016. Med

* er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 12-14-årige og hhv. 15-17-årige og 18-20-årige. Data for 18-20-årige stammer fra voksenundersøgelsen (Fridberg & Birkelund, 2016).

Kilde: Surveyoplysninger.

De unge, der hyppigt spiller pengespil, bruger i 2016 lidt flere penge på at spille, end de unge gjorde i 2007 (se tabel 4.13). 19 pct. af de 12-17-årige, der har spillet inden for den seneste måned, har spillet for 500 kr. eller mere. I 2007 var tallet 10 pct. I 2007 havde unge, der havde spillet den seneste måned, i gennemsnit brugt 194 kr. på pengespil. I 2016 er tallet 368 kr. De højeste beløb, der er nævnt, er i både 2007 og 2016 omkring 7.000 kr. (ikke vist).

Det er især blandt de 15-17-årige, at man finder pengespillere, der har brugt 500 kr. eller mere på pengespil den seneste måned (se tabel 4.14). Og dette er overvejende 15-17-årige drenge, da kun få 15-17-årige piger spiller pengespil hver måned, som det fremgik ovenfor af tabel 4.12. Tabel 4.14 viser, at 23 pct. af de 15-17-årige, der har spillet den seneste måned, har brugt 500 kr. eller mere på pengespil. Denne andel er på niveau med, hvad voksenundersøgelsen har vist blandt de 18-20-årige, der har spillet pengespil den seneste måned.

TABEL 4.15

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter største beløb nogensinde, tabt/vundet på én dag. 2007 og 2016. Procent.

	2007 (n = 1.825)	2016 (n = 1.362)
<i>Nogensinde tabt</i>		
0-99 kr.	77	72 *
100-499 kr.	20	22
500-999 kr.	2	3
1.000 kr. eller mere	1	3 *
I alt	100	100
<i>Nogensinde vundet</i>		
0-99 kr.	-	51
100-499 kr.	-	27
500-999 kr.	-	11
1.000 kr. eller mere	-	12
I alt	-	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Beløbene er reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i marts 2016. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Nogle af de unge, der har prøvet at spille pengespil, har også prøvet at tabe en del penge (se tabel 4.15). I 2016 har 3 pct. af 12-17-årige, der har prøvet at spille pengespil, prøvet at tabe 1.000 kr. eller mere på én dag. Det er signifikant flere end i 2007, hvor det var 1 pct. Tabel 4.15 viser endvidere, at en hel del af de unge pengespillere har prøvet at vinde relativt store beløb. 12 pct. af de 12-17-årige, der nogensinde har spillet pengespil, har i 2016 oplyst, at de har prøvet at vinde 1.000 kr. eller mere på én dag. Her kan vi ikke sammenligne med 2007, da spørgsmålet om vundne beløb ikke indgik i 2007-undersøgelsen.

TABEL 4.16

12-20-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter største beløb nogensinde, tabt/vundet på én dag. Særskilt for køn og aldersgrupper. 2016. Procent.

	Drenge			Piger		
	12-14 år (n = 272)	15-17 år (n = 518)	18-20 år (n = 119)	12-14 år (n = 213)	15-17 år (n = 359)	18-20 år (n = 97)
<i>Nogensinde tabt</i>						
0-99 kr.	82	53 *	28 *	89	85	89
100-499 kr.	15	34 *	43 *	11	14	11
500-999 kr.	2	7 *	14 *	0	1	0
1000 kr. eller mere	1	7 *	15 *	0	1	0
I alt	100	100	100	100	100	100
<i>Nogensinde vundet</i>						
0-99 kr.	61	30 *	26 *	71	62 *	64
100-499 kr.	27	29	12 *	23	26	26
500-999 kr.	6	18 *	17 *	4	7	4
1000 kr. eller mere	6	23 *	45 *	2	5	7
I alt	100	100	100	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Beløbene er reguleret i forhold til forbrugerprisindekset i marts 2016. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 12-14-årige og hhv. 15-17-årige og 18-20-årige. Data for 18-20-årige stammer fra voksenundersøgelsen (Fridberg & Birkelund, 2016).

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er blandt drengene, og især blandt de 15-17-årige drenge, at man finder flest, der enten har prøvet at tabe eller vinde større beløb (se tabel 4.16). 7 pct. af de 15-17-årige drenge, der nogensinde har spillet pengespil, har prøvet at tabe 1.000 kr. eller mere på én dag, og 23 pct. oplyser, at de har prøvet at vinde 1.000 kr. eller mere på én dag. Blandt de 15-17-årige piger, der nogensinde har spillet pengespil, drejer det sig kun om hhv. 1 pct., der har prøvet at tabe mindst 1.000 kr., og 5 pct., der har prøvet at vinde mindst 1.000 kr. på én dag.

Selv om en del af de 15-17-årige pengespillere blandt drengene har prøvet at tabe eller vinde større beløb, så er der stadig et spring op til andelen blandt de 18-20-årige drenge, der nogensinde har spillet om penge. I denne gruppe har 15 pct. således prøvet at tabe mindst 1.000 kr., og 45 pct. har prøvet at vinde mindst 1.000 kr. på én dag.

SAMMENFATNING

Undersøgelsen af de 12-17-åriges pengespil viser, at en ganske stor del af denne samlede gruppe af unge på et tidspunkt har prøvet at spille pengespil. I 2016 har 40 pct. oplyst, at de har prøvet det mindst én gang nogensinde. 24 pct. har spillet pengespil inden for det seneste år, og 7 pct. af de 12-17-årige har spillet inden for den seneste måned.

Undersøgelsen viser imidlertid også, at udbredelsen af pengespil blandt unge er mindre, end den var i den seneste undersøgelse i 2007, hvor 52 pct. af 12-17-årige oplyste, at de havde prøvet at spille pengespil nogensinde, og 5 pct. oplyste, at de havde spillet inden for den seneste måned.

Blandt de yngste i 12-års alderen er det i 2016 kun 22 pct., der har spillet pengespil, men denne andel vokser hurtigt i takt med stigende alder. Blandt de 17-årige er det 57 pct., der har prøvet at spille pengespil. Denne andel stiger yderligere med alderen til 74 pct. af de 18-årige og vokser herefter langsomt til 86 pct. af de 28-årige.

Nedgangen i udbredelsen af pengespil har fundet sted i alle de enkelte aldersgrupper fra 12 til 17 år, ligesom det er tilfældet i aldersgrupperne fra 18 til 29 år. Nedgangen har ligeledes fundet sted både for drenge og piger, bortset fra, at andelen af drenge, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, ikke er signifikant mindre i 2016, end den var i 2007.

I alle aldersgrupper er det en del flere af drengene end af pigerne, der spiller pengespil. I 2016 er det blandt de 12-14-årige 30 pct. af drengene og 25 pct. af pigerne, der nogensinde har prøvet at spille pengespil. Blandt de 15-17-årige drejer det sig om 59 pct. af drengene og 43 pct. af pigerne. Ligeledes er det 15 pct. af de 15-17-årige drenge mod kun 1 pct. af pigerne, der har spillet inden for den seneste måned.

Det er skrabelodder, som flest af de 12-17-årige har prøvet at spille. 23 pct. har prøvet at købe et skrabelod i 2016. Herefter følger spilleautomater (13 pct.), væddemål og sportsspil (12 pct.) og bingo/banko (10 pct.). Ser man alene på pengespil inden for den seneste måned, er det væddemål og sportsspil, som er den mest spillede spiltype. I alt 4 pct. af de 12-17-årige har spillet væddemål og sportsspil inden for den seneste måned.

Den generelle nedgang fra 2007 til 2016 genfindes i andelen, der har spillet forskellige typer af pengespil. I 2007 var det fx 40 pct. af

de 12-17-årige, der nogensinde havde købt et skrabelod. I 2016 er det 23 pct. Kun andelen af unge, der har spillet væddemål og sportsspil inden for den seneste måned, er ikke blevet mindre i 2016, end den var i 2007.

For de yngste drenge er det skrabelodder, som er mest udbredt, mens det i aldersgrupperne fra 15 til 17 år er væddemål og sportsspil, som er mest udbredt. For pigernes vedkommende er det i alle aldersgrupper skrabelodder, der er det foretrukne pengespil, og kun få af pigerne spiller væddemål og sportsspil. Blandt pigerne er det spilleautomater og bingo/banko, der følger efter skrabelodderne som de mest foretrukne pengespil.

I 2016 er den mest hyppigt nævnte begrundelse for at spille om penge, at det er for at hygge sammen med familie og venner. 40 pct. af de 12-17-årige, der har prøvet at spille om penge, har angivet denne begrundelse. Næsten lige så mange har angivet, at det er for at vinde penge (38 pct.), og at det er, fordi det er underholdende (37 pct.).

For mange af de 12-17-årige er der et socialt element i at spille om penge. 38 pct. af de 12-17-årige spiller oftest pengespil sammen med venner, 26 pct. spiller sammen med forældre, 3 pct. med bedsteforældre og 5 pct. med søskende. 25 pct. har svaret, at de oftest spiller alene.

Det er især blandt drengene i den ældste aldersgruppe, at man finder en del, der hyppigt spiller pengespil. I alt 28 pct. af de 15-17-årige drenge, der nogensinde har spillet, har oplyst, at de spiller pengespil mindst flere gange om måneden. Blandt 12-14-årige drenge er andelen betydeligt mindre, og blandt pigerne er det i begge aldersgrupper kun 2 pct. af dem, der nogensinde har spillet pengespil, som spiller mindst flere gange om måneden.

Nogle af de unge, der har prøvet at spille pengespil, har også prøvet at tabe eller vinde en del penge. Det er blandt drengene, og især blandt de 15-17-årige drenge, at man finder flest, der enten har prøvet at tabe eller vinde større beløb.

UDBREDELSE AF RISIKABEL OG PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD BLANDT UNGE

I denne undersøgelse anvender vi to screeningsredskaber til at undersøge udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd blandt 12-17-årige unge: en reduceret version af NODS, som blev anvendt i prævalensundersøgelsen fra 2007 (Nielsen & Heidemann, 2008), og DSM-IV-MR-J, der er et screeningsredskab, udviklet specifikt til at undersøge risikabel og problematisk spilleadfærd blandt unge, og som er blevet anvendt i flere nyere internationale undersøgelser. Metoden i de to redskaber er gennemgået i kapitel 3. Vi anvender i denne undersøgelse NODS for at kunne undersøge udviklingen i omfanget af risikabel spilleadfærd siden 2007, mens DSM-IV-MR-J anvendes for at kunne sammenligne de danske resultater med resultater fra andre lande.

UDBREDELSE AF RISIKABEL SPILLEADFÆRD, MÅLT MED NODS

Screeningsredskabet NODS (NORC DSM Screen for Gambling Problems) er udviklet af National Research Center at the University of Chicago (NORC) (Gerstein m.fl., 1999). NODS er baseret på de diagnostiske kriterier for spilleafhængighed fra DSM-IV og indeholder normalt 17 spørgsmål. I prævalensundersøgelsen fra 2007 blev fem af disse spørgs-

mål udvalgt, mens de øvrige spørgsmål blev udeladt i en vurdering af, at de kan virke voldsomme på aldersgruppen, og fordi nogle af spørgsmålene er mindre relevante, idet de fx forudsætter, at respondenterne har arbejde (Nielsen & Heidemann, 2008). De fem spørgsmål har svarkategorierne ”ja” og ”nej”, og hvis den unge opfylder blot ét af de enkelte kriterier (dvs. svarer ”ja” til mindst ét spørgsmål), så karakteriseres den unge som havende en risikabel spilleadfærd. Ordlyden af de fem spørgsmål fremgår af tabel 5.2.

Denne undersøgelse viser, at 7,8 pct. af 12-17-årige i Danmark i 2016 har haft en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år, målt med den reducerede version af NODS (se tabel 5.1). Det svarer til, at ca. 31.600 12-17-årige har haft en risikabel spilleadfærd i 2016.

Udbredelsen af risikabel spilleadfærd har ikke ændret sig signifikant siden den sidste undersøgelse i 2007, hvor andelen af 12-17-årige med en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år blev målt til 8,9 pct. Det svarer til, at ca. 36.600 12-17-årige har haft en risikabel spilleadfærd i 2007.

At der ikke er kommet flere unge med en risikabel spilleadfærd, står i kontrast til voksenundersøgelsen, der fandt, at andelen af 18-74-årige med en risikabel spilleadfærd, målt med det fulde NODS-screeningsinstrument, er steget fra 2,5 pct. i 2005 til 3,2 pct. i 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

TABEL 5.1

Andelen af 12-17-årige, der har en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år, målt med NODS (reduceret). 2007 og 2016. Procent og antal i befolkningen.

	2007 (n = 3.778)	2016 (n = 3.546)
Procent	8,88 [7,84;9,93]	7,77 [6,86;8,68]
Antal	36.580 [32.296;40.905]	31.606 [27.904;35.307]

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

Figur 5.1 viser andelen med en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år, målt med den reducerede version af NODS, særskilt for køn og alder. Ud over de 12-17-årige inkluderer figuren til sammenligning også de 18-20-årige fra de to voksenundersøgelser i 2005 og 2016.

For pigernes vedkommende er der ikke stor forskel i andelen med en risikabel spilleadfærd i de forskellige aldersgrupper. Andelen med en risikabel spilleadfærd ligger meget stabilt på 2-5 pct., uanset alder, i både 2005/07 og 2016.

For drengenes vedkommende er der derimod en tendens til, at andelen med en risikabel spilleadfærd er højere, jo ældre drengene er. I 2016 er det fx 3 pct. af de 12-årige drenge, der har en risikabel spilleadfærd, sammenlignet med 12 pct. af de 15-årige drenge og hele 26 pct. af de 17-årige drenge. Der er ingen signifikante forskelle på andelen af drenge med en risikabel spilleadfærd, når vi sammenligner 12-16-årige drenge i 2007 og 2016. Til gengæld er andelen af 17-årige samt 18-20-årige drenge med en risikabel spilleadfærd signifikant højere i 2016 end i hhv. 2007 og 2005.

Overordnet set er der således ikke kommet flere unge med risikabel spilleadfærd, målt med den reducerede version af NODS, når vi sammenligner 2007 og 2016. Blandt de ældre drenge er der dog en tendens til, at flere i dag har en risikabel spilleadfærd, sammenlignet med for ti år siden.

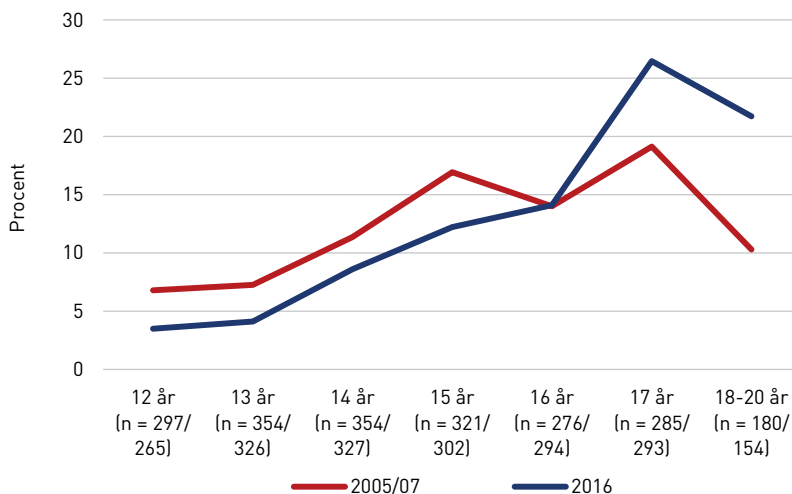
Tabel 5.2 viser fordelingen af svar på de fem spørgsmål i den reducerede version af NODS, både i 2007 og 2016. Ligesom der ikke overordnet har været den store udvikling i andelen med risikabel spilleadfærd, er der heller ikke de store forskelle i andelen, der har svaret ”ja” til de enkelte indikatorspørgsmål, når vi sammenligner 2007 og 2016. Kun for spørgsmålet ”Har der været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere – for at få den samme følelse af spænding?” er der en signifikant forskel, idet lidt færre i 2016 (2,1 pct.) har angivet dette, sammenlignet med i 2007 (2,9 pct.).

Det spørgsmål, som flest har svaret ”ja” til, er ”Har der været en periode, hvor du efter at have mistet penge på spil senere er vendt tilbage for at vinde pengene tilbage?” (4,8 pct. i 2016), mens færrest har angivet at have ”spillet for at glemme personlige problemer” (0,8 pct. i 2016).

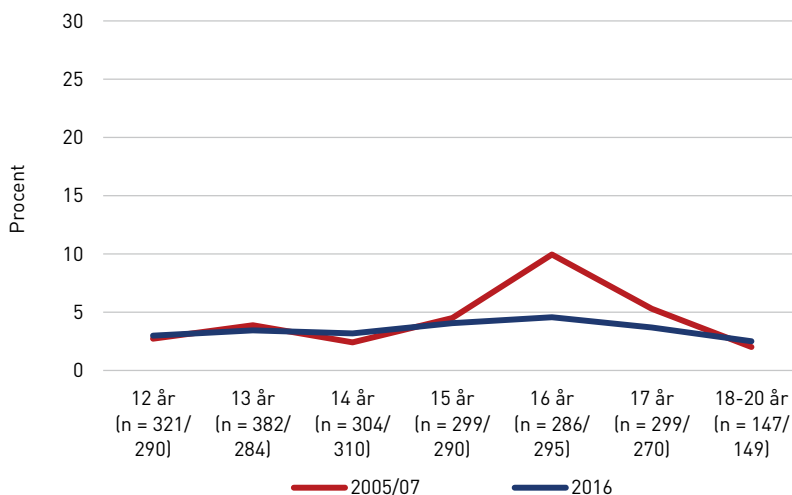
FIGUR 5.1

Andelen af 12-20-årige, der har en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år, målt med NODS (reduceret). Særskilt for køn og alder. 2005/07 og 2016. Procent.

Drenge:



Piger:



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal. Data for 18-20-årige stammer fra de to voksenundersøgelser (Fridberg & Birkelund, 2016; Bonke & Borregaard, 2006).

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 5.2

Andelen af 12-17-årige, der har svaret "ja" til de fem NODS-spørgsmål om risikabel spilleadfærd inden for det seneste år. 2007 og 2016. Procent.

Spilleadfærd det seneste år:	2007 (n = 3.765-3.775)	2016 (n = 3.547-3.551)
Har der været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere - for at få den samme følelse af spænding?	2,9	2,1 *
Har du uden held prøvet at holde op med at spille, prøvet at skære ned på dit spil, eller prøvet at styre din spillelyst?	2,6	2,7
Har du spillet for at glemme personlige problemer?	1,2	0,8
Har der været en periode, hvor du, efter at have mistet penge på spil, senere er vendt tilbage for at vinde pengene tilbage?	4,5	4,8
Har du løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller eller hvor mange penge, du har tabt på spil?	1,5	1,5

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2005/07 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

UDBREDELSE AF RISIKABEL OG PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD, MÅLT MED DSM-IV-MR-J

En forløber til screeningsredskabet DSM-IV-MR-J blev udviklet af Sue Fisher i 1992 som en tilpasning af DSM-IV-kriterierne for voksne, så de passer til en målgruppe af 11-16-årige børn og unge (Fisher, 1992). I 2000 videreudviklede Sue Fisher screeningsredskabet til det endelige DSM-IV-MR-J ved at simplificere nogle af spørgsmålene yderligere og ved at give de fleste af de ni spørgsmål fire svarmuligheder fremfor simple "ja"- og "nej"-svarmuligheder (Fisher, 2000). Spørgsmålene og de pointgivende svar er fremhævet i tabel 5.4. Man kan samlet score mellem 0 og 9 point på DSM-IV-MR-J. En score på 4+ point gør, at man bliver klassificeret som havende en problematisk spilleadfærd, mens en score på 2-3 point gør, at man bliver klassificeret som havende en risikabel spilleadfærd, hvor egentlige problemer dog ikke nødvendigvis manifesteres. Med en score på 0-1 point regnes man for ikke at have problemer med pengespil.

TABEL 5.3

Andelen af 12-17-årige, der har en risikabel eller problematisk spilleadfærd inden for det seneste år, målt med DSM-IV-MR-J (n = 3.534). 2016. Procent og antal i befolkningen.

	Problematiske spilleadfærd (score 2-3)	Risikabel spilleadfærd (score 4+)	I alt (score 2+)
Procent	0,34 [0,14;0,54]	1,22 [0,85;1,60]	1,56 [1,14;1,99]
Antal	1.383 [569;2.197]	4.963 [3.458;6.508]	6.346 [4.637;8.095]

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer.

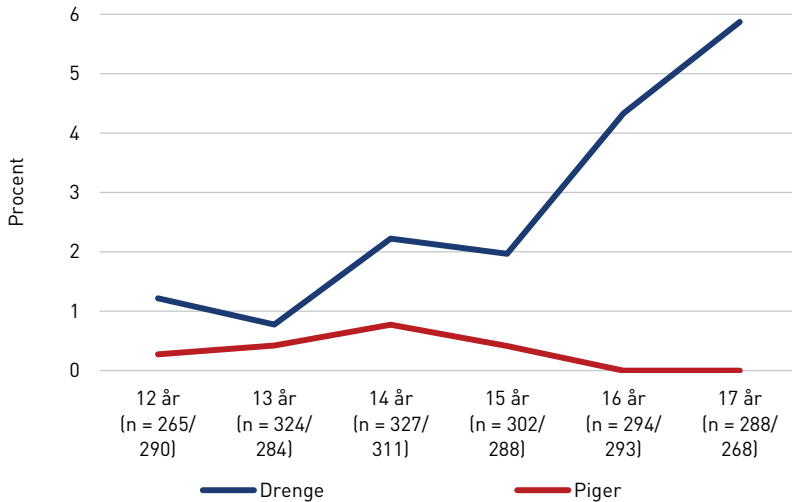
Kilde: Surveyoplysninger.

Målt med screeningsredskabet DSM-IV-MR-J er det 0,34 pct. af de 12-17-årige i Danmark i 2016, der har haft en problematisk spilleadfærd inden for det seneste år (se tabel 5.3). Yderligere 1,22 pct. af 12-17-årige i Danmark i 2016 har haft en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år. Det svarer til, at i alt ca. 6.300 12-17-årige har haft enten en risikabel eller problematisk spilleadfærd i 2016, hvilket blot er en femtedel af de ca. 31.600, som vi finder med den reducerede version af NODS.

Der er således stor forskel på, hvor mange unge der kategoriseres som havende en risikabel spilleadfærd, afhængigt af hvilket screeningsinstrument man anvender. Det skyldes, at DSM-IV-MR-J har et design, der er mere restriktivt end NODS. Undersøgelser har vist, at når børn og unge misforstår spørgsmål på screeningsinstrumenter for risikabel spilleadfærd med kun to svarmuligheder, så har de en tendens til at svare ”ja”, selvom det korrekte svar er ”nej” (Ladouceur m.fl., 2000). Det vil sige, at screeningsinstrumenter med ja-/nej-spørgsmål såsom NODS risikerer at overvurdere udbredelsen af risikabel spilleadfærd blandt børn og unge. Da DSM-IV-MR-J anvender flere svarkategorier og i flere tilfælde kun lader de mest positive svar tælle point, begrænses antallet af falskt positive svar. Samtidig udelader DSM-IV-MR-J (modsat NODS) alle dem, som kun scorer ét point, fra at blive kategoriseret som havende en risikabel spilleadfærd. Dette betyder, at DSM-IV-MR-J må anses som det bedste instrument til at identificere unge med en egentlig risikabel eller problematisk spilleadfærd. Med NODS identificerer vi en yderligere subgruppe af unge med en risikabel spilleadfærd, der er lige niveauet under, og hvor denne subgruppe med al sandsynlighed også inkluderer enkelte falskt positive.

FIGUR 5.2

Andelen af 12-17-årige, der har en risikabel eller problematisk spilleadfærd (score 2+) inden for det seneste år, målt med DSM-IV-MR-J. Særskilt for køn og alder. 2016. Procent.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.
Kilde: Surveyoplysninger.

Figur 5.2 viser andelen med en risikabel eller problematisk spilleadfærd inden for det seneste år (DSM-IV-MR-J 2+), særskilt for køn og alder. Tendenserne i figuren er meget tilsvarende dem, vi så i figur 5.1 for den reducerede version af NODS.

For pigernes vedkommende er der ikke den store forskel i andelen med en risikabel eller problematisk spilleadfærd i de forskellige aldersgrupper. Andelen ligger konstant på omkring ½ pct. og i alle tilfælde under 1 pct. For drengenes vedkommende er tendensen, at andelen med en risikabel eller problematisk spilleadfærd bliver højere, jo ældre drengene er. Blandt de 12-13-årige er det ca. 1 pct., blandt de 14-15-årige er det ca. 2 pct., blandt de 16-årige er det ca. 4 pct., og blandt de 17-årige er det ca. 6 pct.

TABEL 5.4

12-17-årige, fordelt efter svar på DSM-IV-MR-J-spørgsmålene om risikabel og problematisk spilleadfærd (n = 3.534-3.545). Procent.

Hvor ofte har du tænkt på at spille om penge eller planlagt at spille om penge i løbet af det seneste år?	Aldrig (83,8 pct.)	Et par gange (10,3 pct.)	Sommetider (4,1 pct.)	Ofte (1,9 pct.)
Har du i løbet af det seneste år følt behov for at spille med større og større pengebeløb for at opnå den følelse af spænding, du ønsker?	Nej (96,8 pct.)		Ja (3,2 pct.)	
Har du på noget tidspunkt i løbet af det seneste år brugt <i>mange</i> flere penge, end du havde planlagt, på pengespil?	Aldrig (95,6 pct.)	Et par gange (3,1 pct.)	Sommetider (1,1 pct.)	Ofte (0,3 pct.)
Har du i løbet af det seneste år haft det dårligt eller følt, at du ikke kunne holde det ud, når du har forsøgt at spille mindre eller helt at holde op med at spille om penge?	Aldrig/har aldrig forsøgt at spille mindre (98,7 pct.)	Et par gange (0,8 pct.)	Sommetider (0,5 pct.)	Ofte (0,1 pct.)
Hvor ofte har du i løbet af det seneste år spillet om penge som en hjælp til at flygte fra problemer, eller når du havde det dårligt?	Aldrig (99,0 pct.)	Et par gange (0,7 pct.)	Sommetider (0,2 pct.)	Ofte (0,2 pct.)
Er du i løbet af det seneste år, efter at have tabt penge på spil, vendt tilbage til spillestedet senere for at forsøge at vinde de tabte penge tilbage?	Aldrig (96,1 pct.)	Mindre end halvdelen af gangene (2,8 pct.)	Mere end halvdelen af gangene (1,0 pct.)	Hver gang (0,1 pct.)
Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: løgne over for din familie?	Aldrig (98,8 pct.)	Et par gange (1,1 pct.)	Sommetider (0,1 pct.)	Ofte (0,1 pct.)
Har du i løbet af det seneste år på noget tidspunkt <i>uden tilladelse</i> taget penge fra følgende for at bruge dem på spil: penge beregnet til skolemad eller transport? Penge fra din familie? Penge fra personer uden for din familie?	Aldrig (98,9 pct.)	Et par gange (0,9 pct.)	Sommetider (0,1 pct.)	Ofte (0,1 pct.)
Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: skænderier med familie, venner eller andre? At du er blevet væk fra skole?	Aldrig (99,1 pct.)	Et par gange (0,7 pct.)	Sommetider (0,2 pct.)	Ofte (<0,1 pct.)

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. De pointgivende svar til udregning af den samlede score er markeret med fed skrift.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tabel 5.4 viser fordelingen af svar på de enkelte spørgsmål i DSM-IV-MR-J, hvor de pointgivende svar er markeret med fed skrift. Det fremgår her, at det spørgsmål, hvor flest har scoret point, er det eneste ja-/nej-spørgsmål: ”Har du i løbet af det seneste år følt behov for at spille med større og større pengebeløb for at opnå den følelse af spænding, du ønsker?” I alt 3,2 pct. af de unge har svaret ”ja” til dette. Det spørgsmål, hvor færrest har scoret point, er: ”Har du på noget tidspunkt i løbet af det seneste år brugt *mange* flere penge, end du havde planlagt, på pengespil?” Ved dette spørgsmål er det kun svarmuligheden ”ofte”, der er pointgivende, og det har 0,3 pct. svaret.

Tabel 5.5 viser andelen, der har svaret pointgivende på de enkelte spørgsmål, særskilt for køn og aldersgrupper. For pigerne er det på spørgsmålet ”Har du i løbet af det seneste år følt behov for at spille med større og større pengebeløb for at opnå den følelse af spænding, du ønsker?”, at klart flest har svaret pointgivende. Der er i øvrigt ingen signifikante forskelle på andelen, der har svaret pointgivende på de enkelte spørgsmål, når vi sammenligner 12-14-årige piger med 15-17-årige piger.

For drengene er der større variation i, hvilke spørgsmål de svarer pointgivende på. Derudover er der en klar tendens til, at flere 15-17-årige drenge svarer pointgivende på de enkelte spørgsmål end de 12-14-årige drenge, og for seks ud af ni spørgsmål er forskellen signifikant. Den største forskel er i det første spørgsmål: ”Hvor ofte har du tænkt på at spille om penge eller planlagt at spille om penge i løbet af det seneste år?”, hvor 0,9 pct. af de 12-14-årige drenge har svaret pointgivende, sammenlignet med 5,6 pct. af de 15-17-årige drenge.

TABEL 5.5

Andelen af 12-17-årige, der har scoret point på hvert af DSM-IV-MR-J-spørgsmålene om risikabel og problematisk spilleadfærd. Særskkilt for køn og aldersgrupper. 2016. Procent.

	Dreng		Piger	
	12-14 år (n = 918)	15-17 år (n = 886)	12-14 år (n = 885)	15-17 år (n = 855)
Hvor ofte har du tænkt på at spille om penge eller planlagt at spille om penge i løbet af det seneste år?	0,9	5,6 *	0,1	0,6
Har du i løbet af det seneste år følt behov for at spille med større og større pengebeløb for at opnå den følelse af spænding, du ønsker?	2,2	4,5 *	2,5	3,3
Har du på noget tidspunkt i løbet af det seneste år brugt <i>mange</i> flere penge, end du havde planlagt, på pengespil?	0,2	0,8	0,0	0,0
Har du i løbet af det seneste år haft det dårligt eller følt, at du ikke kunne holde det ud, når du har forsøgt at spille mindre eller helt at holde op med at spille om penge?	0,6	1,2	0,1	0,3
Hvor ofte har du i løbet af det seneste år spillet om penge som en hjælp til at flygte fra problemer, eller når du havde det dårligt?	0,6	0,5	0,1	0,0
Er du i løbet af det seneste år, efter at have tabt penge på spil, vendt tilbage til spillestedet senere for at forsøge at vinde de tabte penge tilbage?	0,9	2,9 *	0,4	0,1
Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: løgne over for din familie?	1,2	3,0 *	0,5	0,1
Har du i løbet af det seneste år på noget tidspunkt uden tilladelse taget penge fra følgende for at bruge dem på spil: penge beregnet til skolemad eller transport? Penge fra din familie? Penge fra personer uden for din familie?	1,1	2,6 *	0,5	0,1
Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: skænderier med familie, venner eller andre? At du er blevet væk fra skole?	0,7	2,1 *	0,4	0,3

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 12-14-årige og 15-17-årige.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 5.6

12-17-årige fordelt efter kategorisering efter DSM-IV-MR-J og NODS (reduceret). Antal.

NODS (reduceret)	DSM-IV-MR-J			I alt
	Ikke-risikabel spilleadfærd	Risikabel spilleadfærd	Problematiske spilleadfærd	
Ikke-risikabel spilleadfærd	3.263	6	1	3.270
Risikabel spilleadfærd	213	36	10	259
I alt	3.476	42	11	3.529

Anm.: Tabellen er baseret på uvægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tabel 5.6 viser overlappet mellem scoringen på den reducerede version af NODS og DSM-IV-MR-J. De fleste af de 53 unge, som har haft en risikabel eller problematisk spilleadfærd inden for det seneste år, målt med DSM-IV-MR-J, er også blevet kategoriseret som havende haft en risikabel spilleadfærd, målt med NODS. 7 ud af de 53 unge har ikke haft en risikabel spilleadfærd, målt med NODS. Omvendt er det kun en mindre del af dem, der har haft en risikabel spilleadfærd, målt med NODS, som også har haft en risikabel eller problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J. Det er tilfældet for 46 ud af i alt 259 unge, hvilket svarer til 18 pct. af dem, der har haft en risikabel spilleadfærd, målt med NODS.

De følgende analyser, hvor vi skal beskrive gruppen af 12-17-årige med risikabel eller problematisk spilleadfærd, vil primært basere sig på DSM-IV-MR-J, da det er et internationalt anvendt instrument og er mere restriktivt og derfor med større sikkerhed identificerer en gruppe af unge med risikabel eller problematisk spilleadfærd. I tillæg til de 53 unge, som identificeres af DSM-IV-MR-J, vil disse analyser dog også inkludere de 213 unge, der identificeres af NODS og ikke allerede er identificeret af DSM-IV-MR-J. Disse 213 unge vil i analyserne fungere som en mellemgruppe til sammenligning.

SAMMENLIGNING MED ANDRE LANDE

I tabel 5.7 sammenlignes de danske resultater med resultater fra andre nordiske lande, hvor der er gennemført tilsvarende undersøgelser, samt England. Tabellen sammenligner undersøgelserne med hensyn til ande-

len, der har spillet pengespil inden for det seneste år, og andelen, der har haft hhv. problematisk og risikabel spilleadfærd inden for det seneste år.

TABEL 5.7

Andelen af unge i forskellige lande, der har spillet pengespil inden for seneste år og har haft problematisk eller risikabel spilleadfærd. Procent.

	Danmark 2016	Danmark 2008	Norge 2010	Island 2008	Finland 2013	England 2015
Har spillet pengespil inden for seneste år	24	70*	64*	57*	52*	-
Problematisk spilleadfærd	0,3	1,3*	1,0*	2,2*	3,0*	0,6
Risikabel spilleadfærd	1,2	4,5*	3,5*	2,7*	4,9*	1,2
Instrument	DSM-IV-MR-J	SOGS-RA	SOGS-RA	DSM-IV-MR-J	DSM-IV-MR-J	DSM-IV-MR-J
<i>Om studiet</i>						
n	3.570	2.223	8.490	1.537	988	2.275
Aldersgruppe	12-17 år	11-17 år	12-17 år	13-18 år	12-15 år	11-15 år
Samplettype	Befolkning	Skole	Skole	Region	Skole	Skole
Svarprocent	60	91 ¹	73 ¹	81	92 ¹	-

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem Danmark 2016 og de øvrige undersøgelser.

1. Svarprocent blandt eleverne på de skoler, der valgte at deltage i undersøgelserne.

Kilde: Surveyoplysninger samt Kristiansen & Jensen, 2014 (Danmark 2008), Frøyland m.fl., 2010 (Norge 2010), Olsson m.fl., 2011 (Island 2008), Castrén m.fl., 2015 (Finland 2013), Ipsos MORI, 2015 (England 2015).

UDBREDELSE AF PENGESPIL BLANDT UNGE I ANDRE LANDE

Det fremgår, at udbredelsen af pengespil blandt unge er lavest i Danmark, når vi sammenligner resultaterne fra denne undersøgelse med resultater fra Norge, Island og Finland. I disse lande er andelen af unge, der har spillet pengespil inden for det seneste år, 52-64 pct., mens vi finder, at tallet blandt 12-17-årige danskere er 24 pct.

Lidt bemærkelsesværdigt er den nyere nordiske undersøgelse, der har fundet den højeste andel af unge, der spiller pengespil, imidlertid også fra Danmark. I 2008 lavede forskere fra Aalborg Universitet en klasseværelses-survey af 2.223 11-17-årige grundskoleelever og fandt, at 70 pct. havde spillet pengespil inden for det seneste år, og 84 pct. havde spillet pengespil nogensinde (Kristiansen & Jensen, 2014). Dette er en betydeligt højere andel end i SFI's tidligere undersøgelse af udbredelsen af pengespil blandt unge fra 2007, der fandt, at 52 pct. af 12-17-årige unge havde spillet pengespil nogensinde (her undersøgte man ikke udbre-

delsen af pengespil inden for seneste år) (Nielsen & Heidemann, 2008). Der er således ikke blot tale om et fald i udbredelsen af pengespil i Danmark i den mellemliggende periode; en stor del af den fundne forskel i udbredelsen af pengespil må skyldes forskelle i undersøgelsesdesigns.

Præcis hvorfor der er så stor forskel i estimatet af udbredelsen af pengespil blandt unge i SFI's undersøgelser og i undersøgelsen fra Aalborg Universitet, er imidlertid svært at fastslå. I bilag 1 diskuterer vi tre forhold ved undersøgelsesdesigns, som kan have betydning for estimatets størrelse. Fordelen ved vores undersøgelse er, at den baserer sig på en repræsentativ stikprøve af hele populationen af 12-17-årige, og at vores analyser baserer sig på data, vægtet for bortfaldsskævheder med hensyn til demografiske og socioøkonomiske forhold. At klasseværelses-surveys muligvis giver højere estimater for udbredelsen af pengespil end befolkningsstudier, er et forbehold, vi skal tage med, når vi sammenligner resultaterne fra denne undersøgelse med resultaterne fra de andre lande, som bortset fra Islands tilfælde er baseret på klasseværelses-surveys.

UDBREDELSE AF RISIKABEL OG PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD BLANDT UNGE I ANDRE LANDE

Ligesom med hensyn til udbredelsen af pengespil, så finder vi også, at udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd er lavest i Danmark, når vi sammenligner resultaterne fra denne undersøgelse med resultater fra Norge, Island og Finland. Kun de engelske resultater er ikke signifikant forskellige fra de danske. Dog baserer de engelske resultater sig på en yngre aldersgruppe af 11-15-årige, og man må formode, at udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd havde været højere, hvis undersøgelsen havde inkluderet 16-17-årige. I Norge, Island og Finland er andelen af unge, der har en problematisk spilleadfærd, 1,0-3,0 pct., sammenlignet med 0,3 pct. i vores undersøgelse, og andelen af unge, der har en risikabel spilleadfærd, er 2,7-4,9 pct., sammenlignet med 1,3 pct. i vores undersøgelse.

Også den danske undersøgelse fra 2008 finder højere andele af unge med en problematisk spilleadfærd (4,5 pct.) og med en risikabel spilleadfærd (1,3 pct.), sammenlignet med vores undersøgelse. Igen kan denne forskel skyldes, at klasseværelses-surveys muligvis overvurderer udbredelsen af risikoadfærd blandt unge. En del af forskellen skyldes dog

formentlig også, at den danske undersøgelse fra 2008 anvendte et andet screeningsinstrument.

Det er et generelt forbehold for sammenligningen af resultaterne fra forskellige lande, at de har anvendt forskellige screeningsinstrumenter til at estimere udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd blandt unge. Undersøgelserne fra Island 2008, Finland 2013 og England 2015 har anvendt DSM-IV-MR-J, mens undersøgelserne fra Danmark 2008 og Norge 2010 har anvendt SOGS-RA. SOGS-RA er en revideret version af voksen-screeningsinstrumentet SOGS, tilpasset en målgruppe af unge (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993). Selvom DSM-IV-MR-J og SOGS-RA er udviklet til at måle det samme fænomen, er det blevet vist, at SOGS-RA generelt finder noget højere estimater af udbredelsen af risikabel og problematisk spilleadfærd (Derevensky & Gupta, 2000; Olason, Sigurdardottir & Smari 2005). Derfor skal man være varsom med at sammenligne resultater fra undersøgelser, der har anvendt forskellige screeningsinstrumenter.

Overordnet set finder vi, at udbredelsen af pengespil samt risikabel og problematisk spilleadfærd blandt unge er lavere i Danmark, sammenlignet med andre nordiske lande. Vi må dog tage det forbehold, at undersøgelserne i nogle lande har anvendt et andet screeningsinstrument, og at undersøgelserne i de fleste lande baserer sig på klasseværelses-surveys, som muligvis giver højere estimater for udbredelsen af pengespil end befolkningsstudier.

SAMMENFATNING

Denne undersøgelse viser, at udbredelsen af risikabel spilleadfærd blandt 12-17-årige unge i 2016 ikke har ændret sig betydeligt siden den sidste undersøgelse i 2007. Ved anvendelse af en reduceret version af screeningsredskabet NODS, som også blev anvendt i 2007-undersøgelsen, viser det sig, at den samlede andel af unge med en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år er 7,8 pct. i 2016, sammenlignet med 8,9 pct. i 2007. Denne forskel er ikke signifikant. Resultaterne svarer til, at antallet af 12-17-årige i den danske befolkning, der har en risikabel spilleadfærd, målt med den reducerede version af NODS, var ca. 36.600 personer i 2007 og ca. 31.600 personer i 2016.

Ved at måle med screeningsredskabet DSM-IV-MR-J får man noget lavere andele af 12-17-årige med en risikabel spilleadfærd. Ifølge DSM-IV-MR-J er det 0,3 pct. af 12-17-årige i 2016, der har haft en problematisk spilleadfærd inden for det seneste år, og yderligere 1,2 pct. har haft en risikabel spilleadfærd. Det svarer til, at i alt ca. 6.300 12-17-årige har haft en risikabel eller problematisk spilleadfærd i 2016, hvilket blot er en femtedel af, hvad vi finder med den reducerede version af NODS.

Der er således stor forskel på, hvor mange unge der kategoriseres som havende en risikabel spilleadfærd, afhængigt af hvilket screeningsinstrument man anvender. Det skyldes, at DSM-IV-MR-J har et design, der er mere restriktivt end NODS.

Uanset hvilket screeningsredskab man anvender, så finder vi, at andelen af piger med en risikabel spilleadfærd ligger på et konstant lavt niveau uanset alder, mens tendensen blandt drenge er, at andelen med en risikabel spilleadfærd er højere, desto ældre de bliver. Målt med DSM-IV-MR-J ligger andelen med en risikabel eller problematisk spilleadfærd blandt piger i alle aldre på omkring ½ pct. og i alle tilfælde under 1 pct. For drenge er det blandt de 12-13-årige ca. 1 pct., der har en risikabel eller problematisk spilleadfærd, blandt de 14-15-årige ca. 2 pct., blandt de 16-årige ca. 4 pct. og blandt de 17-årige ca. 6 pct.

Ved at sammenligne resultaterne fra vores undersøgelse med undersøgelser fra andre lande finder vi, at udbredelsen af pengespil samt risikabel og problematisk spilleadfærd blandt unge er lavere i Danmark, sammenlignet med andre nordiske lande. Vi må dog tage det forbehold, at undersøgelserne i nogle lande har anvendt et andet screeningsinstrument. Derudover baserer undersøgelserne i de fleste lande sig på klasseværelses-surveys, som muligvis giver højere estimater for udbredelsen af pengespil end befolkningsstudier som indeværende undersøgelse.

HVAD KENDETEGNER UNGE MED EN RISIKABEL SPILLEADFÆRD?

I dette kapitel beskriver vi gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd. I kapitel 5 identificerede vi en gruppe af unge, som har enten en risikabel eller problematisk spilleadfærd, målt med screeningsinstrumentet DSM-IV-MR-J. Dem sammenligner vi her med gruppen af unge, som har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd. Som en mellemgruppe inkluderer vi desuden den gruppe af unge, som blev identificeret som havende en risikabel spilleadfærd med det andet screeningsinstrument, NODS, men ikke med DSM-IV-MR-J¹. Se boks 6.1.

Først sammenligner vi grupperne med hensyn til typer af spil, begrundelser for at spille, hvem de spiller med og forbrug af tid og penge på spil. Derefter undersøger vi, om der er forskel på gruppernes demografiske og socioøkonomiske forhold, fritid og familie, psykiske helbred og risikoadfærd samt personlighed.

¹ Fordi DSM-IV-MR-J er et mere restriktivt screeningsinstrument end NODS, så kan gruppen af unge identificeret af NODS ses som en mellemgruppe med en mindre risikabel spilleadfærd sammenlignet med gruppen af unge identificeret af DSM-IV-MR-J.

BOKS 6.1

Definition af grupperne uden en risikabel spilleadfærd, med en mindre risikabel spilleadfærd og med en risikabel/problematisk spilleadfærd.

Kategori:	Ikke-risikabel spilleadfærd	Mindre risikabel spilleadfærd	Risikabel/problematisk spilleadfærd
Definition:	Ikke-risikabel spille-adfærd efter hverken DSM-IV-MR-J eller NODS	Risikabel spilleadfærd efter NODS, men ikke efter DSM-IV-MR-J	Risikabel eller problematisk spilleadfærd efter DSM-IV-MR-J
Antal personer:	1.098	213	53

Kilde: Surveyoplysninger.

TYPER AF PENGESPIK

Som det fremgår af tabel 6.1, er der visse typer af pengespil, som unge med en risikabel spilleadfærd i betydeligt højere grad har prøvet end unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd. Særligt væddemål og sportsspil, lotto, kortspil og roulette er der flere unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, der har spillet. Henholdsvis 71, 20, 24 og 14 pct. af denne gruppe har spillet hvert af disse spil, sammenlignet med hhv. 24, 8, 6 og 3 pct. af gruppen uden en risikabel spilleadfærd.

De øvrige spiltyper er der imidlertid ikke flere af de unge med en risikabel spilleadfærd, der har prøvet, sammenlignet med de unge uden en risikabel spilleadfærd. Blandt unge med en risikabel spilleadfærd er der således ikke flere, der har spillet skrabelodder, spilleautomater, bingo/banko, andre lotterier og heste- og hundevæddeløb.

Mens skrabelodder er det mest udbredte spil blandt unge uden en risikabel spilleadfærd, så er væddemål og sportsspil den mest udbredte spiltype blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd.

Tabel 6.1 viser også, at unge med en risikabel spilleadfærd har spillet flere forskellige typer af spil. Unge med risikabel/problematisk spilleadfærd har i gennemsnit spillet 2,5 forskellige typer af spil, mens unge uden risikabel spilleadfærd i gennemsnit har spillet 1,7 forskellige typer af spil.

TABEL 6.1

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har spillet specifikke spiltyper. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

Spiltyper:	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.098)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 213)	Risikabel/problematisk spilleadfærd (n = 53)
Skrabelodder	58	59	60
Spilleautomater	31	36	25
Væddemål og sportsspil	24	54 *	71 *
Bingo/banko	24	23	22
Lotto	8	12	20 *
Andre lotterier	14	8 *	11
Kortspil	6	11 *	24 *
Heste- og hundevæddeløb	5	8	7
Roulette	3	11 *	14 *
Gns. antal spiltyper	1,7	2,2 *	2,5 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

HVORFOR MAN SPILLER, OG HVEM MAN SPILLER MED

Som det fremgår af tabel 6.2, er der ganske store forskelle på begrundelserne for at spille pengespil, når vi sammenligner unge med en risikabel spilleadfærd med unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd.

Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er hygge med familie og venner den hyppigst nævnte begrundelse for at spille pengespil (42 pct.). Blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd er der også en del, der nævner denne begrundelse (32 pct.), men at vinde penge og føle spænding er de hyppigst nævnte begrundelser i denne gruppe. Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er det 32 pct., der spiller for at vinde penge, og 29 pct., der spiller for spændingens skyld, sammenlignet med hhv. 73 pct. og 61 pct. blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd.

Det kan desuden bemærkes, at unge med en risikabel spilleadfærd gennemsnitligt har flere begrundelser for at spille pengespil. Mens

unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd, typisk angiver én eller to begrundelser for at spille, så angiver unge med en risikabel spilleadfærd typisk to eller flere begrundelser.

TABEL 6.2

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har udvalgte begrundelser for at spille pengespil. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.098)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 213)	Risikabel problema- tisk spilleadfærd (n = 53)
For at hygge sammen med familie eller venner	42	37	32
For at vinde penge	32	58 *	73 *
Fordi det er underholdende	35	48 *	45
Fordi det giver spænding	29	48 *	61 *
For at få tiden til at gå	2	6 *	6
For at slappe af	2	4	8
Fordi det giver status hos venner	1	3	8
For at glemme problemer i hverdagen	0	1	5
Andre årsager	8	4 *	6
Gns. antal begrundelser	1,5	2,1 *	2,4 *

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

Selvom unge med en risikabel spilleadfærd ikke primært spiller pengespil for at hygge med familie og venner, så betyder det imidlertid ikke, at de oftere spiller alene, som det fremgår af tabel 6.3. Ca. halvdelen (52 pct.) af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd spiller oftest pengespil sammen med venner, sammenlignet med 35 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd. Til gengæld er andelen, der oftest spiller sammen med deres forældre, lavere blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (13 pct.) end blandt unge uden en risikabel spilleadfærd (28 pct.). Der er ikke signifikant forskel på grupperne med hensyn til andelen, der oftest spiller pengespil alene.

TABEL 6.3

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter, hvem de oftest spiller pengespil med. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.078)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 211)	Risikabel/problematisk spilleadfærd (n = 52)
Alene	26	22	31
Med venner	35	50 *	52 *
Med forældre	28	17 *	13 *
Med bedsteforældre	3	4	2
Med søskende	6	4	4
Med andre	2	2	0
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

FORBRUG AF TID OG PENGE

Det er ikke overraskende, at unge med en risikabel spilleadfærd mere hyppigt spiller pengespil end unge uden en risikabel spilleadfærd. Som det fremgår af tabel 6.4, oplyser 10 pct. af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, at de spiller ca. hver dag, 23 pct. spiller flere gange om ugen, og yderligere 23 pct. spiller flere gange om måneden. Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er det kun 8 pct., der spiller mindst flere gange om måneden.

Det er måske mere overraskende, at unge med en risikabel spilleadfærd tilsyneladende ikke bruger større beløb på pengespil end unge uden en risikabel spilleadfærd. Som det fremgår af tabel 6.5 har unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, i gennemsnit brugt 441 kr. på pengespil den seneste måned, hvilket ikke er signifikant flere penge end de 352 kr., som unge uden en risikabel spilleadfærd, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, har brugt. Da det imidlertid kun er unge, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, der er blevet stillet dette spørgsmål, baserer sammenligningen sig således på et meget lille datagrundlag og på en ret selekteret gruppe af unge uden spilleproblemer.

TABEL 6.4

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter spillehyppighed. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.043)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 203)	Risikabel/problematisk spilleadfærd (n = 53)
Ca. hver dag	<1	2	10 *
Flere gange om ugen	2	5	23 *
Flere gange om måneden	5	21 *	23 *
Højest én gang om måneden	92	72 *	44 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 6.5

Beløb, der bruges på pengespil på en måned af 12-17-årige, som har spillet pengespil inden for den seneste måned. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 93)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 58)	Risikabel/problematisk spil- leadfærd (n = 23)
Gennemsnitligt beløb seneste måned, kr.	352 [176;528]	378 [123;634]	441 [236;645]
Medianbeløb seneste måned, kr.	100	190	250
Maksbeløb seneste måned, kr.	5.500	7.250	1.800

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. 95 pct.-konfidensinterval i klammer. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) i gennemsnitligt beløb seneste måned mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er karakteristisk, at en del unge med en risikabel spilleadfærd har oplevet at have store tab, og mange har oplevet at få store gevinster, som det fremgår af tabel 6.6. I alt 32 pct. af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd har prøvet at tabe mindst 500 kr. på én dag på pengespil, og 15 pct. har tabt mindst 1.000 kr. Blandt unge uden

en risikabel spilleadfærd er det i alt 3 pct., der har prøvet at tabe mindst 500 kr. på én dag på pengespil, og 1 pct. har tabt mindst 1.000 kr.

På gevinstsiden er det halvdelen (49 pct.) af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, der har prøvet at vinde mindst 1.000 kr. på én dag på pengespil, sammenlignet med 7 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd.

TABEL 6.6

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter største beløb nogensinde tabt/vundet på én dag. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.063-1.066)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 207-208)	Risikabel/problematisk spilleadfærd (n = 53)
<i>Nogensinde tabt</i>			
0-99 kr.	80	45 *	22 *
100-499 kr.	17	41 *	46 *
500-999 kr.	2	5	17 *
1000 kr. eller mere	1	9 *	15 *
I alt	100	100	100
<i>Nogensinde vundet</i>			
0-99 kr.	58	25 *	17 *
100-499 kr.	26	34 *	22
500-999 kr.	9	16 *	12
1000 kr. eller mere	7	25 *	49 *
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

SOCIALE KARAKTERISTIKA

Unge med en risikabel spilleadfærd adskiller sig fra unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd med hensyn til en række sociale karakteristika. Det fremgår af de følgende tabeller 6.7-6.10.

DEMOGRAFISKE OG SOCIOØKONOMISKE FØRHOLD

Som det fremgår af tabel 6.7, er det første, der adskiller unge med en risikabel spilleadfærd fra unge uden en risikabel spilleadfærd, at de i høj grad er drenge. Blandt unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd, er 53 pct. drenge, sammenlignet med 73 pct. af unge med en mindre risikabel spilleadfærd, målt med NODS (reduceret) og 90 pct. af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J. Lidt flere unge med en mindre risikabel spilleadfærd (72 pct.) og en risikabel/problematisk spilleadfærd (70 pct.) er store børn på 15-17 år, sammenlignet med 64 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd. Også lidt flere unge med en mindre risikabel spilleadfærd (12 pct.) og en risikabel/problematisk spilleadfærd (14 pct.) er indvandrere eller efterkommere, sammenlignet med 7 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd. Der er ingen regionale forskelle i udbredelsen af unge med spilleproblemer.

Lidt færre unge med en mindre risikabel spilleadfærd (62 pct.) og en risikabel/problematisk spilleadfærd (59 pct.) bor med begge forældre, sammenlignet med 70 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd. Lidt færre unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (67 pct.) end unge uden en risikabel spilleadfærd (82 pct.) bor sammen med én eller flere søskende.

Langt de fleste unge går i skole eller er under uddannelse (96-99 pct.), uanset om de har en risikabel spilleadfærd eller ej. Til gengæld er der en større andel af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (31 pct.), der synes, at de kun klarer sig nogenlunde eller ikke godt i skolen, sammenlignet med 16 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd.

Der er ikke store forskelle på de unges rådighedsbeløb fra fx lommepenge og arbejde. Dog har lidt færre unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd end unge uden en risikabel spilleadfærd mindre end 500 kr. til rådighed om måneden.

Der er heller ikke væsentlige forskelle på de unges sociale baggrund. Fordelingen af forældres højest fuldførte uddannelse er nogenlunde ens i de tre grupper, og der er ikke større forskelle med hensyn til familieindkomst. Dog er der flere unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (35 pct.) end unge uden en risikabel spilleadfærd (21 pct.), som har mindst én forælder, der er uden for beskæftigelse.

TABEL 6.7

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter demografiske og socioøkonomiske forhold. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.064-1.098)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 208-213)	Risikabel/problematisk spilleadfærd (n = 51-53)
Dreng	53	73 *	90 *
15-17 år	64	72 *	70
Indvandrer/efterkommer ¹	7	12 *	14
<i>Region¹</i>			
Hovedstaden	24	23	22
Sjælland	14	17	15
Nordjylland	12	13	16
Midtjylland	26	24	27
Syddanmark	25	22	19
I alt	100	100	100
Bor med begge forældre	70	62 *	59
Bor med søskende	82	81	67 *
Går i skole/under uddannelse	98	99	96
Klarer sig nogenlunde/ikke godt i skolen	16	19	31 *
<i>Penge til rådighed om måneden</i>			
0-499 kr.	43	41	29 *
500-999 kr.	18	16	17
1000-1999 kr.	16	16	24
2000+ kr.	23	26	30
I alt	100	100	100
<i>Forældres højest fuldførte udd.¹</i>			
Grundskole	6	5	12
Gymnasial/Erhvervsfaglig/KVU	48	55	49
MVU/LVU	47	40	38
I alt	100	100	100
Mindst én forælder uden for beskæftigelse	21	28	35 *
<i>Ækvivaleret familieindkomst¹</i>			
0-149.999 kr.	21	27	32
150.000-249.999 kr.	40	42	34
250.000-349.999 kr.	27	25	27
350.000+ kr.	12	7 *	7
I alt	100	100	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

1. Etnicitet, region, forældres uddannelse og ækvivaleret familieindkomst er registeroplysninger fra Danmarks Statistik.

Kilde: Surveyoplysninger, samt registeroplysninger fra Danmarks Statistik.

FRITID OG FAMILIE

Som det fremgår af tabel 6.8, er der ikke signifikant færre unge med en risikabel spilleadfærd, som går til ugentlige fritidsaktiviteter og dyrker motion regelmæssigt, når vi sammenligner med unge uden en risikabel spilleadfærd. Om noget så lader det til, at unge med en risikabel spilleadfærd i lidt højere grad dyrker fritidsinteresser og bruger mere tid på dem.

Der er heller ingen markante forskelle på, hvor mange der laver lektier ugentligt og hjælper til derhjemme ugentligt, når vi sammenligner unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden.

Mens der ikke er flere unge med en risikabel spilleadfærd, der angiver, at nogle i deres familie spiller pengespil jævnlige, så er der flere, der angiver, at nogle af deres venner spiller jævnlige. Blandt unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd, er det 37 pct., der har venner, som spiller jævnlige, sammenlignet med 58 pct. af unge med en mindre risikabel spilleadfærd og 78 pct. af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd.

Unge med en risikabel spilleadfærd angiver i betydeligt mindre grad end unge uden en risikabel spilleadfærd at have et nært og åbent forhold til deres forældre. Blandt andet oplever flere med en risikabel spilleadfærd, at deres forældre ikke følger med i, hvad de laver, ikke ved, hvor de er, og hvem de er sammen med lørdag aften, ikke kender de fleste af deres venner og ikke stoler på dem. I forlængelse af dette angiver færre unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (54 pct.) end unge uden en risikabel spilleadfærd (72 pct.), at de går til deres forældre med personlige problemer.

TABEL 6.8

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter forhold vedrørende fritid og familie. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.081- 1.097)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 210-213)	Risika- bel/problematisk spilleadfærd (n = 49-52)
Går til fast fritidsaktivitet ugentligt	68	72	76
Dyrker motion regelmæssigt	85	84	84
Bruger mindst fem timer på fritidsaktiviteter eller motion ugentligt	56	69 *	66
Laver ikke lektier ugentligt	10	19 *	10
Hjælper ikke til derhjemme ugentligt	7	8	16
Nogle i familien spiller jævnligt	26	31	29
Nogle venner spiller jævnligt	37	58 *	78 *
<i>Er det sådan, at dine forældre...</i>			
Følger med i, hvad du laver? Nej	5	11 *	15 *
Ved, hvor du er lørdag aften? Nej	3	7 *	19 *
Ved, hvem du er sammen med lørdag aften? Nej	5	12 *	27 *
Kender de fleste af dine venner/veninder? Nej	10	19 *	21
Stoler på dig? Nej	1	2	9 *
Hører om dine personlige problemer, fordi du fortæller om dem? Nej	14	23 *	27 *
Mindst én af ovenstående	26	47 *	46 *
<i>Hvem går du til, hvis du har personlige problemer?1</i>			
Ingen	3	4	5
Forældre	72	64 *	54 *
Søskende	12	15	22
Venner	53	52	49
Kæreste	7	12	9
Andre (fx lærer, pædagog, læge, psykolog)	8	7	10

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

1. Flere besvarelser pr. person kan forekomme.

Kilde: Surveyoplysninger.

PSYKISK HELBRED OG RISIKOADFÆRD

Som det fremgår af tabel 6.9, er der flere unge, der har en lav livstilfredshed på en skala fra 0 til 10, blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, sammenlignet med unge, der har prøvet at spille pengespil,

men uden at have en risikabel spilleadfærd. Særligt er der flere unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (23 pct.), der har en livstilfredshed på 0-6, sammenlignet med unge uden en risikabel spilleadfærd (9 pct.). Tilsvarende er der færre unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (27 pct.), der har en høj livstilfredshed på 9-10, sammenlignet med unge uden en risikabel spilleadfærd (48 pct.).

På en række risikoindikatorer angiver flere unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, at de inden for den seneste måned har prøvet at føle sig ensomme (42 pct.), prøvet at ryge (33 pct.), prøvet at ryge hash (14 pct.), prøvet at mobbe andre (13 pct.) og prøvet at begå kriminalitet (10 pct.). Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er disse andele hhv. 24, 19, 2, 2 og 1 pct.

Blandt unge med en mindre risikabel spilleadfærd er der tilmed flere, der inden for den seneste måned har haft svært ved at koncentrere sig og har prøvet at drikke alkohol, sammenlignet med unge uden en risikabel spilleadfærd. Derimod er der ingen signifikante forskelle mellem unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd med hensyn til andelen, der inden for den seneste måned har følt sig nedtrykte eller deprimerede, har manglet selvtillid og har prøvet at blive mobbet.

De unge er blevet stillet følgende spørgsmål om risikoaversion:

Nu kommer der et spørgsmål, som du bedes svare på, som om der var tale om en virkelig situation. Der er ingen rigtige eller forkerte svar.

Du kan vælge at slå plat og krone, hvor plat giver et tab på 250 kr. og krone en gevinst på 500 kr., eller du kan lade være at slå plat og krone. Hvad ville du vælge?

Som det fremgår af tabel 6.9, er der betydeligt flere blandt de unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (70 pct.), der i denne situation ville vælge at slå plat og krone, sammenlignet med de unge uden en risikabel spilleadfærd (23 pct.). Der er således en klar sammenhæng mellem risikabel spilleadfærd og graden af risikoaversion.

Et andet hypotetisk spørgsmål, de unge er blevet stillet, handler om forståelse af sandsynligheder:

Dette spørgsmål handler om sandsynligheder for at få bestemte resultater, når man spiller.

En mønt har to sider – plat og krone. Forestil dig, at du har kastet en almindelig mønt ti gange og har fået plat alle ti gange. Hvad er mest sandsynligt, at du får næste gang, du kaster mønten?

Krone/Plat/Begge dele er lige sandsynligt.

Det korrekte svar er, at begge udfald er lige sandsynligt. Blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd er det 39 pct., der svarer forkert på dette spørgsmål, sammenlignet med 20 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd.

Endelig har vi spurgt de unge, hvor gamle de var, da de begyndte at spille om penge. Her finder vi måske lidt overraskende, at unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd i gennemsnit var et helt år ældre end unge uden en risikabel spilleadfærd, da de havde spilledebut (hhv. 13,8 år og 12,8 år). I undersøgelsen fra 2007 fandt man et tilsvarende resultat (Nielsen & Heidemann, 2008). En del af forklaringen på dette fund kan være, at grupperne har forskellige forståelser af, hvad der menes med spilledebut. Det kan eksempelvis tænkes, at unge med en risikabel spilleadfærd i højere grad tænker på, hvornår de begyndte at spille regelmæssigt, når de bliver spurgt om, hvornår de begyndte at spille om penge.

TABEL 6.9

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter forhold vedrørende psykisk helbred og risikoadfærd. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.016- 1.096)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 205-213)	Risika- bel/problematisk spilleadfærd (n = 51-53)
<i>Livstilfredshed</i>			
0-4	2	5 *	4
5-6	7	5	19 *
7-8	43	45	50
9-10	48	45	27 *
I alt	100	100	100
<i>Sker det ofte, at du er alene, selvom du egentlig havde mest lyst til at være sammen med andre?</i>			
Ja, ofte	4	8 *	7
Ja, en gang imellem	24	25	36
Ja, men sjældent	36	39	33
Nej	37	28 *	24
I alt	100	100	100
<i>Har du inden for den seneste måned...</i>			
Følt dig nedtrykt eller deprimeret?	34	32	36
Manglet selvtillid?	26	24	34
Haft svært ved at koncentrere dig?	47	56 *	57
Prøvet at føle dig ensom?	24	24	42 *
Prøvet at blive mobbet?	4	4	13
Prøvet at mobbe andre?	2	3	13 *
Prøvet at ryge?	19	32 *	33 *
Prøvet at drikke alkohol?	53	63 *	64
Prøvet at drikke mere end fem gen- stande på en dag/aften?	34	45 *	44
Prøvet at ryge hash?	2	6 *	14 *
Prøvet at begå kriminalitet?	1	5 *	10 *

(Fortsættes)

TABEL 6.9 FORTSAT

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter forhold vedrørende psykisk helbred og risikoadfærd. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.016- 1.096)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 205-213)	Risika- bel/problematisk spilleadfærd (n = 51-53)
Vælger at slå plat og krone i en hypotetisk situation, hvor plat giver et tab på 250 kr. og krone en gevinst på 500 kr.	23	36 *	70 *
Forstår ikke sandsynlighedsregning ¹	20	16	39 *
Gennemsnitlig alder ved debut for pengespil	12,8	13,3 *	13,8 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

1. På baggrund af spørgsmålet: "En mønt har to sider – plat og krone. Forestil dig, at du har kastet en almindelig mønt ti gange og har fået plat alle ti gange. Hvad er mest sandsynligt, at du får næste gang, du kaster mønten? Krone/Plat/Begge dele er lige sandsynligt." De, der svarer enten krone eller plat, kategoriseres som ikke havende forstået sandsynlighedsregning.

Kilde: Surveyoplysninger.

PERSONLIGHED

Tabel 6.10 sammenligner unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd med hensyn til aspekter af deres personlighed. Vi har anvendt et redskab, bestående af ti spørgsmål, kendt som Big Five, til at måle fem aspekter af de unges personlighed. Ved tre ud af fem personlighedstræk finder vi ingen signifikante forskelle mellem unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd. Det er tilfældet for udadvendthed (reserveret/udadvendt), neuroticisme (afslappethed og håndtering af stress/nervøsitet og usikkerhed) og åbenhed (kunstneriske interesser/fantasi).

Til gengæld er der forskel på unges venlighed, afhængigt af om de har en risikabel spilleadfærd eller ej. Det skyldes, at unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (72 pct.) i mindre grad end unge uden en risikabel spilleadfærd (86 pct.) ser sig selv som personer, der almindeligvis stoler på folk, og at unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (39 pct.) i højere grad end unge uden en risikabel spilleadfærd (23 pct.) ser sig selv som personer, der har en tendens til at fokusere på andres fejl.

Der er også forskel på unges samvittighedsfuldhed, afhængigt af om de har en risikabel spilleadfærd eller ej. Det skyldes især, at unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd (57 pct.) i mindre grad end unge uden en risikabel spilleadfærd (81 pct.) ser sig selv som personer, der udfører et grundigt stykke arbejde.

TABEL 6.10

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter personlighedsmæssige forhold. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

Du ser dig selv som en person, der...	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.087- 1.091)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 212-213)	Risika- bel/problematisk spilleadfærd (n = 51)
<i>Udadvendthed</i>			
Er reserveret	17	14	15
Er udadvendt	72	76	66
<i>Venlighed</i>			
Almindeligvis stoler på folk	86	84	72 *
Har en tendens til at fokusere på andres fejl	23	29	39 *
<i>Samvittighedsfuldhed</i>			
Har tendens til at være doven	40	47 *	51
Udfører et grundigt stykke arbejde	81	74	57 *
<i>Neuroticisme</i>			
Er afslappet og håndterer stress godt	72	74	70
Bliver let nervøs og usikker	34	32	43
<i>Åbenhed</i>			
Har få kunstneriske interesser	43	44	42
Har en god fantasi	66	71	76

Anm.: Tabellen angiver andelen, der har svaret meget enig eller enig til de enkelte spørgsmål (alternative svarmuligheder er hverken enig eller uenig, uenig og meget uenig). Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

MULTIVARIAT ANALYSE

Afslutningsvist udfører vi en multivariat statistisk analyse af sammenhængen mellem forskellige sociale karakteristika og sandsynligheden for at have en risikabel spilleadfærd. I denne analyse begrænser vi os til at sammenligne gruppen af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J ($n = 51$) med den samlede gruppe af unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel/problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J ($n = 1.295$). Proceduren i analysen har været at inkludere alle signifikante forskelle mellem unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd, fundet i tabellerne 6.7-6.10 i en samlet model. En baglæns modelsøgning, hvor den mest insignifikante variabel efter tur fjernes fra modellen, har ført til slutmodellen, fremstillet i tabel 6.11.

TABEL 6.11

Resultater fra regressionsanalyse, der estimerer den relative risiko (RR) for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J for signifikante baggrundsforhold blandt 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde.

Baggrundsforhold:	Relativ risiko
Dreng	4,94 *** (2,33)
Nogle venner spiller jævnligt	2,74 ** (0,93)
Har inden for den seneste måned prøvet at føle sig ensom	2,27 ** (0,59)
Har inden for den seneste måned prøvet at mobbe andre	3,07 *** (0,99)
Vælger at slå plat og krone i en hypotetisk situation, hvor plat giver et tab på 250 kr. og krone en gevinst på 500 kr.	4,12 *** (1,19)
Forstår ikke sandsynlighedsregning ¹	2,67 *** (0,68)
n	1.346

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Standardfejl i parentes. * $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$.

1. På baggrund af spørgsmålet: "En mønt har to sider – plat og krone. Forestil dig, at du har kastet en almindelig mønt ti gange og har fået plat alle ti gange. Hvad er mest sandsynligt, at du får næste gang, du kaster mønten? Krone/Plat/Begge dele er lige sandsynligt." De, der svarer enten krone eller plat, kategoriseres som ikke havende forstået sandsynlighedsregning.

Kilde: Surveyoplysninger.

Vi ser, at den mest markante forskel på grupperne med og uden spilleproblemer fortsat findes i kønsfordelingen. Sandsynligheden for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd er således fem gange så høj for drenge som for piger, efter at der er kontrolleret for andre forhold. Noget andet, der kendetegner gruppen med en risikabel/problematisk spilleadfærd, er, at de i høj grad har venner, som også jævnligt spiller penge-spil. Sandsynligheden for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd er således næsten tre gange så høj for unge, der har venner, som spiller, sammenlignet med unge, hvis venner ikke spiller. Dette kan betyde, at unge, der har venner, som spiller, bliver påvirket til selv at få en risikabel spilleadfærd, men det kan også tænkes, at unge, der i forvejen har en risikabel spilleadfærd, vælger venner til, som ligner dem selv.

I de foregående afsnit har vi vist, at unge med en risikabel spilleadfærd også udviser andre former for risikoadfærd og er kendetegnet ved blandt andet mere ensomhed og mindre livstilfredshed. Når disse forhold inkluderes i en samlet regressionsmodel, er det imidlertid kun nogle enkelte forhold, der forbliver signifikante. Vi finder således en signifikant højere sandsynlighed for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd forbundet med følelser af ensomhed og mobning af andre. Efter kontrol for andre forhold er der således ikke længere en højere sandsynlighed for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd forbundet med kriminalitet og rygning af tobak og hash. Samtidig kan det bemærkes, at der ikke længere er en højere sandsynlighed for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd forbundet med familiemæssige forhold såsom, hvorvidt forældrene følger med i, hvad den unge laver, og hvorvidt den unge går til forældrene med personlige problemer.

Endelig viser regressionsanalysen, at en mindre grad af risikoaversion og en dårligere forståelse for sandsynlighedsregning er forbundet med en større sandsynlighed for at have en risikabel/problematisk spilleadfærd blandt unge.

SAMMENFATNING

I dette kapitel har vi beskrevet gruppen af unge med en risikabel eller problematisk spilleadfærd, målt med DSM-IV-MR-J og sammenlignet med hhv. gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd, målt med den

reducerede version af NODS, og gruppen af unge, der har prøvet at spille pengespil, men uden at have en risikabel spilleadfærd.

Væddemål og sportsspil, lotto, kortspil og roulette er mere udbredt blandt unge med en risikabel spilleadfærd, sammenlignet med unge uden en risikabel spilleadfærd. De øvrige spiltyper er der imidlertid ikke flere med en risikabel spilleadfærd, der har prøvet.

Mens skrabelodder er det mest udbredte spil blandt unge uden en risikabel spilleadfærd, så er væddemål og sportsspil den mest udbredte spiltype blandt andre unge. Undersøgelsen viser også, at unge med en risikabel spilleadfærd generelt har spillet flere forskellige typer af spil end andre unge.

Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er hygge med familie og venner den hyppigst nævnte begrundelse for at spille pengespil. Blandt unge med en risikabel spilleadfærd er der også en del, der nævner denne begrundelse, men at vinde penge og føle spænding er her de hyppigst nævnte begrundelser.

Selvom unge med en risikabel spilleadfærd ikke primært spiller pengespil for at hygge med familie og venner, så betyder det imidlertid ikke, at de oftere spiller alene. Ca. halvdelen af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd spiller oftest pengespil sammen med venner, sammenlignet med ca. en tredjedel af unge uden en risikabel spilleadfærd. Til gengæld er andelen, der oftest spiller sammen med deres forældre, lavere blandt unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd end blandt unge uden en risikabel spilleadfærd.

Unge med en risikabel spilleadfærd spiller mere hyppigt pengespil end andre unge. 56 pct. af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd spiller mindst flere gange om måneden, sammenlignet med 8 pct. af unge uden en risikabel spilleadfærd.

Mere overraskende er det, at unge med en risikabel spilleadfærd tilsyneladende ikke bruger større beløb på pengespil end unge uden en risikabel spilleadfærd. Til gengæld har en del unge med en risikabel spilleadfærd oplevet at have store tab, og mange har oplevet at få store gevinster. 15 pct. af unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd har således prøvet at tabe mindst 1.000 kr. på én dag på pengespil, og 49 pct. har prøvet at vinde mindst 1.000 kr. på én dag.

Unge med en risikabel spilleadfærd adskiller sig umiddelbart fra den øvrige gruppe af 12-17-årige unge uden en risikabel spilleadfærd ved en række forskellige baggrundsforhold. Der er blandt unge med en risi-

kabel spilleadfærd en stor overrepræsentation af drenge og en lille overrepræsentation af de ældste unge på 15-17 år samt af indvandrere og efterkommere. Langt de fleste unge går i skole eller er under uddannelse, uanset om de har en risikabel spilleadfærd eller ej, men til gengæld er der en større andel af unge med en risikabel spilleadfærd, der synes, at de kun klarer sig nogenlunde eller ikke godt i skolen. Der er ikke væsentlige forskelle på de unges sociale baggrund. Dog er der flere unge med en risikabel spilleadfærd end unge uden en risikabel spilleadfærd, som har mindst én forælder, der er uden for beskæftigelse.

Der er ikke færre unge med en risikabel spilleadfærd, der går til ugentlige fritidsaktiviteter og dyrker motion regelmæssigt, når vi sammenligner med andre unge. Der er heller ingen markante forskelle på, hvor mange der ikke laver lektier ugentligt eller hjælper til derhjemme ugentligt. Mens der ikke er flere unge med en risikabel spilleadfærd, der angiver, at nogle i deres familie spiller pengespil jævnlige, så er der flere, der angiver, at nogle af deres venner spiller jævnlige. Unge med en risikabel spilleadfærd angiver desuden i betydeligt mindre grad end andre unge at have et nært og åbent forhold til deres forældre, og færre går til deres forældre med personlige problemer.

Der er flere unge, der har en lav livstilfredshed på en skala fra 0 til 10, blandt unge med en risikabel spilleadfærd, sammenlignet med unge uden en risikabel spilleadfærd. På en række risikoindeksorer angiver flere unge med en risikabel spilleadfærd, at de inden for den seneste måned har haft svært ved at koncentrere sig, har prøvet at føle sig ensomme, har prøvet at ryge, har prøvet at drikke alkohol, har prøvet at ryge hash, har prøvet at mobbe andre og har prøvet at begå kriminalitet. Blandt unge uden en risikabel spilleadfærd er disse andele lavere. Unge med en risikabel spilleadfærd udviser en lavere grad af risikoaversion end unge uden en risikabel spilleadfærd på den måde, at flere ville slå plad og krone i en hypotetisk situation, hvor plad giver et tab på 250 kr. og krone en gevinst på 500 kr. Samtidig er der færre unge med en risikabel spilleadfærd, der kan svare rigtigt på et spørgsmål om sandsynligheder i forbindelse med et spil plad og krone. Endelig finder vi, måske lidt overraskende, at unge med en risikabel spilleadfærd i gennemsnit var ældre end unge uden en risikabel spilleadfærd, da de begyndte at spille om penge.

Til sidst har vi sammenlignet unge med og uden en risikabel spilleadfærd med hensyn til personlighedstræk. Ved tre ud af fem personlighedstræk finder vi ingen forskelle. Det er tilfældet for udadvendthed,

neuroticisme og åbenhed. Til gengæld er der forskel på unges venlighed, afhængigt af om de har en risikabel spilleadfærd eller ej. Det skyldes, at unge med en risikabel spilleadfærd i mindre grad ser sig selv som personer, der almindeligvis stoler på folk, og i højere grad ser sig selv som personer, der har en tendens til at fokusere på andres fejl. Der er også forskel på unges samvittighedsfuldhed, afhængigt af om de har en risikabel spilleadfærd eller ej. Det skyldes især, at unge med en risikabel spilleadfærd i mindre grad ser sig selv som personer, der udfører et grundigt stykke arbejde.

PENGESPIL PÅ INTERNETTET

UDBREDELSE AF PENGESPIL PÅ INTERNETTET BLANDT UNGE

Udbuddet af muligheder for at spille om penge online er blevet meget større i de senere år, og befolkningens adgang til internettet er blevet praktisk taget universel. Samtidig giver udbredelsen af mobiltelefoner og tablets nye muligheder for at spille om penge online når som helst og hvor som helst. Undersøgelsen viser da også, at andelen af 12-17-årige, der har spillet om penge nogensinde, som har spillet online og på mobil/tablet, er betydeligt større i 2016, end de var i 2007 (se tabel 7.1). I 2016 har 23 pct. af dem, der har spillet nogensinde, spillet online på computer, mobil, tablet eller lignende. I 2007 drejede det sig om 12 pct. I alt 9 pct. af pengespillerne nogensinde havde i 2016 spillet online på mobil/tablet nogensinde. I 2007 var det 2 pct.

12-17-årige spiller således en større andel af deres pengespil online i 2016, sammenlignet med i 2007. Det skal dog bemærkes, at andelen, der har spillet pengespil online, blandt *alle* 12-17-årige, ikke er steget lige så markant, da der generelt er blevet færre 12-17-årige, som overhovedet har prøvet at spille pengespil i 2016. Andelen af *alle* 12-17-årige, som har

spillet pengespil online nogensinde, var 6 pct. i 2007, og den andel er steget til 9 pct. i 2016 (ikke vist).

TABEL 7.1

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har spillet pengespil online og på mobil/tablet. 2007 og 2016. Procent.

	2007 (1.932)	2016 (n = 1.401)
Har spillet online nogensinde	12	23 *
Har spillet online på mobil/tablet	2	9 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem 2007 og 2016.

Kilde: Surveyoplysninger.

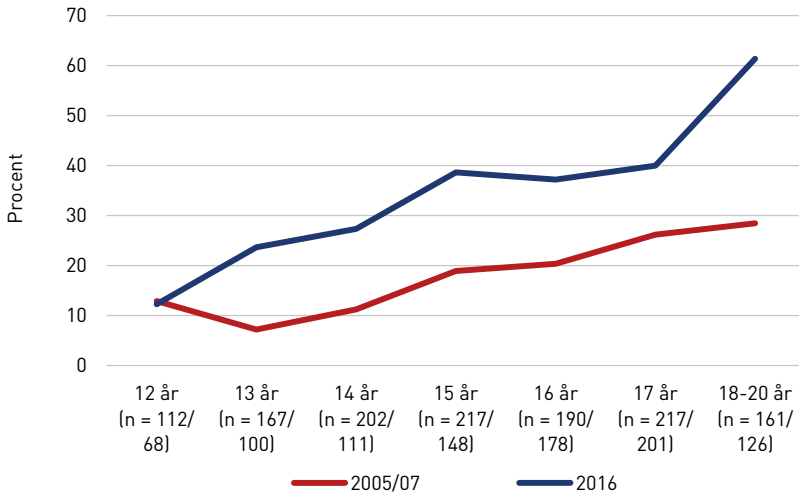
Der er betydelige forskelle på omfanget af online pengespil i 2016 mellem forskellige grupper af de 12-17-årige, der nogensinde har prøvet at spille pengespil. For drengenes vedkommende stiger andelen hastigt, jo ældre drengene bliver, som det fremgår af figur 7.1. Blandt de 12-årige drenge, der nogensinde har spillet pengespil, er det 12 pct., der har spillet online. Blandt de 17-årige drenge, der nogensinde har spillet om penge, drejer det sig om 40 pct. Fra 13-årsalderen er disse andele signifikant større i 2016, end de var i 2007. Figuren viser også, at der er et spring op fra andelen af de 17-årige drenge, der har spillet online, til andelen blandt de 18-20-årige drenge. I 2016 er det 61 pct. af de 18-20-årige, der nogensinde har spillet, som har spillet online. Dette spring afspejler formodentlig, at de 17-årige ikke har samme mulighed for at spille online på grund af kravene til de godkendte spiludbydere om at sikre sig, at de ikke sælger pengespil til personer under 18 år eller, for lotteriernes vedkommende, til personer under 16 år.

I modsætning til drengene er det kun en mindre andel af de piger, der nogensinde har spillet pengespil, som spiller pengespil online, og andelen stiger heller ikke, jo ældre pigerne bliver. Endvidere fremgår det af figur 7.1, at andelen af pigerne, som spiller pengespil online, ikke er blevet signifikant større i 2016, end den var i 2007. I 2016 er det 8 pct. af de 17-årige piger, der nogensinde har spillet pengespil, som har spillet online. I 2007 var det 6 pct.

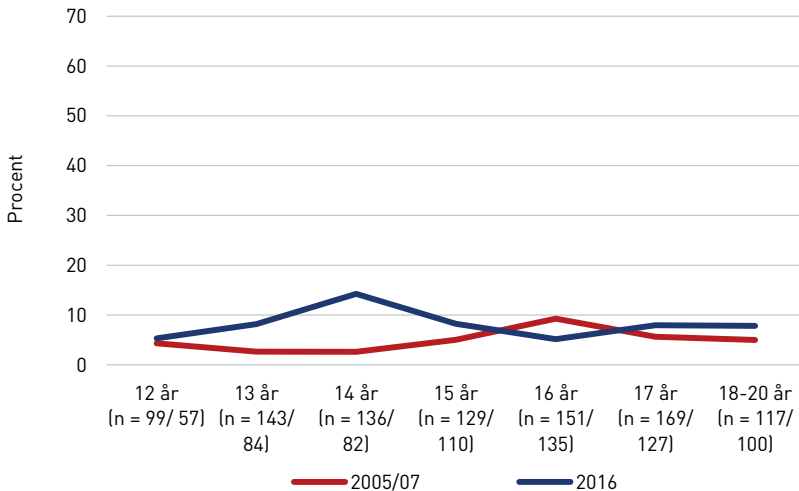
FIGUR 7.1

Andelen af 12-20-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har spillet pengespil online. Særskilt for køn og alder. 2005/07 og 2016. Procent.

Drenge:



Piger:

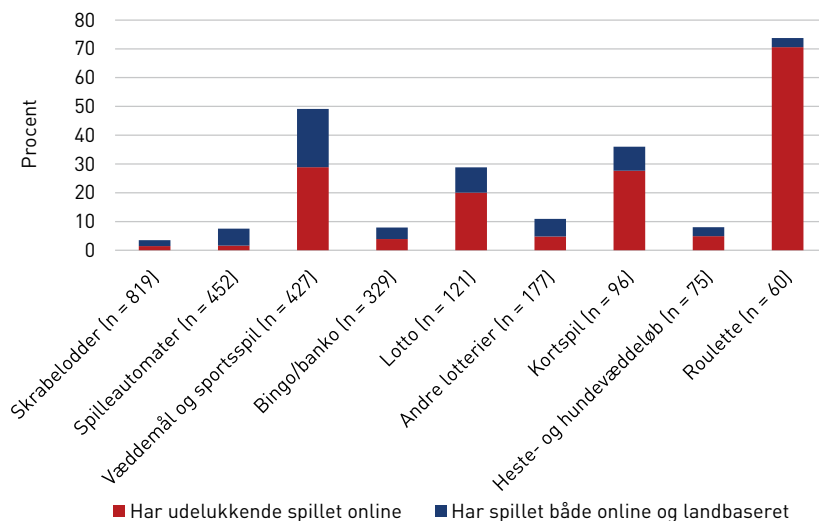


Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal. Data for 18-20-årige stammer fra de to voksenundersøgelser (Fridberg & Birkelund, 2016; Bonke & Borregaard, 2006).

Kilde: Surveyoplysninger.

FIGUR 7.2

Andelen af 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, som har spillet pengespil hhv. online eller online og landbaseret. Særskilt for type af pengespil. 2016. Procent.



Kilde: Surveyoplysninger.

Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.

Omfanget af de 12-17-åriges pengespil, der finder sted online, varierer betydeligt mellem forskellige spil typer, som det fremgår af figur 7.2. Kun få af de unge, der har spillet på skrabelodder, har gjort dette online. Også spil på spilleautomater, bingo/banko, andre lotterier samt heste- og hundevæddeløb finder helt overvejende sted landbaseret (ikke online) blandt 12-17-årige. 29 pct. af dem, der har spillet lotto, har gjort det online. Heraf har de 20 pct. udelukkende spillet online, og de 9 pct. har spillet både online og landbaseret. 36 pct. af dem, der har spillet kortspil, har gjort det online. Heraf har de 28 pct. udelukkende spillet online. 49 pct. af dem, der har spillet væddemål og sportsspil, har gjort det online. Heraf har de 29 pct. udelukkende spillet online. Roulette bliver helt overvejende spillet online. 74 pct. af dem, der har spillet roulette, har gjort det online. Heraf har de 71 pct. udelukkende spillet online. Online spil udgør således især en stor del af pengespillet på de spil typer, som mest bliver spillet blandt de ældre unge og særligt blandt drenge (se kapitel 4, tabel

4.4 og 4.5). Når drenge spiller mere online end piger, hænger det således sammen med, at drenge i højere grad end piger spiller pengespil, som er populære online, såsom væddemål og sportsspil.

HVORFOR MAN SPILLER PENGESPIL PÅ INTERNETTET, OG HVEM MAN SPILLER MED

De hyppigst nævnte begrundelser for at spille pengespil online er, at det er underholdende, og at det er for at vinde penge (se tabel 7.2). Halvdelen af de 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil, angiver hver en af disse grunde til at spille. Mange oplyser også, at de spiller pengespil online for at hygge sammen med familie eller venner (39 pct.), og 18 pct. har anført, at de spiller online, fordi det er nemt. Endelig oplyser 9 pct., at de spiller online, fordi man kan se, om man har vundet med det samme.

TABEL 7.2

Andelen af 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil nogensinde, som har udvalgte begrundelser for at spille onlinepengespil (n = 312). 2016. Procent.

Begrundelser:	Procent
Fordi det er underholdende	50
For at vinde penge	50
For at hygge sammen med familie eller venner	39
Fordi det er nemt	18
Fordi man kan se, om man har vundet med det samme	9
Fordi man kan spille alene	6
Fordi man er anonym og ikke bliver set	5
Andre årsager	6

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal.
Kilde: Surveyoplysninger.

Som det fremgår af kapitel 4 (tabel 4.6), er de mest hyppige begrundelser for at spille pengespil online de samme som de mest hyppige begrundelser for at spille pengespil i det hele taget. Af kapitel 4 fremgår det, at 40 pct. af de 12-17-årige, der nogensinde har spillet pengespil, oplyser, at de spiller for at hygge sammen med familie og venner. Pengespil online er således en social aktivitet for 12-17-årige i lige så høj grad, som pengespil generelt er det.

Det fremgår ligeledes af kapitel 4 (tabel 4.9), at det især er den ældre gruppe af de 15-17-årige drenge, der spiller pengespil sammen med venner, i modsætning til pigerne, som mere spiller sammen med forældre eller andre familiemedlemmer. Tabel 7.3 viser, at godt halvdelen (51 pct.) af de 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil nogensinde, oplyser, at de oftest spiller dette sammen med venner, hvilket kan ses i sammenhæng med, at pengespil bliver spillet online en del mere af drenge end af piger.

TABEL 7.3

12-17-årige, der har spillet onlinepengespil nogensinde, fordelt efter, hvem de oftest spiller onlinepengespil med (n = 304). 2016. Procent.

Spiller oftest med:	Procent
Alene	30
Venner	51
Forældre	14
Bedsteforældre	0
Søskende	2
Andre	3
I alt	100

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

BETALINGSMIDLER

Ifølge spilleloven må godkendte udbydere af pengespil ikke modtage indsatser fra unge under 18 år, som det fremgår af kapitel 2. Det gælder dog ikke salg af lotteri og klasselotteri, hvor grænsen er 16 år. Det gælder både for landbaseret og online udbud af spil. Aldersgrænsen håndhæves ved, at udbyderen er forpligtet til at sikre, at vedkommendes spillere verificerer de oplysninger, som de giver, fx ved oprettelse af en spilkonto. Det kan blandt andet ske ved brug af NemID. Der skal anvendes NemID ved login via en pc, mens der ikke er krav om NemID ved login på mobile enheder. En spiller skal dog have verificeret sin spillerkonto via Nem-ID, før det er muligt at udbetale en eventuel gevinst. Det gælder også konti, oprettet via mobile enheder.

Som det fremgår af tabel 7.4, har godt halvdelen af alle 12-17-årige, der nogensinde har spillet onlinepengespil, oplyst, at de bruger eget

betalingskort, når de spiller onlinepengespil. 25 pct. har svaret, at det er forældres betalingskort, der er blevet anvendt, 10 pct. har svaret, at det er venners betalingskort, og 14 pct. har svaret andet. Andelen, der har betalt med eget betalingskort, er noget større blandt de ældre børn på 16-17-år (67 pct.) end blandt de 12-15-årige (45 pct.) (ikke vist).

TABEL 7.4

Andelen af 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil nogensinde, som anvender forskellige betalingsmidler online (n = 302). 2016. Procent.

Betalingsmiddel:	Procent
Eget betalingskort	57
Forældres betalingskort	25
Venners betalingskort	10
Andet	14

Anm.: Flere betalingsmidler pr. person kan forekomme. Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

RISIKABEL SPILLEADFÆRD OG PENGESPIL PÅ INTERNETTET

I grupperne af unge med en risikabel spilleadfærd er der betydeligt flere, der har spillet pengespil online, end i gruppen af 12-17-årige, der har spillet pengespil uden at have en risikabel spilleadfærd (se tabel 7.5). I gruppen af unge uden en risikabel spilleadfærd er det 5 pct., der udelukkende har spillet pengespil online. I gruppen med en mindre risikabel spilleadfærd er det 11 pct., og i gruppen med en risikabel/problematisk spilleadfærd er det 14 pct., der udelukkende har spillet pengespil online. Hertil kommer, at nogle både har spillet online og landbaseret. Det er således i alt 16 pct. i gruppen uden en risikabel spilleadfærd, der har prøvet at spille online. I gruppen med en mindre risikabel spilleadfærd er det i alt 46 pct., og i gruppen med en risikabel/problematisk spilleadfærd er det i alt 61 pct., der har prøvet at spille pengespil online.

De unge, der har spillet onlinepengespil, er blevet spurgt, om muligheden for at spille online gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. Det har en stor andel af dem, der har spillet onlinepengespil, svaret ja til, også i gruppen af onlinepengespillere uden en risikabel spilleadfærd. 66 pct. af denne gruppe mener, at muligheden for onlinepengespil får dem til at spille mere, end de ellers ville have gjort. 76 pct. af on-

linepengespillere i gruppen med en mindre risikabel spilleadfærd mener, at muligheden for onlinepengespil får dem til at spille mere, og i gruppen med en risikabel/problematiske spilleadfærd drejer det sig om 82 pct.

TABEL 7.5

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter, om de har spillet online og/eller landbaseret samt betydningen af onlinepengespil for omfanget af spil. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd	Mindre risikabel spilleadfærd	Risika- bel/problematiske spilleadfærd
Har udelukkende spillet online	5	11 *	14
Har spillet både online og landbaseret	11	35 *	47 *
Har udelukkende spillet landbaseret	84	55 *	39 *
I alt	100 (n = 1.095)	100 (n = 212)	100 (n = 53)
Muligheden for at spille online gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort (enig/meget enig)	66 (n = 168)	76 (n = 97)	82 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematiske spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

En hel del af de 12-17-årige, der har spillet pengespil online, har spillet på mobil/tablet, som det fremgår af tabel 7.6. Det gælder især for onlinepengespillerne i gruppen med en risikabel/problematiske adfærd, hvor 70 pct. har spillet pengespil på mobil/tablet. Blandt onlinepengespillerne i gruppen uden en risikabel spilleadfærd er det 34 pct., der har spillet på mobil/tablet.

En meget stor del af de 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil på mobil/tablet, er enige i, at muligheden for at spille på mobil/tablet gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. Det er også tilfældet blandt onlinepengespillere på mobil/tablet uden en risikabel spilleadfærd. 68 pct. i denne gruppe er enige i, at muligheden får dem til at spille mere, end de ellers ville have gjort. Blandt onlinepengespillere på mobil/tablet med en risikabel/problematiske spilleadfærd er tallet 79 pct.

TABEL 7.6

12-17-årige, der har spillet onlinepengespil nogensinde, fordelt efter spil på mobil/tablet, online live-betting og online-bonus samt betydningen af disse for omfanget af spil. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Procent.

	Ikke-risikabel spilleadfærd	Mindre risikabel spilleadfærd	Risika- bel/problematisk spilleadfærd
<i>Mobil/tablet</i>			
Har spillet online på mobil/tablet	34 (n = 168)	46 (n = 97)	70 * (n = 33)
Muligheden for at spille på mobil/tablet gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort (enig/meget enig)	68 (n = 57)	68 (n = 47)	79 (n = 23)
<i>Live-betting</i>			
Har live-bettet online	46 (n = 168)	59 * (n = 97)	66 * (n = 33)
Muligheden for at live-bette gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort (enig/meget enig)	59 (n = 76)	73 (n = 59)	68 (n = 22)
<i>Bonus</i>			
Har modtaget velkomstbonus online	21	37 *	51 *
Har modtaget bonus for eksisterende spillere online	5	21 *	27 *
Bonus i alt	24 (n = 168)	42 * (n = 97)	60 * (n = 33)
Tilbud om bonus gør, at jeg spiller mere, end jeg ellers ville have gjort (enig/meget enig)	36 (n = 40)	39 (n = 41)	61 (n = 20)
Tilbud om startbonus er en af årsagerne til, at jeg begyndte at spille online (enig/meget enig)	29 (n = 35)	32 (n = 37)	37 (n = 17)

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det fremgår endvidere af tabel 7.6, at en stor andel af de 12-17-årige onlinepengespillere har live-bettet online. 66 pct. af onlinepengespillerne med en risikabel/problematisk spilleadfærd har live-bettet online, og en

stor andel af disse (68 pct.) er enige i, at muligheden for at live-bette gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. Men også i gruppen af onlinepengespillere uden en risikabel spilleadfærd er der en stor del, som har live-bettet online. Det drejer sig om 46 pct. af denne gruppe, og mange af disse (59 pct.) er ligeledes enige i, at muligheden for at live-bette betyder, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

Endelig fremgår det af tabel 7.6, at mange af de 12-17-årige onlinepengespillere har modtaget en bonus online. Især i gruppen med en risikabel/problematisk spilleadfærd har mange modtaget en bonus. 51 pct. af onlinepengespillerne med risikabel/problematisk spilleadfærd har modtaget en velkomstbonus, og 27 pct. har modtaget bonus for eksisterende spillere online. I alt 60 pct. af onlinepengespillerne med en risikabel/problematisk spilleadfærd har modtaget bonus. En stor del af disse (61 pct.) er enige i, at tilbud om bonus gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort, og 37 pct. af dem har svaret, at tilbud om startbonus er en af årsagerne til, at de begyndte at spille online.

Det er også en del af onlinepengespillerne uden en risikabel spilleadfærd, der har modtaget en bonus. Det gælder for i alt 24 pct., der enten har modtaget en velkomstbonus eller en bonus for eksisterende spillere online. 36 pct. af onlinepengespillerne uden en risikabel spilleadfærd, der har modtaget en bonus, mener, at tilbud om bonus gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort, og 29 pct. er enige i, at tilbud om startbonus er en af årsagerne til, at de begyndte at spille pengespil online.

SAMMENFATNING

Mulighederne for at spille om penge online er blevet meget større i de senere år, og andelen af 12-17-årige, som har spillet online og på mobil/tablet, er blevet større i 2016, end de var i 2007. I 2016 har 23 pct. af dem, der har spillet nogensinde, spillet online på computer, mobil, tablet eller lignende. I 2007 drejede det sig om 12 pct. I alt 9 pct. af pengespillerne har i 2016 spillet online på mobil/tablet nogensinde. I 2007 var det kun 2 pct.

Udbredelsen af onlinepengespil blandt *alle* 12-17-årige er ikke steget lige så markant, da der generelt er blevet færre unge, som overhovedet har prøvet at spille pengespil i 2016. Andelen af alle 12-17-årige,

som har spillet pengespil online nogensinde, var 6 pct. i 2007, og den andel er steget til 9 pct. i 2016.

Der er betydelige forskelle på omfanget af onlinepengespil mellem forskellige grupper af de 12-17-årige. For drengenes vedkommende stiger andelen hastigt, jo ældre drengene bliver. Blandt de 17-årige drenge, der nogensinde har spillet om penge, er det 40 pct., der har spillet pengespil online. Blandt pigerne er det derimod kun en mindre andel af dem, der har prøvet at spille pengespil, som spiller pengespil online, og andelen stiger ikke, jo ældre pigerne bliver.

Omfanget af de 12-17-åriges pengespil, der finder sted online, varierer betydeligt mellem forskellige spiltyper. De største andele af onlinespillere findes ved kortspil, væddemål og sportsspil samt roulette. 49 pct. af dem, der har spillet væddemål og sportsspil, har prøvet at spille det online. Heraf har de 29 pct. udelukkende spillet det online. Online-spil udgør således især en stor del af pengespillet på de spiltyper, som mest bliver spillet blandt de ældre unge og særligt blandt drenge.

De hyppigst nævnte begrundelser for at spille pengespil online er, at det er underholdende, og at det er for at vinde penge. Halvdelen af de 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil, angiver hver en af disse grunde til at spille. Mange oplyser også, at de spiller pengespil online for at hygge sammen med familie eller venner (39 pct.), og 18 pct. har anført, at de spiller online, fordi det er nemt.

Halvdelen af de 12-17-årige, der har spillet onlinepengespil nogensinde, oplyser, at de oftest spiller dette sammen med venner, hvilket kan ses i sammenhæng med, at pengespil bliver spillet online en del mere af drenge end af piger.

Lidt mere end halvdelen (57 pct.) af alle 12-17-årige, der nogensinde har spillet onlinepengespil, oplyser, at de bruger eget betalingskort, når de spiller onlinepengespil. 25 pct. bruger forældres betalingskort, 10 pct. bruger venners betalingskort, og 14 pct. bruger andre midler.

I grupperne af unge med en risikabel spilleadfærd er der betydeligt flere, der har spillet pengespil online (45-61 pct.), end i gruppen af unge, der har spillet pengespil, men som ikke har en risikabel spilleadfærd (16 pct.).

En stor del af de unge, der har spillet onlinepengespil, er enige i, at muligheden for at spille online gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort. Det gælder også for gruppen af onlinespillere, der ikke har en risikabel spilleadfærd.

De fleste af de unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, der har prøvet at spille pengespil online, har også prøvet at spille online-pengespil på mobil/tablet, har prøvet at live-bette og har prøvet at modtage en bonus online. Blandt de unge med en risikabel/problematisk spilleadfærd, der har prøvet disse muligheder, er de fleste endvidere enige i, at mulighederne for at spille på mobil/tablet, for at live-bette og for at modtage bonusser gør, at de spiller mere, end de ellers ville have gjort.

PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Der bliver reklameret ganske omfattende for pengespil i alle danske medier af både de danske og de udenlandske udbydere af pengespil. Langt de fleste 12-17-årige, der har prøvet at spille pengespil, mener imidlertid ikke, at reklamerne har indflydelse på, hvor meget de spiller, men der er også en del, der mener, at de bliver påvirket af reklamerne. 71 pct. af de unge er meget uenige eller uenige i, at ”der er større sandsynlighed for, at [de] deltager i pengespil, efter [de] har set en reklame for pengespil”, som det fremgår af tabel 8.1. Det er således omvendt 29 pct. af alle de 12-17-årige, der nogensinde har spillet pengespil, der mener, at der er større sandsynlighed for, at de spiller efter at have set reklamer for pengespil.

I alt 27 pct. af alle unge, der nogensinde har spillet, er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør [dem] mere interesseret i pengespil”. I alt 73 pct. er således meget uenige eller uenige i dette. 70 pct. siger, at de ”ikke er så opmærksomme på reklamer for pengespil”, men i alt 70 pct. er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør, at [de] kender til flere former for pengespil eller selskaber, som udbyder pengespil”. 10 pct. er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør, at [de] spiller med højere risiko og bruger flere penge”, og 18 pct. er meget enige eller enige i, at ”reklamer for pengespil gør [dem] mere positivt indstillet over for pengespil”.

TABEL 8.1

12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter oplevede typer af påvirkning fra pengespilsreklamer (n = 1.365). 2016. Procent.

Påvirkning fra pengespilsreklamer:	Meget uenig	Uenig	Enig	Meget enig	I alt	Gns. score
Der er større sandsynlighed for, at jeg deltager i pengespil, efter at jeg har set en reklame for pengespil	32	39	27	2	100	2,0
Reklamer for pengespil gør mig mere interesseret i pengespil	31	42	24	3	100	2,0
Jeg er ikke så opmærksom på reklamer for pengespil	7	23	48	22	100	2,1
Reklamer for pengespil gør, at jeg kender til flere former for pengespil eller selskaber, som udbyder pengespil	12	18	57	13	100	2,7
Reklamer for pengespil gør, at jeg spiller med højere risiko og bruger flere penge	45	45	9	1	100	1,7
Reklamer for pengespil gør mig mere positivt indstillet over for pengespil	31	51	17	1	100	1,9
I alt						2,1

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Den gennemsnitlige score er udregnet som: Meget uenig (1 point), Uenig (2 point), Enig (3 point), Meget enig (4 point). For spørgsmålet "Jeg er ikke så opmærksom på reklamer for pengespil" er scoren omvendt.

Kilde: Surveyoplysninger.

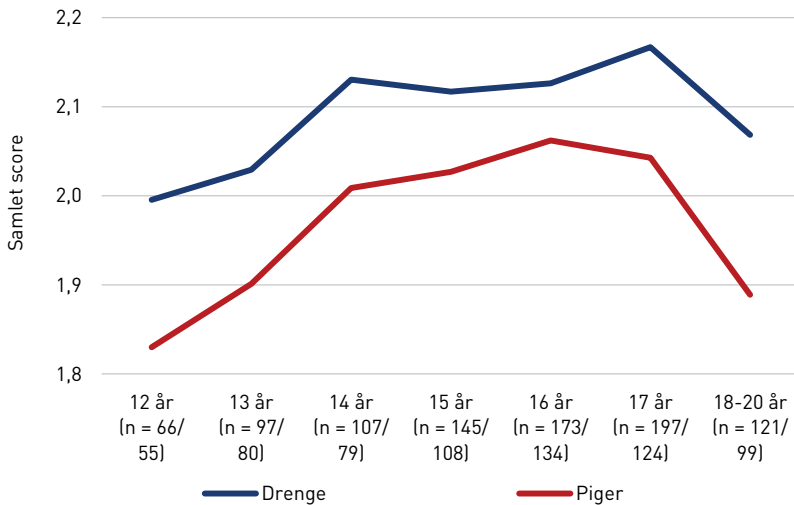
Det store flertal af de 12-17-årige, der har spillet pengespil, mener således ikke, at reklamer har indflydelse på, om de spiller, eller at reklamer får dem til at være mere positive over for pengespil og får dem til at spille med højere risiko og bruge flere penge.

Figur 8.1 viser den samlede gennemsnitlige score på de seks spørgsmål om reklamer, der indgår i tabel 8.1. Svarkategorierne i første spørgsmål, "meget uenig, uenig, enig og meget enig", er sat til værdierne 1, 2, 3 og 4. Dette er gjort tilsvarende i de øvrige spørgsmål, bortset fra i tredje spørgsmål, hvor værdierne er vendt om. En høj score er således udtryk for, at de unge mener, at reklamer har betydning for deres forbrug af pengespil. Af figuren fremgår det, at de yngste aldersgrupper bliver mindre påvirket af reklamer end de ældre aldersgrupper blandt både drenge og piger. For drengenes vedkommende topper den gennemsnitlige score blandt de 17-årige og for pigernes vedkommende blandt de 16-årige. Pigerne påvirkes mindre end drengene inden for hver aldersgruppe. Det er således blandt de 17-årige drenge, at man finder flest, der giver udtryk for, at reklamer har indflydelse på omfanget af deres pengespil.

Resultaterne fra voksenundersøgelsen viser, at andelene, der mener, at de bliver påvirket af reklamerne, er mindre blandt de 18-20-årige drenge og piger end blandt de 14-17-årige.

FIGUR 8.1

Samlet score for påvirkning fra pengespilsreklamer blandt 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde. Særskilt for køn og alder. 2016. Score på skala fra 1 til 4.



Anm.: Figuren er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger.

En sammenligning med resultaterne fra voksenundersøgelsen viser i øvrigt, at unge i større udstrækning end de voksne mener, at reklamer har indflydelse på omfanget af deres pengespil. Hvor den gennemsnitlige score på alle seks spørgsmål i tabel 8.1 er 2,1 for de 12-17-årige, der nogensinde har spillet pengespil, er den 1,8 blandt de 18-74-årige, der har spillet pengespil inden for det seneste år (Fridberg og Birkelund, 2016, se tabel 7.1).

RISIKABEL SPILLEADFÆRD OG PÅVIRKNING FRA PENGESPILSREKLAMER

Unge med en risikabel spilleadfærd giver udtryk for, at de påvirkes mere af reklamer for pengespil end unge, der ikke har en risikabel spilleadfærd.

TABEL 8.2

Samlet score for typer af påvirkning fra pengespilsreklamer blandt 12-17-årige, der har spillet pengespil nogensinde. Særskilt for omfang af risikabel spilleadfærd. 2016. Score på skala fra 1 til 4.

	Ikke-risikabel spilleadfærd (n = 1.083)	Mindre risikabel spilleadfærd (n = 209)	Risika- bel/problematisk spilleadfærd (n = 51)
Der er større sandsynlighed for, at jeg deltager i pengespil, efter at jeg har set en reklame for pengespil	1,9	2,1 *	2,3 *
Reklamer for pengespil gør mig mere interesseret i pengespil	1,9	2,2 *	2,3 *
Jeg er ikke så opmærksom på reklamer for pengespil	2,1	2,2	2,5 *
Reklamer for pengespil gør, at jeg kender til flere former for pengespil eller selskaber, som udbyder pengespil	2,7	2,9 *	3,0 *
Reklamer for pengespil gør, at jeg spiller med højere risiko og bruger flere penge	1,6	1,9 *	2,0 *
Reklamer for pengespil gør mig mere positivt indstillet over for pengespil	1,8	2,1 *	2,3 *
I alt	2,0	2,2 *	2,4 *

Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem gruppen uden risikabel spilleadfærd og de to grupper med risikabel spilleadfærd. Risikabel/problematisk spilleadfærd: DSM-IV-MR-J 2+ point. Mindre risikabel spilleadfærd: NODS (reduceret) 1+ point og DSM-IV-MR-J 0-1 point.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tabel 8.2 viser, at de 12-17-årige, der har en mindre risikabel spilleadfærd, i større udstrækning giver udtryk for, at de bliver påvirket af reklamer for pengespil, end de 12-17-årige, der har spillet pengespil, men ikke har en risikabel spilleadfærd. De 12-17-årige med en risikabel/problematisk spilleadfærd mener i endnu højere grad, at reklamer for pengespil har betydning for omfanget af deres pengespil. Det gør sig gældende både for den samlede gennemsnitlige score og for svarene på hvert af de seks spørgsmål om reklamer for pengespil.

Dette resultat svarer helt til, hvad der er blevet påvist i undersøgelsen af den voksne befolkning. Voksne personer med spilleproblemer vurderer, at de påvirkes mere af reklamer for pengespil end voksne personer uden spilleproblemer.

SAMMENFATNING

Der bliver reklameret ganske omfattende for pengespil i alle danske medier, men flertallet af de 12-17-årige, der har prøvet at spille pengespil, mener imidlertid ikke, at reklamerne har indflydelse på, hvor meget de spiller. Det er mest de 14-17-årige drenge, der mener, at reklamer har en indflydelse på omfanget af deres pengespil. Piger påvirkes mindre end drenge inden for alle aldersgrupper.

En sammenligning med resultaterne fra voksenundersøgelsen viser i øvrigt, at unge i større udstrækning end de voksne mener, at reklamer har indflydelse på omfanget af deres pengespil.

Unge med en risikabel spilleadfærd giver udtryk for, at de påvirkes mere af reklamer for pengespil end unge, der ikke har en risikabel spilleadfærd.

DEL II: HVORDAN ER DET GÅET
DE UNGE, DER HAVDE EN
RISIKABEL SPILLEADFÆRD I
2007?

INDLEDNING

I 2007 gennemførte SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd den første store kortlægning af udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt unge i Danmark. I alt 3.810 unge i alderen 12-17 år deltog i undersøgelsen, der havde en svarprocent på 75. På baggrund af en reduceret version af det internationalt anerkendte screeningsredskab NODS anslog undersøgelsen, at 8 pct. af de 12-17-årige i Danmark havde en risikabel spilleadfærd.

I 2016 har vi geninterviewet gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 samt en matchet kontrolgruppe af unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007. Formålet med denne opfølgende undersøgelse er at undersøge, hvordan det er gået personer, som allerede tidligt i livet havde en risikabel spilleadfærd. Undersøgelsens analyser forsøger at besvare tre spørgsmål:

- I hvilket omfang spiller unge, der havde en risikabel spilleadfærd, stadig pengespil, og har de fortsat en risikabel spilleadfærd?
- Hvordan har sociale forhold og helbred udviklet sig blandt unge, der havde en risikabel spilleadfærd, sammenlignet med kontrolgruppen af unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd?
- Hvad adskiller unge, der havde en risikabel spilleadfærd, og som ikke længere har det, fra unge, der havde en risikabel spilleadfærd, og som fortsat har det?

DATA

Den opfølgende undersøgelse tager udgangspunkt i de 301 unge, der blev identificeret som havende en risikabel spilleadfærd i undersøgelsen af udbredelsen af pengespil blandt unge i Danmark i 2007 (Nielsen & Heidemann, 2008). I denne undersøgelse blev risikabel spilleadfærd målt med en reduceret version af NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS) (se kapitel 3). Af de 301 unge med en risikabel spilleadfærd var 14 ikke længere tilgængelige for interview i 2016, idet de enten havde fået adressebeskyttelse eller var døde eller udvandret, hvilket giver os en nettostikprøve på 287 unge. På baggrund af denne risikogruppe har vi dannet en kontrolgruppe af 289 unge, der også deltog i undersøgelsen i 2007. Kontrolgruppen adskiller sig fra risikogruppen ved ikke at have en risikabel spilleadfærd i 2007, men er derudover matchet med hensyn til køn, alder og forældres højest gennemførte uddannelse.

Interviewene blev gennemført som webskema med telefonopfølgning for dem, der ikke i første gang udfyldte webskemaet. I alt er 50 pct. af besvarelserne indhentet via web og 50 pct. via telefon. Flere af interviewene i risikogruppen (59 pct.) end i kontrolgruppen (42 pct.) er indhentet via telefon, hvilket betyder, at flere i risikogruppen måtte mindes om at besvare spørgeskemaet.

I en delanalyse af de unges uddannelses- og beskæftigelsesforløb anvender vi i tillæg til surveyoplysningerne også registeroplysninger fra Danmarks Statistik. Dette inkluderer oplysninger om igangværende uddannelse og beskæftigelse i årene fra 2007 til 2013.

BORTFALD

Vi har opnået en næsten lige så høj svarprocent i risikogruppen (56 pct.) som i kontrolgruppen (60 pct.), som det fremgår af tabel 9.1. Årsagerne til bortfaldet er også meget ens i de to grupper. Bortfaldet skyldes 10-11 pct. nægtede, 10 pct., der ikke kunne træffes, 17-20 pct., hvis telefonnummer ikke kunne findes, og 2-3 pct., der af andre grunde ikke kunne interviewes.

TABEL 9.1

Stikprøve til den opfølgende undersøgelse i 2016, fordelt efter besvarelser og bortfaldskategorier. Særskilt for risikabel spilleadfærd (risikogruppen) og ikke-risikabel spilleadfærd (kontrolgruppen). Procent og antal.

	Risikabel spilleadfærd 2007		Ikke-risikabel spilleadfærd 2007	
	Procent	Antal	Procent	Antal
<i>Besvarelser 2016</i>				
Interview gennemført	56,4	162	59,2	171
Interview delvist gennemført	0,0	0	0,3	1
I alt	56,4	162	59,5	172
<i>Bortfald 2016</i>				
Nægtede at deltage	11,1	32	10,4	30
Kunne ikke træffes	9,8	28	10,4	30
Telefonnummer ikke fundet	20,2	58	16,6	48
Andet bortfald	2,4	7	3,1	9
I alt	43,6	125	40,5	117
<i>Stikprøve i alt 2016</i>	100,0	287	100,0	289

Kilde: Surveydokumentation fra Danmarks Statistik.

Tabel 9.2 viser, at der hverken i risikogruppen eller i kontrolgruppen er markante skævheder i, hvem der har deltaget i den opfølgende undersøgelse. Der findes således ingen signifikante skævheder i bortfaldet med hensyn til køn, alder og en række udvalgte forhold vedrørende risikoadfærd og psykisk helbred fra 2007-undersøgelsen. Derimod er der for kontrolgruppens vedkommende skævheder i bortfaldet med hensyn til forældres højest fuldførte uddannelse på den måde, at svarprocenten er lavere blandt unge, hvis forældre ikke har videre uddannelse end grundskole. Gruppen af unge, hvis forældre ikke har videre uddannelse end grundskole, er imidlertid lille, hvilket gør skævheden mindre alvorlig. Der er også skævheder i bortfaldet med hensyn til de unges arbejdsmarkeds-tilknytning i 2016. I både risikogruppen og kontrolgruppen er svarprocenten lavere blandt dem, der står uden for arbejdsstyrken, end blandt dem, der er studerende. For kontrolgruppens vedkommende er svarprocenten også lavere blandt dem, der er i beskæftigelse, end blandt dem, der er studerende.

TABEL 9.2

Stikprøve, antal svar og svarprocent i den opfølgende undersøgelse i 2016, fordelt efter udvalgte baggrundsforhold. Særskilt for risikabel spilleadfærd (risikogruppen) og ikke-risikabel spilleadfærd (kontrolgruppen). Antal og procent

	Risikabel spilleadfærd 2007			Ikke-risikabel spilleadfærd 2007		
	Antal i stik- prøven	Antal svar	Svar- procent	Antal i stik- prøven	Antal svar	Svar- procent
<i>I alt</i>	287	162	56	289	172	60
<i>Køn</i>						
Mand	211	120	57	211	127	60
Kvinde	76	42	55	78	45	58
<i>Alder 2016</i>						
20-22 år	93	59	63	96	59	61
23-24 år	107	55	51	109	64	59
25-26 år	87	48	55	84	49	58
<i>Forældres højest fuldførte udd. 2007</i>						
Grundskole	35	19	54	35	13	37
Gymnasial/Erhvervsfaglig/KVU	131	71	54	133	81	61 *
MVU/LVU	121	72	60	121	78	64 *
<i>Rygning inden for den seneste måned 2007</i>						
Ja	115	62	54	61	32	52
Nej	169	99	59	228	140	61
<i>Alkohol inden for den seneste måned 2007</i>						
Ja	197	113	57	157	91	58
Nej	87	48	55	132	81	61
<i>Nedtrykt/deprimeret inden for den seneste måned 2007</i>						
Ja	118	59	50	69	38	55
Nej	166	102	61	218	133	61
<i>Går til forældre med personlige problemer 2007</i>						
Ja	140	81	58	196	122	62
Nej	144	80	56	92	50	54
<i>Arbejdsmarkedstilknytning 2016</i>						
Studerende	121	77	64	153	105	69
I beskæftigelse	127	69	54	103	53	51 *
Uden for arbejdsstyrken	39	16	41 *	33	14	42 *

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante bortfaldsskævheder ($p < 0,05$) blandt unge med hhv. en risikabel spilleadfærd og ikke-risikabel spilleadfærd, hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik, samt surveyoplysninger.

Skævhederne i bortfaldet kan betyde, at vi ikke får undersøgt dem, der klarer sig dårligst i 2016, hvilket kan skævvride undersøgelsens resultater. På baggrund af bortfaldsskævhederne med hensyn til arbejdsmarkedstilknnytning har vi forsøgt os med en vægtning af data, der tager højde for dette. Det viser sig imidlertid, at vægtningen af data kun flytter resultaterne i analysen marginalt og inden for rammerne af den statistiske stikprøveusikkerhed. Derfor er alle analyser baseret på uvægtede data.

SAMMENLIGNING AF RISIKOGRUPPEN OG KONTROLGRUPPEN

Tabel 9.3 sammenligner de 162 unge i risikogruppen med de 172 unge i kontrolgruppen, som har deltaget i den opfølgende undersøgelse. De to grupper sammenlignes med hensyn til køn, alder og forældres højst gennemførte uddannelse, som er de tre dimensioner, som kontrolgruppen er matchet i forhold til.

TABEL 9.3

Unge hhv. med og uden risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter baggrundsforhold anvendt i matchingen af grupperne. Procent.

	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spillead- færd 2007 (n = 172)
<i>Køn</i>		
Mand	74	74
Kvinde	26	26
I alt	100	100
<i>Alder 2016</i>		
20-22 år	34	36
23-24 år	37	34
25-26 år	28	30
I alt	100	100
<i>Forældres højst fuldførte udd. 2007</i>		
Grundskole	8	12
Gymnasial/Erhvervsfaglig/KVU	47	44
MVU/LVU	45	44
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik, samt surveyoplysninger.

På ingen af de tre dimensioner finder vi signifikante forskelle på de to grupper, hvilket vil sige, at de to grupper, på trods af bortfald, fortsat ligner hinanden. Grupperne adskiller sig således primært med hensyn til risikabel spilleadfærd i 2007, hvorfor de udgør et godt sammenligningsgrundlag for at studere konsekvenserne af at have en risikabel spilleadfærd.

Det skal dog bemærkes, at risikogruppen og kontrolgruppen kan adskille sig med hensyn til andre forhold end dem, de er matchet i forhold til. Som det kommer til at fremgå af analyserne i kapitel 11, så var der i 2007 flere i risikogruppen end i kontrolgruppen, som følte sig nedtrykte eller deprimerede, manglede selvtillid og havde svært ved at koncentrere sig. Endvidere havde flere i risikogruppen end i kontrolgruppen prøvet at drikke alkohol, og flere havde prøvet at ryge tobak og hash. Når vi sammenligner risikogruppen og kontrolgruppen, er det således et forbehold, at vi ikke udelukkende sammenligner to grupper, der adskiller sig med hensyn til risikabel spilleadfærd i 2007, men også med hensyn til andre forhold, der i 2007 var associeret med en risikabel spilleadfærd.

ANALYSER OG TEST

Hovedparten af analyserne består af deskriptive fordelinger af spilleadfærd samt demografiske, sociale og helbredsmæssige forhold i 2007 og 2016 i risikogruppen og kontrolgruppen. Der er foretaget signifikansberegninger på forskelle mellem risikogruppen og kontrolgruppen i de enkelte år, og signifikante forskelle på 5-procentniveau er markeret med en stjerne (*). Afslutningsvist tester vi, om der er faktorer, der er forbundet med en større sandsynlighed for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016 blandt unge med en risikabel spilleadfærd i 2007. Vi anvender en multivariat regressionsmodel til at undersøge den relative betydning af udvalgte faktorer for sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016.

UDVIKLINGEN I DE UNGES SPILLEKARRIERE 2007-2016

TYPER AF PENGESPIL I 2007 OG 2016

I 2007 havde de 12-17-årige, der blev karakteriseret som havende en risikabel spilleadfærd, i gennemsnit prøvet at spille på 3,2 forskellige spiltyper nogensinde (se tabel 10.1). I gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd, var det kun halvdelen, der nogensinde havde spillet pengespil, og de havde i gennemsnit spillet 2,2 forskellige typer af pengespil. Især havde mange unge med en risikabel spilleadfærd spillet skrabespil (83 pct.), spilleautomater (56 pct.), væddemål og sportsspil (52 pct.) samt kortspil (51 pct.). Disse spiltyper var også de mest spillede blandt unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd, men andelene, der havde spillet hver af spiltyperne, var meget mindre.

TABEL 10.1

Andelen af unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der har spillet på forskellige typer af pengespil nogensinde i 2007 og inden for det seneste år i 2016. Procent.

Spiltyper:	2007 (spiltyper nogensinde)		2016 (spiltyper seneste år)	
	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 172)	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 172)
Skrabelodder	83	37 *	36	35
Spilleautomater	56	17 *	7	5
Væddemål og sportsspil ¹	52	24 *	44	34
Bingo/banko	23	6 *	4	5
Lotto	36	9 *	32	27
Andre lotterier	-	-	9	4
Kortspil ²	51	12 *	21	11 *
Heste- og hundevæddeløb	10	3 *	4	2
Roulette	10	2 *	17	10
Mindst ét spil	100	51 *	72	67
Gns. antal spil blandt dem, der har spillet	3,2	2,2 *	2,4	2,0 *

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

1. Væddemål og sportsspil blev i 2007 opgjort som tre separate spørgsmål, der her er aggregeret: "tips", "odds-spil", "udenlandske bookmakerspil".
2. Kortspil blev i 2007 opgjort som to separate spørgsmål, der her er aggregeret: "poker", "andre kortspil/blackjack/backgammon", hvoraf sidstnævnte kategori inkluderer backgammon som ikke er et kortspil.

Kilde: Surveyoplysninger.

I 2016 er forskellene mellem de to grupper i omfanget af pengespil blevet meget mindre. I 2016 har 72 pct. af gruppen med en risikabel spilleadfærd i 2007 spillet mindst ét pengespil inden for det seneste år mod 67 pct. af gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. Forskellen er ikke statistisk signifikant. I gennemsnit har de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd, i 2016 spillet 2,4 forskellige spiltyper inden for det seneste år mod 2,0 forskellige spiltyper i gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. Denne forskel er dog signifikant.

I 2016 er der heller ikke længere en signifikant forskel på andelen, der har spillet de enkelte spiltyper, når vi sammenligner grupperne med og uden risikabel spilleadfærd i 2007. Kun med hensyn til andelen, der spiller kortspil, er der fortsat en signifikant forskel på de to grupper i 2016.

FORBRUG AF TID OG PENGE I 2016

Selvom der ikke længere er signifikant flere, der spiller pengespil, i gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, sammenlignet med i gruppen uden en risikabel spilleadfærd i 2007, så er der fortsat en lidt større andel i førstnævnte gruppe, der spiller pengespil hyppigt i 2016 (se tabel 10.2). I alt 10 pct. af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 spiller i dag mindst flere gange om ugen. I gruppen uden en risikabel spilleadfærd i 2007 drejer det sig om 5 pct.

TABEL 10.2

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter spillehyppighed. 2016. Procent.

Spillehyppighed i 2016:	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spillead- færd 2007 (n = 170)
Ca. hver dag	2	0 *
Flere gange om ugen	8	5
Flere gange om måneden	15	12
Højest én gang om måneden	56	62
Har aldrig spillet pengespil	19	22
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

Af tabel 10.2 fremgår det endvidere, at 19 pct. af de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd, i 2016 har oplyst, at de aldrig har spillet pengespil. Det er næsten samme andel som blandt de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. Det er selvfølgelig besynderligt, at næsten hver femte af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 svarer, at de aldrig har spillet pengespil, men det må tages som et udtryk for, at deres spil ligger så langt tilbage i tiden, at de ikke længere anser sig selv som havende spillet pengespil.

De, der har spillet pengespil inden for den seneste måned i 2016, er blevet spurgt, hvor mange penge de har spillet for i løbet af den måned. Der er ingen signifikante forskelle i brugt beløb mellem unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 (se tabel 10.3). Der er umiddelbart lidt flere unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 (22 pct.) end unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 (14

pct.), som har spillet for 1000 kr. eller mere inden for den seneste måned i 2016, men forskellen er altså ikke signifikant.

TABEL 10.3

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, fordelt efter beløb, de har brugt på at spille pengespil den seneste måned. 2016. Procent.

Beløb i 2016:	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 55)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 43)
0-99 kr.	18	28
100-499 kr.	40	40
500-999 kr.	20	19
1.000 kr. eller mere	22	14
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er noget større andele af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der har prøvet at tabe eller vinde større beløb på én dag, som det fremgår af tabel 10.4. I alt 17 pct. af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, har prøvet at tabe 2.000 kr. eller mere på én dag. Heraf har de 2 pct. tabt 10.000 kr. eller mere på én dag. Blandt unge, der nogensinde har spillet pengespil og ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007, er det også 2 pct., der har oplyst, at de har tabt 10.000 kr. på én dag. I alt 9 pct. af denne gruppe har prøvet at tabe 2.000 kr. eller mere på én dag.

I alt 39 pct. af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, har prøvet at vinde 2.000 kr. eller mere på én dag. Heraf har de 12 pct. vundet 10.000 kr. eller mere på én dag. Blandt unge, der nogensinde har spillet pengespil og ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007, er det i alt 23 pct., der i 2016 har oplyst, at de har vundet 2.000 kr. eller mere på én dag. 6 pct. af denne gruppe har prøvet at vinde 10.000 kr. eller mere på én dag.

TABEL 10.4

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der har spillet pengespil nogensinde, fordelt efter det største beløb de nogensinde har tabt/vundet på én dag, 2016. Procent.

2016	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 131)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 132)
<i>Største beløb nogensinde tabt på én dag</i>		
0-99 kr.	30	39
100-499 kr.	35	39
500-1.999 kr.	18	14
2.000-9.999 kr.	15	7 *
10.000 kr. eller mere	2	2
I alt	100	100
<i>Største beløb nogensinde vundet på én dag</i>		
0-99 kr.	12	22 *
100-499 kr.	28	27
500-1.999 kr.	22	28
2.000-9.999 kr.	27	17 *
10.000 kr. eller mere	12	6
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

HVORFOR MAN SPILLER I 2016

Der er ikke så store forskelle i begrundelserne for at spille pengespil i 2016 mellem de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007 og de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007 (se tabel 10.5). I begge grupper er den hyppigst nævnte begrundelse, at de spiller for at vinde penge (59-67 pct.). I begge grupper er det ca. halvdelen, der har svaret, at de spiller, fordi det giver spænding, og ca. hver tredje har svaret, at de spiller for at hygge sig sammen med familie eller venner.

TABEL 10.5

Andelen af unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der har spillet pengespil nogensinde, som har udvalgte begrundelser for at spille pengespil. 2016. Procent.

Årsager i 2016:	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 131)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 133)
For at hygge sammen med familie eller venner	31	33
For at vinde penge	67	59
Fordi det er underholdende	40	49
Fordi det giver spænding	47	51
For at få tiden til at gå	4	2
For at slappe af	5	2
Fordi det giver status hos venner	1	1
For at glemme problemer i hverdagen	2	1
Andre årsager	5	5

Anm.: Flere begrundelser pr. person kan forekomme. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

RISIKABEL SPILLEADFÆRD I 2016

Tabel 10.1 viser, at de fleste unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 fortsat spiller pengespil, om end der ikke længere er en forskel i andelen, der spiller, når vi sammenligner med gruppen af unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007. Betyder det også, at de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016? Til at undersøge dette har vi i 2016 anvendt den fulde version af screeningsredskabet NODS i stedet for den reducerede version, der blev anvendt i 2007, da vores respondenter nu alle er over 18 år og derfor er i målgruppen for den fulde version (Fridberg & Birkelund, 2016; Gerstein m.fl., 1999).

En overvejende del af de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd (81 pct.), har i 2016 ikke en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år, som det fremgår af tabel 10.6. At de unge havde en risikabel spilleadfærd i 12-17-årsalderen i 2007, betyder således ikke, at de nødvendigvis også er i risiko eller har problemer med pengespil ni år senere i 2016. Et tilsvarende resultat viste sig i undersøgelsen af den voksne befolkning, hvor kun 15 pct. af de voksne, der var risikospillere eller

problemspillere i 2005, også var i risiko eller havde problemer med pengespil i 2016 (Fridberg & Birkelund, 2016).

Resultatet stemmer også overens med resultater fra den internationale forskning, som peger på, at spilleproblemer ofte er transitoriske eller episodiske. I 2010 identificerede norske forskere en gruppe af 12-17-årige unge med en risikabel spilleadfærd, målt med screeningsinstrumentet SOGS-RA, og geninterviewede dem i 2012, hvor kun 7 pct. fortsat havde en risikabel spilleadfærd (Brunborg, Hansen & Frøyland, 2013). En amerikansk seksårsopfølgning, der også anvendte SOGS-RA, finder en lidt højere persistens i risikabel spilleadfærd. Ud af en gruppe af 15-18-årige unge med en risikabel spilleadfærd i 1992 havde 24 pct. fortsat en risikabel spilleadfærd ved opfølgningen i 1997/1998 (Winters m.fl., 2005).

Da vores undersøgelse kun undersøger spilleadfærd på to tidspunkter, kan vi ikke sige, hvorvidt unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 har haft en risikabel spilleadfærd i en periode, hvorefter adfærden er ophørt igen, eller om adfærden dukker op og ophører igen flere gange over tid.

TABEL 10.6

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter omfang af spilleproblemer inden for det seneste år, målt med screeningsredskabet NODS. 2016. Procent.

Spilleproblemer i 2016:	Risikabel spille- adfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 172)
Ikke-risikabel spilleadfærd seneste år 2016 (NODS 0)	81	95 *
Risikospiller seneste år 2016 (NODS 1-2)	15	5 *
Problemspiller/ludoman seneste år 2016 (NODS 3-4)	4	1 *
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

Det er vigtigt at fremhæve, at tabel 10.6 imidlertid også viser, at nogle af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, også spiller om penge i 2016 i et omfang, hvor de bliver karakteriseret som risikospiller (har scoret ét eller to point på NODS seneste år i 2016) eller bliver karakteriseret som problemspiller/ludoman (har scoret mindst tre point på

NODS seneste år i 2016). 15 pct. af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, er risikospillere i 2016, og 4 pct. er problemspillere/ludomaner i 2016. Disse andele er signifikant større end blandt de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007, hvor 5 pct. er risikospillere, og 1 pct. er problemspillere/ludomaner i 2016.

SPILEGÆLD, UDELUKKELSE FRA SPIL OG BEHANDLING

Kun meget få af de unge har spillegæld i 2016. I undersøgelsen er der ikke nogen af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der har spillegæld i 2016. Blandt de unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der nogensinde har spillet pengespil, er det 1 pct., der oplyser, at de har spillegæld (se tabel 10.7).

TABEL 10.7

Andelen af unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der har spillet pengespil nogensinde, som har spillegæld og erfaringer med udelukkelse fra spil samt med hjælp og behandling vedrørende spillevaner. 2016. Procent.

	Risikabel spille- adfærd 2007 (n = 131)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 133)
2016		
Har spillegæld	0	1
Har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil, fx ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) eller direkte hos en spiludbyder	26	23
Har anvendt muligheden for at udelukke sig selv fra spil	5	2
Har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner	49	61 *
Har søgt hjælp eller behandling vedrørende spillevaner	0	1

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

Pengespillere kan benytte sig af et tilbud om at udelukke sig selv fra spil. I Danmark fører Spillemyndigheden ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere), som er et register, hvor spillere kan udelukke sig

midlertidigt eller permanent fra at kunne spille onlinespil i Danmark. Nogle kasinoer og onlinespiludbydere har tilsvarende tilbud om frivillig udelukkelse fra spil. Tabel 10.7 viser, at ca. hver fjerde af de unge pengespillere har kendskab til muligheden for at udelukke sig selv fra spil, fx ROFUS eller direkte hos en spiludbyder. Det gælder for alle de unge pengespillere, uanset om de havde en risikabel spilleadfærd i 2007 eller ej. Det er dog umiddelbart lidt flere af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, der har benyttet sig af muligheden for at udelukke sig selv fra spil, nemlig 5 pct. mod 2 pct. af de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd. Forskellen er dog ikke signifikant.

Endvidere fremgår det af tabel 10.7, at det er signifikant færre af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007 (49 pct.), end blandt dem, der ikke havde en risikabel spilleadfærd (61 pct.), der har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spilvaner. Der er praktisk talt ingen, der har anvendt muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spilvaner.

SAMMENFATNING

Denne opfølgende undersøgelse af unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, samt en matchet kontrolgruppe af unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007, viser, at de fleste unge i begge grupper spiller pengespil i 2016 i et eller andet omfang. I 2016 havde 72 pct. af gruppen med en risikabel spilleadfærd i 2007 spillet mindst ét pengespil inden for det seneste år mod 67 pct. af gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. I gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007, var det kun 51 pct., der i 2007 nogensinde havde prøvet at spille pengespil. Vi ser altså en del flere i gruppen af unge uden risikabel spilleadfærd i 2007, der ni år senere har prøvet at spille pengespil, således at forskellen mellem de to grupper i andelen, der spiller i et eller andet omfang, er blevet mindre.

Selvom der ikke længere er signifikant flere, der spiller pengespil, i gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, sammenlignet med gruppen uden en risikabel spilleadfærd i 2007, så er der fortsat en lidt større andel i førstnævnte gruppe, der spiller pengespil hyppigt i 2016. I alt 10 pct. af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 spiller i dag

mindst flere gange om ugen. I gruppen uden en risikabel spilleadfærd i 2007 drejer det sig om 5 pct.

Gruppen med en risikabel spilleadfærd i 2007 spiller ikke for større beløb i 2016, sammenlignet med gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. Til gengæld er det større andele af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der har prøvet at tabe eller vinde større beløb på én dag.

Der er ikke så store forskelle i begrundelserne for at spille pengespil i 2016 mellem de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, og de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. I begge grupper er den hyppigst nævnte begrundelse, at de spiller for at vinde penge (59-67 pct.). I begge grupper er det ca. halvdelen, der har svaret, at de spiller, fordi det giver spænding, og ca. hver tredje har svaret, at de spiller for at hygge sig sammen med familie eller venner.

En overvejende del af de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd (81 pct.), har i 2016 ikke haft en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år, målt med NODS. At de unge havde en risikabel spilleadfærd i 12-17-års alderen i 2007, betyder således ikke, at de nødvendigvis også er i risiko eller har problemer med pengespil ni år senere, i 2016.

Undersøgelsen viser dog, at næsten hver femte af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, også i 2016 spiller om penge i et omfang, hvor de bliver karakteriseret som risikospillere eller bliver karakteriseret som problemspillere/ludomaner. 15 pct. af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, er risikospillere i 2016, og 4 pct. er problemspillere/ludomaner i 2016. Disse andele er signifikant større end blandt de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007, hvor 5 pct. er risikospillere og 1 pct. er problemspillere/ludomaner i 2016.

Der er praktisk talt ingen af de unge, hverken med eller uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der i dag har en spillegæld, eller som har været i behandling for deres spilvaner. Enkelte har brugt muligheden for at udelukke sig selv fra spil gennem ROFUS eller andre tilbud.

UDVIKLINGEN I SOCIALE FORHOLD OG HELBRED 2007- 2016

I dette kapitel sammenligner vi de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd, med de unge, der i 2007 ikke havde en risikabel spilleadfærd, for først og fremmest at belyse forskelle i de to gruppers sociale forhold og helbred ved opfølgningen i 2016, men også for at belyse nogle af ændringerne i de to gruppers forhold fra 2007 til 2016.

DEMOGRAFISKE OG SOCIOØKONOMISKE FORHOLD

Tablet 11.1 viser civilstand og socioøkonomiske forhold i 2016 for de unge med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007. Lidt flere af de unge med en risikabel spilleadfærd end af de unge uden en risikabel spilleadfærd har i 2016 en partner (46 vs. 39 pct.) og har børn (9 vs. 5 pct.). Disse forskelle er dog ikke signifikante.

TABEL 11.1

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter demografiske og socioøkonomiske forhold. 2016. Procent.

2016	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spillead- færd 2007 (n = 172)
<i>Civilstand</i>		
Enlig	54	61
Partner	46	39
I alt	100	100
<i>Har børn</i>		
Ja	9	5
Nej	91	95
I alt	100	100
<i>Uddannelsesniveau</i>		
Grundskole	10	10
Gymnasial udd.	41	49
Erhvervsfaglig udd.	22	13 *
Kort videregående udd.	8	6
Mellemlang videregående udd.	15	18
Lang videregående udd.	3	3
I alt	100	100
<i>Uddannelsesniveau (inkl. igangværende udd.)</i>		
Grundskole	7	8
Gymnasial udd.	19	17
Erhvervsfaglig udd.	22	13 *
Kort videregående udd.	14	13
Mellemlang videregående udd.	25	35 *
Lang videregående udd.	13	13
I alt	100	100
<i>Arbejdsmarkedstilknytning</i>		
Studerende	47	58 *
I beskæftigelse	43	33
Uden for beskæftigelse	10	9
I alt	100	100
<i>Månedlig indkomst</i>		
0-9.999 kr.	28	37
10.000-19.999 kr.	38	39
20.000-29.999 kr.	22	18
30.000+ kr.	11	6
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er forskelle på de to gruppers uddannelsesniveau i 2016. Det er relativt flere af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der har afsluttet en erhvervsfaglig uddannelse i 2016. Også når man ser på andelen, der enten har afsluttet eller stadig er i gang med uddannelsen, er det flere af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd, der er i gang med eller har afsluttet en erhvervsfaglig uddannelse i 2016. Omvendt er det relativt færre i denne gruppe, der har afsluttet eller er i gang med en mellemlang videregående uddannelse i 2016.

Efter hovedbeskæftigelse er det relativt færre af de unge med risikabel spilleadfærd i 2007, der er studerende i 2016. Der er ingen signifikante forskelle i månedlig indkomst i 2016 mellem de to grupper.

UDDANNELSES- OG BESKÆFTIGELSESFORLØB – EN REGISTERANALYSE

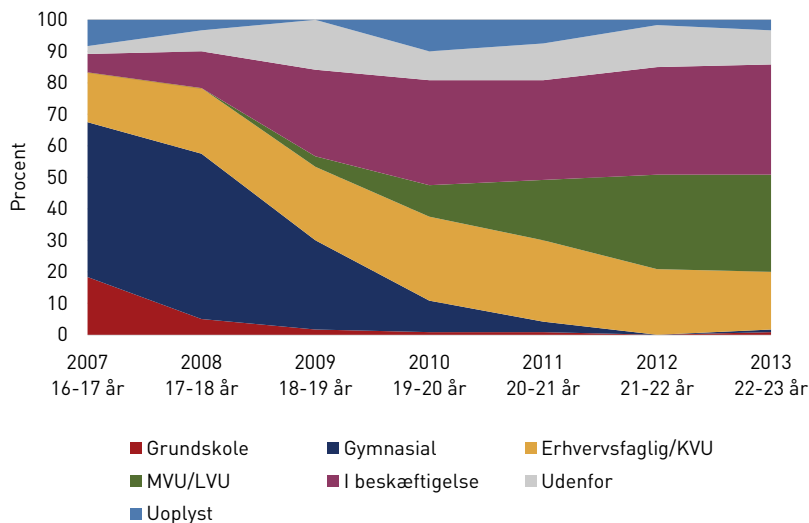
Ved at anvende registerdata er det muligt at studere uddannelses- og beskæftigelsesforløb nærmere. Registerdata tillader os at analysere igangværende uddannelse og beskæftigelse hvert år i perioden fra 2007 til 2013. Dertil har vi mulighed for at studere de oprindelige komplette grupper af unge med og uden en risikabel spilleadfærd (576 personer) i stedet for at nøjes med dem, som har besvaret den opfølgende survey (334 personer). I denne analyse deles grupperne op i tre aldersgrupper af 12-13-årige, 14-15-årige og 16-17-årige i 2007 for at kunne studere aldersmæssigt sammenlignelige uddannelses- og beskæftigelsesforløb.

Figur 11.1 sammenligner uddannelses- og beskæftigelsesforløb for de 16-17-årige unge med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007 og underbygger i store træk billedet fra tabel 11.1. I de sene teenageår er lidt flere af de 16-17-årige uden en risikabel spilleadfærd i 2007 således i gang med en gymnasial uddannelse, mens lidt flere af de 16-17-årige med en risikabel spilleadfærd i 2007 i stedet er i gang med en erhvervsfaglig uddannelse. I 22-23-årsalderen er flere af de 16-17-årige uden en risikabel spilleadfærd i 2007 gået i gang med en mellemlang eller lang videregående uddannelse, mens flere af de 16-17-årige med en risikabel spilleadfærd i 2007 er færdige i uddannelsessystemet og i stedet er i beskæftigelse. Der er ingen væsentlige forskelle i andelen, der står uden for både uddannelse og beskæftigelse i 22-23-årsalderen, når vi sammenligner de 16-17-årige med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007.

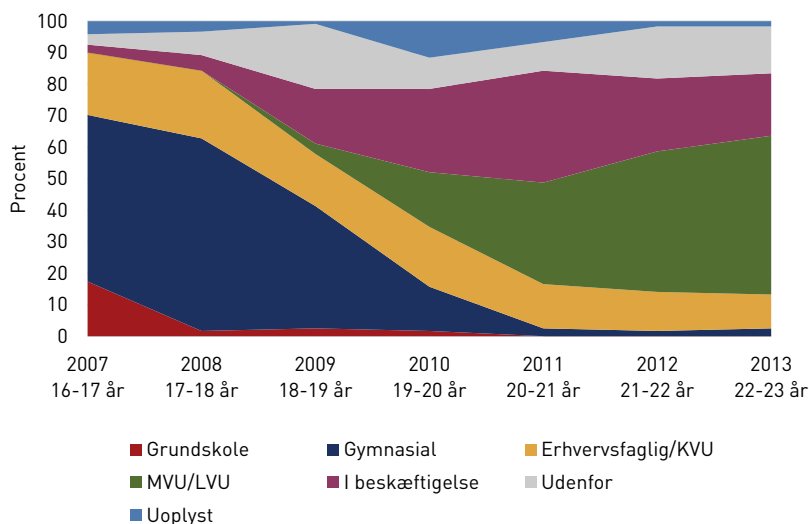
FIGUR 11.1

16-17-årige unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter uddannelses- og beskæftigelsesforløb. 2007 til 2013. Procent.

16-17-årige med en risikabel spilleadfærd i 2007 (n = 120):



16-17-årige uden en risikabel spilleadfærd i 2007 (n = 121):



Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik samt surveyoplysninger.

Uddannelses- og beskæftigelsesforløb for de 13-14-årige og 15-16-årige med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007 er gengivet i bilagsfigurer B3.1 og B3.2. Figurerne viser de samme tendenser med, at flere af de unge uden en risikabel spilleadfærd tager en gymnasial uddannelse, mens flere af de unge med en risikabel spilleadfærd tager en erhvervsfaglig uddannelse.

HELBRED

Der er ingen statistisk signifikante forskelle på de unges vurdering af deres helbred i 2016, når vi sammenligner de unge med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007. Det fremgår af tabel 11.2. Kun få af de unge i begge grupper oplyser i 2016, at deres helbred alt i alt er dårligt eller meget dårligt, hvilket må ses i sammenhæng med, at de unge er fra 21 år til 26 år gamle i 2016. I begge grupper er det dog ca. 10 pct., der har svaret, at de har et længerevarende fysisk helbredsproblem eller handicap.

Det fremgår endelig af tabel 11.2, at de unges gennemsnitlige score på livstilfredsheds målet fordeler sig på samme måde i de to grupper af unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007. Livstilfredshed er målt ved spørgsmålet om ”hvor tilfreds er du med dit liv på nuværende tidspunkt?” med svarmuligheder på en skala fra 0 til 10, hvor 0 svarer til ”meget utilfreds” og 10 svarer til ”meget tilfreds”.

TABEL 11.2

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter helbred og livstilfredshed. 2016. Procent og score på skala fra 0 til 10.

2016	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spillead- færd 2007 (n = 172)
<i>Hvordan synes du, at dit helbred er alt i alt?</i>		
Virkelig godt	49	40
Godt	40	48
Nogenlunde	10	10
Dårligt	2	2
Meget dårligt	0	1
I alt	100	100
<i>Har et længerevarende fysisk helbredsproblem eller handicap</i>		
Ja	10	9
Nej	90	91
I alt	100	100
<i>Livstilfredshed</i>		
0-4	4	5
5-6	14	12
7-8	52	55
9-10	30	28
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

Som indikatorer for psykisk helbred er de unge både i 2007 og 2016 blevet spurgt, om de inden for den seneste måned har prøvet at føle sig ensomme, har følt sig nedtrykte eller deprimerede, har manglet selvtillid og har haft svært ved at koncentrere sig. I 2007 var det noget større andele af de unge med en risikabel spilleadfærd end af de unge uden en risikabel spilleadfærd, der havde svaret bekræftende på alle fire spørgsmål (se tabel 11.3). Det var fx 56 pct. af de unge med risikabel spilleadfærd, der i 2007 havde haft svært ved at koncentrere sig inden for den seneste måned, mod 30 pct. af de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd. I 2016 er andelen med psykiske problemer inden for den seneste måned imidlertid betydeligt mindre blandt de unge, der havde risikabel spilleadfærd i 2007. Andelen med problemer er til gengæld blevet lidt større i 2016 blandt de unge, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007. I 2016 er der således ikke længere nogle signifikante forskelle på indikatorerne for psykisk helbred mellem de to grupper.

TABEL 11.3

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter psykisk helbred. 2007 og 2016. Procent.

	2007		2016	
	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 172)	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 172)
<i>Prøvet at føle dig ensom?</i>				
Ja	32	23	20	27
Nej	68	77	80	73
I alt	100	100	100	100
<i>Følt dig nedtrykt eller deprimeret?</i>				
Ja	37	22 *	23	31
Nej	63	78 *	77	69
I alt	100	100	100	100
<i>Manglet selvtillid?</i>				
Ja	29	16 *	23	29
Nej	71	84 *	77	71
I alt	100	100	100	100
<i>Haft svært ved at koncentrere dig?</i>				
Ja	56	30 *	36	38
Nej	44	70 *	64	62
I alt	100	100	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

SOCIAL STØTTE

Der er ingen forskel mellem unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007 med hensyn til, om de i 2016 føler, at de kan regne med hjælp fra andre, hvis de bliver syge og har brug for hjælp til praktiske problemer (se tabel 11.4).

Tablet 11.4 viser endvidere, at det er færre af de unge med en risikabel spilleadfærd end unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der i 2016 oplyser, at de en gang imellem er alene, selvom de egentlig havde mest lyst til at være sammen med andre. Til gengæld er der næsten ingen forskel mellem de to grupper i forhold til, om de har nogen at tale med, hvis de har problemer eller har brug for støtte. I alt 91 pct. af de unge

med en risikabel spilleadfærd i 2007 og 94 pct. af de unge uden en risikabel spilleadfærd har i 2016 svaret, at de altid eller for det meste har nogen at tale med.

TABEL 11.4

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter social støtte. 2016. Procent.

2016	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 162)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 170)
<i>Hvis du bliver syg og har brug for hjælp til praktiske problemer, kan du da regne med hjælp fra andre?</i>		
Ja, helt sikkert	86	87
Ja, måske	12	10
Nej	2	3
I alt	100	100
<i>Sker det nogensinde, at du er alene, selvom du egentlig havde mest lyst til at være sammen med andre?</i>		
Ja, ofte	6	2
Ja, en gang imellem	18	29 *
Ja, men sjældent	40	35
Nej	37	34
I alt	100	100
<i>Har du nogen at tale med, hvis du har problemer eller har brug for støtte?</i>		
Ja, altid	81	75
Ja, for det meste	10	19 *
Ja, nogle gange	5	4
Nej, aldrig eller næsten aldrig	4	2
I alt	100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

De unge er både i 2007 og i 2016 blevet spurgt om, hvem de går til, hvis de har personlige problemer. Som det fremgår af tabel 11.5, var det i 2007 halvdelen af de unge med en risikabel spilleadfærd, der svarede, at de gik til deres forældre, og lidt flere (57 pct.) svarede, at de gik til deres venner, hvis de havde personlige problemer. Blandt de unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 var det derimod langt flest (71 pct.), der oplyste, at de gik til deres forældre, men også 57 pct. af denne gruppe svarede, at de gik til deres venner. I 2016 er der i begge grupper af unge flere, der nævner både forældre og venner, som dem de går til, hvis de har

personlige problemer. Hertil kommer i 2016 i begge grupper, at omkring halvdelen af de unge svarer, at de går til deres kæreste, hvis de har personlige problemer. Der er ingen signifikante forskelle mellem de to grupper i 2016.

TABEL 11.5

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter hvem de går til, hvis de har personlige problemer. 2007 og 2016. Procent.

	2007		2016	
	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 171)	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 171)
<i>Hvem går du til, hvis du har personlige problemer?</i>				
Ingen	4	3	2	3
Forældre	50	71 *	64	74
Søskende	12	10	43	34
Venner	57	57	68	74
Kæreste	13	6 *	52	45
Andre (fx lærer, pædagog, læge, psykolog)	8	6	15	13

Anm.: Flere besvarelser pr. person kan forekomme. Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

MISBRUG

I tabel 11.6 bliver de to grupper af unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007 sammenlignet med hensyn til deres forbrug af alkohol og tobak i 2007 og 2016. Der er ikke spurgt helt på samme måde de to år, idet der i 2007 blev spurgt, om de unge hhv. havde drukket alkohol og havde røget inden for den seneste måned. I 2016 er der spurgt til, hvor ofte de unge drikker alkohol og ryger tobak. I 2007 var det en del flere af de unge med en risikabel spilleadfærd, der havde drukket alkohol inden for den seneste måned, sammenlignet med de unge uden en risikabel spilleadfærd. 70 pct. af de unge med risikabel spilleadfærd havde drukket alkohol inden for den seneste måned, og i gruppen uden en risikabel spilleadfærd var det 53 pct. I 2016 er der imidlertid stort set ingen forskel i alkoholforbrug mellem de to grupper. Dog er der lidt flere af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der aldrig drikker alkohol (9 pct.),

end det er i gruppen, der ikke havde en risikabel spilleadfærd i 2007 (3 pct.).

Også andelen af rygere var i 2007 større i gruppen med en risikabel spilleadfærd (39 pct.) end i gruppen uden en risikabel spilleadfærd (19 pct.). Denne forskel mellem de to grupper findes stadig ni år efter, i 2016, idet 33 pct. af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 svarer, at de ryger hver dag i 2016. I gruppen af unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 er det 24 pct., der ryger hver dag.

Med hensyn til brug af hash er der næsten ingen forskel mellem de to grupper af unge i 2016. 9-10 pct. af de unge har røget hash inden for den seneste måned, og 20-22 pct. har røget hash inden for de seneste 12 måneder i begge grupper af unge (se tabel 11.7). I 2007 var det en noget større andel af de unge med en risikabel spilleadfærd, der havde røget hash inden for den seneste måned (9 pct.) end blandt de unge uden en risikabel spilleadfærd (1 pct.).

Det er lidt flere af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der i 2016 har taget andre stoffer inden for de seneste 12 måneder. Det er hhv. 12 pct. og 6 pct. af de unge med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, der har taget andre stoffer (primært kokain, amfetamin og ecstasy) inden for de seneste 12 måneder i 2016.

TABEL 11.6

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter forbrug af alkohol og tobak. 2007 og 2016. Procent.

	2007		2016	
	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 171)	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 171)
<i>Alkohol</i>				
<i>Har drukket alkohol inden for den seneste måned</i>				
Ja	70	53 *		
Nej	30	47 *		
I alt	100	100		
<i>Forbrug af alkohol</i>				
Dagligt eller næsten dagligt			5	4
Ugentligt			38	41
Sjældnere			49	52
Drikker aldrig alkohol			9	3 *
I alt			100	100
Gns. ugentlige genstande blandt dem, der drikker			7,0	5,8
<i>Tobak</i>				
<i>Har røget inden for den seneste måned</i>				
Ja	39	19 *		
Nej	61	81 *		
I alt	100	100		
<i>Forbrug af tobak</i>				
Ryger hver dag			33	24 *
Har røget inden for de seneste 12 måneder			21	22
Har ikke røget inden for de seneste 12 måneder			46	55
I alt			100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

TABEL 11.7

Unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter forbrug af hash og andre stoffer. 2007 og 2016. Procent.

	2007		2016	
	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 171)	Risikabel spilleadfærd 2007 (n = 161)	Ikke-risikabel spilleadfærd 2007 (n = 171)
<i>Hash</i>				
<i>Har røget hash inden for den seneste måned</i>				
Ja	9	1 *	10	9
Nej	91	99 *	90	91
I alt	100	100	100	100
<i>Forbrug af hash</i>				
Har røget hash inden for de seneste 12 måneder			22	20
Har røget hash, men ikke inden for de seneste 12 måneder			42	35
Har aldrig røget hash			36	45
I alt			100	100
<i>Andre stoffer</i>				
<i>Forbrug af andre stoffer</i>				
Har taget andre stoffer inden for de seneste 12 måneder			12	6 *
Har taget andre stoffer, men ikke inden for de se- neste 12 måneder			13	11
Har aldrig taget andre stof- fer			75	84
I alt			100	100

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$) mellem unge med og uden en risikabel spilleadfærd.

Kilde: Surveyoplysninger.

SAMMENFATNING

I dette kapitel har vi sammenlignet gruppen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 med gruppen af unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 med hensyn til de to gruppers sociale forhold og helbred ved opfølgningen i 2016. Analyserne viser, at der ikke er store forskelle på de to grupper ved opfølgningen.

Der er ikke store forskelle på de to grupper med hensyn til andelen, der har en partner og har børn i 2016. Det er flere af de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, der er i gang med eller har afsluttet en erhvervsfaglig uddannelse i 2016. Omvendt er det relativt færre i denne gruppe, der har afsluttet eller er i gang med en mellemlang videregående uddannelse i 2016. Efter hovedbeskæftigelse er det relativt færre af de unge med risikabel spilleadfærd i 2007, der er studerende i 2016. Der er ingen signifikante forskelle i månedlig indkomst i 2016 mellem de to grupper.

Der er ikke forskel mellem de to grupper i vurderingen af deres helbred og livstilfredshed i 2016. Kun få af de unge i begge grupper oplyser i 2016, at deres helbred alt i alt er dårligt eller meget dårligt, hvilket må ses i sammenhæng med, at de unge er fra 21 år til 26 år gamle i 2016.

I 2007 var det noget større andele af de unge med en risikabel spilleadfærd end af de unge uden en risikabel spilleadfærd, der inden for den seneste måned havde prøvet at føle sig ensomme, havde følt sig nedtrykte eller deprimerede, havde manglet selvtillid og havde haft svært ved at koncentrere sig. I 2016 er der ikke længere signifikante forskelle i indikatorerne på psykisk helbred mellem de to grupper.

Der er ingen forskel mellem unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007 med hensyn til, om de i 2016 føler, at de kan få hjælp fra andre, hvis de bliver syge og har brug for hjælp til praktiske problemer, eller om de har nogen at tale med, hvis de har problemer eller har brug for støtte. Lidt færre af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 oplyser i 2016, at de en gang imellem er alene, selvom de egentlig havde mest lyst til at være sammen med andre. I 2007 var der færre af de unge med en risikabel spilleadfærd end unge med en ikke-risikabel spilleadfærd, der gik til deres forældre med personlige problemer. I 2016 er denne forskel ikke længere signifikant.

I 2007 var det en del flere af de unge med en risikabel spilleadfærd, der havde drukket alkohol, havde røget cigaretter og røget hash inden for den seneste måned, sammenlignet med de unge uden en risikabel spilleadfærd. I 2016 er det kun med hensyn til at være daglig ryger, at unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 skiller sig negativt ud. Til gengæld er der i 2016 også flere unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, som har taget andre stoffer (primært kokain, amfetamin og ecstasy) inden for de seneste 12 måneder, sammenlignet med gruppen af unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007.

FAKTORER FORBUNDET MED FORTSAT RISIKABEL SPILLEADFÆRD I 2016

I dette kapitel belyser vi, hvilke faktorer der hænger sammen med fortsat eller ophørt risikabel spilleadfærd i 2016 blandt de unge, der i 2007 blev karakteriseret som havende en risikabel spilleadfærd.

DEMOGRAFISKE OG SOCIOØKONOMISKE FAKTORER

I tabel 12.1 indgår de 162 unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd. Som det fremgår af tabel 10.6 i kapitel 10 er det i alt 19 pct. af disse unge, der også i 2016 har en risikabel spilleadfærd. Tabel 12.1 opdeler de unge med en risikabel spilleadfærd efter demografiske og socioøkonomiske forhold for at se, om andelen med fortsat risikabel spilleadfærd er større i nogle grupper end i andre.

Der er en stor forskel mellem drenge og piger i andelen, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. 24 pct. af drengene med en risikabel spilleadfærd i 2007 har det fortsat i 2016. Blandt pigerne er det kun 2 pct. Stjernen i tabellen markerer, at forskellen mellem mænd og kvinder er statistisk signifikant.

TABEL 12.1

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte demografiske og socioøkonomiske faktorer. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct.	n, antal
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Køn</i>		
Mand	24,2	120
Kvinde	2,4 *	42
<i>Alder 2016</i>		
20-22 år (ref.)	20,3	59
23-24 år	12,7	55
25-26 år	22,9	48
<i>Etnicitet</i>		
Dansk herkomst	17,8	152
Indvandrer eller efterkommer	30,0	10
<i>Civilstand 2016</i>		
Enlig	19,5	87
Partner	17,3	75
<i>Hjemmeboende børn 2016</i>		
Ja	13,3	15
Nej	19,1	147
<i>Uddannelsesniveau 2016</i>		
Grundskole/Gymnasial (ref.)	20,2	84
Erhvervsfaglig/KVU	22,9	48
MVU/LVU	6,7	30
<i>Uddannelsesniveau 2016 (inkl. igangværende udd.)</i>		
Grundskole/Gymnasial (ref.)	24,4	41
Erhvervsfaglig/KVU	25,4	59
MVU/LVU	8,1 *	62
<i>Arbejdsmarkedstilknytning 2016</i>		
Studerende (ref.)	15,8	76
I beskæftigelse	22,9	70
Uden for beskæftigelse	12,5	16
<i>Månedlig indkomst 2016</i>		
0-9.999 kr. (ref.)	13,3	45
10.000-19.999 kr.	16,7	60
20.000-29.999 kr.	31,4 *	35
30.000+ kr.	16,7	18

(Fortsættes)

TABEL 12.1 FORTSAT

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte demografiske og socioøkonomiske faktorer. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct.	n, antal
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Hvordan man klarede sig i skolen 2007</i>		
Godt	16,8	95
Nogenlunde/Dårligt	20,9	67
<i>Boede med begge forældre i 2007</i>		
Ja	19,0	121
Nej	17,1	41
<i>Forældres højeste fuldførte udd. i 2007</i>		
Grundskole	22,2	18
Gymnasial/Erhvervsfaglig/KVU	26,8 *	71
MVU/LVU (ref.)	9,6	73
<i>Mindst én forælder uden for beskæftigelse i 2007</i>		
Ja	20,0	30
Nej	18,2	132

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$), hvor den første underkategori er referencekategorien, med mindre andet er angivet.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er endvidere signifikant færre af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, blandt dem, der er i gang med eller har gennemført en mellemlang eller lang videregående uddannelse. Der er også færre af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, hvis deres forældre har gennemført en mellemlang eller lang videregående uddannelse. Endelig er der umiddelbart flere af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, hvis de har en månedlig indkomst på 20.000-29.999 kr. i 2016.

Der er ingen signifikante forskelle i fortsat risikabel spilleadfærd blandt de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 med hensyn til alder, etnicitet, civilstand, hjemmeboende børn og arbejdsmarkedstilknytning i 2016. Der er heller ingen forskelle med hensyn til, hvordan man klarede sig i skolen, hvorvidt man boede med begge forældre, og om man havde mindst én forælder uden for beskæftigelse i 2007.

FRITID OG FAMILIE

Tabel 12.2 viser sammenhænge mellem forhold vedrørende fritidsaktiviteter og forældre og fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 blandt de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007.

TABEL 12.2

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte faktorer vedrørende fritid og familie. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct.	n, antal
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Gik til fast fritidsaktivitet ugentligt i 2007</i>		
Ja	19,8	116
Nej	15,2	46
<i>Dyrkede motion regelmæssigt i 2007</i>		
Ja	18,8	128
Nej	18,2	33
<i>Brugte mindst 5 timer på fritidsaktiviteter eller motion ugentligt i 2007</i>		
Ja	16,0	100
Nej	20,7	58
<i>Nogle i familien spillede jævnligt i 2007</i>		
Ja	20,8	53
Nej	17,4	109
<i>Nogle venner spillede jævnligt i 2007</i>		
Ja	14,5	62
Nej	21,0	100
<i>Forældre fulgte med i liv i 2007¹</i>		
Ja	13,5	89
Nej	23,6	72
<i>Gik til forældre med personlige problemer i 2007</i>		
Ja	13,6	81
Nej	22,5	80

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. Baseret på seks spørgsmål, fx "Dine forældre følger med i, hvad du laver?" og "Dine forældre stoler på dig?". Se tabel 6.8 i kapitel 6.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er ingen signifikante forskelle i fortsat risikabel spilleadfærd med hensyn til de medtagne forhold i tabel 12.2. Fx er det 14 pct. af gruppen af unge, der i 2007 oplyste, at forældrene fulgte med i deres liv, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, sammenlignet med 24 pct. i gruppen af unge, der i 2007 oplyste, at forældrene ikke fulgte med i deres liv. Men forskellen er ikke signifikant. Der er således ingen signifikante forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016 med hensyn til, om de i 2007 gik til en fast fritidsaktivitet, om de dyrkede motion regelmæssigt, om nogen i familien eller blandt venner jævnligt spillede pengespil, om forældre fulgte med i deres liv, og om de gik til deres forældre med personlige problemer.

HELBRED OG RISIKOADFÆRD

Tabel 12.3 viser sammenhænge mellem risikabel spilleadfærd i 2016 og helbredsforhold samt livstilfredshed blandt de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007. Det fremgår, at det er lidt færre af de unge, der vurderer deres helbred til at være virkelig godt, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, og det er flere af de unge, der har et længerevarende fysisk helbredsproblem eller handicap, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Disse forskelle er dog ikke signifikante.

Til gengæld er det signifikant færre af de unge med en høj score på livstilfredsmålet, der har spilleproblemer i 2016. Det er kun 6 pct. af de unge, der har markeret en tilfredshed på 9 eller 10 på skalaen fra 0 til 10, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Blandt unge med en lavere livstilfredshed er det 24 pct., der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Det skal bemærkes, at spørgsmålet om livstilfredshed er stillet i 2016, så man kan ikke sige noget om retningen i denne sammenhæng. Det kan således lige så vel tænkes, at fortsat risikabel spilleadfærd medfører en lavere livstilfredshed, som at en lavere livstilfredshed er skyld i, at den risikable spilleadfærd er fortsat.

TABEL 12.3

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte faktorer vedrørende helbred og livstilfredshed. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct.	n, antal
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Hvordan synes du, at dit helbred er alt i alt i 2016</i>		
Virkelig godt (ref.)	15,2	79
Godt	21,9	64
Nogenlunde/Dårligt/Meget dårligt	21,1	19
<i>Har længerevarende fysisk helbredsproblem eller handicap i 2016</i>		
Ja	23,5	17
Nej	17,9	145
<i>Livstilfredshed i 2016</i>		
0-6 (ref.)	24,1	29
7-8	23,8	84
9-10	6,1 *	49

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Tabel 12.4 viser sammenhænge mellem risikabel spilleadfærd i 2016 og faktorer vedrørende psykisk helbred og risikoadfærd blandt de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007. Det fremgår, at det er signifikant færre af de unge, der havde prøvet at føle sig ensomme inden for den seneste måned i 2007, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016.

For de øvrige faktorer vedrørende psykisk helbred er der mindre forskelle, men ingen af disse er signifikante. Der er således ingen signifikante forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016 med hensyn til, om de unge i 2007 inden for den seneste måned havde følt sig nedtrykte eller deprimerede, havde manglet selvtillid, havde haft svært ved at koncentrere sig, havde prøvet at blive mobbet og havde prøvet at mobbe andre.

Der er heller ingen signifikante forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016 med hensyn til, om de i 2007 inden for den seneste måned havde andre risikofaktorer som at have prøvet at ryge, prøvet at drikke alkohol, prøvet at ryge hash eller prøvet at begå kriminalitet.

TABEL 12.4

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte faktorer vedrørende psykisk helbred og risikoadfærd. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct.	n, antal
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Har du inden for den seneste måned ...</i>		
<i>Prøvet at føle dig ensom, 2007</i>		
Ja	7,8	51
Nej	22,7 *	110
<i>Følt dig nedtrykt eller deprimeret, 2007</i>		
Ja	17,0	59
Nej	18,6	102
<i>Manglet selvtillid, 2007</i>		
Ja	12,8	47
Nej	20,4	113
<i>Haft svært ved at koncentrere dig, 2007</i>		
Ja	18,0	89
Nej	18,3	71
<i>Prøvet at blive mobbet, 2007</i>		
Ja	12,5	16
Nej	18,8	144
<i>Prøvet at mobbe andre, 2007</i>		
Ja	12,5	16
Nej	18,9	143
<i>Prøvet at ryge, 2007</i>		
Ja	12,9	62
Nej	21,2	99
<i>Prøvet at drikke alkohol, 2007</i>		
Ja	16,8	113
Nej	20,8	48
<i>Prøvet at ryge hash, 2007</i>		
Ja	13,3	15
Nej	18,5	149
<i>Prøvet at begå kriminalitet, 2007</i>		
Ja	20,0	10
Nej	17,9	151

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

SPILLERELATEREDE FAKTORER

Tabel 12.5 viser, at der ikke er en markant sammenhæng mellem de unges spillerelaterede erfaringer i 2007 og om de fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Om de unge fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016 hænger således ikke umiddelbart sammen med, om de unge i 2007 havde spillet pengespil inden for den seneste måned, havde prøvet at spille online, eller om de unge havde prøvet at spille på spilleautomater, kortspil og væddemål og sportspil. Dog er der en sammenhæng mellem antallet af forskellige spiltyper, de unge havde prøvet i 2007, og om de fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Der er således signifikant flere af de unge, der havde prøvet at spille mindst fem forskellige typer af pengespil i 2007, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016.

Der er også en klar signifikant sammenhæng mellem opfattelsen af, at gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig, i 2016, og fortsat risikabel spilleadfærd i 2016. 28 pct. af de unge, der er enige eller lidt enige i denne påstand, har fortsat risikabel spilleadfærd i 2016. Blandt de uenige unge er det 9 pct., der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016.

Der er endvidere en umiddelbar sammenhæng mellem fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 og svar på spørgsmålet: *Hvor enig er du i følgende: Efter at have spillet mange gange i træk uden at vinde er chancen for at vinde større?* Spørgsmålet kan opfattes som et udtryk for, om respondenterne forstår sandsynlighedsregning. Der er ét korrekt svar, nemlig helt uenig. Det er lidt flere af de unge, der ikke forstår sandsynlighedsregning i 2016, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Forskellen er dog ikke signifikant.

TABEL 12.5

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte spillerelaterede faktorer. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct. n, antal	
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Har spillet inden for seneste måned, 2007</i>		
Ja	22,0	50
Nej	17,0	112
<i>Har prøvet at spille online, 2007</i>		
Ja	21,3	47
Nej	17,4	115
<i>Har prøvet at spille på spilleautomater, 2007</i>		
Ja	17,8	90
Nej	19,4	72
<i>Har prøvet at spille væddemål og sportsspil, 2007</i>		
Ja	22,6	84
Nej	14,1	78
<i>Har prøvet at spille kortspil, 2007</i>		
Ja	19,5	82
Nej	17,5	80
<i>Antal spiltyper nogensinde, 2007</i>		
1-4	15,1	126
5 eller flere	30,6 *	36
<i>Gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig, 2016</i>		
Helt enig/Lidt enig	27,7	83
Helt uenig/Lidt uenig/Hverken enig eller uenig	8,9 *	79
<i>Efter at have spillet mange gange i træk uden at vinde er chancen for at vinde større, 2016</i>		
Ikke helt uenig	23,1	52
Helt uenig	16,4	110
<i>Du kan vælge at slå plat og krone, hvor plat giver et tab på 750 kr. og krone en gevinst på 1.500 kr., 2016</i>		
Vælger at slå plat og krone	32,6	43
Vælger ikke at slå plat og krone	13,5 *	119
<i>Maksimal pris for at deltage i et lotteri med ti deltagere og én præmie på 20.000 kr., 2016</i>		
0-50 kr. (ref.)	14,8	61
100-700 kr.	20,7	87
1.000 kr. eller mere	21,4	14

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

Kilde: Surveyoplysninger.

Der er en klar signifikant sammenhæng mellem fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 og de unges risikoaversion. Graden af risikoaversion er målt ved to spørgsmål i 2016. Det ene spørgsmål lyder således: *Du kan vælge at slå plat og krone, hvor plat giver et tab på 750 kr. og krone en gevinst på 1.500 kr., eller du kan lade være at slå plat og krone. Hvad ville du vælge?* 33 pct. af de unge, der vælger at slå plat og krone, har fortsat en risikabel spilleadfærd i 2016. Blandt de unge, der vælger ikke at slå plat og krone, er det 14 pct., der fortsat har en risikabel spilleadfærd.

Det andet spørgsmål om graden af risikoaversion lyder således: *Du får mulighed for at købe en lodseddel til et lotteri. Der er 10 personer med i lotteriet. Præmien er på 20.000 kr. Vinderen af lotteriet bliver fundet ved lodtrækning, dvs. at alle har lige stor chance for at vinde. Hvilken pris vil du maksimalt betale for en lodseddel til dette lotteri?* Som det fremgår af tabel 12.5, så stiger andelen af unge med en fortsat risikabel spilleadfærd umiddelbart med beløbet, som de er villige til at betale for en lodseddel, men forskellene er ikke signifikante for dette spørgsmål.

PERSONLIGHED

Tabel 12.6 viser sammenhængen mellem risikabel spilleadfærd i 2016 og forskellige personlighedsmål i 2016 blandt de unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd. Ligesom i undersøgelsen af den voksne befolkning har vi anvendt et redskab, bestående af ti spørgsmål, kendt som Big Five, til at måle forskellige dimensioner af de unges personlighed. Tabellen viser, at der kun for et enkelt spørgsmål er en signifikant sammenhæng med fortsat risikabel spilleadfærd i 2016. Det gælder spørgsmålet vedrørende dimensionen venlighed: *Du ser dig selv som en person, der almindeligvis stoler på folk.* 33 pct. af de unge, der ikke er meget enige eller enige i dette udsagn, har fortsat en risikabel spilleadfærd i 2016. 14 pct. af de unge, der er meget enige eller enige i udsagnet, har en fortsat risikabel spilleadfærd i 2016. Blandt de øvrige spørgsmål viser det sig, at det umiddelbart er flere af de unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, hvis de ser sig selv som en person, der er reserveret, har en tendens til at fokusere på andres fejl, har en tendens til at være doven, ikke udfører et grundigt stykke arbejde samt ikke er afslappet og håndterer stress godt. Ingen af disse sammenhænge er dog signifikante.

TABEL 12.6

Andelen af unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der fortsat har en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016. Særskilt for udvalgte faktorer vedrørende personlighed. Procent og antal.

	Risikabel spille- adfærd 2016, pct.	n, antal
Alle unge med en risikabel spilleadfærd i 2007	18,5	162
<i>Udadvendthed: Er reserveret, 2016</i>		
Meget enig/Enig	26,3	38
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	16,1	124
<i>Udadvendthed: Er udadvendt, 2016</i>		
Meget enig/Enig	17,7	124
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	21,1	38
<i>Venlighed: Stoler almindeligvis på folk, 2016</i>		
Meget enig/Enig	14,3	126
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	33,3 *	36
<i>Venlighed: Har tendens til at fokusere på andres fejl, 2016</i>		
Meget enig/Enig	25,0	40
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	16,4	122
<i>Samvittighedsfuldhed: Har tendens til at være doven, 2016</i>		
Meget enig/Enig	25,0	40
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	16,4	122
<i>Samvittighedsfuldhed: Udfører et grundigt stykke arbejde, 2016</i>		
Meget enig/Enig	16,7	138
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	29,2	24
<i>Neuroticisme: Er afslappet og håndterer stress godt, 2016</i>		
Meget enig/Enig	15,7	108
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	24,1	54
<i>Neuroticisme: Bliver let nervøs og usikker, 2016</i>		
Meget enig/Enig	17,7	34
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	18,8	128
<i>Åbenhed: Har få kunstneriske interesser, 2016</i>		
Meget enig/Enig	15,3	72
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	21,1	90
<i>Åbenhed: Har en god fantasi, 2016</i>		
Meget enig/Enig	20,2	119
Meget uenig/Uenig/Hverken enig eller uenig	14,0	43
<i>Samlet score på fire spørgsmål om følelse af kontrol over eget liv, 2016¹</i>		
0-2 point (ref.)	25,5	51
3 point	13,8	58
4 point	17,0	53

Anm.: Med * er markeret statistisk signifikante forskelle ($p < 0,05$), hvor den første underkategori altid er referencekategorien.

1. Se bilagsboks B3.1.

Kilde: Surveyoplysninger.

Endelig omfatter undersøgelsen fire spørgsmål om, hvor meget kontrol man oplever at have over de ting, der sker i ens liv (se bilagsboks B3.1). Svarene fra de fire spørgsmål sammenlægges til et overordnet mål for kontrol med værdier fra 0 (mindst kontrol) til 4 (mest kontrol). Blandt de unge med mindst kontrol er det 26 pct., der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, mens andelen er noget mindre i grupperne, der i højere grad oplever at have kontrol over de ting, der sker i deres liv. Forskellen er dog ikke signifikant.

MULTIVARIAT ANALYSE

I de foregående afsnit har vi set, at nogle faktorer enkeltvist har en signifikant sammenhæng med fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 blandt unge med en risikabel spilleadfærd i 2007. I dette afsnit ser vi på, hvad der hænger sammen med fortsat risikabel spilleadfærd, når vi kontrollerer for flere af disse faktorer samtidigt.

Tablet 12.7 viser resultaterne fra to forskellige regressionsanalyser af sandsynligheden for at have en risikabel spilleadfærd inden for det seneste år i 2016 blandt unge med en risikabel spilleadfærd i 2007. Model 2 inkluderer alle variable, som vi har fundet har en individuel signifikant sammenhæng med sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd, mens model 1 kun inkluderer den del af disse variable, som er fra 2007. I model 2 inkluderer vi således også variable fra 2016, så resultaterne skal tolkes med varsomhed, da kausaliteten mellem de uafhængige variable og den afhængige variabel i denne model kan gå begge veje.

TABEL 12.7

Resultater fra lineære regressionsanalyser (OLS) af sandsynligheden for at have en risikabel spilleadfærd (NODS 1+) seneste år i 2016 blandt unge med en risikabel spilleadfærd i 2007.

	Model 1		Model 2	
	Koeffi- cient	Standard- fejl	Koeffi- cient	Standard- fejl
Pige	-0,17 *	(0,07)	-0,11	(0,07)
<i>Forældres højest fuldførte udd. 2007 (MVU/LVU)</i>				
Grundskole	0,12	(0,10)	0,08	(0,10)
Gymnasial/Erhvervsfaglig/KVU	0,17 **	(0,06)	0,14 *	(0,07)
Har prøvet at føle sig ensom inden for den sene- ste måned 2007	-0,09	(0,07)	-0,07	(0,07)
Mindst 5 spiltyper nogensinde 2007	0,13	(0,07)	0,11	(0,07)
<i>Uddannelsesniveau 2016 inkl. igangværende udd. (Grundskole/Gymnasial)</i>				
Erhvervsfaglig/KVU			-0,01	(0,07)
MVU/LVU			-0,05	(0,08)
<i>Månedlig indkomst 2016 (0-9.999 kr.)</i>				
10.000-19.999 kr.			0,05	(0,07)
20.000-29.999 kr.			0,14	(0,08)
30.000+ kr.			0,03	(0,10)
<i>Livstilfredshed 2016 (0-6)</i>				
7-8			-0,05	(0,08)
9-10			-0,20 *	(0,09)
Gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig 2016			0,10	(0,06)
Vælger at slå plat og krone, hvor plat giver et tab på 750 kr. og krone en gevinst på 1.500 kr. 2016			0,11	(0,07)
Stoler almindeligvis på folk 2016			-0,18 *	(0,07)
Konstant	0,14 **	(0,05)	0,26 *	(0,11)
n	157		157	
R ²	0,14		0,29	

Anm.: I parenteserne ud for baggrundsvARIABLENE er angivet referencekategorien for variable med mere end to kategorier. * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001.

Kilde: Surveyoplysninger.

I model 1 ser vi, at piger fortsat har en signifikant (17 procentpoint) lavere sandsynlighed end drenge for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016, når vi kontrollerer for forældres højest fuldførte uddannelse i 2007, følelser af ensomhed i 2007, og for at have spillet mindst fem spiltyper nogensinde i 2007. Samtidig er der fortsat en signifikant sammenhæng mellem forældres højeste uddannelse i 2007 og risikabel spilleadfærd i

2016 på den måde, at færre af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, hvis forældre har gennemført en mellemlang eller lang videregående uddannelse, fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Endelig kan vi, på baggrund af model 1, konkludere, at følelser af ensomhed i 2007 og at have spillet mindst fem spiltyper nogensinde i 2007 ikke længere har en signifikant sammenhæng med sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016, når vi kontrollerer for de øvrige forhold.

Når vi i model 2 kontrollerer for variable fra 2016, mindskes forskellen mellem drenge og piger og bliver insignifikant. I model 2 er der fortsat en signifikant sammenhæng mellem forældres højeste uddannelse i 2007 og risikabel spilleadfærd i 2016.

Med hensyn til variablerne fra 2016, så ser vi, at sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016 ikke længere afhænger af socioøkonomisk status i 2016, målt som uddannelsesniveau og månedlig indkomst. Det skyldes blandt andet, at vi har kontrolleret for forældres højeste uddannelse i 2007. Når unge med en risikabel spilleadfærd, der får en høj uddannelse, ikke længere har en risikabel spilleadfærd i 2016, kan det muligvis skyldes, at de har en stærkere social baggrund i form af veluddannede forældre snarere end at det skyldes den høje uddannelse i sig selv. Variablerne for risikoaversion og forestillingen om gambling som en måde at tjene penge på bliver også insignifikante, når vi kontrollerer for de øvrige faktorer i model 2.

Til gengæld er der en markant og signifikant sammenhæng mellem livstilfredshed i 2016 og sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016, selv når vi kontrollerer for de øvrige faktorer. Sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd er således 21 procentpoint mindre, hvis man har en livstilfredshed på 9-10, sammenlignet med en livstilfredshed på 0-6. Også unge, der angiver, at de almindeligvis stoler på folk i 2016, har en mindre sandsynlighed for fortsat at have en risikabel spilleadfærd. Det skal dog igen bemærkes, at variablerne for personlighed og livstilfredshed er målt i 2016 og derfor lige så vel kan være konsekvenser af den fortsat risikable spilleadfærd, som de kan være skyld i den.

SAMMENFATNING

I dette kapitel har vi belyst, hvilke faktorer der hænger sammen med, om de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007, også har en risikabel spilleadfærd i 2016.

Undersøgelsen viser, at der er en stor forskel mellem drenge og piger i andelen, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. 24 pct. af drengene med en risikabel spilleadfærd i 2007 har det fortsat i 2016. Blandt pigerne er det kun 2 pct.

Der er endvidere en signifikant sammenhæng med uddannelse. Det er færre af de unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd, hvis de i 2016 er i gang med eller har gennemført en mellemlang eller lang videregående uddannelse. Også blandt de unge, hvor forældrene har en mellemlang eller lang videregående uddannelse, er det signifikant færre, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016.

Endelig hænger de unges egen indkomst sammen med spilleadfærden i 2016. Der er signifikant flere med en fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 i den næsthøjeste indkomstgruppe med en månedlig indkomst på 20.000-29.999 kr. end i de øvrige indkomstgrupper.

Der er desuden nogle mindre sammenhænge med en række andre faktorer, men ingen af disse sammenhænge er signifikante. Der er således ingen signifikante forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, med hensyn til alder, etnicitet, civilstand, om de har hjemmeboende børn, arbejdsmarkedstilknytning, egen vurdering af, hvordan de klarede sig i skolen i 2007, om de boede sammen med forældre i 2007, og om mindst én forælder var uden for beskæftigelse i 2007.

Der er heller ingen signifikante forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016 med hensyn til, om de i 2007 gik til en fast fritidsaktivitet, om de dyrkede motion regelmæssigt, om nogen i familien eller blandt venner jævnligt spillede pengespil, om forældre fulgte med i deres liv, og om de gik til deres forældre med personlige problemer.

Til gengæld er der klar sammenhæng mellem, hvor tilfredse de unge er med deres liv i almindelighed, og om de har spilleproblemer i 2016. Det er kun 6 pct. af de unge, der har markeret en tilfredshed på 9 eller 10 på skalaen fra 0 til 10, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Blandt de unge med en lavere livstilfredshed er det 24 pct., der

fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016. Det skal bemærkes, at spørgsmålet om livstilfredshed er stillet i 2016, så man kan ikke sige noget om retningen i denne sammenhæng.

Det er signifikant færre af de unge, der havde prøvet at føle sig ensomme inden for den seneste måned i 2007, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, mens der ikke er signifikante sammenhænge med de andre faktorer vedrørende psykisk helbred. Der er heller ingen signifikante forskelle i andelen af unge, der fortsat har en risikabel spilleadfærd i 2016, med hensyn til om de i 2007 inden for den seneste måned havde andre risikofaktorer som at have prøvet at ryge, prøvet at drikke alkohol, prøvet at ryge hash eller prøvet at begå kriminalitet.

Til gengæld er der en klar signifikant sammenhæng mellem fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 og opfattelsen af, at gambling er en måde at tjene penge på, hvis man er dygtig. Der er ligeledes en sammenhæng mellem fortsat risikabel spilleadfærd i 2016 og de unges grad af risikoaversion i 2016, målt ved to forskellige spørgsmål. Det skal også her bemærkes, at spørgsmålene om risikoaversion er stillet i 2016, så man kan ikke sige noget om retningen i denne sammenhæng.

For et enkelt spørgsmål vedrørende personlighedstræk er der en signifikant sammenhæng med fortsat risikabel spilleadfærd i 2016. Det gælder spørgsmålet om, hvorvidt man ser sig selv som en person, der almindeligvis stoler på folk. Unge med høj tillid til andre har i mindre udstrækning fortsat risikabel spilleadfærd i 2016.

En multivariat analyse viser, at når man kontrollerer for alle de forskellige faktorer, så er de primære faktorer, der står tilbage, køn og forældres uddannelse. Når unge med en risikabel spilleadfærd, der får en høj uddannelse, ikke længere har en risikabel spilleadfærd i 2016, så skyldes det således muligvis, at de har en stærkere social baggrund i form af veluddannede forældre, snarere end at det skyldes den unges høje uddannelse i sig selv.

Den multivariate analyse viser endvidere, at der er en signifikant sammenhæng mellem livstilfredshed i 2016 og sandsynligheden for fortsat at have en risikabel spilleadfærd i 2016, selv når vi kontrollerer for de øvrige faktorer. Det skal dog igen bemærkes, at livstilfredshed er målt i 2016 og derfor lige så vel kan være en konsekvens af, at den risikable spilleadfærd er fortsat, som den kan være skyld i det.

BILAG

BILAG 1 METODISK DISKUSSION AF FORSKELLE I RESULTATER MELLEMLANSKE UNDERSØGELSER

Der kan være i hvert fald tre årsager til den store forskel på estimatet af udbredelsen af pengespil blandt unge i SFI's undersøgelser og i undersøgelsen fra Aalborg Universitet (Kristiansen & Jensen, 2014), som fremstillet i tabel 5.7, kapitel 5.

Den første mulighed er, at forskellen skyldes forskellige definitioner på pengespil, hvilket der imidlertid er få tegn på. I begge undersøgelser bliver pengespil helt kort beskrevet for de unge som spil, man kan spille på for at vinde penge. Undersøgelserne har ikke helt de samme navne for forskellige spiltyper, men dækker overordnet de samme spiltyper. Den største forskel er med hensyn til svarkategorierne på spørgsmål, om man har spillet de enkelte spiltyper. Hvor vi anvender simple nej-/jansvarkategorier, så anvender undersøgelsen fra Aalborg Universitet aldrig/har prøvet mindst 1 gang, hvilket dog ikke burde give anledning til store forskelle.

Den anden mulighed er, at forskellen i estimatet af udbredelsen af pengespil blandt unge skyldes forskelle i interviewsetting. Hvor vores besvarelser er indhentet via telefon og web, er spørgeskemaerne i Aalborg Universitets undersøgelse uddelt til skoleklasser i skoletiden. Dette kan have en vis betydning for, hvordan de unge svarer, men det er svært at forestille sig, at det kan rykke tallene så markant, da der i begge undersøgelser er tale om individuelle og anonyme besvarelser. Inden for vores egen undersøgelses rammer kan vi sammenligne telefonbesvarelserne med webbesvarelserne, og her finder vi ikke store forskelle. I førstnævnte gruppe har 23 pct. spillet pengespil inden for seneste år og i sidstnævnte gruppe er det 28 pct. Dette er kun en mindre forskel, som endda blot kan skyldes, at webbesvarelserne er fra den gruppe, som har været svære at opnå telefonisk kontakt til, og hvor omfanget af risikoadfærd sandsynligvis vil være højere. Det lader derfor ikke til, at interviewsetting (i hvert fald ikke telefon vs. web) kan forklare den store forskel i estimatet af udbredelsen af pengespil blandt unge.

Den tredje mulighed er, at forskellen skyldes bortfald i forbindelse med udvælgelsen af skoler. I undersøgelsen fra Aalborg Universitet har 24 skoler fra forskellige kommuner deltaget, men hvor mange skoler der har takket nej, og hvilke skoler der har takket ja, er ikke klart. Hvis det eksempelvis primært er skoler, der oplever problemer med elevernes

risikoadfærd, der har valgt at deltage, vil det være et problem for validiteten af undersøgelsens resultater. Omvendt kan man dog indvende, at der ligeledes er et bortfald i vores datamateriale. Der er en del af vores oprindelige stikprøve, som vi ikke har kunnet opnå kontakt til, og en del har nægtet at deltage i undersøgelsen (se kapitel 3). Disse nægttere skyldes til dels forældre, som ikke har ønsket, at deres børn skulle deltage i undersøgelsen. Såfremt det primært er forældre og respondenter, der ikke har erfaringer med pengespil, som har ønsket at deltage i undersøgelsen, så kan det betyde, at vi til en vis grad undervurderer udbredelsen af pengespil.

Præcis hvorfor der er så stor forskel i estimatet af udbredelsen af pengespil blandt unge i SFI's undersøgelser og i undersøgelsen fra Aalborg Universitet er svært at fastslå, men kan blandt andet skyldes ovenstående forhold. Vi mener, at vores undersøgelse giver det mest korrekte billede af udbredelsen af pengespil blandt unge i Danmark. Det baserer vi primært på, at vi arbejder med en repræsentativ sample af hele populationen af 12-17-årige, og at vores analyser baserer sig på data, vægtet for bortfaldsskævheder med hensyn til demografiske og socioøkonomiske forhold.

BILAG 2 METODISK DISKUSSION AF SPØRGEMÅDE I DEN DANSKE VERSION AF DSM-IV-MR-J

Som det er fremgået af rapportens kapitel 3, så adskiller vores danske version af DSM-IV-MR-J sig lidt fra den originale version (Fisher, 2000), da vi har stillet næstsidste spørgsmål som ét samlet spørgsmål i stedet for som tre separate spørgsmål, og vi har stillet sidste spørgsmål som ét samlet spørgsmål i stedet for som to separate spørgsmål. Ved at stille disse spørgsmål som separate spørgsmål er det muligt, at man får lidt flere positive svar, da respondenterne får mulighed for at forholde sig til de enkelte forhold enkeltvist. Det kan betyde, at vi undervurderer omfanget af unge med risikabel eller problematisk spilleadfærd.

Vi vurderer imidlertid ikke, at denne forskel i spørgemåde har haft betydning for det overordnede estimat af andelen af unge med risikabel og problematisk spilleadfærd. Til grund for det lægger vi blandt andet en sammenligning med en engelsk undersøgelse fra 2015, som er den undersøgelse med DSM-IV-MR-J, der ligner vores undersøgelse mest med hensyn til andelen af unge, der har risikabel og problematisk spilleadfærd. Andelen af unge, som scorer point på hvert af DSM-IV-MR-J-spørgsmålene, er også meget tilsvarende i de to lande (se bilagstabel B3.1). Det gælder også i de to sidste spørgsmål, hvor den engelske undersøgelse finder hhv. 1,6 pct. og 0,8 pct., der scorer point, mens vi finder hhv. 1,1 pct. og 0,9 pct. Der er således ingen nævneværdig forskel på andelen, der scorer point, selvom den engelske undersøgelse har stillet flere separate spørgsmål, mens vi har stillet to samlede spørgsmål.

Skulle forskellen i spørgemåde imidlertid betyde en underrapportering på de to sidste spørgsmål, så har det ingen stor betydning for det overordnede estimat af andelen af unge med risikabel og problematisk spilleadfærd. Selv hvis vi forestiller os, at det samlede bidrag for de to sidste spørgsmål skal være dobbelt så stort som tilfældet er, så vil det blot betyde, at antallet af unge med risikabel og problematisk spilleadfærd er hhv. 1,55 pct. og 0,50 pct., hvilket kun er lidt større andele end de 1,22 pct. og 0,34 pct., som vi finder. Disse tal er fundet ved at udregne andelen med risikabel og problematisk spilleadfærd hhv. med og uden inklusion af de to sidste spørgsmål. Forskellen på disse to udregninger svarer til bidraget fra de to sidste spørgsmål, som så er fordoblet og lagt til udregningen uden inklusion af de to sidste spørgsmål.

BILAG 3 BILAGSTABELLER OG -FIGURER

BILAGSTABEL B3.1

Andelen af 12-17-årige (Danmark) og 12-15-årige (England), der har scoret point på hvert af DSM-IV-MR-J-spørgsmålene om risikabel og problematisk spilleadfærd. Procent.

	Danmark 2016 (n = 3.544)	England 2015 (n = 2.273)
Hvor ofte har du tænkt på at spille om penge eller planlagt at spille om penge i løbet af det seneste år?	1,9	1,2
Har du i løbet af det seneste år følt behov for at spille med større og større pengebeløb for at opnå den følelse af spænding, du ønsker?	3,2	1,1
Har du på noget tidspunkt i løbet af det seneste år brugt <i>mange</i> flere penge, end du havde planlagt, på pengespil?	0,3	0,5
Har du i løbet af det seneste år haft det dårligt eller følt, at du ikke kunne holde det ud, når du har forsøgt at spille mindre eller helt at holde op med at spille om penge?	0,6	0,8
Hvor ofte har du i løbet af det seneste år spillet om penge som en hjælp til at flygte fra problemer, eller når du havde det dårligt?	0,3	0,8
Er du i løbet af det seneste år, efter at have tabt penge på spil, vendt tilbage til spillestedet senere for at forsøge at vinde de tabte penge tilbage?	1,1	0,5
Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: løgne over for din familie?	1,2	0,5
Har du i løbet af det seneste år på noget tidspunkt <i>uden tilladelse</i> taget penge fra følgende for at bruge dem på spil: penge beregnet til skolemad eller transport? Penge fra din familie? Penge fra personer uden for din familie?	1,1	1,6
Har din spilleadfærd i løbet af det seneste år været årsag til: skænderier med familie, venner eller andre? At du er blevet væk fra skole?	0,9	0,8

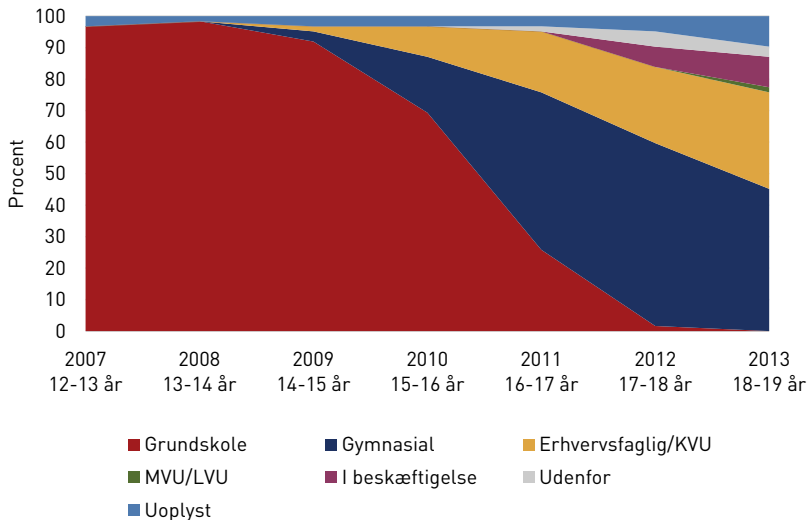
Anm.: Tabellen er baseret på vægtede tal.

Kilde: Surveyoplysninger samt Ipsos MORI, 2015.

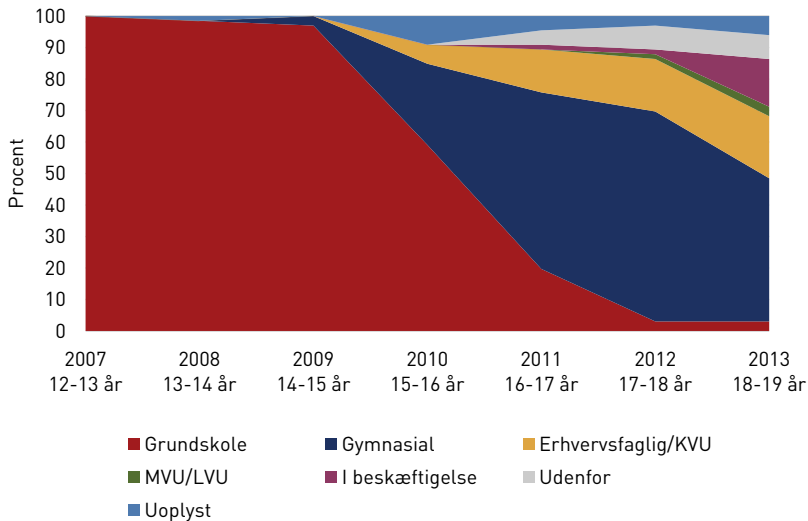
BILAGSFIGUR B3.1

12-13-årige unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter uddannelses- og beskæftigelsesforløb. 2007 til 2013. Procent.

12-13-årige med en risikabel spilleadfærd i 2007 (n = 62):



12-13-årige uden en risikabel spilleadfærd i 2007 (n = 66):

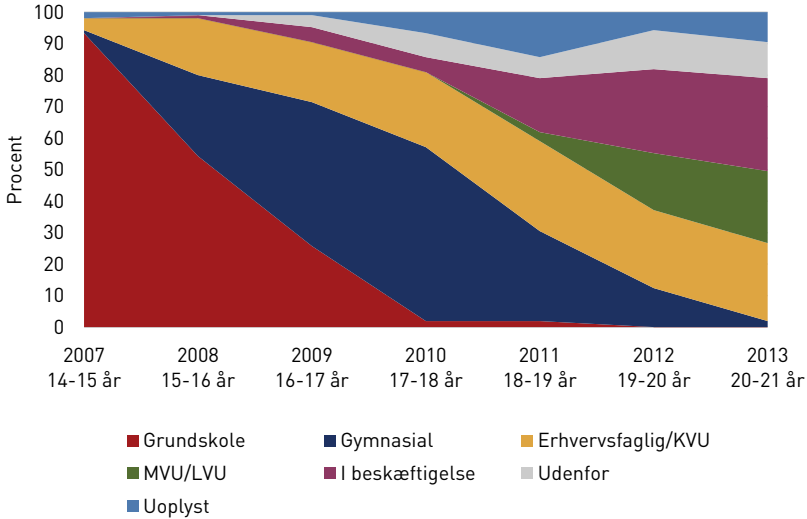


Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik samt surveyoplysninger.

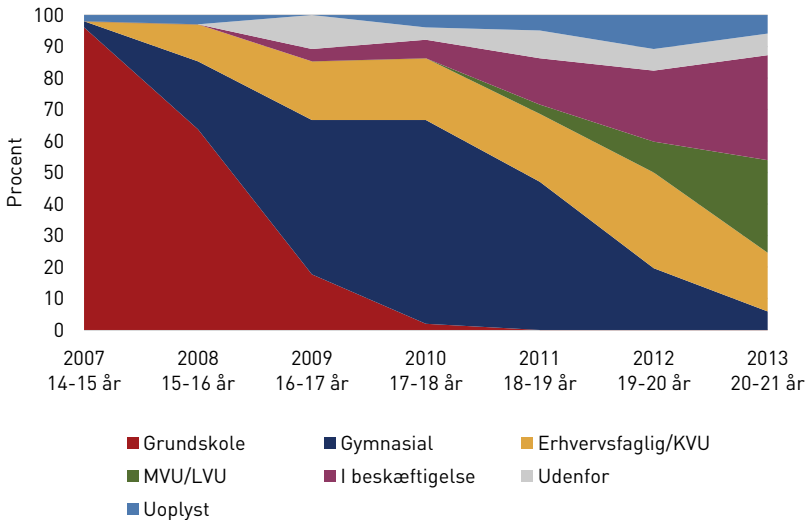
BILAGSFIGUR B3.2

14-15-årige unge hhv. med og uden en risikabel spilleadfærd i 2007, fordelt efter uddannelses- og beskæftigelsesforløb. 2007 til 2013. Procent.

14-15-årige med en risikabel spilleadfærd i 2007 (n = 105):



14-15-årige uden en risikabel spilleadfærd i 2007 (n = 102):



Kilde: Registeroplysninger fra Danmarks Statistik samt surveyoplysninger.

BILAGSBOKS B3.1

Spørgsmål om kontrol over de ting, der sker i ens liv.

Nu kommer der en række udsagn om, hvor meget kontrol man har over de ting, der sker i ens liv. Du bedes vælge det udsagn, som du er mest enig i. Der er ikke nogen rigtige eller forkerte svar. Er du i tvivl om, hvilket af de to udsagn du skal vælge, så vælg det, du er mest overbevist om er sandt.

Spørgsmål 1: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- Hvad der sker dig, er du selv skyld i (1 point).
- Nogle gange føler du, at du ikke har nogen kontrol over, i hvilken retning dit liv går (0 point).

Spørgsmål 2: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- Når du laver planer, er du næsten altid sikker på, at du kan få dem til at virke (1 point).
- Det er ikke altid klogt at planlægge langt frem, fordi mange ting viser sig at være et spørgsmål om held (0 point).

Spørgsmål 3: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- I dit tilfælde har det at få, hvad du vil have, lidt eller intet at gøre med held (1 point).
- I mange tilfælde kan man lige så godt beslutte sig for, hvad man skal gøre, ved at slå plat og krone (0 point).

Spørgsmål 4: Hvilket af følgende to udsagn er du mest enig i?

- Du føler mange gange, at du kun har lidt indflydelse på de ting, der sker dig (0 point).
 - Det er umuligt for dig at tro, at chance eller held spiller en vigtig rolle i dit liv (1 point).
-

LITTERATUR

- Bonke, J. & K. Borregaard (2006): *Ludomani i Danmark. Udbredelsen af pengespil og problemspillere*. København: Socialforskningsinstituttet.
- Brunborg, G.S., M.B. Hansen & L.R. Frøyland (2013): *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. Oslo: NOVA – Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Castrén, S., M. Grainger, T. Lahti, H. Alho & A. Salonen (2015): “At-risk and problem gambling among adolescents: a convenience sample of first-year junior high school students in Finland”. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy*, 10(1).
- Derevensky, J.L., A. Sklar, R. Gupta, C. Messerlian, M. Laroche, & S. Mansour (2007): “The effects of gambling advertisements on child and adolescent gambling attitudes and behaviors”. *Report prepared for the Fonds de recherche en santé du Québec (FRSQ), Québec*.
- Derevensky, J. L., & R. Gupta (2000): “Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 questions”. *Journal of gambling studies*, 16(2-3), s. 227-251.
- Fisher, S. (2000): “Developing the DSM-IV-TR criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations”. *Journal of gambling studies*, 16(2-3), s. 253-273.

- Fisher, S. (1992): "Measuring pathological gambling in children: The case of fruit machines in the UK". *Journal of gambling studies*, 8(3), s. 263-285.
- Fridberg, T. & J.F. Birkelund (2016): *Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016*. København: SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd.
- Frøyland, L.R., M.B. Hansen, M.A. Sletten, L. Torgersen & T. von Soest (2010): *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. Oslo: NOVA – Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Gerstein, D., J. Hoffmann, C. Larison, L. Engleman, A. Murphy, A. Palmer, L. Chuchro, M. Toce, R. Johnson, T. Buie & M.A. Hill (1999): *Gambling impact and behavior study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago: National Opinion Research Center at the University of Chicago.
- Ipsos MORI (2015): *The Prevalence of Underage Gambling. A research study among 11-15 year olds on behalf of the gambling commission*. London: Ipsos MORI.
- Kristiansen, S.G. & S.M. Jensen (2014): "Prevalence and correlates of problematic gambling among Danish adolescents." *International Journal of Social Welfare*, 23(1), s. 89-99.
- Ladouceur, R., C. Bouchard, N. Rhéaume, C. Jacques, F. Ferland, J. Leblond & M. Walker (2000): "Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults?" *Journal of gambling studies*, 16(1), s. 1-24.
- Nielsen C. & J. Heidemann (2008): *Pengespil blandt unge. En rapport om unge 12-17-åriges spillevaner*. København: SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd.
- Olason, D.T., E. Kristjansdottir, H. Einarsdottir, H. Haraldsson, G. Bjarnason & J.L. Derevensky (2011): "Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland." *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), s. 257-263.
- Olason, D.T., K. Sigurdardottir & J. Smari (2005): "Prevalence Estimates of Gambling Participation and Problem Gambling among 16–18-year-old Students in Iceland: A Comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-MR-J". *Journal of Gambling Studies*, 22(1), s. 23-39.

- Pallesen, S., H. Molde, R.A. Mentzoni, D. Hanss & A.M. Morken (2016): *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2015*. Bergen: Universitetet i Bergen, Institutt for samfunnspsykologi.
- Rammstedt, B. & O.P. John (2007): "Measuring personality in one minute or less: A 10-item short version of the Big Five Inventory in English and German." *Journal of research in Personality*, 41(1), s. 203-212.
- Spillemyndigheden (2016): *Årsberetning 2015*.
- Spillemyndigheden (2015): *Årsberetning 2014*.
- Winters, K.C., R.D. Stinchfield, A. Botzet & W.S. Slutske (2005): "Pathways of youth gambling problem severity". *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(1), s. 104-107.
- Winters, K.C., R.D. Stinchfield & J. Fulkerson (1993): "Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale." *Journal of gambling studies*, 9(1), s. 63-84.

SFI-RAPPORTER SIDEN 2015

SFI-rapporter kan købes eller downloades gratis fra www.sfi.dk. Nogle rapporter er kun udkommet som netpublikationer, hvilket vil fremgå af listen nedenfor.

- 15:01 Ottosen, M.H., M. Lausten, S. Frederiksen & D. Andersen: *Anbragte børn og unges trivsel 2014*. 122 sider. ISBN: 978-87-7119-276-6. e-ISBN: 978-87-7119-277-3. Pris: 120,00 kr.
- 15:02 Benjaminsen, L., T. Dyrvig & T. Gliese: *Livet på hjemløseboformer*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-278-0. e-ISBN: 978-87-7119-279-7. Pris: 140,00 kr.
- 15:03 Gorinas, C. & V. Jakobsen: *Indvandreres og efterkommeres placering på det danske arbejdsmarked*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-280-3. e-ISBN: 978-87-7119-281-0. Pris: 170,00 kr.
- 15:04 Niss, N.K., A. Kierkgaard, A.-K. Højen-Sørensen & A.Aa. Hansen: *Barrierer for tidlig opsporing af alkoholproblemer i børnefamilier. En analyse af barrierer for frontpersonalet*. 145 sider. e-ISBN: 978-87-7119-282-7. Netpublikation

- 15:05 Bengtsson, S., A.L. Rasmussen & S. Gregersen: *Metoder i botilbud*. 208 sider. ISBN: 978-87-7119-283-4. e-ISBN: 978-87-7119- 284-1. Pris: 200,00 kr.
- 15:06 Larsen, M.R. & J. Høgelund: *Handicap og beskæftigelse. Udviklingen mellem 2002 og 2014*. 240 sider. ISBN: 978-87-7119-285-8. e-ISBN: 978-87-7119- 286-5. Pris: 240,00 kr.
- 15:07 Dietrichson, J., M. Bøg, T. Filges & A.-M.K. Jørgensen. *Skolerettede indsatser for elever med svag socioøkonomisk baggrund*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-287-2. e-ISBN: 978-87-7119-288-9. Pris: 140,00 kr.
- 15:08 Østergaard, S.V., A.B. Steensgaard, A.T. Hansen, S. Henze-Pedersen & J. Østergaard: *På vej mod ungdomskriminalitet. Hvilke faktorer i barndommen gør en forskel?* 100 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 289-6. Netpublikation.
- 15:09 Keilow, M. & A. Holm: *Udvikling af måleinstrument for elevadfærd og -holdninger. Baseline data fra evaluering af folkeskolereformen*. 56 sider. e-ISBN: 978-87-7119-290-2. Netpublikation.
- 15:10 Albæk, K., H.B. Bach, R. Bille, B.K. Graversen, H. Holt, S. Jensen & A.B. Jonassen: *Evaluering af mentorordningen*. 144 sider. e-ISBN: 978-87-7119-291-9. Netpublikation.
- 15:12 Christensen, E. & S. Baviskar: *Unge i Grønland. Med fokus på seksualitet og seksuelle overgreb*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-293-3. e-ISBN: 978-87-7119- 294-0. Pris: 120,00 kr.
- 15:13 Christensen, E. & S. Baviskar: *Kalaallit nunaanni inuusuttut. Kinguaassiutinut tunngasut kinguaasiutitigullu innarliisarnit qitinnegarlutik*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-295-7. e-ISBN: 978-87-7119-296-4. Pris: 140,00 kr.
- 15:14 Rangvid, B.S., V.M. Jensen & S.S. Nielsen. *Forberedende tilbud og overgang til ungdomsuddannelse*. 99 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 297-1. Netpublikation.
- 15:15 Amilon, A. (red.): *Inkluderende skolemiljøer – elevernes roller*. 288 sider. ISBN: 978-87-7119-304-6. e-ISBN: 978-87-7119- 300-8. Pris: 280,00 kr.
- 15:16 Amilon, A.: *Evaluering af lokale initiativer for førtidspensionister*. 96 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 301-5. Netpublikation
- 15:17: Jakobsen, V.: *Uddannelses- og beskæftigelsesmønstre i årene efter grundskolen. En sammenligning af indvandrere og efterkommere fra ikke-vestlige*

- lande og etniske danskere*. 144 sider. ISBN: 978-87-7119-305-3. e-ISBN: 978-87-7119- 306-0. Pris: 140,00 kr.
- 15:18 Christensen, G., A.G. Jeppesen, A.A. Kjør & K. Markwardt: *Udsættelser af lejere – Udvikling og benchmarking. Lejere berørt af fogedsager og udsættelser i perioden 2007-13*. 178 sider, e-ISBN: 978-87-7119-307-7. Netpublikation
- 15:19 Christensen, C.P. & C. Scavenius: *Et felteksperiment med Kærlighed i Kaos. Et forældretræningsprogram til familier med ADHD eller ADHD-lignende vanskeligheder*. 96 sider. ISBN: 978-87-7119-308-4. e-ISBN: 978-87-7119- 309-1. Pris: 90,00 kr.
- 15:20 Larsen, M.R. & J. Høgelund: *Handicap og beskæftigelse i 2014. Regionale forskelle*. 96 sider. ISBN: 978-87-7119-310-7. e-ISBN: 978-87-7119- 311-4. Pris: 90,00 kr.
- 15:21 Nielsen, C.P., M.D. Munk, M.T. Jensen, K. Karmsteen & A.-M.K. Jørgensen: *Mønsterbryderindsatser på de videregående uddannelser. En forskningskortlægning*. 168 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 312-1. Netpublikation.
- 15:22 Sievertsen, H.H. & C.J. de Montgomery: *Børn i lavindkomstfamilier*. 105 sider. e-ISBN: 978-87-7119-313-8. Netpublikation.
- 15:23 Wendt, R.E. & A.-M.K. Jørgensen: *Forskningskortlægning, kvalitetsvurdering og analyse af udviklingen i skandinaviske dagtilbudsforskning for 0-6-årige i året 2013*. 98 sider. E-ISBN:978-87-7119-314-5. Netpublikation.
- 15:24 Termansen, T., T. Dyrvig, N.K. Niss & J.H. Pejtersen: *Unge i misbrugsbehandling*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-315-2. e-ISBN: 978-87-7119- 316-9. Pris: 170,00 kr.
- 15:25 Christensen, E.: *Det har vi lært af NAKUUSA*. 56 sider. e-ISBN: 978-87-7119-317-6. Netpublikation.
- 15:26 Christensen, E.: *Nakuusamit makku ilikkarpavut. NAKuusap meeqaanut isummorsorfiani ilaasortanik apersuineq*. 62 sider. e-ISBN: 978-87-7119-318-3. Netpublikation.
- 15:27 Keilow, M. & A. Holm: *Skalaer til måling af elevtrivsel på erhvervsuddannelserne. En analyse af data fra tidligere trivselsmålinger. Bidrag til Undervisningsministeriets udvikling af elevtrivselsmålinger på erhvervsuddannelserne*. 92 sider. e-ISBN: 978-87-7119-319-0. Netpublikation.
- 15:28 Andersen, D. & B.S. Rangvid: *Skoleudvikling med fokus på sprog i al undervisning. Implementering og elevresultater af udviklingsprogram til*

- styrkelse af tosprogede elevers faglighed i de 2 første år.* 116 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 320-6. Netpublikation.
- 15:29 Baviskar, S: *Grønlandere i Danmark. En registerbaseret kortlægning.* 102 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 321-3. Netpublikation.
- 15:30 Siren, A., R.N. Brunner & R.C.H. Jørgensen: *"Øvelse gør mester" i Næstved Kommune. Evaluering af livs kvalitet i forbindelse med et rehabiliteringsforløb på plejecentre.* 71 sider. e-ISBN: 978-87-7119-322-0. Netpublikation.
- 15:31 Holt, H., M. Larsen, H.B. Bach & S. Jensen: *Borgere I fleksjob efter reformen.* 208 sider. ISBN: 978-87-7119-323-7. e-ISBN: 978-87-7119- 324-4. Pris: 200,00 kr.
- 15:32 Keilow, M., M. Friis-Hansen, R.M. Kristensen & A. Holm: *Effekter af klasseledelse på elevers læring og trivsel.* 176 sider. ISBN: 978-87-7119-325-1. e-ISBN: 978-87-7119-326-8. Pris: 170,00 kr.
- 15:33 Christensen, E: *3-5 år efter ophold i Mælkebøtten – en opfølgning af 26 børn og unge.* 64 sider. ISBN: 978-87-7119-327-5. e-ISBN: 978-87-7119-328-2. Pris: 60,00 kr.
- 15:34 Christensen, E: *Meeqqanik inuusuttunillu 26-nik malinnaaqinneq - Mælkebøttenimit nuunnerinit ukint 3-5 kingorna.* 64 sider. ISBN: 978-87-7119-329-9. e-ISBN: 978-87-7119- 330-5. Pris: 60,00 kr.
- 15:35 Benjaminsen, L. & H.H. Lauritzen: *Hjemløshed i Danmark 2015. National kortlægning.* 208 sider. ISBN: 978-87-7119-333-6. e-ISBN: 978-87-7119-334-3. Pris: 200,00 kr.
- 15:36 Nielsen, C.P., A.T. Hansen, V.M. Jensen & K.S. Arendt: *Folkeskolereformen. Beskrivelse af 2. dataindsamling blandt elever.* 137 sider. E-ISBN: 978-87-7119-335-0. Netpublikation.
- 15:37 Jensen, M.T., K. Karmsteen, A.-M.K. Jørgensen & S.B. Rayce: *Psychosocial Function and Health in Veteran Families - A Gap Map of Publications within the Field.* 220 sider. e-ISBN: 978-87-7119-336-7. Netpublikation.
- 15:38 Sievertsen, H.H: *En god start – betydningen af alder ved skolestart for barnets udvikling.* 83 sider. e-ISBN: 978-87-7119- 337-4. Netpublikation.
- 15:39 Mehlsen, L., H. Holt, H.B. Bach & C. Törnfeldt: *Ressourceforløb. Koordinerende sagsbehandlere og borgere erfaringer.* 108 sider. ISBN: 978-87-7119-338-1. Pris: 200,00 kr.

- 15:40 Kjer, M.G., S. Baviskar & S.C. Winter: *Skoleledelse I folkeskolereformens første år. En kortlægning*. 140 sider. e-ISBN: 978-87-7119-340-4. Netpublikation.
- 15:41 Benjaminsen, L., S.B. Andrade, D. Andersen, M.H. Enemark & J.F. Birkelund: *Familiebaggrund og social marginalisering i Danmark. En registerbaseret kortlægning*. 336 sider. ISBN: 978-87-7119-341-1. e-ISBN: 978-87-7119-342-8. Pris: 330,00 kr.
- 15:42 Lausten, M., S. Frederiksen, R.F. Olsen, A.A. Nielsen & T.T. Bengtsson: *Anbragte 15-åriges hverdagsliv og udfordringer – del II. Rapport fra tredje dataindsamling af forløbsundersøgelsen af anbragte børn født i 1995*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-343-5. e-ISBN: 978-87-7119-344-2. Pris: 120,00 kr.
- 15:43 Niss, N.K. & I.S. Rasmussen: *Evaluering af satspuljen forebyggende indsatser for overvægtige børn og unge*. 129 sider. e-ISBN: 978-87-7119-345-9. Netpublikation.
- 15:44 Jakobsen, V., M. Larsen & S. Jensen: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2015*. 272 sider. ISBN: 978-87-7119-346-6. e-ISBN: 978-87-7119-347-3. Pris: 270,00 kr.
- 15:45 Christensen, G., R.C.H. Jørgensen & M.R. Larsen: *Erfaringer med at ændre socialt mix i udsatte boligområder. Evaluering af brugen af anvisnings- og udlejningsredskaber som led i Landsbyggefondens 2006-10-midler*. 208 sider. ISBN: 978-87-7119-348-0. e-ISBN: 978-87-7119-349-7. Pris: 200,00 kr.
- 15:46 Mehlsen, L., M.T. Jensen, A.-M.K. Jørgensen, R.E. Wendt & G. Christensen: *Effektfulde indsatser i boligområder til forebyggelse af kriminalitet. En systematisk forskningsoversigt, nr. 1 af 4*. 112 sider. ISBN: 978-87-7119-350-3. e-ISBN: 978-87-7119-351-0. Pris: 110,00 kr.
- 16:01 Skårhøj, A., A.-K. Højen-Sørensen, K. Karmsteen, H. Oldrup & J.H. Pejtersen: *Anbragte unges overgang til voksenlivet. Evaluering af fire efterværnsinitiativer under efterværnspakken*. 160 sider. ISBN: 978-87-7119-352-7. e-ISBN: 978-87-7119-353-4. Pris: 160,00 kr.
- 16:02 Andersen, D., M.B. Holtet, L. Weisbjerg & L.L. Eriksen: *Alkoholbehandling til socialt udsatte borgere. Systemets tilbud i borgerperspektiv*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-354-1. e-ISBN: 978-87-7119-355-8. Pris: 170,00 kr.
- 16:03 Baviskar, S., M.N. Christoffersen, K. Karmsteen, H. Hansen, M. Leth-Espensen, A. Christensen & J. Brauner: *Kontinuitet i anbrin-*

- geler. *Evaluering af lovændringer under Barnets reform, delrapport 1*. 128 sider. e-ISBN: 978-87-7119-356-5. Netpublikation.
- 16:04 Niss, N.K., K.I. Dannesboe, C.P. Nielsen & C.P. Christensen: *Evaluering af inklusionsindsatsen i Billund Kommune*. 132 sider. e-ISBN: 978-87-7119-357-2. Netpublikation.
- 16:05 Benjaminsen, L., M.H. Holm & J.F. Birkelund: *Fattigdom og afsavn. Om materielle og sociale afsavn blandt økonomisk fattige og ikke-fattige*. 336 sider. ISBN: 978-87-7119-358-9. e-ISBN: 978-87-7119-359-6. Pris: 320 kr.
- 16:06 Keilow, M., M. Friis-Hansen, S. Henze-Pedersen & S. Ravn: *Inklusionsindsatser i folkeskolen. Resultater fra to lodtrækningsforsøg*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-361-9. e-ISBN: 978-87-7119-362-6. Pris: 130 kr.
- 16:07 Niss, N.K. & I.S. Rasmussen: *Evaluering af satspuljen "Forebyggende indsatser for overvægtige børn og unge". Projekt "Øget udbytte" på Julemærkehjemmene*. 130 sider. e-ISBN: 978-87-7119-363-3. Netpublikation.
- 16:08 Andersen, D, K. Markwardt, L.B. Larsen & M.A. Svendsen: *Vel-færdsteknologi i plejeboliger. Borger, medarbejder og økonomisk perspektiv*. 200 sider. e-ISBN: 978-87-7119-364-0. Netpublikation.
- 16:09 Amilon, A & A.G. Jeppesen: *Økonomisk udsatte pensionister. Levevilkår blandt økonomisk dårligt stillede pensionister*. 98 sider. ISBN: 978-87-7119-365-7. e-ISBN: 978-87-7119-366-4. Pris: 100 kr.
- 16:10 Bille, R.: *Implementering af beskæftigelsespolitik i Danmark*. 102 sider. e-ISBN: 978-87-7119-369-5. Netpublikation.
- 16:11 Bach, H.B., L. Mehlsen & J. Høgelund.: *Evidens om effekten af indsatser for ledige seniorer*. 62 sider. e-ISBN: 978-87-7119-370-1. Netpublikation.
- 16:12 Mehlsen, L., R.C.H. Jørgensen, M.G. Kjer & V. Jakobsen: *Effektfulde indsatser i boligområder til at forbedre børns skolegang og uddannelse og voksnes arbejdsmarkedsparticipation. En systematisk forskningsoversigt, nr. 2 og 3 af 4*. 172 sider. ISBN: 978-87-7119-371-8. e-ISBN: 978-87-7119-372-5. Pris 170 kr.
- 16:13 Mehlsen, L., R.C.H. Jørgensen, M.G. Kjer & V. Jakobsen: *Effektfulde indsatser i boligområder til at øge børns trivsel og forbedre forældres kompetencer. En systematisk forskningsoversigt, nr. 4 af 4*. 134 sider. ISBN: 978-87-7119-373-2. e-ISBN: 978-87-7119-374-9. Pris: 130 kr.

- 16:14 Højen-Sørensen, A.-K., L. J. Kristiansen, A.-M.K. Jørgensen & R.E. Wendt: *Kortlægning, kvalitetsvurdering og analyse af udviklingen i skandinaviske dagtilbudsforskning for 0-6-årige i året 2014*. 107 sider. e-ISBN: 978-87-7119-375-6. Netpublikation.
- 16:15 Larsen, M., H. Holt, M.R. Larsen: *Et kønsopdelt arbejdsmarked. Udviklingstræk, konsekvenser og forklaringer*. 170 sider. ISBN: 978-87-7119-376-3. e-ISBN: 978-87-7119-377-0. Pris: 170 kr.
- 16:16 Oldrup, H., M.N. Christoffersen, I.L. Kristiansen, S.V. Østergaard: *Vold og seksuelle overgreb mod børn og unge i Danmark 2016*. 256 sider. ISBN: 978-87-7119-378-7. e-ISBN: 978-87-7119-379-4. Pris: 250,00 kr.
- 16:17 Oldrup, H., S. Frederiksen, S. Henze-Pedersen & R.F. Olsen: *Indsat far udsat barn. Hverdagsliv og trivsel blandt børn af fængslede*. 140 sider. e-ISBN: 978-87-7119-380-0. Netpublikation.
- 16:18 Thomsen, J.-P. (red): *Unge i Danmark – 18 år og på vej til voksenlivet. Årgang 95 – Forløbsundersøgelsen af børn født i 1995*. 288 sider. ISBN: 978-87-7119-383-1. e-ISBN: 978-87-7119-384-8. Pris: 290,00 kr.
- 16:19 Hansen, H, C.P. Christensen & T. Termansen: *Evaluering af Feedback-Informed Treatment ved Silkeborg Kommunes Familiecenter*. 77 sider. e-ISBN: 978-87-7119-385-5. Netpublikation.
- 16:20 Højen-Sørensen, A.-K., K.S. Kohl, K.M.V. Dahl, H. Oldrup & J.H. Pejtersen: *Lige Muligheder – Udsatte børn og unge. Afsluttende evaluering*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-386-2. e-ISBN: 978-87-7119-387-9. Pris: 180,00 kr.
- 16:21 Bagger, S., K.S. Kohl, M.T. Strande & K. Karmsteen: *Anbragte børns skolegang på intern skole*. 89 sider. e-ISBN: 978-87-7119-388-6. Netpublikation.
- 16:23 Fridberg, T & J.F. Birkeund: *Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-390-9. e-ISBN: 978-87-7119-391-6. Pris: 180,00 kr.
- 16:25 Karmsteen, K., C.J.de Montgomery & J.H. Pejtersen: *Anbragte unges overgang til voksenlivet II. Kvantitativ evaluering af to efterværnsinitiativer under efterværnspakken*. 80 sider. ISBN: 978-87-7119-393-0. e-ISBN: 978-87-7119-394-7. Pris 80,00 kr.
- 16:26 Jensen, D.C., M.J. Pedersen, J.H. Pejtersen & A. Amilon: *Indkredsning af lovende praksis på det specialiserede socialområde*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-395-4. e-ISBN: 978-87-7119-396-1. Pris: 130,00 kr.

- 16:27 Jakobsen, V. & M.R. Larsen: *Boligsociale indsatser og buslejestøtte. En effektvaluering af Landsbyggefondens 2006-2010-pulje*. 172 sider. ISBN: 978-87-7119-397-8. e-ISBN: 978-87-7119-398-5. Pris: 170,00 kr.
- 16:28 Henze-Pedersen, S., C.B. Dyssegaard, N. Egelund & C.P. Nielsen: *Inklusion – set i et elevperspektiv. En kvalitativ analyse*. 144 sider. e-ISBN: 978-87-7119-403-6. Netpublikation.
- 16:29 Nielsen, C.P. & B.S. Rangvid: *Inklusion i folkeskolen. Sammenfatning af resultaterne fra Inklusionspanelet*. 128 sider. ISBN: 978-87-7119-404-3. e-ISBN: 978-87-7119-405-0. Pris 130,00 kr.
- 16:30 Siren, A., M. Bjerre, H.B. Nørregård, N.K. Niss & H.H. Lauritzen: *Forebyggelse på aldrerådet. Evaluering af forebyggelse af fysisk, social og psykisk mistrivsel blandt ældre borgere*. 160 sider. ISBN: 978-87-7119-406-7. e-ISBN: 978-87-7119-407-4. 160,00 kr.
- 16:31 Olsen, R.F., K.M.V. Dahl & M.H. Poulsen: *På vej mod ungdomskriminalitet. Hvilke faktorer gør en forskel i ungdommen?* 116 sider. e-ISBN: 978-87-7119-408-1. Netpublikation.
- 16:33 Henze-Pedersen, S., K.S. Kohl, H. Oldrup & J.H. Pejtersen: *Implementering af Multifunc. Et behandlingsprogram til unge med svære adfærdsvanskeligheder*. 176 sider. ISBN: 978-87-7119-413-5. e-ISBN: 978-87-7119-414-2. Pris 180,00 kr.
- 16:35 Fridberg, T. & J.F. Birkelund: *Pengespil blandt unge i Danmark 2007-2016. En undersøgelse af 12-17-åriges spil om penge og risikable spilleadfærd*. 192 sider. ISBN: 978-87-7119-416-6. e-ISBN: 978-87-7119-417-3. Pris 190,00 kr.

PENGESPIK BLANDT UNGE I DANMARK 2007-2016

EN UNDERSØGELSE AF 12-17-ÅRIGES SPIL OM PENGE OG RISIKABLE SPILLEADFÆRD

Det danske spillemarked har ændret sig kraftigt i de seneste år. Reglerne for pengespil, som fx væddemål, onlinekasino og kortspil, blev liberaliseret i 2012, der er kommet mange flere udbydere på markedet, og adgangen til internettet har gjort det nemmere at benytte sig af de mange muligheder for at spille om penge.

Denne rapport belyser udviklingen i unges spilleadfærd fra 2007 til 2016. Rapporten analyserer både den generelle udbredelse af pengespil blandt 12-17-årige, og beskriver udviklingen for unge, der har risikabel spilleadfærd. Rapporten indeholder også en analyse af, hvordan det er gået unge, der i 2007 havde en risikabel spilleadfærd.

Undersøgelsen viser, at selv om udbuddet af pengespil er blevet større, så spiller færre unge om penge i 2016 end i 2007. Den viser desuden, at der ikke er flere unge, der er i risiko for at få problemer med pengespil.

Undersøgelsen er finansieret af Skatteministeriet.