

Oktober 2020

Danskerne spiller i stigende grad online

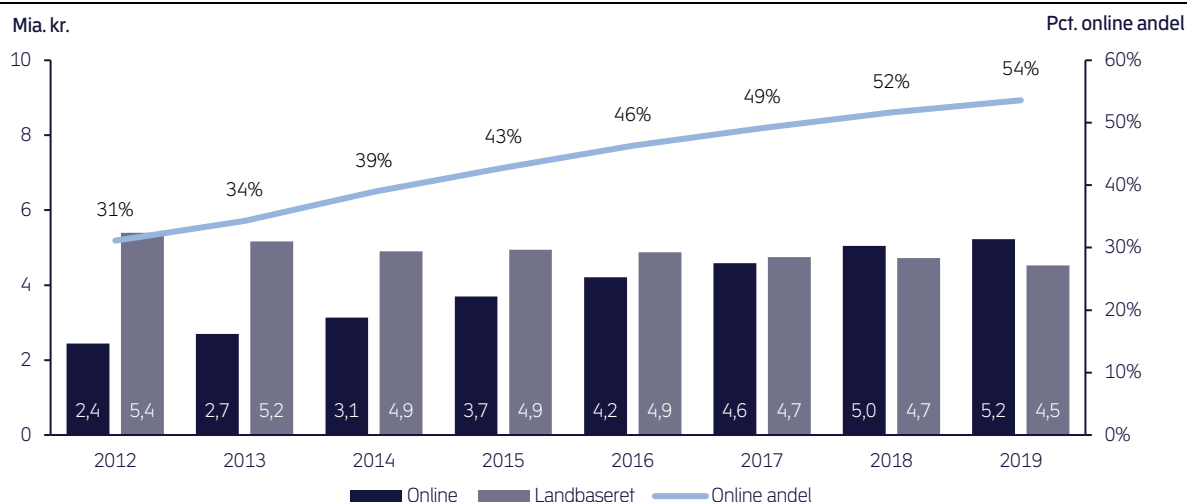
Onlinespil fylder mere og mere på det danske spilmarked. I 2019 udgjorde onlinespil 54 pct. af det samlede spilmarked. Det er en stigning på 23 procentpoint siden 2012. Samtidig vælger danskerne i højere grad mobilen fremfor computeren, når de spiller online.

Spillerne på det danske spilmarked kan vælge mellem et bredt udvalg af spilprodukter. Overordnet skelnes der mellem landbaserede og online spilprodukter, og en lang række af dem eksisterer i begge former. Danskerne kan fx både vædde på sportsskampe nede i den lokale kiosk eller på en side på nettet, ligesom de både kan spille på roulette på et fysisk kasino med jetoner eller på et onlinekasino.

Tal fra Spillemyndigheden viser, at danskernes forbrug af onlinespil hos udbydere med tilladelse har været stigende siden 2012, hvor der skete en delvis liberalisering af det danske spilmarked, *jf. boks 1*. Danskerne brugte 2,4 mia. på onlinespil i 2012 ud af et samlet spilforbrug på 7,8 mia. kr. I 2019 var forbruget af onlinespil fordoblet til 5,2 mia. kr. ud af et samlet spilforbrug på 9,8 mia. kr. Onlinespil er dermed steget fra at udgøre 31 pct. af det samlede spilforbrug i 2012 til at udgøre 54 pct. i 2019, *jf. figur 1*.

Bruttospilleindtægten (BSI) benyttes som mål for danskernes samlede spilforbrug og viser, hvor meget spillerne taber. BSI beregnes som spillernes indskud (inklusive bonusser) fratrukket gevinster, plus den kommission, spillerne betaler for deltagelse i spil.

Figur 1. Det samlede spilforbrug hos udbydere med tilladelse fordelt på online- og landbaserede spil, målt som bruttospilleindtægt (2019-priser)



Stigningen i BSI fra 7,8 mia. kr. til 9,8 mia. kr. i perioden fra 2012 til 2019 kan tilskrives stigningen i forbruget af onlinespil. I 2012 udgjorde de landbaserede spil mere end to tredjedele af det samlede spilforbrug, men over årene er fordelingen blevet mere jævn. I 2018 udgjorde onlinespil 52 pct. af det samlede forbrug og havde dermed for første gang overhalet forbruget på landbaserede spil. I 2019 var andelen steget til 54 pct.

Boks 1. Delvis liberalisering af det danske spilmarked i 2012

I 2012 blev der gennemført en delvis liberalisering af det danske spilmarked, som ændrede rammene for to af de største spil typer på markedet: onlinekasino og væddemål. Det betød, at alle nu kan søge om tilladelse til at udbyde disse spil typer og dermed lovligt kan udbyde dem, hvis de opnår tilladelse.

Før 2012 var væddemål og onlinekasino underlagt monopol, så kun det statsejede Danske Spil havde tilladelse til at udbyde disse spil. Monopolet var dog under pres fra udenlandske onlineudbydere af væddemål og onlinekasino, som i stigende grad udbød spil i Danmark uden tilladelse. Liberaliseringen havde således til formål at sikre spil i trygge og regulerede rammer.

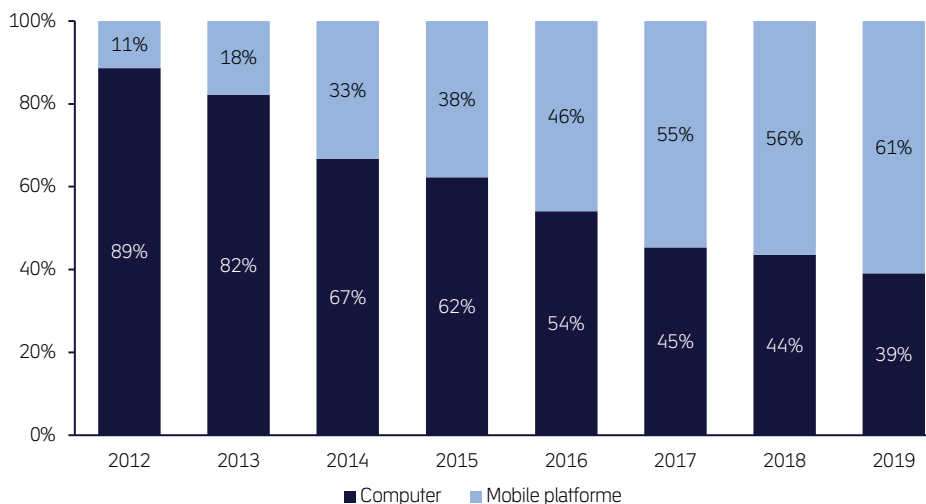
Danskerne spiller hellere på mobilen end foran computeren

Når danskerne for eksempel vædder på sportsresultater online eller spiller onlinekasino, har de både mulighed for at spille på computer eller mobile platforme som mobiltelefonen eller en tablet. Danskerne vælger i stigende grad at spille på de mobile platforme, jf. figur 2.

I perioden fra 2012 til 2019 har der været en klar tendens til, at flere og flere danskere vælger mobil eller tablet, når de spiller online, jf. figur 2. Hvor kun 11 pct. af det online spilforbrug foregik på mobile platforme i 2012, var denne andel steget til 61 pct. i 2019.

Som det fremgår af figur 2 var 2017 det første år, hvor mere end halvdelen af det online forbrug kom fra mobile platforme, og udviklingen er fortsat yderligere i 2018 og 2019.

Figur 2. Andel af BSI for online væddemål og onlinekasino på computer og mobile platforme 2012-2019



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem og Danske Spil A/S

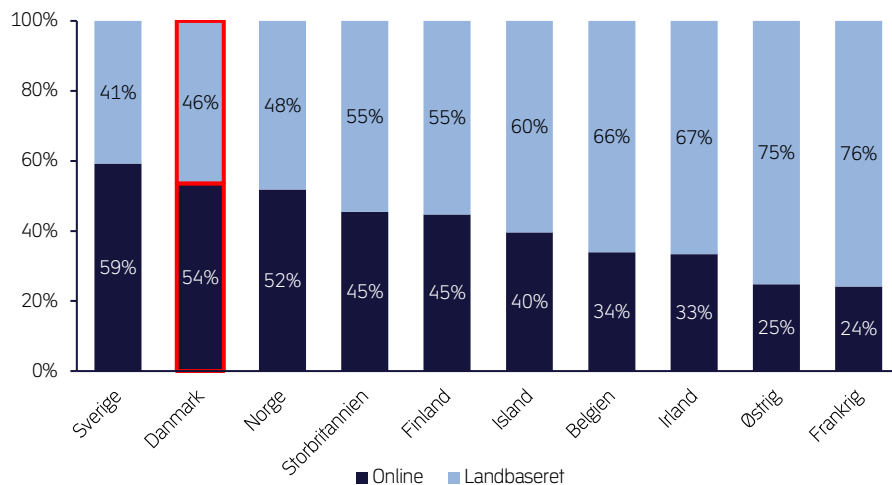
Danskerne indtager andenpladsen i onlinespil i Europa

På tværs af Europa ses forskellig spilleadfærd – også i forhold til de online- og landbaserede spil. Sammenlignet med andre europæiske lande¹ er Danmark blandt de lande, hvor onlinespil fylder mest af det samlede spilmarked. Det er kun i Sverige, Danmark og Norge, at onlinespil udgør en større del end de landbaserede spil, jf. figur 3.

Den høje andel af onlinespil i Danmark skal ses i lyset af en høj grad af digitalisering, samt at der er relativt mange udbydere af onlinespil med tilladelse. I en række andre lande er store dele af onlinespillene ulovlige eller omfattet af monopol.

Fordelingen mellem landbaseret og onlinespil varierer en del mellem landene. I bunden af top-10 ligger Østrig og Frankrig med et onlineforbrug på henholdsvis 25 og 24 pct., jf. figur 3.

Figur 3. Top 10 europæiske lande med størst andel af onlinespil i, 2019



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem, Danske Spil A/S, klasselotterierne og H2 Gambling Capital. Fordelingen er opgjort på baggrund af BSI. Der er alene vist BSI for reguleret spilforbrug. Der kan i visse lande være et betydeligt omfang af ureguleret onlinespil.

Spillemyndigheden følger løbende udviklingen i danskernes spilforbrug

Spilprodukterne på det danske spilmarked har varierende rammevilkår og forbruget udvikler sig forskelligt. Spillemyndigheden følger derfor løbende udviklingen i danskernes forbrug af alle typer spil, da det er en forudsætning for at føre et effektivt tilsyn med de forskellige spiludbydere. Det er dermed en vigtig brik i arbejdet med at sikre et ordentligt og velreguleret spilmarked.

¹ I opgørelsen over europæiske lande indgår den Europæiske Union 15 (EU15 – EU-lande før udvidelsen i 2004) samt Island, Norge og Schweiz.