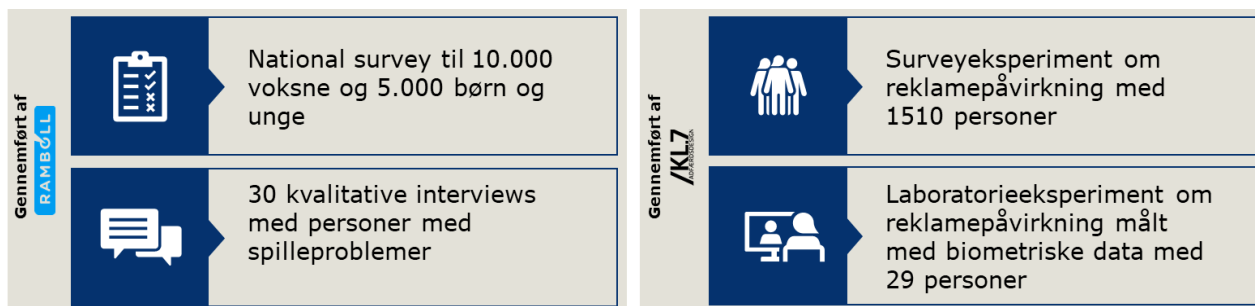


BILAG 1: METODEBESKRIVELSER

ANALYSEDESIGN

Rapporten er baseret på en række forskellige datakilder, som belyser pengespilsproblemer på forskellig vis. Konkret er rapporten baseret på følgende datakilder:



I det følgende afsnit beskrives hver datakilde særskilt.

NATIONAL SURVEY

Undersøgelsen er foretaget på forskellige målgrupper. Voksne danskere mellem 18 og 79 år og unge danskere mellem 12 til 17 år. Dette er en udvidelse af den historiske målgruppe for prævalensundersøgelsen af pengespilsproblemer, som tidligere kun har været voksne danskere. Af hensyn til de unge og deres rettigheder har deltagelse fra denne målgruppe været betinget af, at en person med forældremyndighed over den unge har samtykket til den unges deltagelse.

Stikprøven

Surveystikprøven er baseret på et tilfældigt udtræk af personnumre fra Danmarks Statistik. Stikprøven blandt voksne bestod af 10.000 voksne personer i alderen 18-79 på udtrækstidspunktet. Stikprøven blandt unge bestod af 5.000 børn og unge i alderen 12-17 år på udtrækstidspunktet. Kun børn og unge, som bor sammen med mindst en forældremyndig, er blevet udvalgt. Det vurderes, at det kun frasorterer en meget lille gruppe af unge. Denne udtræksbegrænsning har været nødvendig for at indsamle samtykke fra forældremyndige.

Dataindsamling

Undersøgelsen er blevet indsamlet via en række forskellige kanaler. I første omgang er der blevet sendt en invitation via e-Boks. Invitationen er sendt direkte til de voksne og til den unges forældremyndige. Der er sendt tre påmindelser via e-Boks. Derudover er de inviterede blevet påmindet telefonisk og tilbudt at gennemføre undersøgelsen som et telefoninterview, og de har ligeledes modtaget en påmindelse via brev. Borgere, som er dispenseret fra at modtage digital post, har modtaget et tilsvarende følgebrev via almindelig post.

Indsamlingen blev påbegyndt med udsendelser i e-Boks 2. juni 2021 og afsluttet i december 2021. Den forholdsvis lange indsamlingsperiode på fem måneder har haft til formål at tilgodese, at respondenterne fik optimale muligheder for at deltage i undersøgelsen. Derudover var opfølgingsaktiviteter for surveyen sat i bero i juli måned af hensyn til respondenternes sommerferie.

Mod slutningen af dataindsamlingen blev respondenter, som endnu ikke havde svaret på surveyen, tilbudt en voucher på 50 kr. til et biografbesøg ved besvarelse af surveyen inden to uger. Dette blev gjort for at øge svarprocenten. Der er foretaget analyser af gennemførelsestiden for besvarelse af surveyen, afhængigt af om en respondent fik tilbudt en voucher eller ej, for at undersøge om tilbuddet om en voucher fik respondenter til at være mindre grundige i besvarelsen. Analyserne viser, at der ikke er signifikant forskel i gennemførelsestiden for surveyen mellem personer, som fik tilbudt en voucher og personer, som ikke fik tilbuddet.

Spørgeskemaet

Voksne og unge har gennemført det samme skema med få variationer. Variationerne har primært angået baggrundsoplysninger, hvor opdelingen er foretaget ud fra en vurdering af de enkelte spørgsmåls relevans for den givne målgruppe.

Hele skemaet består af cirka 60 spørgsmål og er opdelt i fem temaer. Den gennemsnitlige gennemførelsestid for unge har været cirka 7 ½ minut. For voksne har den gennemsnitlige gennemførelsestid været cirka 6 ½ minut. Skemaet har været pilottestet blandt tilfældigt udvalgte børn og voksne fra målgruppen inden undersøgelsen blev sat i gang. Det fulde spørgeskema fremgår i bilag 3.

Måling af pengespilsproblemer

Til at belyse omfanget af pengespilsproblemer benyttes der i analysen screeningsredskabet Problem Gambling Severity Index (herefter PGSI). I den seneste prævalensundersøgelse blev der både benyttet PGSI-redskabet og redskabet NODS. I denne undersøgelse er NODS-redskabet fravalgt af hensyn til at gøre spørgeskemaet kortere og dermed forsøge at øge svarprocenten. Derudover sikrer PGSI-redskabet, at der kan laves sammenligningen af forekomsten af pengespilsproblemer på tværs af Norden. PGSI består af ni spørgsmål med fire svarkategorier til hvert spørgsmål. Svarmulighederne er "aldrig" (0), "nogle gange" (1), "for det meste" (2) og "næsten altid" (3), og hver svarmulighed repræsenterer et pointtal, som er angivet i parentes. Således kan man på PGSI-redskabet få en score fra 0 til 27 point.

Hvis du tænker på de seneste 12 måneder...

- 1 *Hvor ofte har du spillet for mere, end du havde råd til at tabe?*
- 2 *Hvor ofte har du været nødt til at spille for større beløb for at opnå den samme spændingsfølelse?*
- 3 *Hvor ofte er du vendt tilbage en anden dag for at forsøge at vinde de penge tilbage, du tidligere har tabt?*
- 4 *Hvor ofte har du lånt penge eller solgt noget for at skaffe penge til at spille for?*
- 5 *Hvor ofte har du følt, at du måske har et spilproblem?*
- 6 *Hvor ofte har din spiladfærd givet dig helbredsmæssige problemer, herunder stress eller angst?*
- 7 *Hvor ofte har andre kritiseret dig for din spilleadfærd eller fortalt dig, at du har et spilleproblem (ift. penge-spil, ikke computerspil/gaming), uanset om du selv syntes, det var rigtigt?*
- 8 *Hvor ofte har din spiladfærd ledt til økonomiske problemer for dig selv eller din husstand?*
- 9 *Hvor ofte har du følt dig skyldig over den måde, du spiller på eller det, der sker, når du spiller?*

PGSI-redskabet består af ni spørgsmål, som inddeler respondenterne i fire kategorier gående fra ingen pengespilsproblemer til alvorlige pengespilsproblemer, som det fremgår i tabellen herunder.

PGSI-pointtal	Kategori
0	<i>Ingen pengespilsproblemer</i>
1-2	<i>Lavt niveau af pengespilsproblemer</i>
3-7	<i>Moderate pengespilsproblemer</i>
8+	<i>Alvorlige pengespilsproblemer</i>

Udover denne inddeling af personer efter PGSI-redskabet findes der en revideret udgave af redskabet, som er blevet benyttet for at imødegå en kritik, der har været af redskabet for at identificerer for mange personer med moderate pengespilsproblemer. I den reviderede PGSI-scoring er 1-4 point et lavt niveau af pengespilsproblemer, 5-7 er moderate pengespilsproblemer og 8 + er alvorlige pengespilsproblemer. I denne rapport benyttes den oprindelige PGSI-scoring, medmindre andet er omtalt eksplicit.

I analyserne af forekomsten af pengespilsproblemer i Danmark er der foretaget en validering i respondenternes svar i forhold til PGSI-scoren. Konkret frasorteres respondenter i opgørelsen af omfanget af pengespilsproblemer, hvis respondenterne har klart inkonsistente besvarelser. En inkonsistent besvarelse er defineret ved, at respondenterne har angivet både (1) ikke at have spillet pengespil indenfor det seneste år og (2) ved spørgsmålet om alder for første pengespil har angivet aldrig at have spillet pengespil, og (3) at respondenterne samtidig har en PGSI-score, som er større end 0. I alt frasorteres 15 voksne og 72 unge i analyserne af forekomsten af pengespilsproblemer af disse grunde. Frasorteringen af de inkonsistente besvarelser betyder, at forekomsten af pengespilsproblemer nedjusteres lidt i forhold til et analysescenarie, hvor disse besvarelser ikke frasorteres.

Svarprocenter

Den samlede svarprocent for hele undersøgelsen endte på knap 38 pct. (37,6). Blandt de voksne var deltagelsesvilligheden en smule større end blandt de unge. Blandt de voksne var svarprocenten på 38,6 pct., hvorimod svarprocenten blandt de unge endte på 35,7 pct.. Svarprocenten er noget lavere end i den seneste prævalens undersøgelse af ludomani fra 2016, hvor svarprocenten var på ca. 59 pct. Dog bemærkes det, at svarprocenterne i denne undersøgelse er på samme niveau som for tilsvarende undersøgelse foretaget i Norge og Sverige de senere år.

	Unge	Voksne	Samlet
Bruttostikprøve	5.000	10.000	15.000
Nettostikprøve			
Bruttostikprøven fratrukket personer, som har ønsket at blive slettet fra undersøgelsen	4.978	9.970	14.948
Gennemførte besvarelser	1.785	3.861	5.646
Svarprocent			
Gennemførte besvarelser i andel af bruttostikprøven	35,7 %	38,6 %	37,6 %

Ses der nærmere på svarprocenter på tværs af alderskategorier, ses det, at det særligt for de voksne er de ældste, som har svaret, mens svarprocent er noget lavere for 18-25-årige og 25-39-årige. For de unge er svarprocenten højest for de 12-14-årige.

	Svarprocent
12-14 år	40,6 %
15-17 år	32,5 %
18-24 år	29,6 %
25-39 år	27,8 %
40-59 år	42,8 %
60-79 år	47,1 %

Vægtning af data

Analyserne i rapporten er baseret på vægtede data for at sikre, at undersøgelsens konklusioner er baseret på et repræsentativt datamateriale. Den skæve fordeling af svarprocenter på tværs af aldersgrupper og analyser af fordelingen af uddannelsesniveauer i befolkningen i forhold til surveybesvarelserne indikerer, at der er behov for at benytte vægtning for at øge repræsentativiteten.

For undersøgelsen af voksne er besvarelserne vægtet i forhold til alder og uddannelsesniveau, således at det endelige datasæt stemmer overens med den samlede danske voksne befolknings fordeling i forhold til alder og uddannelsesniveauer. For undersøgelse af unge er besvarelserne vægtet i forhold til alder.

Konkret er data for uddannelsesniveauer hos Danmarks Statistik blevet sammenholdt med respondenternes egne angivelser af, hvad deres højst gennemførte uddannelse er. Tilsvarende er respondenternes alder blevet sammenholdt med aldersfordelingen i den samlede danske befolkning.

I tabellen nedenfor fremgår et overblik over fordelingen af besvarelser på tværs af uddannelseskategorier og alder for voksne, før og efter vægtingen er gennemført.

	Antal svar	Procent	Procent efter vægting (befolkningsfordelingen)
Uddannelse			
<i>Jeg har ikke afsluttet en uddannelse</i>	87	2,3 %	1,3 %
<i>Folkeskolens afgangsprøve</i>	312	8,1 %	21,8 %
<i>Erhvervsuddannelse</i>	823	21,3 %	31,6 %
<i>Gymnasial uddannelse</i>	395	10,2 %	10,3 %
<i>Kort videregående uddannelse</i>	336	8,7 %	5,1 %
<i>Mellemlang videregående uddannelse</i>	1262	32,7 %	18,4 %
<i>Lang videregående uddannelse</i>	590	15,3 %	10,5 %
<i>Ph.d-forskeruddannelse</i>	56	1,5 %	0,9 %
Alderskategori			
<i>18-24 år</i>	344	8,9 %	11,7 %
<i>25-39 år</i>	675	17,5 %	24,9 %
<i>40-59 år</i>	1490	38,6 %	35,3 %
<i>60-79 år</i>	1349	34,9 %	28,2 %

Note: For alderskategorierne er der tre respondenter, hvor det ikke har været muligt at udregne alderen pba. CPR.

Sammenligningen mellem befolkningsfordelingen for alder og uddannelsesniveau viser, at det særligt er målgruppen 25-39 år, hvor færre har svaret på spørgeskemaet. Således udgør de 25-39-årige ca. 17 pct. af besvarelserne af spørgeskemaerne, mens de i befolkningen udgør ca. 25 pct. Modsat udgør aldersgruppen 60-79-årige ca. 35 pct. af besvarelserne af spørgeskemaet, mens aldersgruppen kun udgør ca. 28 pct. af befolkningen.

For uddannelsesniveauer er det særligt personer med folkeskolens afgangsprøve eller en erhvervsuddannelse som højst afsluttede uddannelse, hvor færre har besvaret spørgeskemaet. Personer med folkeskolens afgangsprøve udgør ca. 8 pct. af besvarelserne, mens de i befolkningen udgør ca. 22 pct. Tilsvarende tendens ses for personer med en erhvervsuddannelse, som udgør ca. 21 pct. af besvarelserne af spørgeskemaet, men som udgør ca. 32 pct. af befolkningen. Modsat ses en overrepræsentation af personer med en mellemlang eller lang videregående uddannelse.

For undersøgelsen af unge er der vægtet i forhold til alder. Aldersgruppen 12-14 år udgør ca. 47,5 pct. af besvarelserne af spørgeskemaerne, mens de i befolkningen udgør ca. 50,2 pct. af den samlede gruppe af 12-17-årige. Modsat ses det, at 15-17 årige udgør ca. 52,5 pct. af besvarelserne af spørgeskemaet, mens de i befolkningen udgør ca. 49,8 pct. af den samlede gruppe 12-17-årige.

Ved at benytte vægtingen sikres det, at stikprøvens repræsentativitet højnes, hvormed estimatet af omfanget af pengespilsproblemer bliver mere retvisende. Vægtingen af data medfører, at estimatet for omfanget af pengespilsproblemer bliver højere, end hvis analyserne blev foretaget for ikke-vægtede

data. Dette skyldes, at omfanget af pengespilsproblemer er større i de grupper, som er underrepræsenteret i besvarelser, fx personer med erhvervsuddannelser eller folkeskolens afgangsprøve som højest gennemførte uddannelse.

Vægtning af data kan dog ikke tage højde for det potentielle problem, som opstår, hvis de personer, som ikke har svaret på spørgeskemaet i højere grad har pengespilsproblemer. En bekymring kunne være, at personer med alvorlige pengespilsproblemer ikke har lyst til at besvare et spørgeskema om pengespil, hvilket vil betyde, at undersøgelsens resultater potentielt underestimerer problemets udbredelse i Danmark.

I de tidligere undersøgelser af omfanget af pengespilsproblemer i Danmark er der tilsvarende brugt vægtning af data, og vægtningen har også her betydet, at estimatet for omfanget af pengespilsproblemer er blevet opjusteret¹.

I rapporten fremgår en række tabeller, hvor der er lavet signifikanstest for forskellen i andelen blandt personer uden pengespilsproblemer i sammenligning med andelen blandt personer med pengespilsproblemer. Disse signifikanstest er lavet på baggrund af logistiske regressionsmodeller, hvor sandsynligheden for at tilhøre en given gruppe estimeres, hvormed det afgøres om der er signifikant forskel i andelen blandt personer med og uden pengespilsproblemer. Fx estimeres sandsynligheden for at have pengespilsproblemer afhængigt af køn i en logistisk regressionsmodel der har køn som uafhængig variabel og pengespilsproblemer som eneste afhængige variabel. Dermed kan det af modellens koefficient aflæses, hvorvidt der er signifikant forskel på andelen af mænd og kvinder som har pengespilsproblemer.

KVALITATIVE INTERVIEWS

Den anden datakilde i rapporten er 30 kvalitative interviews afholdt med voksne og børn og unge om pengespil. De kvalitative interviews har haft til formål at sikre nuanceringer af resultaterne fra den nationale survey samtidig med at bidrage med mere detaljeret viden om adfærden og motivationen hos personer med pengespilsproblemer.

Dataindsamling

De 30 interviewpersoner er udvalgt via et samtykke til kontakt, som de har afgivet i deres besvarelser i prævalensundersøgelsen. Personerne er udvalgt på baggrund af deres PGSI-score med henblik på at få personer i tale, som havde moderate eller alvorlige pengespilsproblemer. Derudover har det været et selvstændigt formål at komme i kontakt med unge, som gamer og som samtidig har moderate eller alvorlige pengespilsproblemer.

På grund af udfordringer med rekruttering af personer med alvorlige pengespilsproblemer direkte via surveybesvarelserne har Rambøll også opnået kontakt til interviewpersoner via Center for Ludomani. Konkret har Rambøll talt med seks personer, som har været i nylig behandling på Center for Ludomani og dermed med rimelig sikkerhed kan kategoriseres som personer, der ville have været i kategorien alvorlige pengespilsproblemer i forhold til PGSI-redskabet.

Det har ikke været muligt at rekruttere nogle kvinder/piger til de kvalitative interviews. Dels udgør mænd/drenge en større andel af personer med pengespilsproblemer og børn/unge, der gamer, hvilket har mindsket rekrutteringsmulighederne i forhold til kvinder/piger. Derudover er de få kvinder/piger,

¹ Fridberg, T., & Jesper, B. F. (2016). Pengespil og pengespilsproblemer i Danmark 2005-2016. *Det Nationale Forskningscenter For Velfærd*. – se side 26-28 for beskrivelse af vægtning.

som der blev opnået kontakt til, udeblevet fra interviews, og der har ikke efterfølgende kunne etableres kontakt.

I tabellen herunder fremgår en oversigt over interviewpersoner opdelt på unge/voksne og graden af pengespilsproblemer.

	Voksne (18-79 år)	Børn og unge (12-17 år)
Ingen pengespilsproblemer (udvalgt pga. gamingadfærd)	3	5
Moderate pengespilsproblemer	9	4
Alvorlige pengespilsproblemer	8	1
I alt	20	10

Tematikker for interviews

For interviews med både voksne og børn og unge har fokus været på en række tematikker. De enkelte tematikker er indgået i interviewet, hvis personens surveybesvarelse indikerede, at det ville være relevant. Således er der fx ikke talt om gaming i alle interviews. Følgende tematikker har været belyst:

- **Spilleadfærd** (*hvordan foregår pengespil, spiller du mere, end du har lyst til, alene eller sammen med andre?*)
- **Forklaringer på spiladfærd** (*årsag til, at du spiller, hvad fik dig til at spille, hvornår har du lyst til at spille, hvornår mister du lysten?*)
- **Reklamer og tilgængelighed** (*oplevelse af reklamer, reklamer og lyst til at spille, oplevelse af påvirkning*)
- **Skred mellem gaming og gambling** (*erfaring med gaming, erfaringer med skins, erfaringer med loot boxes*).

Den fulde spørgeguide for interviews fremgår af bilag 4.

SURVEYEKSPERIMENT MED REKLAMEPÅVIRKNING

Den tredje datakilde i rapporten er et surveyeksperiment, som firmaet /KL.7 har gennemført. Eksperimentet har haft til formål til at undersøge, hvordan det at se en spilreklame påvirker sandsynligheden for at spille pengespil.

Dataindsamling

Surveyeksperimentet er udsendt på Norstats panel af voksne danskere (18 år +), og i alt 1.510 personer har deltaget. I udvælgelsen af deltagere er der foretaget en oversampling af personer, som spiller pengespil mindst en gang om måneden. Således udgør personer, som spiller pengespil en gang om måneden, halvdelen af deltagerne i eksperimentet.

I surveyeksperimentet er deltagerne herefter tilfældigt blevet inddelt i to grupper, hvor den ene halvdel får vist en reklame for pengespil, mens den anden halvdel ikke har set reklamen. Ved at inddele deltagerne i to grupper tilfældigt sikres det, at der ingen systematiske forskelle er imellem de to grupper, udover at den ene gruppe ser en reklamevideo. Det betyder, at hvis der efterfølgende er forskel på, hvordan de to grupper besvarer en række spørgsmål, så kan disse forskelle udelukkende tilskrives, at den ene gruppe så en reklame. Dermed bliver det muligt at undersøge, hvordan en spilreklame påvirker lysten til pengespil.

Analyser af de to grupper i surveyeksperimentet viser som forventet, at grupperne er identiske i forhold til aldersfordeling og køn. Den eneste mindre forskel, som ses, er, at der er lidt flere fra Nordjylland i gruppen, som ikke så reklamen. Dette formodes ikke at have betydning for resultaterne af undersøgelsen.

	Så reklamen	Så ikke reklamen
Mand	51%	49%
Kvinde	49%	51%
18-39 år	52%	48%
40-59 år	52%	49%
60+ år	47%	53%
Hovedstaden	53%	47%
Sjælland	53%	47%
Syddanmark	46%	54%
Midtjylland	53%	47%
Nordjylland	39%	61%

Den pengespilreklame, som den ene gruppe fik vist, hedder "Guess who". Reklamen angår ikke en specifik sportsbegivenhed man kan spille på, men handler mere bredt set om det at spille på forskellige udfald af en begivenhed. I reklamefilmen skal en dreng hjem og besøge sine forældre, og kameraet filmer moren, der tydeligvis ikke ved, hvad hun skal forvente. Der præsenteres forskellige odds for, hvem sønnen har med hjem. Er det en kvinde på hans egen alder, en højgravid kvinde, en anden ung mand, en ældre dame eller to tvillinger – til meget høje odds.

Udklip fra Guess Who reklamen



Spørgeskema

Begge grupper i surveyeksperimentet har besvaret et kortfattet spørgeskema på 11 spørgsmål. Spørgsmålene handler om lysten til pengespil nu og indenfor den næste uge, behovsudsættelse, egen vurdering af sandsynlighed for at vinde i pengespil, indstilling til pengespil, interesse i pengespil og indstilling til reklamer for pengespil. Det fulde spørgeskema findes i bilag 3.

LABORATORIEEKSPERIMENT OM REKLAMEPÅVIRKNING MÅLT MED BIOMETRISKE DATA

Den fjerde datakilde i rapporten er et laboratorieeksperiment med måling af en række biometriske data, som er gennemført af Psykologisk Institut på Syddansk Universitet for firmaet /KL.7. Formålet med eksperimentet har været at undersøge, om kroppen reagerer forskelligt på reklamer for pengespil for personer med problemer med pengespil i forhold til personer, som spiller pengespil, men uden problemer og personer, som aldrig spiller pengespil.

Dataindsamling

Laboratorieeksperimentet er foregået ved, at 29 personer i tre grupper er mødt fysisk op på Syddansk Universitet for at se reklamefilm for pengespil, mens der blev registreret en række data om personerne. De tre grupper var:




Gruppe 1: Ti deltagere, som ingen erfaring har med online-væddemål eller kasino

Gruppe 2: Ti deltagere, som har erfaring med online væddemål eller kasino.

Gruppe 3: Ni deltagere, som har en spilafhængighed, rekrutteret fra Center for Ludomani.

Konkret fik personerne forevist tre reklamefilm for pengespil fra hhv. Danske Spil, Unibet og LeoVegas samt en kontrolreklame fra Arla for at kunne skelne en evt. reklameeffekt fra effekten af spilreklamer.









Mens deltagerne så disse reklamefilm blev følgende biometriske målinger foretaget:

	<p>Elektrodermal aktivitet (EDA) Måling af elektrisk aktivitet i huden. EDA måler svedproduktion i håndfladen, som er en afledt effekt af arousal-aktiviteten i hjernen. EDA måles med to elektroder på deltagerens håndflade.</p>
	<p>Hjerterytmevariabilitet (HRV) Er slag-til-slag variationen i pulsen dvs. variationen i tidsintervallerne mellem hjerteslagene. HRV måles i millisekunder (ms) via Firstbeat Bodyguard 2, som påføres med to elektroder under højre kraveben og under venstre ribben. Hjerterytmevariabiliteten fortæller os om stressniveauet hos den, som testes.</p>
	<p>Eyetracking Deltagernes øjenbevægelser hen over reklamefilmene måles med Real Eye gennem computerens webcam.</p>

Forud for at deltagerne så reklamefilmene, blev der foretaget en baselinemåling af ovenstående faktorer, efter at deltagerne have sluppet af i fem minutter.

Data for EDA, HRV og eyetracking er efterfølgende blevet sammenlignet mellem de tre grupper for herved at kunne se, om grupperne reagerer forskelligt på pengespilreklamer rent fysisk i kroppen.

BILAG 2: SPILBESKRIVELSER

Minecraft 	<p>Minecraft er et 3D sandbox spil, hvor spillere interagerer med et fuld modificerbart miljø bestående af byggeklodser. I spillet kan skins tilkøbes via spillets egen market place og skins tager form af ændringer i beklædning og udseende på karaktererne.</p>
Rocket League 	<p>Rocket League er et fodboldspil med køretøjer, hvor to hold af spillere duellerer om at score mål. Skins tager form af udsmykninger og dele til bilen, der kan udskiftes. Skins købes igennem et market place og via spillets battle pass.</p>
FIFA 	<p>FIFA er et fodboldspil, hvor spillere kan styre alle spillere på deres hold. I FIFA køber man ikke skins, men spillere, der kan forbedre ens hold. Spillerne kan opnås gennem progression i spillet, eller ved at købe packs med FUT coins, der kan købes for penge.</p>
Fortnite 	<p>Fortnite er et 'free2play' spil, hvor dets mest populære game mode er Fortnite Battle Royal. Det er mest kendt for at være et skydespil i genren Battle Royal. Skins kan købes i spillets 'Item shop', med V-bucks, der kan opnås ved at løse udfordringer i spillet eller mod betaling. I Fortnite kan skins ændre udseende på våben, redskaber, karakterer og ændre karakterernes bevægelser. Derudover kan skins opnås via spillets loot boxes.</p>
Counter-strike Global Offensive 	<p>Counter-strike Global Offensive er et skydespil, hvor to hold spiller imod hinanden. I spillet kan man få skins til sine våben og udvalgte beklædningsgenstande såsom handsker. Skins kan vindes i loot boxes eller købes af andre brugere.</p>
Call of Duty 	<p>Call of Duty er et skydespil med multiple game modes. Spillet tager både form af et klassisk box game, men har også 'free2play' game modes i form af Warzone. Skins tager både form af beklædningsgenstande, udseende på karakterer, våben og bevægelse. Skins købes i bundles eller via battle pass.</p>
League of Legends 	<p>League of Legends er et multiplayer online battle arena spil (MOBA), hvor hold kæmper om at smadre hinandens forsvar ved hjælp af automatisk genererede spiltropper. I League of Legends tager skins form af beklædning og udseende på karaktererne, og skins købes i loot boxes eller direkte på spilleplatformen.</p>
Roblox 	<p>Roblox er en online platform med over 40 millioner brugerskabte spil. Alle spil på Roblox er gratis, men tilbyder mange forskellige former for tilkøb via mikrotransaktioner. Dertil kommer, at skins og loot boxes kan tage forskellige former afhængigt af, hvilket spil, der er blevet spillet igennem platformen.</p>

BILAG 3: SPØRGESKEMA FOR NATIONAL SURVEY

DISTRIBUTIONSMAIL TIL VOKSNE (18+-ÅRIGE)

Kære [navn]

Der er stor bevågenhed om spilafhængighed og ludomani i Danmark. Derfor er det vigtigt, at få mere viden om danskernes erfaringer med pengespil. På den baggrund er det politisk besluttet at gennemføre en undersøgelse af udviklingen i pengespil i Danmark.

Om undersøgelsen

Rambøll gennemfører på foranledning af Spillemyndigheden en undersøgelse af omfanget af pengespil og udfordringer med dette i Danmark. Her kortlægger vi omfanget og karakteren af danskernes pengespil og mulige problemer forbundet med ludomani. Vi undersøger også danskernes spilleadfærd i forbindelse med gaming (computerspil).

Du er udvalgt til at være med

Der er udvalgt i alt ca. 10.000 personer til undersøgelsen. Dem har vi fundet frem til gennem Danmarks Statistik og via tilfældelig udvælgelse. Vi håber på den måde at få en dækkende beskrivelse af danskernes spilleadfærd. Det kræver ikke nogen særlig viden eller erfaringer med pengespil at svare på spørgsmålene.

Det er vigtigt, at alle svarer

... men det er naturligvis frivilligt at deltage i undersøgelsen. Vi håber meget, at du vil tage dig tid til at svare på spørgeskemaet. Det tager ca. 10 min. at besvare.

Du kan besvare skemaet på én af følgende måder:

1. Gå direkte til spørgeskemaet via dette <http://www.survey-xact.dk/answer?key=XXXXXXXXXXXX>
2. Du kan udfylde spørgeskemaet på www.datafabrikken.dk, hvor din adgangskode er XXXX-XXXX-XXXX

Hvis du har spørgsmål til undersøgelsen, eller hvordan man udfylder spørgeskemaet, er du meget velkommen til at kontakte Rambøll Management Consulting på telefon +45 6915 8076 eller e-mail skemasupport@ramboll.com.

På forhånd mange tak for din hjælp.

Med venlig hilsen

Rambøll Management Consulting

DISTRIBUTIONSMAIL TIL FORÆLDRE TIL UNGE (12-17-ÅRIGE)**Kære forælder/forsørger til [barnets navn]**

Rambøll gennemfører på foranledning af Spillemyndigheden en undersøgelse af omfanget af danskernes spilleadfærd i forbindelse med pengespil. Vi undersøger også spilleadfærd i forbindelse med gaming (computerspil).

Dit barn er udvalgt til at være med

Der er udvalgt i alt ca. 10.000 personer til undersøgelsen, der både tæller voksne og børn (12-17-årige). Vi kontakter dig som forælder til [barnets navn], der er valgt til at deltage i undersøgelsen.

Vi håber meget, at [barnets navn] vil deltage, og at du vil hjælpe til at det kan lade sig gøre. Besvarelsen skal gennemføres af [barnets navn] selv, men du kan som forælder, hvis nødvendigt, hjælpe med at forklare spørgsmålene.

Ved [barnets navn]s deltagelse i undersøgelsen afgiver du dit samtykke til:

- At [barnets navn] må deltage i undersøgelsen
- At Rambøll Management Consulting må behandle personoplysninger om [barnets navn] i forbindelse med undersøgelsen.

Gå til spørgeskemaet

[barnets navn] deltager ved at klikke på linket her: [LINK](#)

Åbner spørgeskemaet ikke, når der trykkes på linket, kan I gå ind på www.datafabrikken.dk og indtaste følgende kode:
>>Respondent nøgle<<

Bliver dit barn afbrudt undervejs i besvarelsen, kan han/hun vende tilbage til spørgeskemaet ved at klikke på linket igen.

Hvis du har spørgsmål til undersøgelsen, eller hvordan man udfylder spørgeskemaet, er du meget velkommen til at kontakte Rambøll Management Consulting på telefon +45 6915 8076 eller e-mail skemasupport@ramboll.com.

På forhånd mange tak for din hjælp.

Med venlig hilsen

Rambøll Management Consulting

INTRODUKTIONSTEKST

Velkommen til spørgeskemaundersøgelsen

Først og fremmest tak for din deltagelse i denne spørgeskemaundersøgelse.

Spørgeskemaet sætter fokus på dine erfaringer med pengespil. Pengespil er spil, hvor du har mulighed for at sætse og vinde penge. Der udbydes mange typer pengespil, fx lotterier, væddemål (betting), spilleautomater og poker.

Du vil først blive stillet nogle forskellige baggrundsspørgsmål. Derefter følger spørgsmål inden for følgende tematikker:

- Oplevelser med pengespil det seneste år
- Helbred og adfærd
- Erfaringer med pengespil
- Gevinster og tab ved pengespil
- Gaming.

Det er muligt at lukke spørgeskemaet og vende tilbage senere ved at følge det link, du har fået tilsendt, så længe du ikke trykker "Afslut" til sidst. Du kan også printe spørgeskemaet ved at klikke her: [print]

Vi passer godt på dine data.

Rambøll Management Consulting har fået oplysninger om dit navn og CPR-nr. fra Danmarks statistik. Dine svar behandles i fortrolighed. Der er således ingen, som bagefter kan se, hvad du har svaret, eller hvem du er.

Resultaterne af undersøgelsen bliver udelukkende anvendt i videnskabeligt øjemed og offentliggøres på en sådan måde, at ingen enkeltpersoner kan genkendes.

Dine svar behandles og lagres i fuld overensstemmelse med persondataforordningen (GDPR). Du kan læse mere om behandlingen af dine oplysninger her: [\[link til oplysninger om behandling af persondata jf. oplysningspligten, herunder behandling af data\]](#)

Hvis du har spørgsmål til undersøgelsen, eller hvordan man udfylder spørgeskemaet, er du meget velkommen til at kontakte Rambøll Management Consulting på telefon +45 6915 8076 eller e-mail skemasupport@ramboll.com.

Baggrund

Først vil vi gerne stille en række spørgsmål om dig selv.

Vises ikke i spørgeskemaet – indhentes ved hjælp af CPR-nummer

0. Angiv venligst din alder:

[Åben svar-boks] år

1. Hvilket køn identificerer du dig med?

- (1) Mand
- (2) Kvinde
- (3) Ikke-binær
- (4) Ingen af ovennævnte
- (5) Ønsker ikke at oplyse

2. Er begge dine forældre født i Danmark? Det er muligt at sætte flere kryds.

- (1) Ja
- (2) Nej, den ene/begge mine forældre er født i et andet europæisk land
- (3) Nej, den ene/begge mine forældre er født i Nordamerika, Australien eller New Zealand
- (4) Nej, den ene/begge mine forældre er født i et andet land end de nævnte

Ny side (baggrundsspørgsmål til voksne)

[Aktivering: hvis alder i spørgsmål 0 er > 17 år, vises følgende side med spørgsmål 3-6]

3. Hvad er din civilstatus?

- (1) Gift
- (2) Samlevende
- (3) Enlig
- (4) Fraskilt/enke/enkemand
- (5) Andet/ved ikke

4. Hvad er din højeste afsluttede uddannelse?

- (1) Jeg har ikke afsluttet en uddannelse
- (2) Folkeskolens afgangsprøve
- (3) Erhvervsuddannelse (teknisk skole/landbrugsskole/merkantil erhvervsuddannelse)
- (4) Gymnasial ungdomsuddannelse (STX/HTX, HXH, HF)
- (5) Kort videregående uddannelse, fx SOSU-skole (1-2 år)
- (6) Mellemlang videregående uddannelse (3-4 år)
- (7) Lang videregående uddannelse (5 år)
- (8) Ph.d. Forskeruddannelse

5. Hvad er din erhvervmæssige stilling?

- (1) Lønmodtager
- (2) Selvstændig erhvervsdrivende
- (3) Medhjælpende/medarbejdende ægtefælle
- (4) Arbejdsløs (inkl. aktivering, kontanthjælp)
- (5) Pensionist (folke- eller førtidspensionist)
- (6) Efterlønsmodtager/på overgangsydelse
- (7) Hjemmearbejdende husmor/husfar
- (8) Under uddannelse (studerende, skoleelev, lærling, elev)
- (9) Værnepligtig
- (10) Andet

6. Hvad er din månedlige bruttoindkomst, dvs. før skat og fradrag er trukket fra?

- (1) 0-4.999 kr.
- (2) 5.000-9.999 kr.
- (3) 10.000-14.999 kr.
- (4) 15.000-19.999 kr.
- (5) 20.000-24.999 kr.
- (6) 25.000-29.999 kr.
- (7) 30.000-34.999 kr.
- (8) 35.000-39.999 kr.
- (9) 40.000-44.999 kr.
- (10) 45.000-49.999 kr.
- (11) 50.000-54.999 kr.
- (12) 55.000-59.000 kr.
- (13) 60.000 kr. eller mere
- (14) Vil ikke svare
- (15) Ved ikke

Ny side (baggrundsspørgsmål til unge)

[Aktivering: hvis alder i spørgsmål 0 er < 18 år, vises spørgsmål 7-13]

7. Hvem bor du sammen med?

- (1) Begge mine forældre
- (2) Den ene af mine forældre (evt. på skift mellem forældre)
- (3) En værge, som ikke er min forælder (i plejefamilie eller på døgninstitution)
- (4) Jeg bor alene

8. Hvem af dine forældre har et arbejde?

- (1) Begge mine forældre
- (2) Den ene af mine forældre
- (3) Ingen af mine forældre
- (4) Ved ikke

9. Hvad er din primære beskæftigelse?

- (1) Folkeskole
- (2) 10. klasse/efterskole
- (3) Erhvervsuddannelse (teknisk skole/landbrugsskole/merkantil erhvervsuddannelse)
- (4) Gymnasial uddannelse (STX/HTX, HHX, HF)
- (5) Fuldtidsarbejde
- (6) Deltidsarbejde
- (7) Uden for beskæftigelse

[Aktivering: hvis (1-4) i spørgsmål 9 stilles spørgsmål 10]

10. Har du et fritidsarbejde?

- (1) Ja
- (2) Nej

[Aktivering: hvis (2) i spørgsmål 10 stilles spørgsmål 11 ikke]

11. Hvad er din månedlige indkomst før skat? Med det mener vi, hvad du får i løn før skat og fradrag er trukket fra. Du bedes ikke tælle lommepege med som indkomst.

- (1) 0-500 kr.
- (2) 501-1.000 kr.
- (3) 1.001-2.000 kr.
- (4) 2.001-3.000 kr.
- (5) 3.001-4.000 kr.
- (6) 4.001-5.000 kr.
- (7) Mere end 5.000 kr.

12. Får du lomme penge?

- (1) Ja
- (2) Nej

[Aktivering: hvis (1) i spørgsmål 12 stilles spørgsmål 13]

13. Hvor mange penge får du i lomme penge om måneden?

- (1) 0-100 kr.
- (2) 101-300 kr.
- (3) 301-500 kr.
- (4) 501-1.000 kr.
- (5) Mere end 1.000 kr.

Oplevelser med pengespil det seneste år

Herunder vil vi gerne spørge ind til dine oplevelser med pengespil det seneste år.

Pengespil er spil, hvor du har mulighed for at sætse og vinde penge. Der findes mange typer pengespil, fx lotterier, betting (sportsvæddemål), spilleautomater og poker.

Hvis du tænker på de sidste 12 måneder ...

	Aldrig	Nogle gange	For det meste	Næsten altid
14. Hvor ofte har du spillet for mere, end du havde råd til at tabe?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
15. Hvor ofte har du været nødt til at spille for større beløb for at opnå den samme spændingsfølelse?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
16. Hvor ofte er du vendt tilbage en anden dag for at forsøge at vinde de penge tilbage, du tidligere har tabt?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
17. Hvor ofte har du lånt penge eller solgt noget for at skaffe penge til at spille for?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
18. Hvor ofte har du følt, at du måske har et spilproblem?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
19. Hvor ofte har din spiladfærd givet dig helbredsmæssige problemer, herunder stress eller angst?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
20. Hvor ofte har andre kritiseret dig for din spilleadfærd eller fortalt dig, at du har et spilleproblem (ift. pengespil, ikke computerspil/gaming), uanset om du selv syntes det var rigtigt?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
21. Hvor ofte har din spiladfærd ledt til økonomiske problemer for dig selv eller din husstand?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>
22. Hvor ofte har du følt dig skyldig over den måde, du spiller på eller det, der sker, når du spiller?	(0) <input type="checkbox"/>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>

Helbred og adfærd

I det næste vil vi gerne spørge ind til dit helbred og dine erfaringer med alkohol, rusmidler og kriminalitet.

23. Hvordan vil du samlet vurdere dit fysiske helbred?

- (1) Rigtig godt
- (2) Godt
- (3) Nogenlunde
- (4) Dårligt
- (5) Rigtig dårligt

24. Hvordan vil du samlet vurdere dit psykiske helbred?

- (1) Rigtig godt
- (2) Godt
- (3) Nogenlunde
- (4) Dårligt
- (5) Rigtig dårligt

25. Har du inden for det seneste år fået konstateret eller modtaget behandling for en sindslidelse eller en psykisk diagnose? Det kan fx være stress, ADHD, angst, bipolar lidelse, depression eller skizofreni?

- (1) Ja
- (2) Nej
- (3) Ønsker ikke at oplyse

[Aktivering: hvis alder i spørgsmål 0 er < 18 år vises spørgsmål 26]

26. Har du prøvet at drikke alkohol?

- (1) Ja
- (2) Nej

[Aktivering: spørgsmål 27 stilles ikke, hvis (2) i spørgsmål 26]

27. Hvor mange genstande alkohol drikker du i gennemsnit i løbet af en normal uge?

- (1) 0 genstande, drikker ikke alkohol
- (2) 0 genstande, drikker alkohol
- (3) 1-7 genstande
- (4) 8-14 genstande
- (5) 15-21 genstande
- (6) +22 genstande
- (7) Ved ikke

28. Har du inden for den seneste måned taget stoffer (fx hash, kokain, heroin)?

- (1) Ja
- (2) Nej
- (3) Ønsker ikke at oplyse

29. Har du begået kriminalitet inden for det seneste år?

- (1) Ja
- (2) Nej
- (3) Ønsker ikke at oplyse

Erfaringer med pengespil

I det næste vil vi gerne spørge ind til dine erfaringer med pengespil.

30. Sæt kryds ved den/de typer af pengespil, som du inden for det seneste år har spillet: (Sæt gerne flere krydser).

- (1) Væddemål (betting) på internettet
- (2) Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget på travbanen)
- (3) Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)
- (4) Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)
- (5) Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal
- (6) Poker på internettet
- (7) Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)
- (8) Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet
- (9) Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation
- (10) Andet, angiv venligst: _____
- (11) Jeg har ikke spillet pengespil inden for det seneste år
- (12) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der er svaret (11) i spørgsmål 30 stilles spørgsmål 31 ikke]

[Aktivering: De svar, der er afkrydset i spørgsmål 30, vises igen i spørgsmål 31]

31. Hvilken type pengespil spiller du hyppigst? Rangér de tre spil, du har spillet hyppigst (du må gerne vælge færre end tre).

- (1) Væddemål (betting) på internettet
- (2) Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)
- (3) Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)
- (4) Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)
- (5) Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal
- (6) Poker på internettet
- (7) Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)
- (8) Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet
- (9) Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation
- (10) Andet, angiv venligst: _____
- (12) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 30 er svaret (2), (4), (5), (7), (9) eller (10) stilles spørgsmål 32]

32. Hvor spiller du hyppigst fysiske pengespil?

- (1) Kiosk/tankstation/supermarked
- (2) Kasino
- (3) Spillehal
- (4) Værtshus eller restaurant
- (5) Forsamlingshus
- (6) Travbane
- (7) Andet, angiv: _____
- (8) Jeg har ikke spillet fysiske pengespil inden for det seneste år [Aktivering: denne mulighed skal fremgå, hvis der er svaret (10) "Andet" i spørgsmål 30]
- (9) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 30 er svaret (1), (3), (6), (8) eller (10) stilles spørgsmål 30]

33. Hvilken enhed anvender du hyppigst, når du spiller pengespil online?

- (1) Computer
- (2) Mobil/tablet
- (3) Jeg anvender computer og mobil/tablet lige hyppigt
- (4) Andet, angiv: _____
- (5) Jeg har ikke brugt penge på online pengespil inden for det seneste år [Aktivering: denne mulighed skal fremgå, hvis der er svaret (10) "Andet" i spørgsmål 30]
- (6) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 30 er svaret (1), (3), (6), (8) eller (10) stilles spørgsmål 34]

34. Ved du, om de selskaber, du har spillet pengespil ved inden for det seneste år, har licens til at udbyde pengespil i Danmark?

- (1) Ja, de selskaber, jeg har benyttet, har licens til at udbyde pengespil
- (2) Ja, de selskaber, jeg har benyttet, har ikke licens til at udbyde pengespil
- (3) Ja, jeg benytter både selskaber, som har licens til at udbyde pengespil, og selskaber, som ikke har
- (2) Nej, det ved jeg ikke

35. Hvor gammel var du første gang du spillede et pengespil?

- (1) Angiv venligst alder: _____
- (2) Jeg har aldrig spillet pengespil
- (3) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 35 er svaret (1) stilles spørgsmål 36]

36. Hvilken type pengespil spillede du, første gang du spillede et pengespil?

- (1) Væddemål (betting) på internettet
- (2) Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)
- (3) Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)
- (4) Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)
- (5) Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal
- (6) Poker på internettet
- (7) Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)
- (8) Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet
- (9) Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation
- (10) Andet, angiv: _____
- (12) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 35 er svaret (1) stilles spørgsmål 36]

37. Hvem introducerede dig for pengespil?

- (1) Et familiemedlem
- (2) En ven
- (3) En kollega
- (4) En influencer
- (5) Medier/reklamer
- (6) Andet, angiv venligst: _____
- (7) Ved ikke

38. Har du venner eller familie, som spiller pengespil?

- (1) Ja, venner
- (2) Ja, familie
- (3) Ja, både venner og familie
- (4) Nej, hverken venner eller familie
- (5) Ved ikke

39. Er der nogen i din familie, som har haft eller har problemer med pengespil?

- (1) Ja
- (2) Nej
- (3) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 35 er svaret (2) stilles spørgsmål 40 ikke]

40. Har du nogensinde modtaget hjælp eller behandling vedrørende dine spillevaner? Det er muligt at sætte flere kryds.

- (1) Ja, jeg har modtaget behandling for mine spillevaner
- (2) Ja, jeg har fået rådgivning i forhold til mit forbrug af pengespil, fx ved StopSpillet
- (3) Ja, jeg har udelukket mig selv fra pengespil gennem ROFUS
- (4) Ja, jeg har opsøgt anden hjælp, angiv venligst hvilken: _____
- (5) Nej
- (6) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 35 er svaret (2) vises følgende tekst og spørgsmål 42-48 ikke]

GEVINSTER OG TAB VED PENGESPIL

I de næste spørgsmål vil vi først gerne høre nærmere om, hvor mange penge du bruger på pengespil. Når vi spørger til penge, du har brugt, skal du ikke trække det fra, du har tjent, men blot forholde dig til, hvor mange penge du har indbetalt til forskellige slags pengespil.

Det kan eksempelvis være:

- [Hvis (1), (2) eller (10) i spørgsmål 31] Hvis du har sat tre forskellige væddemål a 100 kr. på fodboldkampe, vil du have brugt 300 kr. (100 kr. x 3).
- [Hvis (3), (4) eller (5) i spørgsmål 31] Hvis du har spillet 10 spil a 20 kr. på en spilleautomat, vil du have brugt 200 kr. (20 kr. x 10).
- [Hvis (6) eller (7) i spørgsmål 31] Hvis du har spillet ét spil poker, hvor indskuddet er 500 kr. og dernæst ét spil poker, hvor indskuddet er 250 kr., vil du have brugt 750 kr. (500 kr. + 250 kr.).
- [Hvis (8) eller (9) i spørgsmål 31] Hvis du har købt tre skrabelodder a 10 kr., vil du have brugt 30 kr. (10 kr. x 3).

41. Hvor mange penge har du cirka brugt på pengespil den seneste måned?

- (1) Angiv beløb: [Åbent numerisk felt] kr.
- (2) Ved ikke/ønsker ikke at oplyse

Dernæst vil vi gerne høre, hvor mange penge du har tjent i gevinster på pengespil. Her er vi interesseret i, hvad du får udbetalt efter et spil, uanset hvor meget du har indbetalt til spillet.

Det kan eksempelvis være:

- [Hvis (1), (2) eller (10) i spørgsmål 31] Hvis du har sat et væddemål for 100 kr. på to fodboldkampe, som giver 150 kr. i gevinst (odds 1,5), vil du have opnået gevinster for 150 kr.
- [Hvis (3), (4) eller (5) i spørgsmål 31] Hvis du har spillet tre spil a 20 kr. på en spilleautomat, hvor du på det ene vinder 100 kr., har du opnået gevinster for 100 kr.
- [Hvis (6) eller (7) i spørgsmål 31] Hvis du har spillet et spil poker, hvor indskuddet er 500 kr., og du vinder spillet, hvor puljen er 3.000 kr., har du opnået gevinster for 3.000 kr.
- [Hvis (8) eller (9) i spørgsmål 31] Hvis du har købt tre skrabelodder a 10 kr., og du vinder 100 kr. på det ene og 50 kr. på det andet, vil du have opnået gevinster 150 kr.

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 41 er svaret [1] og angivet >0 KR vises spørgsmål 42.]

42. Hvor mange penge har du cirka tjent i gevinster på pengespil den seneste måned?

[Åbent numerisk felt] kr.

- (1) Angiv beløb: [Åbent numerisk felt] kr.
 (2) Ved ikke/ønsker ikke at oplyse

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 41 er svaret [1] og angivet >0 KR vises spørgsmål 43.]

[Der laves en beregning af differencen mellem gevinster (spørgsmål 42) og indskud (spørgsmål 41)]

Du har angivet, at du har brugt [indsæt svar fra spørgsmål 41] kr. på pengespil og har opnået [indsæt svar fra spørgsmål 42] kr. i gevinster Det betyder, at du har [et overskud (ved positiv difference)/et underskud (ved negativ difference)] på [indsæt difference mellem gevinst og indskud] kr. for dine pengespil den seneste måned.

43. Stemmer det cirka overens med din oplevelse, at du har [et overskud (ved positiv difference)/et underskud (ved negativ difference)] på [indsæt difference mellem gevinst og indskud] kr. for dine pengespil den seneste måned?

- (1) Ja, det er cirka rigtigt
 (2) Nej, jeg oplever at have tjent/tabt flere penge på pengespil den seneste måned
 (3) Ved ikke

[Aktivering: Hvis (2) i spørgsmål 43 vises spørgsmål 44]

44. Hvor mange penge oplever du at have tjent eller tabt på pengespil den seneste måned?

[Åbent numerisk felt] kr.

- (1) Jeg har tjent: _____
 (2) Jeg har tabt: _____
 (3) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 41 er angivet >0 KR og hvis alder i spørgsmål 0 er > 17 år vises spørgsmål 45]

45. Hvordan finansierer du primært dit pengespil?

- (1) Løn
 (2) Overførselsindkomst fra det offentlige
 (3) Dagpengeudbetaling fra a-kasse
 (4) Pension
 (5) Opsparing
 (6) Gevinster fra tidligere spil
 (7) Lån fra banken
 (8) Kviklån
 (9) Lån af venner/familie
 (10) Andet, angiv venligst: _____

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 41 er angivet >0 KR og hvis alder i spørgsmål 0 er < 18 år vises spørgsmål 46]

46. Hvordan finansierer du primært dit pengespil?

- (1) Løn
- (2) Lommepenge
- (3) Opsparing
- (4) Lån af venner/familie
- (5) Gevinster fra tidligere spil
- (6) Andet, angiv venligst: _____

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 41 er angivet >0 KR vises spørgsmål 47.]

47. Hvor mange timer om ugen bruger du på pengespil? Dvs. hvor meget tid bruger du samlet på at planlægge spil, at følge med i dine spil og på at spille pengespil.

- (1) 0-1 timer
- (2) 1-7 timer
- (3) 8-14 timer
- (4) 15-21 timer
- (5) 22-28 timer
- (6) 29-35 timer
- (7) Mere end 35+ timer
- (8) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 41 er angivet >0 KR vises spørgsmål 48.]

48. Spiller du primært pengespil sammen med andre?

- (1) Ja, jeg spiller primært sammen med venner
- (2) Ja, jeg spiller primært sammen med familie
- (3) Ja, jeg er en del af en spilleklub, som jeg primært spiller med
- (4) Ja, jeg spiller primært med andre, som ikke er beskrevet ovenfor, angiv venligst: _____
- (5) Nej, jeg spiller primært alene

Gaming

De følgende spørgsmål omhandler online gaming. Gaming er computerspil. Computerspil kan games på adskillige computerplatforme; såsom stationære computere, bærbare computere, tablets, spillekonsoller og mobiltelefoner.

49. Gamer du?

- (1) Ja
- (2) Nej

50. Hvor mange timer om ugen bruger du cirka på gaming?

- (1) 1-7 timer
- (2) 8-14 timer
- (3) 15-21 timer
- (4) 22-28 timer
- (5) 29-35 timer
- (6) Mere end 35+ timer
- (7) Ved ikke

51. Har du nogensinde byttet, købt eller solgt skins eller brugt dem som betaling på websites (fx som indskud i skinbetting)? Skins er udseendemæssige ændringer i spillets standardindhold. Det kan eksempelvis være, at en karakter eller et våben får et nyt udseende.

- (1) Ja
 (2) Nej

[Aktivering: hvis (1) i spørgsmål 51 præsenteres spørgsmål 53]

52. I hvilke(t) spil har du byttet, købt eller solgt skins? Vi er interesseret i spillets fulde titel. Du kan opliste op til tre spil (vælg de spil, hvor du har brugt fleste penge).

- (1) Angiv venligst spillets titel: _____
 (2) Hvis mere end ét spil, angiv venligst spillets titel: _____
 (3) Hvis mere end to spil, angiv venligst spillets titel: _____
 (4) Ved ikke

[Aktivering: hvis (1) i spørgsmål 51 præsenteres spørgsmål 53]

53. Hvor har du byttet, købt eller solgt skins eller brugt dem som betaling? Det er muligt at sætte flere kryds.

- (1) En officiel marketplace: I et spil eller på en platform knyttet til et spil (fx STEAM)
 (2) Andre marketplaces, som ikke er knyttet til et spil (tredjepartssider) fx på Facebook
 (3) I forbindelse med pengespil, hvor skins bruges som indskud (skinbetting), fx lotterier, roulette, crash, kortspil, online spilleautomater
 (4) Andet, angiv venligst: _____
 (5) Ved ikke

54. Har du nogensinde brugt penge på loot boxes? En loot box er en virtuel kasse indeholdende tilfældige genstande. Disse genstande kan eksempelvis være skins, virtuelle guldmønter, der kan bruges i spillet, et særligt kraftfuldt våben eller andre virtuelle genstande.

- (1) Ja
 (2) Nej

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 54 er svaret (1) vises spørgsmål 55]

55. I hvilke(t) spil har du brugt penge på loot boxes? Vi er interesseret i spillets fulde titel. Du kan opliste op til tre spil (vælg de spil, hvor du har brugt fleste penge).

- (1) Angiv venligst spillets titel: _____
 (2) Hvis mere end ét spil, angiv venligst spillets titel: _____
 (3) Hvis mere end to spil, angiv venligst spillets titel: _____
 (4) Ved ikke

[Aktivering: Hvis der i spørgsmål 54 svaret (1) vises spørgsmål 56]

56. Hvor mange penge har du cirka brugt på loot boxes den seneste måned?

- (1) Angiv beløb: [Åbent numerisk felt] kr.
 (2) Ved ikke/ønsker ikke at oplyse

57. Oplever du, at din gaming er problematisk?

- (1) Ja, jeg føler, at jeg bruger for **meget tid** på gaming
 (2) Ja, jeg føler, at jeg bruger for **mange penge** på gaming
 (3) Ja, jeg føler, at jeg **både bruger for meget tid og for mange penge** på gaming
 (4) Nej
 (5) Ved ikke

Afsluttende

Mange tak for din tid og besvarelse. Du har nu gennemført spørgeskemaet.

Foruden spørgeskemaet gennemfører Rambøll Management Consulting opfølgende interviews med udvalgte personer. Vi vil i den sammenhæng rigtig gerne have lov til at kontakte dig senere. Interviewene skal give flere nuancer i forhold til dine svar og en mulighed for at få dybere viden om dine erfaringer med pengespil.

58. Må vi kontakte dig med henblik på et uddybende telefoninterview?

- (1) Ja
(2) Nej

[Aktivering: Hvis (1) i spørgsmål 58 vises spørgsmål 59]

59. Angiv venligst dine kontaktoplysninger, så vi kan kontakte dig:

Navn: _____

Tlf.: _____

E-mail: _____

BILAG 4: SPØRGEGUIDE FOR KVALITATIVE INTERVIEWS

INTRODUKTION TIL INTERVIEWET (5 min)	
<ul style="list-style-type: none"> • Tak fordi du vil deltage i dette interview • Præsentation af interviewer og referent. • Præsentation af undersøgelsen: Vi gennemfører på foranledning af Spillemyndigheden en undersøgelse af omfanget af pengespil og udfordringer med dette i Danmark. Her kortlægger vi omfanget og karakteren af danskernes pengespil og mulige problemer forbundet med pengespil. Vi undersøger også danskernes spilleadfærd i forbindelse med gaming (computerspil). Vi har inviteret dig i dag fordi du har besvaret vores spørgeskema. • Formålet med dette interview: Vi snakker sammen i dag, fordi vi gerne vil vide mere om, hvordan danskerne har det med at bruge penge på spil. Vi vil gerne tale med dig om, hvornår du har brugt penge på spil, og hvilken betydning det har haft for dig. • Interviewets form: Det kommer til at tage ca. 45 min. Vi tager undervejs referat af interviewet. Vi opbevarer referatet i et sikkert system og det behandles fortroligt. Det betyder, at dine svar ikke kan føres tilbage til dig i undersøgelsen. Vi sletter al data, når evalueringen er afsluttet. • Har du nogle spørgsmål, inden vi går i gang? • Først vil vi gerne høre, hvem du er. Vil du kort præsentere dig selv? 	
DEL 1: SPILLEADFÆRD (10 min)	
<p>Fokus: I denne del er vi interesserede i at komme tæt på deres spilleadfærd og forstå nuancerne bag.</p> <p>Hvem: Alle der har angivet, at de har spillet pengespil inden for det seneste år.</p>	
<p>Hvad siger resultaterne fra spørgeskemaet?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foretrukne spil - PGSI 	<p><i>Først vil vi gerne høre kort om dine erfaringer med pengespil. Pengespil er spil, hvor du har mulighed for at sætse og vinde penge. Der udbydes mange typer pengespil, fx lotterier, væddemål (betting), spilleautomater og poker.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vil du starte med og fortælle os, hvad du spiller, når du spiller pengespil? • Hvad er det gode ved at spille pengespil? • Hvorfor er det netop dét/de spil, du spiller? <ul style="list-style-type: none"> • Fx er det mest underholdende, spillet har et hurtigt output, har du en særlig viden om det, kender du andre, der spiller det? • Hvor ofte spiller du pengespil på en almindelig uge? <ul style="list-style-type: none"> • Svinger det, hvor meget du spiller?

	<ul style="list-style-type: none"> • Fortæl gerne om en typisk dag, hvor du spiller pengespil: <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvornår starter du? ○ Hvordan planlægger du dit spil? ○ Hvor længe spiller du ad gangen? ○ Hvor lang tid bruger du på at forberede dit spil? ○ Hvad føler du, når du spiller? Ændrer dit humør sig undervejs? ○ Hvad tænker du, når du spiller? Før du spiller, når du spiller og efter? ○ Har du tilbagevendende tanker omkring spillet? • Spiller du pengespil sammen med andre? <ul style="list-style-type: none"> ○ Fx mødes du med venner eller familie og spiller pengespil? ○ Er du en del af grupper online? Hvordan er kommunikationen mellem jer? • Oplever du selv, at du spiller mere end, hvad godt er? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvad kendetegner de tidspunkter/perioder, hvor du oplever, at du spiller mere end, hvad godt er? ○ Ser andre det som problematisk? • Har du oplevet, at dit pengespil har fået negative konsekvenser for dig eller dem omkring dig? Hvilke? <ul style="list-style-type: none"> ○ Har spillet givet anledning til konflikter i dine sociale relationer? Fx mistet venner, konflikter med familien. ○ Har du oplevet, at det har ført til svære følelser for dig selv? Hvordan? ○ Har du oplevet, at du ser på dig selv på en anden måde, på grund af dit forbrug af pengespil? Hvordan? • Hvad gør du for at håndtere og tackle svære situationer i forbindelse med dit pengespil? • [Hvis de spiller på det grå marked]: Hvorfor vælger du at spille på sider, der ikke har en tilladelse til at udbyde spil? <ul style="list-style-type: none"> ○ Fx, jagter bonusser, man har meldt sig ind i ROFUS og vil omgå det, er professionel og får begrænsning (har nærmest ubegrænsede beløbsindsatser).
DEL 2: FORKLARINGER PÅ SPILLEADFÆRD (15 min)	
<p>Fokus: I denne del er vi interesserede i at forstå, hvorfor de spiller, som de gør – både deres spillemønstre og forklaringer på deres spilleadfærd.</p>	
<p>Hvem: Alle der har angivet, at de har spillet pengespil inden for det seneste år.</p>	
<p><i>Hvad siger resultaterne fra spørgeskemaet?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvad er den primære årsag til, at du spiller pengespil? Hvad får du ud af det? <ul style="list-style-type: none"> ○ Fx spænding, økonomisk gevinst, økonomiske problemer, kedsomhed, det er socialt/venner, ensomhed, undgå andre <ul style="list-style-type: none"> ▪ [Hvis venner] Får du mere lyst til at spille penge, hvis dine venner eller familie gør det? ○ Udfordringer i livet, for at vinde tidligere tab ved spil tilbage/undgå det opdages. ○ Hvad betyder det for dig at kunne spille pengespil? • Hvis du tænker tilbage, hvad var det så, der i første omgang fik dig til at spille pengespil? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvordan har dit pengespil udviklet sig derfra? • Har du mere lyst til at spille, når du...

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Er ked af det, vred, oprevet? Det kan være ved skænderier, besværligheder eller udfordringer i livet. <i>Hvis ja: Hjælper det på dit humør eller fjerner det tankerne fra det, der svært?</i> ○ Når du mangler penge/har overskud af penge. <i>Hvis ja, hvordan kan det være?</i> ○ Er beruset eller påvirket? <i>Hvis ja: Hvad tænker du, at det skyldes?</i> ○ Er i sociale sammenhænge? Eller når du er alene? Hvorfor? <ul style="list-style-type: none"> • Hvornår mister du lysten til at spille? <ul style="list-style-type: none"> ○ En overflod af reklamer, eller gør det det modsatte? ○ Økonomiske problemer? ○ Familie eller venner, der presser på? ○ Kampagner og muligheder for at få hjælp (StopSpillet fx)? • Stopper du med at spille når du mister lysten? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvorfor/hvorfor ikke? • Hvad oplever du, der får dine venner til at spille mere eller mindre? • Hvad er dine forhåbninger for fremtiden? Oplever du, at din spilleadfærd forhindrer dig i det? • Har du nogensinde overvejet at søge hjælp i forhold til dit forbrug af pengespil? Hvorfor/hvorfor ikke? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvad ved du om dine muligheder for at få hjælp og støtte? • Hvad skulle der til for, at du ville stoppe med at spille pengespil?
<p>DEL 3: REKLAMER OG TILGÆNGELIGHED (15 min)</p>	
<p>Fokus: I denne del har vi interesse i at forstå mekanismerne i forhold til reklamer for pengespil og den øgede tilgængelighed af muligheder for at spille pengespil.</p>	
<p>Hvem: Alle der har angivet, at de har spillet pengespil inden for det seneste år.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan har du oplevet spilreklamer i den tid, du har spillet pengespil? <ul style="list-style-type: none"> ○ Er det noget, du har tænkt over, da du begyndte at spille? • Hvor og hvornår ser du spilreklamer? • Tror du, at reklamer for pengespil mere eller mindre ubevidst kan have påvirket dit syn på pengespil? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvordan påvirker det dig? ○ Er det bestemte typer af reklamer, som du oplever, der påvirker dig? • Får du mere eller mindre lyst til at spille, når du ser reklamer? Hvorfor? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvilke tanker får du om spil når du ser reklamer? • Har du oplevet at spilreklamer har påvirket dig til at: <ul style="list-style-type: none"> ○ Spille et spil du ikke normalt havde spillet ○ Spillet for mere end du ellers ville have gjort <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hvordan kan det være?

	<ul style="list-style-type: none"> • Har du prøvet at oprette en spilkonto efter, at du har set reklamer for et bestemt selskab? Eksempelvis ved tilbud om oprettelsesbonus? • Hvilke erfaringer har du med at spille pengespil online? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvad betyder det for dig, at du kan bruge en telefon eller tablet til at spille nye spil? ○ Er det noget du gør samtidig med andre aktiviteter og gøremål? Eller i hverdagen små pauser?? ○ Er du mere tilbøjelig til at genspille gevinster, når du spiller online?
DEL 4: SKRED MELLEM GAMING OG GAMBLING (15 min)	
<p>Fokus: I denne del er vi interesserede i at forstå mekanismerne bag køb af loot boxes og skins som en del af gaming.</p>	
<p>Hvem: Alle der har angivet, at de gamer og har købt loot boxes og skins</p>	
<p><i>Hvad siger resultaterne fra spørgeskemaet?</i></p>	<p><i>Vi vil i det følgende høre om dine erfaringer med gaming.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vil du starte med at fortælle om hvilke spil, du spiller, når du gamer? <ul style="list-style-type: none"> ○ Spiller du online sammen med andre? • Hvorfor spiller du netop det spil? <ul style="list-style-type: none"> ○ Fx er det mest underholdende, er du særligt dygtig til det, kender du andre, der spiller det? • Hvor ofte spiller du? Fx dagligt eller flere gange om ugen? <ul style="list-style-type: none"> ○ Har du løjet om, hvor meget du spiller? • Hvor ofte tænker du på gaming/computerspil? • Har du brugt penge på skins, når du har gamet? <ul style="list-style-type: none"> ○ Fortæl gerne om, hvad du konkret har købt, hvor du købte det, i hvilket spil, og hvordan det fungerer. • Hvorfor købte du et skin? Betyder følgende noget? <ul style="list-style-type: none"> ○ Det er spændende, hvad man får? ○ Det gør spillet mere interessant? ○ Jeg kan tjene penge på det? ○ Mine venner gør det? ○ Jeg blev inspireret af youtubere, streamere eller professionelle? • Hvor mange penge har du brugt på køb af skins? <ul style="list-style-type: none"> ○ Har du brugt mere, end du havde råd til eller lyst til? ○ Er dit forbrug vokset over tid? ○ Har du løjet om, hvor mange penge du bruger på skins og loot boxes? • Har du en følelse af, at dit køb af skins er problematisk? Hvorfor/hvorfor ikke? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvis ja: Tænker du meget over købt af skins? • Har du brugt skins som indskud på andre hjemmesider med casino eller betting? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvis ja: Kan du beskrive, hvordan du er kommet ind på de sider?

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Hvis ja: Har du selv valgt at gå fra computerspillet og ind på casino-/bettingsider? ○ Hvis ja: Hvad synes du om, at computerspil og betting bliver blandet sammen? ○ Har du brugt til at bette på e-sport? • Har du brugt penge på loot boxes, når du har gamet? <ul style="list-style-type: none"> ○ Fortæl gerne om, hvad du konkret har købt, hvor du købte det, i hvilket spil, og hvordan det fungerer. • Hvorfor købte du en loot box? Betyder følgende noget? <ul style="list-style-type: none"> ○ Det er spændende, hvad man får? Har du brug for at købe loot boxes for at opretholde spændingen i spillet? ○ Det gør spillet mere interessant? ○ Det er for at præstere bedre i spillet ○ Jeg kan tjene penge på det? ○ Mine venner gør det? ○ Jeg blev inspireret af youtubere, streamere eller professionelle? • Hvor mange penge har du brugt på det? <ul style="list-style-type: none"> ○ Har du brugt mere, end du reelt havde råd til eller lyst til? ○ Er dit forbrug vokset over tid? ○ Har du løjet om, hvor mange penge du bruger på loot boxes? • Har du en følelse af, at dit køb af loot boxes er problematisk? Hvorfor/hvorfor ikke? <ul style="list-style-type: none"> ○ Hvis ja: Tænker du meget over købt af loot boxes? ○ Hvis ja: Oplever du stress, nervøsitet eller at være særligt oppe og køre over købene?
AFSLUTNING	
Afslutning	<p><i>Tusind tak for de mange gode inputs i dag.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Er der noget, vi mangler at komme omkring?

BILAG 5

Reklamers effekt på spiladfærd

Hovedresultater

- Reklamer påvirker tilsyneladende ikke spilafhængige og ikke-spilafhængige forskelligt rent fysisk, selvom vi kan se, at spilafhængige fokuserer deres blik på andre ting i reklamerne end ikke-spilafhængige
- At se en spilreklame gør ikke, at man umiddelbart forventer at spille mere den kommende uge sammenlignet med andre – snarere tværtimod
- Til gengæld ser spilreklamer ud til at påvirke særligt lavfrekvente spillere i retning af mindsket behovsudsættelse, mere positiv holdning overfor pengespil og øget tilbøjelighed til at spille flere spil

Indflyvning

Der er i rigtig mange reklamer for pengespil på fjernsyn og online. Især omgivende de sportsbegivenheder, man tilbydes at spille på. Store dele af pausen i prime time-fodboldkampe går ofte med reklamer for forskellige udbydere af sportsbetting.

Blandt behandlere af spilafhængighed fremføres de mange spilreklamer ofte som noget af det, der holder spilafhængige i deres afhængighed og gør det svært for dem at lægge deres spil fra sig. Og spillerne pointerer den anden vej rundt, at de stadig holder af at se fx fodbold, men at det er rigtig svært, når de eksponeres for så mange reklamer for spil.

I 2016 indgik spørgsmål til spilreklamer som en del af prævalensundersøgelsen af ludomani. Her sagde hele 81 pct. af danskere, som spiller pengespil, at de ikke påvirkes af spilreklamer.

Den måde vi bliver påvirket af reklamer, kan dog være svær for os selv at redegøre retvisende for. Påvirkningen sker simpelthen i centre af hjernen, vi ikke nødvendigvis har så direkte adgang til, som det forudsætter at svare på et spørgeskemaspørgsmål om i hvilken grad, man bliver påvirket af reklamer. Det ved man kort sagt ikke selv.

Vi ved til gengæld, at spilleselskaberne er nogle af dem, som bruger flest penge på reklamer i Danmark og som fylder mest i reklamelandskabet. Det kunne tyde på, at de lykkes med at påvirke mere end 19 pct. af danskerne i en eller anden grad.

Derfor har vi til dette års udgave af prævalensundersøgelsen udformet et mere eksperimentelt analysedesign, som sigter mod at besvare spørgsmålet om, hvilken effekt reklamer har på spiladfærd. Og samtidig er vi interesseret i at se, om spilafhængige påvirkes anderledes end andre.

Vi har udført to undersøgelser:

- 1) **Et surveyeksperiment**, hvor 1510 deltagere blev delt i to grupper i besvarelsen af et spørgeskema. Den ene gruppe så først en reklame for pengespil, mens den anden gruppe intet så. De to grupper blev stillet de samme spørgsmål. Formålet er her, at kortlægge reklamens effekt ved at se på forskellen på de to gruppers besvarelser.
- 2) **En fysisk test** af kroppens reaktion på at se reklamer for pengespil. Her blev tre grupper med hver 9-10 personer i inviteret til at se nogle forskellige reklamer for

pengespil, mens deres øjenbevægelser, hjerterytme og svedproduktion blev nøje monitoreret. Alt dette for at måle, om kroppen reagerede spontant på noget i reklamerne, som hjernen ikke har adgang til. De tre grupper bestod af 1) folk der aldrig spiller pengespil, 2) folk der hyggespiller og 3) spilafhængige. Også her er det interessant at se, hvilke forskelle der er på grupperne.

Surveyeksperiment

I samarbejde med Norstat blev udsendt et spørgeskema til i alt 1510 danskere fra deres panel. Her "oversampled" vi folk der spiller pengespil mindst en gang om måneden, så halvdelen af deltagerne i vores undersøgelse spiller pengespil.

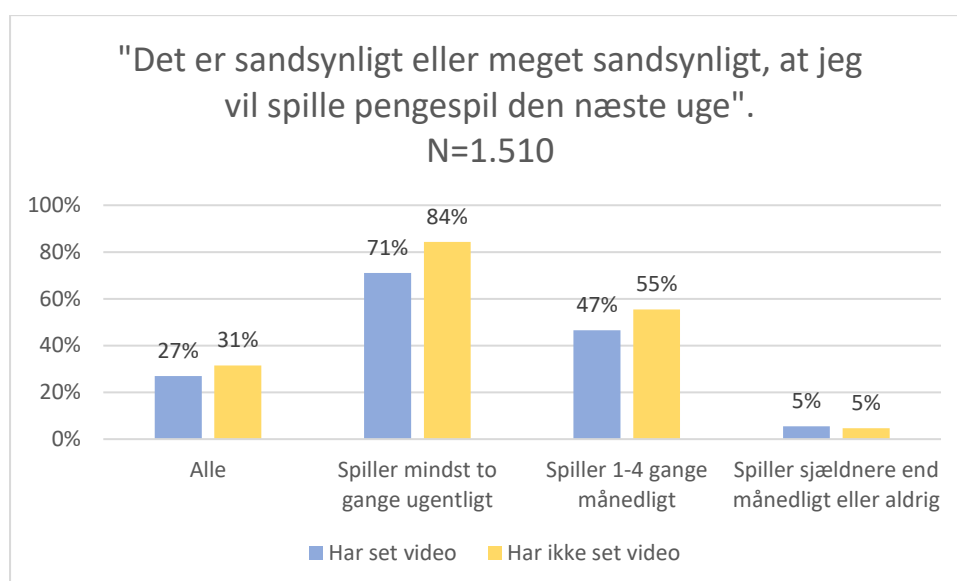
Vi delte herefter deltagerne op, så den ene halvdel af deltagerne så en reklame for Danske Spil, inden de besvarede spørgsmålene, mens den anden halvdel intet så.

Reklamen hedder Guess who og angår ikke en specifik begivenhed at spille på, men handler mere bredt set om det at spille på forskellige udfald af en begivenhed. I reklamefilmen skal en dreng hjem og besøge sine forældre, og kameraet filmer moren, der tydeligvis ikke ved, hvad hun skal forvente. Der præsenteres forskellige odds for, hvem sønnen har med hjem. Er det en kvinde på hans egen alder, en højgravid kvinde, en anden ung mand, en ældre dame eller to tvillinger – til meget høje odds.

Resultater

På mange af spørgsmålene er der ikke statistisk signifikante forskelle på dem, der har set reklamen og dem der ikke har. Vi vil her udelukkende rapportere på de steder, hvor der faktisk var signifikante forskelle på de to grupper, og hvor reklamen dermed kan antages at være årsagen hertil.

Det første spørgsmål angår vurderingen af, hvor sandsynligt det er, at man vil spille den kommende uge. Her svarer dem, som har set reklamen, at det er **mindre** sandsynligt end dem, som ikke har set reklamen.



Dette går stik imod vores forventning og skulle altså tyde på, at reklamen virker mod sit formål.

Dette kan være udtryk, at man som respondent i et spørgeskema gerne vil vise, at man ikke er til falds for reklamer, og at man derfor i højere grad vurderer, det er usandsynligt, at man vil spille pengespil. Som det ses ovenfor, er det nemlig særligt blandt dem, der spiller meget, at der er stor forskel på grupperne i vurderingen. Måske har denne gruppe af folk, der spiller meget, et større behov for at udvise kontrol over deres spil overfor andre og sig selv og for at demonstrere, at de ikke kan påvirkes af reklamer til at spille pengespil.

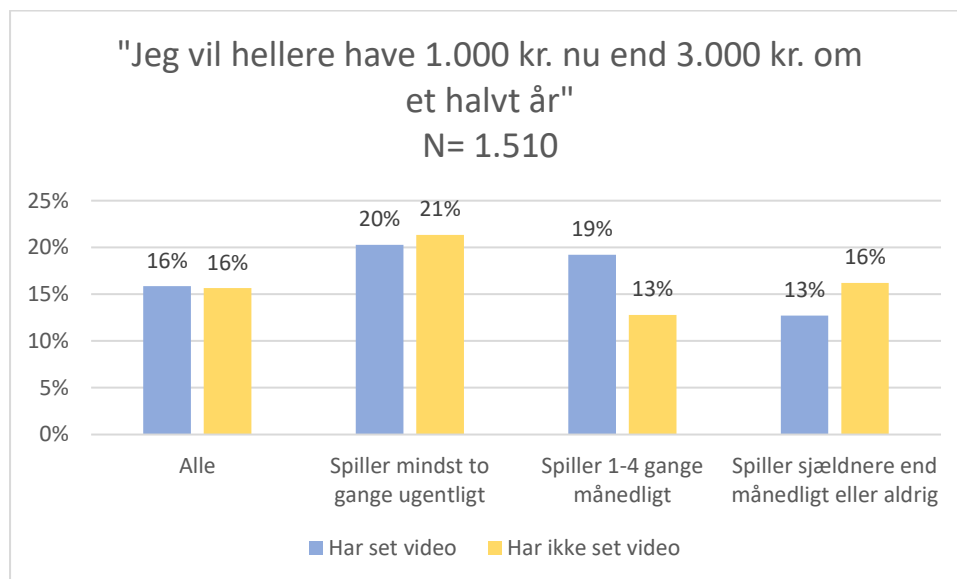
Der er imidlertid andre resultater som peger i retning af, at reklamen har en vis effekt.

Noget af det reklamer for pengespil kan gøre er at skruer på vores evne til at behovsudsætte. Reklamerne kan populært sagt stimulere vores lyst til at få forløsning og spille nu snarere

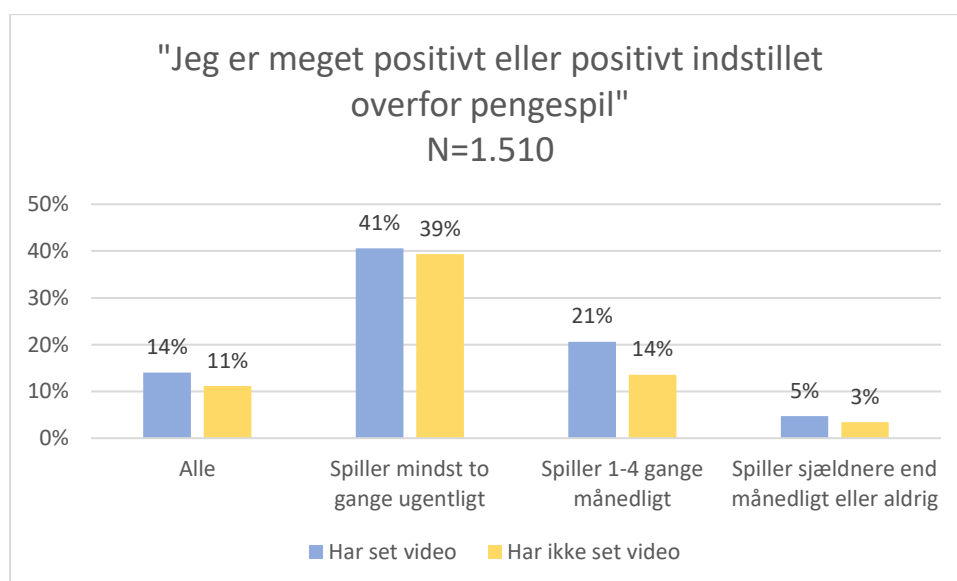
end at vente. Særligt folk der har et problematisk forhold til spil kan have svært ved at udsætte deres behov og kan "komme til" at spille deres penge op, som de har adgang til nu, selvom de egentlig skulle række til en hel måned.

Derfor var vi interesseret i, om det påvirkede den umiddelbare evne til behovsudsættelse at have set reklamen. Det gør vi ved at spørge til, om man helst vil have 1.000 kr. nu eller 3.000 kr. om et halvt år. Kan man behovsudsætte, er det vores logik, at man hellere vil have tre gange så mange penge senere.

Her ser vi, at andelen af dem, som spiller 1-4 gange månedligt som helst vil have 1.000 kr. nu, er signifikant større blandt dem som har set videoen. Her foretrækker 19 pct. de 1000 kr. nu mod 13 pct. blandt dem, der ikke har set videoen.

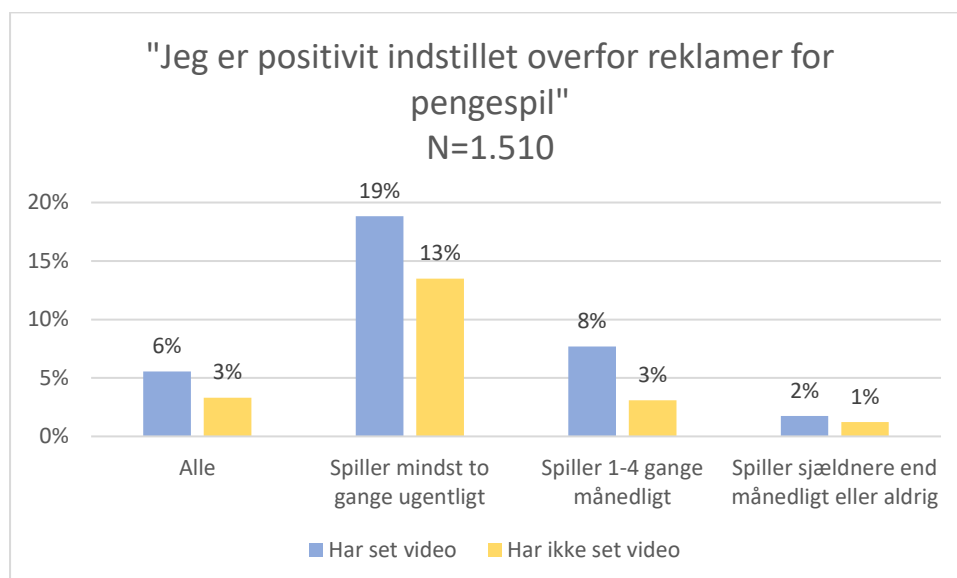


Vi ser samtidig, at de der spiller 1-4 gange månedligt tilsyneladende, påvirkes mest af reklamen, når det kommer til selve holdningen til pengespil. Også her er der nemlig statistisk signifikant forskel på andelen, der er meget positivt eller positivt indstillet overfor pengespil. Blandt dem der har set reklamen er det 21 pct., mens andelen er 14 pct. for dem, der ikke har.



Et lignende mønster genfinder vi, når vi spørger til, hvordan man er indstillet overfor reklamer for pengespil. Her er der generelt ret få, som er positivt indstillet, men blandt dem,

der spiller 1-4 gange månedligt svarer otte pct. der har set videoen, at de er meget positivt eller positivt indstillet overfor tre pct., der ikke har set videoen. Samlet svarer seks pct. af dem, der har set videoen, at de er meget positivt eller positivt indstillet mod tre pct., som ikke har set videoen. Også denne forskel er statistisk signifikant.

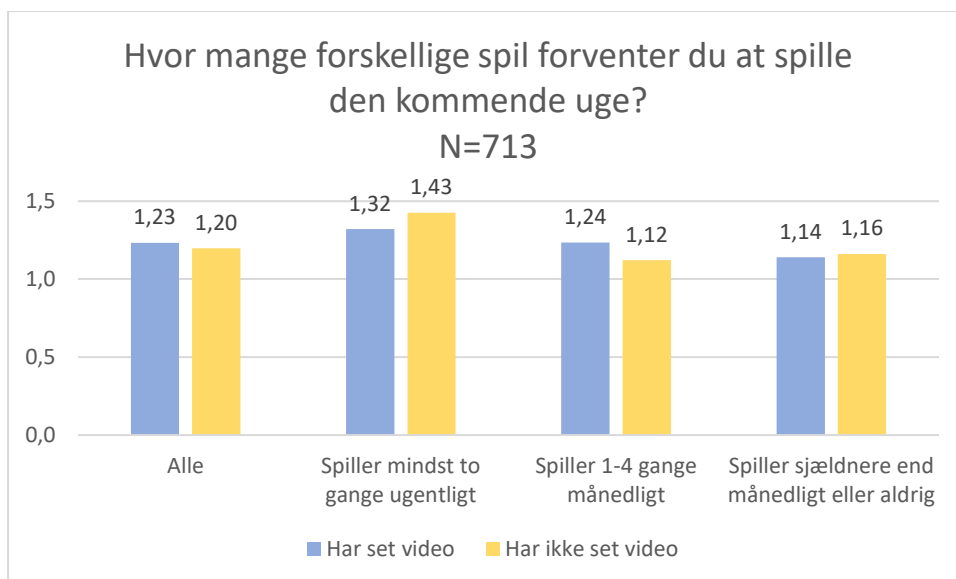


Et sidste forhold som er statistisk signifikant på tværs af de to grupper er, hvor mange typer af pengespil, som de der forventer at spille pengespil forventer at spille. En række muligheder såsom "væddemål på internettet", "fysisk kasino", "poker på internettet" m.fl. blev listet op.

Her svarer de der spiller 1-4 gange månedligt og som har set videoen, at de vil spille i gennemsnit 1,24 forskellige typer af spil, mens dem der ligeledes spiller 1-4 gange månedligt, men ikke har set videoen, at de vil spille 1,12 forskellige spil.

Forskellen i gennemsnit er altså statistisk signifikant, og den svarer til, at videoen gør, at spillere, der spiller 1-4 gange månedligt, vil spille ti pct. flere forskellige slags spil i gennemsnit.

Blandt dem der spiller mindst to gange ugentligt, er mønsteret, at de der ikke har set videoen tilsyneladende, angiver flere forskellige typer af spil end dem, der har set videoen. Denne forskel er imidlertid ikke statistisk signifikant, hvilket bl.a. skyldes, at der er færre respondenter og dermed større usikkerhed i gruppen af folk, der spiller mere end to gange om ugen sammenlignet med dem, der spiller sjældnere.



Alt i alt tegnes et billede af, at der ikke er store, generelle forskelle på dem, som har set reklamen og dem, som ikke har.

De forskelle der er, lader til især at være i gruppen af folk, der spiller 1-4 gange i måneden. Altså dem som ikke spiller meget ofte, men dog gør det fast og tilbagevendende. Her er der visse forskelle i besvarelserne blandt dem, som har set reklamen og dem, som ikke har.

Lige præcis denne gruppe lader til at være særligt påvirkelig af reklamerne i forhold til deres behovsudsættelse, holdninger til pengespil og forventede kommende spil.

Dette passer også med fund i tidligere undersøgelser, der viser, at reklamers effekt er størst blandt dem, som er på nippet til at udvikle et problematisk forhold til spil. Dvs. ikke dem som allerede er afhængige af spil eller dem som er helt styr på deres spil, men snarere dem, hvor spillets omfang måske er ved at skride lidt for dem.

Biometriske målinger

I samarbejde med Psykologisk Institut på Syddansk Universitet blev udført biometriske målinger af effekten af spilreklamer.

29 deltagere blev i juni 2021 rekrutteret til 3 grupper:

- Gruppe 1: Ti deltagere, som ingen erfaring har med online væddemål eller kasino
- Gruppe 2: Ti deltagere, som har erfaring med online væddemål eller kasino.
- Gruppe 3: Ni deltagere, som har en spilafhængighed, rekrutteret fra Center for Ludomani

Vi foretog tre biometriske målinger:

- **Elektrodermal aktivitet (EDA)**: måling af elektrisk aktivitet i huden. EDA måler svedproduktion i håndfladen, som er en afledt effekt af arousal-aktiviteten i hjernen. EDA måles med to elektroder på deltagerens håndflade.
- **Hjerterytmeariabilitet**: HRV er slag-til-slag variationen i pulsen dvs. variationen i tidsintervallerne mellem hjerteslagene. HRV måles i millisekunder (ms) via Firstbeat Bodyguard 2, som påføres med to elektroder under højre kraveben og under venstre ribben. Hjerterytmeariabiliteten fortæller os om stressniveauet hos den, som testes.
- **Eyetracking**: Deltagernes øjenbevægelser hen over reklamefilmene måles med Real Eye gennem computerens webcam.

Testen blev udført ved, at deltagerne mødte op på Syddansk Universitet, hvor de så tre reklamefilm for pengespil fra Danske Spil, Unibet eller LeoVegas samt en *kontrolreklame* fra Arla for at kunne skelne en evt. "reklameeffekt" fra effekten af at se netop spilreklamer.

Forud for testen blev indledningsvis bedt om at slappe af i fem minutter således, der kunne foretages en baseline (hvile)-måling.

Resultater

Der var ingen signifikante forskelle på de tre grupper i deres svedproduktion eller hjerterytmeariabilitet.

Der syntes imidlertid at tegne sig et billede af, at grupperne 1 og 2 reagerede mere på reklamen fra LeoVegas end de spilafhængige i gruppe 3, men det kan også være udtryk for statistisk usikkerhed, idet forskellen ikke var statistisk signifikant.

Ved eyetracking var der imidlertid en klar forskel på, hvad grupperne orienterede sig efter.

I reklamerne var der med tekst oplysning om, at man skulle være mindst 18 år, henvisning til hjælpelinjen Stop Spillet og til selvudelukkelse via ROFUS. Det er imidlertid ikke noget, de spilafhængige dvæler ved. Deres øjne fokuserer simpelthen på andre dele af reklamen.

Det var konsistent på tværs af reklamer, at de spilafhængige i mindre grad end de to andre grupper lod til at lade deres øjne dvæle ved denne information.

Det er et interessant fænomen. Måske skyldes det, at de spilafhængige er blevet eksponeret for så mange reklamer, at de godt ved det står der og hvad der står, at de ikke tænker mere over det. Men det understreger i hvert fald, at mere information på traditionelle måder nok næppe er nok, hvis man vil i dialog med denne målgruppe, fordi de i dette tilfælde i hvert fald end ikke ænser den.

Tværgående betragtninger

På tværs af de to eksperimenter kan vi konkludere, at spilreklamer har en effekt, men at vi kun kan måle den som relativt begrænset.

Vi kan se, at spilafhængige konkret ser andre steder hen på reklamerne, ligesom vi kan se, at særligt de lavfrekvente spillere påvirkes på forskellige måder af reklamerne. Den helt umiddelbare forventning om at spille pengespil den kommende uge lader videoen dog til at påvirke negativt.

Der er imidlertid ikke noget at se på hjerterytm, svedproduktion og en række af spørgsmålene om lysten til at spille. Det kan tyde på, at reklamerne ikke har så stor effekt.

Det kan også hænge sammen med en svaghed ved vores eksperimentelle analysedesign. For selvom vi vurderer, at vores resultater her er mere retvisende og valide i vurderingen af effekten af spilreklamer end tidligere undersøgelser, som udelukkende baserer sig på spørgeskemaundersøgelser, er der forskel på at svare på en spørgeskemaundersøgelse eller deltage i et eksperiment på et universitet frem for at sidde med mobilen derhjemme foran en fodboldkamp.

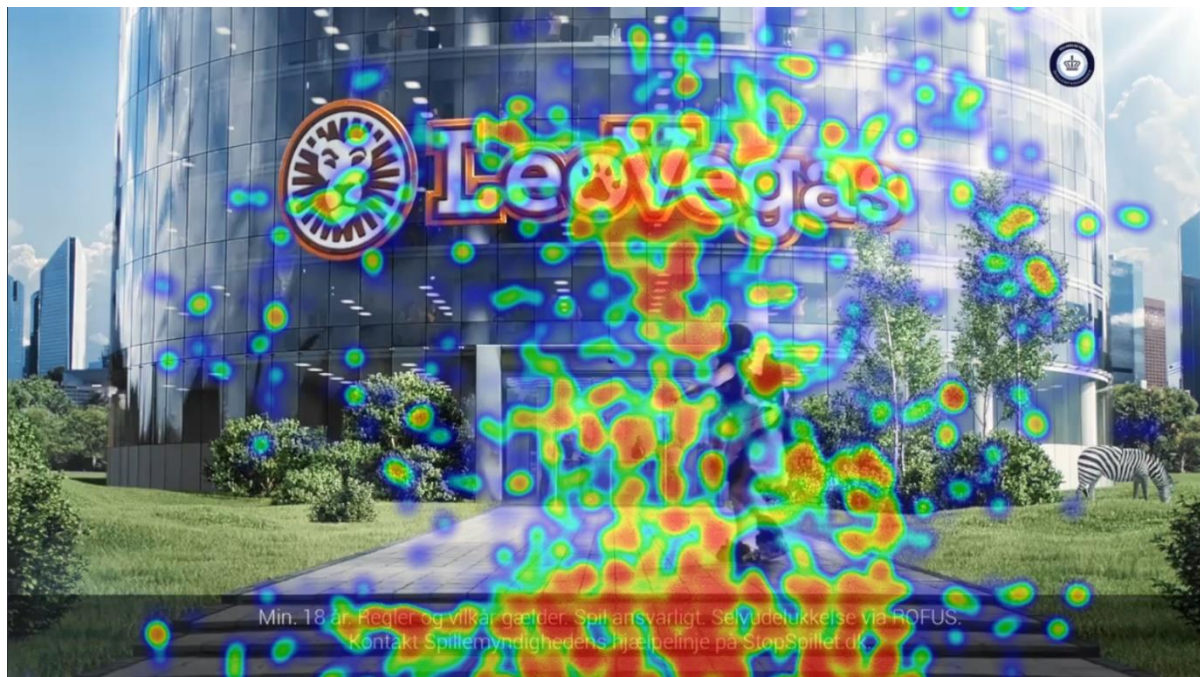
Det kunne være interessant at komme endnu tættere på spillerne i det øjeblik, de eksponeres for en spilreklame "naturligt" med fx biometriske målinger. Det kunne eksempelvis være en fodboldkamp, hvor man hjemme i sofaen fik målt sin puls eller hjerterytm på en måde, som man ikke ellers lagde mærke til.

Resultaterne fra vores eksperimenter her peger på, at den direkte effekt af spilreklamer er begrænset på spillelysten, men vi har samtidig anvist, hvordan man kan foretage endnu mere nuancerede undersøgelser heraf, som kan være interessante.

Illustration af blikretning

Nedenfor ses de aggregerede blikke i eyetrackingen for de tre grupper. I hele LeoVegas-reklamen står informationsbjælken nede i bunden, som nogle altså bruger mere tid på at afkode end andre. Jo rødere og større en markering, desto mere intenst bliver der kigget det pågældende sted i løbet af reklamens 30 sekunder.

Blikretningen i LeoVegas-reklamen for personer uden spilerfaring



Blikretningen i LeoVegas-reklamen for personer med spilerfaring



Blikretningen i LeoVegas-reklamen for personer med spilafhængighed



Om /KL.7

Ovenstående test af effekten af spilreklamer på spilleadfærden er udført af /KL.7 – en del af Implement Consulting Group.

/KL.7 har siden 2011 været specialistvirksomhed indenfor adfærdsdesign og -analyse. De er eksperter i at kortlægge, hvad mennesker *faktisk* gør og ikke ”kun”, hvad de *siger*, de gør. /KL.7 assisterer virksomheder og myndigheder med strategiske opgaver, hvor tilvejebringelse af dybe psykologiske indsigter og forståelse for menneskelig adfærd er afgørende for succes.

Derfor bruger /KL.7 ofte andre metoder end de sædvanlige for at komme så tæt på at kunne afdække den faktiske adfærd som muligt. I dette tilfælde ses det ved, at spørgeskemaet er formuleret på en særlig måde og at deltagerne heri er delt i to grupper, hvilket muliggør målingen af forskellen på de to.

De biometriske målinger foretaget af Syddansk Universitet er eksempler på metoder, hvor kroppen spontant reagerer, før vi kan efterrationalisere overfor os selv om, hvorfor vi gør som vi gør. Så også her er en alternativ kilde til viden om den faktiske adfærd.

Det anvendte spørgeskema

SPØRGSMÅL 1

Hvor sandsynligt er det, at du vil spille pengespil inden for den næste uge?

- Det er meget usandsynligt
- Det er usandsynligt
- Det er i nogen grad sandsynligt
- Det er sandsynligt
- Det er meget sandsynligt

SPØRGSMÅL 1A: Til dem der svarer, at det som minimum i nogen grad er sandsynligt

Hvor mange penge tror du, at du vil bruge på spil i den kommende uge?

Skriv et beløb i kr.

SPØRGSMÅL 2

I hvor høj grad har du lyst til at spille pengespil lige nu?

- I meget lav grad
- I lav grad
- I nogen grad
- I høj grad
- I meget høj grad

SPØRGSMÅL 3

Forestil dig, at du bliver tilbudt nogle penge. Du kan enten få 1.000 kr. nu eller 3.000 kr. om et halvt år. Hvad vælger du?

- 1.000 kr. nu
- 3.000 kr. om et halvt år

SPØRGSMÅL 4

Forestil dig nu, at du får 5.000 kr. Hvordan tror du, at du ville bruge dem?

- Jeg ville nok bruge dem alle sammen nu
- Jeg ville nok bruge de fleste penge nu og sætte lidt til side
- Jeg ville nok bruge ca. halvdelen nu og sætte halvdelen til side
- Jeg ville nok bruge lidt nu, men sætte det meste til side
- Jeg ville nok sætte det hele til side

SPØRGSMÅL 5

Forestil dig det pengespil du vil spille næste gang (også selvom det er usandsynligt, at du vil spille om penge). Hvor stor tror du, at din chance er for at få flere penge ud end du spiller for?

- Ekstremt lille
- Meget lille

- Lille
- Hverken lille eller stor
- Stor
- Meget stor
- Ekstremt stor

SPØRGSMÅL 6

I hvor høj grad er du selv interesseret i pengespil?

- I meget lav grad
- I lav grad
- I nogen grad
- I høj grad
- I meget høj grad

Der er mange forskellige holdninger til pengespil. De næste spørgsmål handler om dine holdninger til pengespil.

SPØRGSMÅL 7

I Danmark er det i dag muligt at spille mange forskellige former for pengespil. Hvordan er du grundlæggende indstillet overfor pengespil?

- Meget negativt
- Negativt
- Hverken negativt eller positivt
- Positivt
- Meget positivt

SPØRGSMÅL 8

Hvordan er du grundlæggende indstillet overfor reklamer for pengespil?

- Meget negativt
- Negativt
- Hverken negativt eller positivt
- Positivt
- Meget positivt

SPØRGSMÅL 9

I nogle reklamer for pengespil indgår kendte personligheder som fx skuespillere, komikere eller sportsstjerner. Hvordan er du indstillet overfor, at der indgår kendte i reklamer for pengespil?

- Meget negativt
- Negativt
- Hverken negativt eller positivt
- Positivt
- Meget positivt

SPØRGSMÅL 10 (til dem der svarer, at det mindst i nogen grad er sandsynligt, at de vil spille den kommende uge i Spørgsmål 1)

Du svarede tidligere, at du sandsynligvis vil spille pengespil inden for den næste uge. Hvilke pengespil vil du spille?

Vælg gerne flere, hvis det er aktuelt

- i. Væddemål på internettet
- ii. Væddemål ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)
- iii. Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)
- iv. Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)
- v. Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal
- vi. Poker på internettet
- vii. Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)
- viii. Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet
- ix. Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked, eller bingo/banko på en fysisk lokation

SPØRGSMÅL 11A (dem der svarer i på spørgsmål 10)

Du svarede, at du vil spille væddemål på internettet inden for den næste uge. Vælg den/de udbydere, du regner med at spille hos nedenfor:

- Danske Spil (Oddset)
- Bet365
- Unibet
- Betfair
- 888
- Anden
- Ved ikke

SPØRGSMÅL 11B (dem der svarer ii på spørgsmål 10)

Du svarede, at du vil spille væddemål hos en fysisk forhandler inden for den næste uge. Vælg den/de udbydere, du regner med at spille hos nedenfor:

- Danske Spil (Oddset)
- Cashpoint
- Tipwin
- BetSpil
- 25syv
- Anden
- Ved ikke

SPØRGSMÅL 11C (dem der svarer iii på spørgsmål 10)

Du svarede, at du ville spille onlinekasino inden for den næste uge. Vælg den/de udbydere, du regner med at spille hos nedenfor:

- Danske Spil
- Spilnu
- Unibet

- Mr Green
- Spillehallen
- Anden
- Ved ikke

BILAG 6: SUPPLERENDE FIGURER OG TABELLER

Kapitel 6

Tabel 1: Baggrundskarakteristika for voksne opdelt efter PGSI-kategorier.

	Ingen spilleproblemer (N=3427)	Lavt niveau af spilleproblemer (N=251)	Moderat eller alvorlige spilleproblemer (N=166)
Køn (N=3844)			
Kvinde	51%	27%	23%
Mand	49%	73%*	77%*
Alder (N=3844)			
18-24	10%	22%*	22%*
25-39	24%	33%*	38%*
40-59	36%	32%	31%
60-79	30%	14%*	9%*
Uddannelse (N=3844)			
Jeg har ikke afsluttet en uddannelse	1%	2%	2%
Folkeskolens afgangsprøve	21%	22%	35%*
Erhvervsuddannelse	31%	33%	29%
Gymnasial ungdomsuddannelse	10%	16%*	12%
Kort videregående uddannelse	5%	5%	4%
Mellemlang videregående uddannelse	19%	13%*	14%
Lang videregående uddannelse	11%	9%*	5%*
Ph.d.-forskeruddannelse	1%	0%	0%
Arbejdsmarkedstilknytning (N=3844)			
Uden for arbejdsmarkedet	39%	41%	27%
I arbejde	61%	59%	73%
Indkomst (N=3567)			
0-119.999	14%	15%	9%
120.000-239.999	25%	26%	31%
240.000-359.999	23%	24%	16%
360.00-479.999	20%	20%	31%*
480.000-599.999	9%	7%	10%
600.000-719.999	4%	4%	2%
720.000 +	5%	4%	1%*
Civiltilstand (N=3747)			
Gift	52%	38%*	30%*
Samlevende	19%	24%	34%*
Enlig	21%	33%*	30%*
Fraskilt/enke/enkemand	9%	5%	6%
Fysisk helbred (N=3844)			
Rigtig godt/godt	78%	72%	64%*
Nogenlunde	18%	21%	24%
Dårligt/rigtig dårligt	4%	7%	12%*
Psykisk helbred (N=3844)			
Rigtig godt/godt	84%	73%*	65%*
Nogenlunde	12%	21%*	22%*
Dårligt/rigtig dårligt	4%	6%	13%*
Fået behandling for eller fået konstateret psykisk diagnose seneste år (N=3844)	9 %	16 %*	11 %
Kriminalitet (N=3830)			
Kriminalitet seneste år	1%	0%	3%*

Alkohol (N=3809)

0 genstande, drikker ikke alkohol	14%	12%	10%
0 genstande, drikker alkohol	26%	22%	15%*
1-7 genstande	44%	46%	42%
8-14 genstande	11%	9%	18%
15-21 genstande	4%	7%	16%*
+22 genstande	1%	4%*	0%

Stoffer (N=3825)

Taget stoffer seneste måned	2%	6%*	12%*
-----------------------------	----	------------	-------------

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede tal. For civiltilstand, indkomst, kriminalitet, alkohol og stoffer er svarkategorierne "ved ikke" og "ønsker ikke at oplyse" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen spilleproblemer" og den givne kategori er markeret med *.

Tabel 2: Spilleadfærden hos voksne opdelt på PGSI-kategorier

	Ingen spilleproblemer (N=3427)	Lavt niveau af spilleproblemer (N=251)	Moderat eller alvorlige spilleproblemer (N=166)
Pengespil seneste år (N=3844)	41%	90%*	95%*
Type pengespil seneste år (N=3844)			
Væddemål (betting) på internettet	6%	41%*	45%*
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler. Fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget på travbanen)	2%	8%*	21%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)	2%	17%*	49%*
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	1%	4%*	12%*
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	1%	7%*	13%*
Poker på internettet	1%	6%*	19%*
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	0%	3%*	8%*
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	9%	25%*	25%*
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	20%	31%*	24%
Andet. Angiv venligst:	9%	13%	5%
Enhed for online pengespil (N=689)			
<i>Kun personer der har spillet online pengespil seneste år</i>			
Computer	27%	27%	30%
Mobil/tablet	64%	65%	57%
Anvender computer og mobil/tablet lige hyppigt	9%	8%	13%
Lokation for fysisk pengespil (N=829)			
<i>Kun personer der har spillet online pengespil seneste år</i>			
Kiosk/tankstation/supermarked	93%	87%	56%
Kasino	2%	5%	18%*
Spillehal	0%	0%	7%*
Værtshus eller restaurant	2%	8%	13%*
Forsamlingshus	1%	0%	3%
Travbane	1%	0%	4%
Tidsforbrug på pengespil (N=902)			
<i>Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned</i>			
0-1 timer	92%	78%*	49%*
1-7 timer	2%	14%*	33%*
8-14 timer	0%	2%	10%*
15-21 timer	0%	1%	6%*
22-28 timer	0%	0%	0%
29-35 timer	0%	0%	2%
Mere end 35+ timer	0%	0%	0%
Ved ikke	5%	4%	0%
Alder ved første pengespil (N=1065)			
<i>Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil</i>			
0-8 år	1%	0%	0%
9-14 år	17%	20%	21%
15-17 år	19%	22%	20%
18-24 år	37%	40%	42%
24-39 år	17%	12%	14%
40-59 år	6%	3%	2%
60-79 år	2%	2%	0%
Type spil ved første pengespil (N=1064)			
<i>Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil</i>			
Væddemål (betting) på internettet	6%	19%*	21%*
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)	15%	27%*	26%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)	2%	2%	7%*

Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	4%	4%	2%
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	6%	11%	9%
Poker på internettet	2%	2%	0%
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	2%	4%	1%
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	6%	7%	7%
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	41%	11%*	12%*
Andet, angiv:	13%	11%	14%
Ved ikke	3%	1%	0%

Introducerede til pengespil (N=1064)

Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil

Et familiemedlem	33%	20%*	24%
En ven	26%	51%*	42%*
En kollega	3%	3%	5%
En influencer	0%	2%	4%*
Medier/reklamer	14%	10%	13%
Andet	5%	4%	5%
Ved ikke	19%	10%	8%

Pengespil iblandt venner og familie (N=3844)

Venner	13%	27%*	31%*
Familie	14%	7%*	6%*
Både venner og familie	17%	33%*	44%*
Hverken venner eller familie	26%	15%*	5%*
Ved ikke	30%	19%*	15%*

Familie som har/har haft pengespilsproblemer (N=3844)

	6%	10%	29%*
--	----	-----	-------------

Spiller alene eller sammen med andre? (N=902)

Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned

Ja, jeg spiller primært sammen med venner	7%	17%*	28%*
Ja, jeg spiller primært sammen med familie	9%	7%	1%*
Ja, jeg er en del af en spilleklub, som jeg primært spiller med	1%	2%	2%
Ja, jeg spiller primært med andre, som ikke er beskrevet ovenfor, angiv venligst	1%	0%	0%
Nej, jeg spiller primært alene	81%	73%	69%

Indskud til pengespil seneste måned (N=901)

Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned

Gns. beløb	304 kr.	943 kr.*	3,096 kr.*
Median	200	200	500

Overskud/underskud fra pengespil seneste måned (N=821)

Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned

Gns. beløb	-	85 kr.	448 kr.	2,154 kr.*
Median		-100	-93	-150

Kendskab til licens blandt udbydere (N=1020)

Kun personer som har spillet online pengespil seneste år

Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har licens</u> til at udbyde pengespil	68%	76%	73%
Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har ikke licens</u> til at udbyde pengespil	0%	0%	3%*
Ja, jeg benytter både selskaber, som har licens til at udbyde pengespil, og selskaber, som ikke har	1%	1%	5%
Nej, det ved jeg ikke	31%	23%	19%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For type pengespil seneste år er svarkategorien "ved ikke" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen spilleproblemer" og den givne kategori er markeret med *.

Tabel 3: Baggrundskarakteristika for børn og unge opdelt efter PGSI-kategorier

	Ingen spilleproblemer (N=1607)	Lavt niveau af spilleproblemer (N=57)	Moderat eller alvorlige spilleproblemer (N=45)
Køn (N=1705)			
Pige	52%	22%	13%
Dreng	48%	78%*	87%*
Alder (N=1709)			
12-14 år	50%	32%*	37%
15-17 år	50%	68%*	63%
Hvem bor den unge med (N=1705)			
Begge mine forældre	74%	65%	71%
Den ene af mine forældre	26%	33%	23%
En værge som ikke er min forældre	0%	0%	0%
Jeg bor alene	1%	2%	7%*
Hvilke af den unges forældre er i arbejde (N=1705)			
Begge mine forældre	86%	79%	78%
Den ene af mine forældre	13%	16%	16%
Ingen af mine forældre	1%	5%*	7%*
Den unges beskæftigelse (1705)			
Folkeskole	64%	48%*	40%*
10. klasse/efterskole	8%	15%	14%
Erhvervsuddannelse (teknisk skole/landbrugsskole/merkantil erhvervsuddannelse)	4%	3%	7%
Gymnasial uddannelse (STX/HTX, HHX, HF)	21%	30%	33%
Fuldtidsarbejde	1%	0%	0%
Deltidsarbejde	0%	0%	2%
Uden for beskæftigelse	1%	3%	4%*
Har et fritidsjob (N=1659)	40%	55%*	42%
Månedlig indkomst fra fritidsjob (N=679)			
<i>Kun unge som har et fritidsjob</i>			
0-500 kr.	26%	20%	6%
501-1.000 kr.	19%	16%	6%
1.001-2.000 kr.	22%	19%	11%
2.001-3.000 kr.	18%	29%	44%*
3.001-4.000 kr.	7%	10%	6%
4.001-5.000 kr.	4%	3%	6%
Mere end 5.000 kr.	4%	3%	22%*
Får lommepenge (N=1705)	63%	64%	60%
Hvor mange lommepenge pr. måned (N=1074)			
<i>Kun unge som får lommepenge</i>			
0-100 kr.	19%	14%	8%
101-300 kr.	45%	38%	52%
301-500 kr.	21%	22%	15%
501-1.000 kr.	12%	21%	11%
Mere end 1.000 kr.	3%	5%	15%*
Fysisk helbred (N=1709)			
Rigtig godt/godt	91%	86%	83%
Nogenlunde	8%	14%	9%
Dårligt/rigtig dårligt	1%	0%	9%*
Psykisk helbred (N=1709)			
Rigtig godt/godt	85%	81%	87%
Nogenlunde	12%	12%	8%
Dårligt/rigtig dårligt	3%	7%	4%
Fået behandling for eller fået konstateret psykisk diagnose seneste år (N=1709)	7%	11%	13%
Kriminalitet seneste år (N=1700)	1%	11%*	4%

Prøvet at drikke alkohol (N=1705)	60%	87%*	67%
Alkohol (N=1030)			
<i>Kun unge som har angivet de har prøvet at drikke alkohol</i>			
0 genstande, drikker ikke alkohol	23%	15%	17%
0 genstande, drikker alkohol	38%	32%	27%
1-7 genstande	27%	20%	20%
8-14 genstande	8%	24%*	16%
15-21 genstande	2%	8%*	10%*
+22 genstande	1%	2%	10%*
Taget stoffer seneste år (N=1699)	1%	3%	10%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For forældre i arbejde, kriminalitet og alkohol er svarkategorierne "ved ikke" og "ønsker ikke at oplyse" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen spilleproblemer" og den givne kategori er markeret med *.

Tabel 4: Spilleadfærden hos børn og unge opdelt på PGSI-kategorier

	Ingen spilleproblemer (N=1607)	Lavt niveau af spilleproblemer (N=57)	Moderat eller alvorlige spilleproblemer (N=45)
Spillet pengespil seneste år (N=1709)	14%	84%*	84%*
Type pengespil seneste år (N=1709)			
Væddemål (betting) på internettet	2%	33%*	49%*
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler. Fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget på travbanen)	1%	6%*	11%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)	1%	19%*	19%*
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	0%	0%	0%
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	1%	9%*	9%*
Poker på internettet	0%	10%*	17%*
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	1%	5%*	6%*
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	0%	2%	13%*
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	6%	16%*	11%
Andet. Angiv venligst:	5%	29%*	20%*
Jeg har ikke spillet pengespil seneste år	84%	12%*	7%*
Enhed for online pengespil (N=109)			
<i>Kun personer som har spillet online pengespil seneste år</i>			
Computer	39%	58%	67%*
Mobil/tablet	55%	29%*	27%*
Anvender computer og mobil/tablet lige hyppigt	7%	13%	6%
Lokation for fysisk pengespil (N=69)			
<i>Kun personer som har spillet fysisk pengespil seneste år</i>			
Kiosk/tankstation/supermarked	85%	73%	67%
Kasino	2%	0%	0%
Spillehal	4%	13%	0%
Værtshus eller restaurant	4%	0%	22%*
Forsamlingshus	4%	0%	11%
Travbane	2%	13%	0%
Tidsforbrug på pengespil (N=67)			
<i>Kun personer der har brugt penge seneste måned på pengespil</i>			
0-1 timer	93%	77%	53%*
1-7 timer	4%	18%	29%*
8-14 timer	0%	0%	6%
15-21 timer	0%	0%	6%
22-28 timer	0%	0%	6%
29-35 timer	4%	5%	0%
Mere end 35+ timer	0%	0%	0%
Spiller alene eller sammen med andre? (N=67)			
<i>Kun personer der har brugt penge seneste måned på pengespil</i>			
Ja, jeg spiller primært sammen med venner	49%	63%	64%
Ja, jeg spiller primært sammen med familie	26%	5%	0%
Ja, jeg er en del af en spilleklub, som jeg primært spiller med	0%	0%	0%
Ja, jeg spiller primært med andre, som ikke er beskrevet ovenfor, angiv venligst	0%	5%	6%
Nej, jeg spiller primært alene	25%	27%	30%
Alder ved første pengespil (N=174) <i>Kun unge som har angivet en alder ved debut for pengespil</i>			
0-8 år	9%	6%	0%
9-14 år	65%	52%	66%
15-17 år	26%	42%	34%

Type spil ved første pengespil (N=187) Kun unge som har angivet en alder ved debut for pengespil

Væddemål (betting) på internettet	21%	31%	36%
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)	2%	0%	14%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online spilleautomater)	5%	13%	7%
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	0%	3%	0%
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	3%	8%	0%
Poker på internettet	0%	0%	11%
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	5%	5%	4%
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	2%	3%	0%
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	35%	16%*	4%*
Andet, angiv:	21%	13%	16%

Hvem introducerede den unge til pengespil (N=187) Kun unge som har angivet en alder ved debut for pengespil

Et familiemedlem	43%	35%	12%*
En ven	30%	39%	54%*
En influencer	2%	5%	7%
Medier/reklamer	6%	13%	11%
Andet	8%	0%	8%

Venner eller familie der spiller pengespil (N=1709)

Venner	9%	30%*	34%*
Familie	26%	21%	18%
Både venner og familie	11%	29%*	17%
Hverken venner eller familie	33%	7%*	15%*

Familie som har/har haft pengespilsproblemer (N=1709)

	3%	7%	11%*
--	----	----	-------------

Indskud til pengespil seneste måned (N=67)

Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned

Gns. beløb	184 kr.	190 kr.	809 kr.*
Median	100	100	500

Overskud/underskud fra pengespil seneste måned (N=67)

Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned

Gns. beløb	162 kr.	295 kr.	917 kr.
Median	0	0	-35

Kendskab til licens blandt udbydere (N=197)

Kun unge der har spillet pengespil online seneste år

Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har licens</u> til at udbyde pengespil	30%	42%	42%
Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har ikke licens</u> til at udbyde pengespil	1%	2%	3%
Ja, jeg benytter både selskaber, som har licens til at udbyde pengespil, og selskaber, som ikke har	1%	10%*	0%
Nej, det ved jeg ikke	69%	46%*	55%

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For pengespil seneste år er svarkategorierne "ved ikke" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen spilleproblemer" og den givne kategori er markeret med *.

For spørgsmålet om alder ved debut for pengespil er 13 besvarelser sorteret fra, fordi den unge har angivet en debutalder som er højere end den unges aktuelle alder.

Tabel 5 og 6 viser resultaterne af en række logistiske regressionsmodeller, der estimerer sandsynligheden for at have pengespilsproblemer. Den afhængige variabel er kategorisk med to mulige udfald som er hvorvidt respondenterne har pengespilsproblemer eller ej. De uafhængige variable er en række baggrundskarakteristika, hvor den logistiske regressionsmodel estimerer effekten af de enkelte karakteristika på sandsynligheden for at have pengespilsproblemer kontrolleret for de resterende baggrundskarakteristika. Modellen er således:

$$\Pr(y_i = 1|x_i) = \frac{\exp(\beta_0 + \beta_1 X_i)}{1 + \exp(\beta_0 + \beta_1 X_i)},$$

hvor $\Pr(y_i = 1|x_i)$ angiver sandsynligheden for, at respondenterne har pengespilsproblemer. X_i er et sæt af baggrundskarakteristika for respondenterne, som varierer mellem model 1 og model 2. I model 1 er udelukkede baggrundskarakteristika om køn, alder, civiltilstand, uddannelse, arbejdsmarkedstilknytning og indkomst, mens model 2 derudover inkluderer helbred, rusmiddelforbrug og kriminalitet.

Tabel 5: Resultater fra regresionsanalyser, der estimerer sandsynligheden (odds-ratioen) for at have pengespilsproblemer (moderate eller alvorlige pengespilsproblemer). [Kun voksne](#)

	Model 1 (N=3787)	Model 2 (N=3737)
Køn		
Kvinde	1	1
Mand	3,28 * (0,96)	2,50* (0,76)
Alder		
18-24	6,33* (3,13)	6,86* (3,72)
25-39	4,94* (2,23)	4,91* (2,44)
40-59	2,29 (0,99)	2,03 (0,89)
60-79	1	1
Civiltilstand		
Gift	1	1
Samlevende	1,78 (0,56)	1,44 (0,48)
Enlig	1,23 (0,41)	1,03 (0,37)
Fraskilt/enke/enkemand	1,57 (0,71)	1,59 (0,84)
Andet/ved ikke	0,88 (0,54)	0,84 (0,56)
Uddannelse		
Jeg har ikke afsluttet en uddannelse	1	1
Folkeskolens afgangsprøve	1,08 (0,73)	1,07 (0,84)
Erhvervsuddannelse	0,46 (0,30)	0,44 (0,34)
Gymnasial ungdomsuddannelse	0,47 (0,33)	0,49 (0,40)
Kort videregående uddannelse	0,41 (0,30)	0,42 (0,36)
Mellemlang videregående uddannelse	0,40 (0,27)	0,42 (0,34)
Lang videregående uddannelse	0,21* (0,16)	0,20 (0,17)
Ph.d.-forskeruddannelse	1 (tom kategori)	1 (tom kategori)
Arbejdsmarkedstilknytning		
Uden for arbejdsmarkedet	1	1
I arbejde	1,85 (0,71)	2,22* (0,85)
Indkomst		
0-119.999	1	1
120.000-239.999	3,30* (1,51)	3,19* (1,47)
240.000-359.999	1,32 (0,72)	1,40 (0,78)
360.00-479.999	3,07* (1,71)	3,25* (1,87)
480.000-599.999	2,53 (1,55)	2,87 (1,83)
600.000-719.999	0,94 (0,76)	1,16 (0,98)
720.000 +	0,55 (0,43)	0,62 (0,51)
Vil ikke svare	0,42 (0,39)	0,43 (0,42)
Ved ikke	0,91 (0,89)	0,43 (0,84)
Fysisk helbred		
Rigtig godt/godt	-	1
Nogenlunde	-	1,25 (0,46)

Dårligt/rigtig dårligt	-	3,18 * (1,63)
Psykisk helbred		
Rigtig godt/godt	-	1
Nogenlunde	-	1,79 (0,67)
Dårligt/rigtig dårligt	-	1,19 (0,90)
Alkohol		
0 genstande, drikker ikke alkohol	-	1
0 genstande, drikker alkohol	-	0,86 (0,42)
1-7 genstande	-	1,76 (0,87)
8-14 genstande	-	3,05* (1,65)
15-21 genstande	-	4,71* (2,57)
+22 genstande	-	1 (tom kategori)
Ved ikke	-	3,93 (3,80)
Kriminalitet seneste år		
Nej	-	1
Ja	-	1,03 (1,41)
Ønsker ikke at oplyse	-	10,16* (10,03)
Stoffer seneste år		
Nej	-	1
Ja	-	0,52 (0,24)
Ønsker ikke at oplyse	-	1,01 (1,43)
Konstant	0,02* (0,00)	0,02* (0,00)
Pseudo R ²	0,14	0,21

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. Referencekategorierne for odds ratioen er angivet med koefficienten 1.

Standardfejl i parentes. Med * er markeret signifikante sammenhænge med p-værdi under 0,05.

For kategorien "Ph.d.-forskeruddannelse" er angivet odds 1, altså ingen effekt, fordi der ingen personer i datasættet er i denne kategori og har moderate eller alvorlige pengespilsproblemer. Tilsvarende er kategorien for "+22 genstande" også angivet som odds 1, altså ingen effekt, fordi der ingen personer er i datasættet som har angivet at drikke den mængde alkohol og som samtidigt har moderate eller alvorlige pengespilsproblemer.

Tabel 6: Resultater fra regresionsanalyser, der estimerer sandsynligheden (odds-ratioen) for at have pengespilsproblemer (moderate eller alvorlige pengespilsproblemer). [Kun børn og unge](#)

	Model 1 (N=1649)	Model 2: (N=1643)
Køn		
Pige	1	1
Dreng	7,69* (3,73)	7,24* (3,46)
Alder		
12-14 år	1	1
15-17 år	0,60 (0,42)	0,50 (0,35)
Hvem bor den unge med		
Begge mine forældre	1	1
Den ene af mine forældre	0,94 (0,37)	0,87 (0,39)
En værgesom ikke er min forældre	1 (tom kategori)	1 (tom kategori)
Jeg bor alene	4,26 (5,45)	5,01 (7,05)
Hvilke af den unges forældre er i arbejde		
Begge mine forældre	1	1
Den ene af mine forældre	1,71 (0,80)	1,75 (0,87)
Ingen af mine forældre	3,65 (3,34)	3,45 (4,09)
Ved ikke	1 (tom kategori)	1 (tom kategori)
Den unges beskæftigelse		
Folkeskole	1	1
10. klasse/efterskole	3,80 (3,34)	4,18 (3,30)
Erhvervsuddannelse (teknisk skole/landbrugsskole/merkantil erhvervsuddannelse)	2,90 (2,56)	2,37 (2,16)
Gymnasial uddannelse (STX/HTX, HHX, HF)	3,92* (2,64)	3,85 (2,67)
Har fritidsjob		
Ja	-	1
Nej	-	1,08 (0,35)
Får lomme penge		
Ja	-	1
Nej	-	0,92 (0,31)
Fysisk helbred		
Rigtig godt/godt	-	1
Nogenlunde	-	1,18 (0,75)
Dårligt/rigtig dårligt	-	17,65 (27,24)
Psykisk helbred		
Rigtig godt/godt	-	1
Nogenlunde	-	0,63 (0,40)
Dårligt/rigtig dårligt	-	0,40 (0,76)
Kriminalitet seneste år		
Ja	-	0,75 (1,00)
Nej	-	1
Ønsker ikke at oplyse	-	5,25 (8,59)
Prøvet at drikke alkohol		
Ja	-	1
Nej	-	0,82 (0,33)
Taget stoffer seneste år		
Ja	-	1
Nej	-	0,20 (0,17)
Ønsker ikke at oplyse	-	1 (tom kategori)
Konstant	0,00* (0,01)	0,02* (0,02)
Pseudo R ²	0,11	0,14

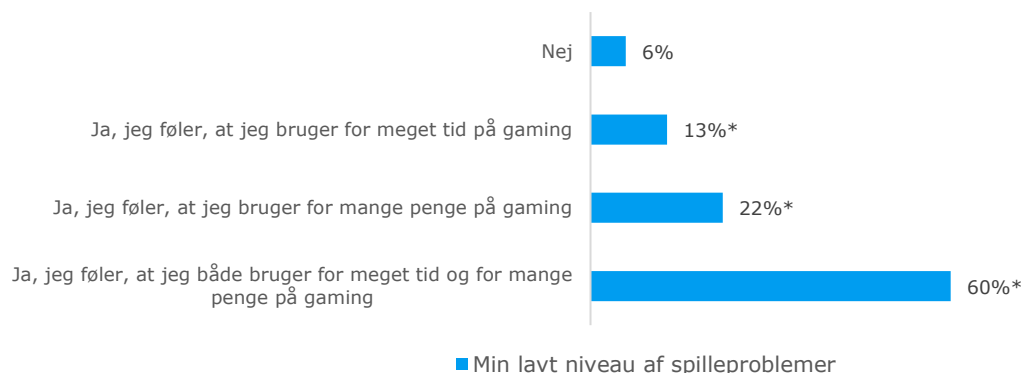
Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. Referencekategorierne for odds ratioen er angivet med koefficienten 1.

Standardfejl i parentes. Med * er markeret signifikante sammenhænge med p-værdi under 0,05.

For kategorien "En værgesom ikke er min forældre" er angivet odds 1, altså ingen effekt, fordi der ingen personer er i datasættet fra denne kategori som har moderate eller alvorlige pengespilsproblemer. Tilsvarende er gældende for kategorien "Ved ikke" for spørgsmålet om forældres arbejde, og kategorien "Ønsker ikke at oplyse" for spørgsmålet om stofforbrug seneste år.

Kapitel 7

Figur 1: Oplevelse af egen gaming som problematisk og pengespilsproblemer



Note: N= 1065. Vægtede data. Ved ikke svar er ikke medtaget i analysen. Signifikante forskelle mellem "Nej" og de enkelte kategorier er markeret med *. Spørgsmålet der er stillet ift. gaming er "Oplever du, at din gaming er problematisk?".

Tabel 7: Resultater fra regresionsanalyse, der estimerer sandsynligheden (odds-ratioen) for at have pengespilsproblemer (moderate eller alvorlige pengespilsproblemer) kontrolleret for demografisk/socioøkonomiske forhold og brugen af skins og køb af loot boxes. [Kun børn og unge](#)

	Model 1 (N=964)
Købt lootboxes	
Ja	2,68* (1,29)
Nej	1
Byttet, købt solgt eller betalt med skins	
Ja	2,50* (1,12)
Nej	1
Køn	
Pige	1
Dreng	1,36 (0,78)
Alder	
12-14 år	1
15-17 år	0,54 (0,39)
Hvem bor den unge med	
Begge mine forældre	1
Den ene af mine forældre	1,01 (0,47)
En værge som ikke er min forældre	1 (tom kategori)
Jeg bor alene	1 (tom kategori)
Hvilke af den unges forældre er i arbejde	
Begge mine forældre	1
Den ene af mine forældre	1,73 (1,08)
Ingen af mine forældre	12,29* (14,64)
Ved ikke	1 (tom kategori)
Den unges beskæftigelse	
Folkeskole	1
10. klasse/efterskole	4,94 (4,32)
Erhvervsuddannelse (teknisk skole/landbrugsskole/merkantil erhvervsuddannelse)	3,95 (4,02)
Gymnasial uddannelse (STX/HTX, HHX, HF)	3,98 (3,24)
Har fritidsjob	
Ja	1
Nej	1,14 (0,44)
Får lommepenge	

Ja	1
Nej	0,90 (0,37)
Fysisk helbred	
Rigtig godt/godt	1
Nogenlunde	1,23 (0,78)
Dårligt/rigtig dårligt	0,77 (1,09)
Psykisk helbred	
Rigtig godt/godt	1 (tom kategori)
Nogenlunde	0,77 (1,09)
Dårligt/rigtig dårligt	
Kriminalitet seneste år	
Ja	1,08 (1,29)
Nej	1
Ønsker ikke at oplyse	1 (tom kategori)
Prøvet at drikke alkohol	
Ja	1
Nej	1,47 (0,60)
Taget stoffer seneste år	
Ja	1
Nej	0,25 (0,32=)
Ønsker ikke at oplyse	1 (tom kategori)
Konstant	
Pseudo R ²	0,02* (0,03) 0,13

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. Referencekategorierne for odds ratioen er angivet med koefficienten 1. Standardfejl i parentes. Med * er markeret signifikante sammenhænge med p-værdi under 0,05. For en række kategorier er angivet værdien 1 efterfulgt af bemærkningen tom kategori. Dette betyder, at der for den givne kategori ikke er nogen i datasættet som har moderate eller alvorlige pengespilsproblemer, og derfor er odds ratio 1.