

September 2022



Spil med måde

9 forslag til forebyggelse af spilafhængighed

Forord

Mange danskere hygger sig med pengespil. Det kan være væddemål om udfaldet af en landskamp, ved at købe lottokuponer eller noget helt andet. Det er der intet i vejen med.

I Danmark har vi grundlæggende et velfungerende spilmarked, som både er attraktivt for spiludbydere og spillere. Fx foregår langt størstedelen af danskernes onlinespil på danskregulerede sider, hvor der stilles krav til spiludbyderen og forbrugerbeskyttelsen er høj.

Desværre er der også væsentlige udfordringer knyttet til at spille for penge. Næsten 500.000 voksne danskere havde i en eller anden grad et pengespilsproblem i 2021. Det er en fordobling siden 2016. Heraf havde ca. 29.500 voksne alvorlige pengespilsproblemer. Det er en meget bekymrende udvikling.

Samtidig ser vi, at omtrent 24.500 børn og unge har problemer med pengespil, hvoraf ca. 2.600 børn og unge har alvorlige problemer. Det er fuldstændig uacceptabelt. Særligt set i lyset af, at det for de fleste spil slet ikke er lovligt for personer under 18 år at købe spil for penge.

Udviklingen kalder på politisk handling. Regeringen fremlægger derfor 9 konkrete forslag, der skal dæmme op for udviklingen af pengespilsproblemer. Forslagene kan inddeles i 3 spor:

- **Stop for aggressiv markedsføringskultur**
Markedsføring af spil skal i langt højere grad reguleres for at sikre et sundt spilmarked, hvor danskernes spil ikke udvikler sig fra underholdning til en afhængighed.
- **Større beskyttelse af børn og unge**
Krav til spiludbydere skærpes yderligere, når det kommer til at beskytte de helt unge spillere, som fx kan være mere påvirkelige af reklamer.
- **Hjælp til behandling af spilafhængighed**
Flere midler skal sikre kvalificeret forebyggelse og behandling af spilafhængighed og mere viden om spilafhængighed.

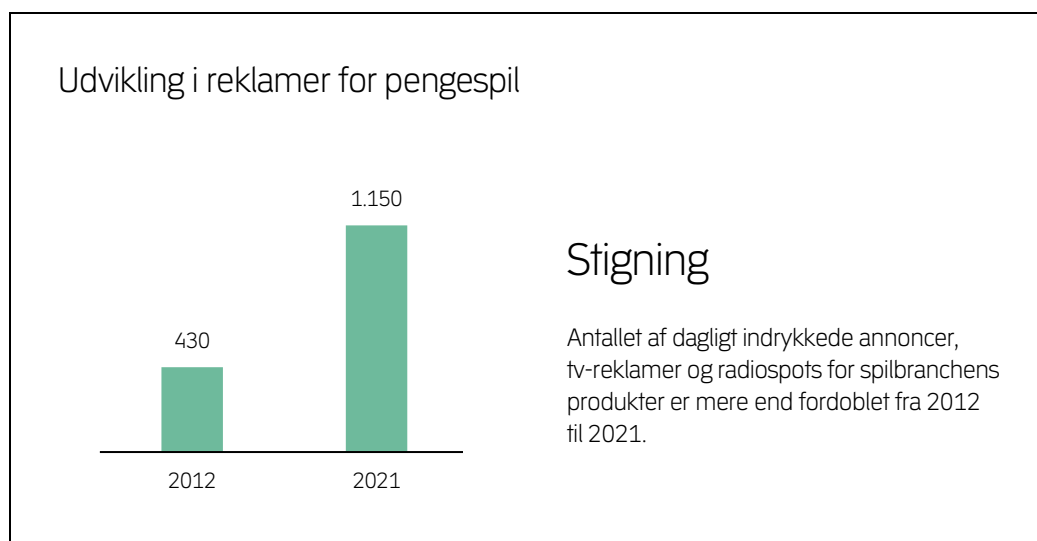
Regeringen ser frem til at drøfte forslagene med forligskredsen på spilområdet og Folketingets andre partier. Det er regeringens forhåbning, at der kan opnås en bred politisk aftale om nye tiltag på spilområdet.

Med venlig hilsen

Jeppe Bruus
Skatteminister

1 Stop for aggressiv markedsføringskultur

Antallet af reklamer om spil er steget markant, siden spilmarkedet blev delvist liberaliseret i 2012. I samme periode er antallet af danskere med pengespilsproblemer også steget markant. Selvom der ikke nødvendigvis er en direkte sammenhæng mellem reklamer og problemer med pengespil, så er det uomtvisteligt, at spiludbydere reklamerer for at sælge mere. Regeringen mener, at Folketinget har et ansvar for at beskytte personer mod at udvikle spilafhængighed. Det kan vi ikke overlade til spiludbydere selv.



Kilde: Kantar Gallup Adfacts

Regeringen foreslår tre tiltag mod aggressiv markedsføringskultur.

Forbud mod reklamer fra fløjt-til-fløjt

Sportsbegivenheder er ofte indhyllet i mange reklamer for spil – både før, under og efter. Det skal få danskerne til at spille, fx ved at indgå væddemål på den kamp, de ser. Regeringen ønsker at gøre op med den kraftige sammenblanding af sport og spil ved at indføre et forbud mod reklamer for pengespil, fra 15 minutter før en sportsbegivenhed går i gang, til 15 minutter efter den slutter.

Forbud mod reklamer for bonusser

Flere spiludbydere forsøger at tiltrække spillere ved at tilbyde fristende velkomstbonusser og andre bonusser, der kan spilles for. Udover at få danskerne til at vælge den ene spiludbyder frem for den anden, så kan bonusserne virke tillukkende og medvirke til et større spilforbrug. Regeringen foreslår derfor at indføre et forbud mod brugen af bonusser og lignende i markedsføringen af pengespil.

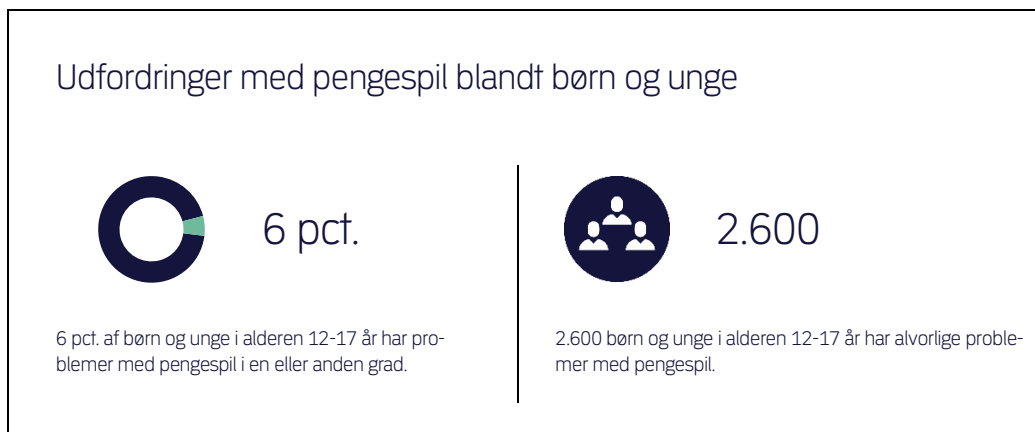
Forbud mod reklamer i udvalgte tidsrum

For at undgå at friste udsatte personer, vil regeringen undersøge, om der skal indføres et forbud mod markedsføring for pengespil i udvalgte tidsrum. Det kan fx være i løbet af dagen for at sikre, at børn og unge under 18 år ikke udsættes for reklamer for spil.

2 Bedre beskyttelse af børn og unge

I Danmark er det ikke tilladt for personer under 18 år at spille på de fleste typer af pengespil. Alligevel viser tal, at 6 pct. af alle danske børn og unge har problemer med pengespil i en eller anden grad. Og at omtrent 2.600 børn og unge har alvorlige pengespilsproblemer. Det er stærkt bekymrende.

Regeringen og et bredt flertal i Folketinget besluttede i november 2021 at indføre et spilkort, som spillerne skal bruge, hver gang de indgår væddemål i fysiske butikker fx på fodboldkampe. Spilkortet er et vigtigt skridt for at sikre bedre beskyttelse af børn og unge. Når spilkortet er gennemført, vil det ikke længere være muligt at købe fysiske væddemål anonymt, og hermed bliver det væsentligt sværere for børn og unge at spille om penge.



Kilde: Spillemyndigheden

For at sikre en bedre beskyttelse af børn og unge foreslår regeringen 3 tiltag.

Forbud mod brug af autoriteter i markedsføring

Det er udbredt, at kendte mennesker bruges til at gøre reklame for forskellige produkter. Det sammenblander populærkultur og pengespil. Og det kan virke tillukkende for børn og unge, når et idol blåstempler at spille for penge. Regeringen vil derfor forbyde brugen af professionelle sportsudøvere og andre autoriteter i reklamer for pengespil.

Stop pengespil i forklædning

For mange børn og unge er computerspil en underholdende del af hverdagen. Sådan skal det også være fremover. Mange computerspil gør dog brug af gamblingrelaterede elementer. Eksempelvis kan børn og unge købe såkaldte loot boxes, som giver mulighed for at få fingrene i sjældne og mere særpægede ting, der fx ændrer udseendet på et våben. Det kan virke harmløst, men det minder om pengespil. Derfor er regeringen ved at undersøge muligheden for at regulere salget af loot boxes.

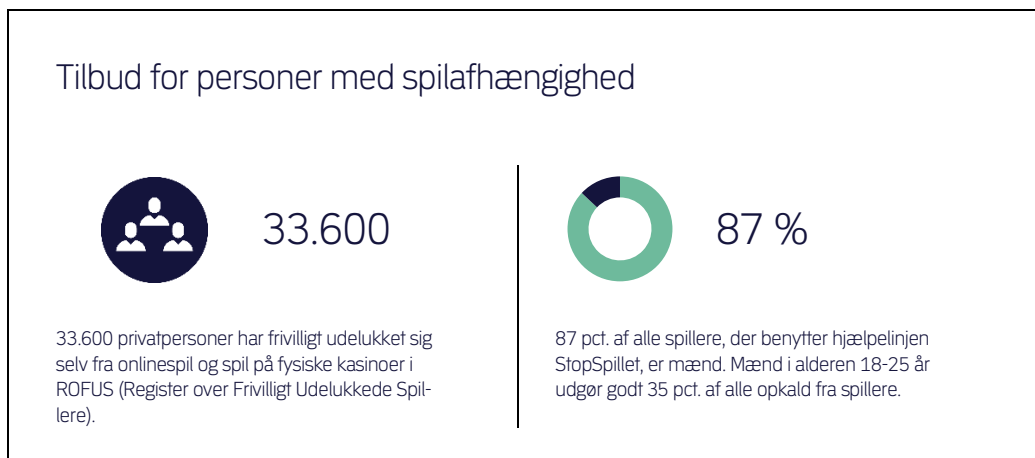
Begrænset eksponering for markedsføring

Børn og unge er mere ukritiske og uerfarne forbrugere, og derfor kan reklamer have en mere skadelig effekt på de helt unge spillere. Regeringen vil have afdækket, om der er specifikke begivenheder, steder, eller kanaler, hvor børn og unge eksponeres for markedsføring af pengespil, som med fordel kan forbydes eller begrænses, hvor det ikke allerede er forbudt i dag.

3 Hjælp til behandling af spilafhængighed

Alt for mange danskere udvikler alvorlige problemer med spilafhængighed. Det gælder særligt unge mænd. Og det har store og langvarige konsekvenser for spillerne selv og for deres familier. I dag har over 30.000 danskere frivilligt udelukket sig selv fra onlinespil og spil på fysiske kasinoer.

Regeringen og et bredt flertal af Folketingets partier har aftalt at afsætte yderligere i alt 30 mio. kr. fra 2023 til 2025 til indsatsen mod ludomani. Regeringen foreslår, at puljen anvendes på at styrke forskning om spilafhængighed og på at sikre bedre vilkår for forebyggelse og behandling af spilafhængighed.



Kilde: Spillemyndigheden

Regeringen foreslår tre konkrete tiltag.

Faste bevillinger til behandling af spilafhængighed

I dag bliver både forskning, forebyggelse og behandling af ludomani administreret i én fælles pulje under Sundhedsministeriet, hvor der kan søges om midler for en to-årig periode. Når der i dag bliver givet penge til et forskningsprojekt eller en undersøgelse, bliver der ikke tilført flere midler til puljen. Det skaber en usikker situation for behandlingsstederne, fordi bevillingerne kan svinge. Regeringen ønsker større stabilitet på området og foreslår derfor, at midler til forebyggelse og behandling fremover fastlægges uafhængigt af forskningsprojekter og undersøgelser. Samtidig vil regeringen afsøge, om bevillingsperioden for hele eller en del af puljen kan udvides til fx fire eller fem år.

Flere midler til undersøgelser

Vi ved relativt lidt om, hvorfor personer udvikler spilafhængighed. Regeringen foreslår derfor, at der afsættes midler til flere faglige undersøgelser. Det kan vedrøre sammenhæng mellem spilafhængighed og reklamer, gaming/gambling, sammenhæng mellem spilafhængighed og selvmord mv.

Inspiration fra lignende områder

Samtidig vil regeringen undersøge, om der er erfaringer fra andre afhængigheder, der kan bidrage til at styrke den eksisterende indsats med forebyggelse og behandling af spilafhængighed. Det kan fx være erfaringer fra behandling af alkoholisme.