



SOCIAL
FORSKNINGS
INSTITUTTET

Socialudvalget

SOU alm. del - Bilag 264

Offentligt

PRESSEMEDDELELSE
26. april 2007

PROBLEMSPILLERE HAR UREALISTISK SYN PÅ VINDERCHANCER

Problemspillere omfatter både ludomaner, som er ude i et egentligt misbrug, og spillere, hvis spil risikerer at komme ud af kontrol, eller som har vanskeligt ved at styre spilletrangen. De tror, at de med dygtighed kan øge deres chancer for at vinde. Udsigten til gevinst og spændingen ved at spille, driver dem.

Problemspillere har ifølge en ny undersøgelse fra SFI en mere urealistisk vurdering af deres evner til at vinde i spil end ikke-problemspillere. Mange problemspillere angiver, at de kender tilbagebetalingsprocenterne og de maksimale præmier. Men det viser sig i de fleste tilfælde, at deres bud på begge dele er forkerte. Et flertal blandt problemspillerne rammer mindst 10 pct. ved siden af.

Store gevinster og erfaring med at vinde motiverer til at spille mere

Mere end to ud af tre problemspillere angiver, at meget store gevinster eller puljer giver lyst til at spille mere, end de allerede gør. Det samme gælder for kun knap halvdelen af ikke-problemspillere. Over halvdelen af problemspillerne angiver, at de har fået lyst til at spille mere, hvis de selv har prøvet at vinde. Hver femte problemspiller oplyser endvidere, at mediernes påvirkning har været en inspirationskilde til at begynde med at spille pengespil.

Internettet det nye spillested

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

Inspiration fra venner

Godt hver anden problemspiller har venner og bekendte, der regelmæssigt spiller for større beløb. Det har kun godt hver tredje af ikke-problemspillerne. Men det er et mindretal af problemspillerne, der oplyser, at de spiller pengespil for at opnå socialt samvær. De fleste spiller alene.

Flere problemspillere oplyser, at de har haft en utryk og usikker opvækst, har dårligt helbred, ryger og har prøvet at tage amfetamin, end ikke-problemspillere.

Spil for spændingens skyld

80 pct. af problemspillerne forbinder spænding med deres spil, mens 45 pct. oplever en afslapning ved at spille. 16 pct. nævner fornemmelsen af, at der er noget, man er god til, som noget positivt ved spil.

Undersøgelsen er baseret på uddybende geninterview med 453 af de 8.000 danskere, der indgik i SFI-rapporten: *Ludomani i Danmark. Om udbredelsen af pengespil og problemspillere*. Halvdelen af de interviewede består af problemspillere og halvdelen af ikke-problemspillere (kontrolgruppen).

Yderligere oplysninger: Programleder, lic.polit. Jens Bonke, 33 48 08 86, e-mail: jeb@sfi.dk

Udgivelse:

Jens Bonke:

Ludomani i Danmark II. Faktorer af betydning for spilleproblemer

Socialforskningsinstituttet 07:14

Udgivelsesdato:

26. april 2007

Omfang/pris:

92 sider/ 90 kr. inkl. moms

Download/køb:

www.sfi.dk

07:14

Jens Bonke

LUDOMANI I DANMARK II

FAKTORER AF BETYDNING FOR SPILLEPROBLEMER

LUDOMANI I DANMARK II

Afdelingsleder: Ole Gregersen
Afdelingen for Socialpolitik og velfærdsydelse

Undersøgelsens følgegruppe:

Michael Bay Jørsel, centerleder, Center for Ludomani, Odense
Morten Dalsgaard, direktør, Frederiksberg Centeret.
Frantz Howitz, direktør, Spillemyndigheden, Skat
Jan Madsen, specialkonsulent, Spillemyndigheden, Skat
Per Nielsen, fagchef, Ringgaarden, Middelfart
Mads Uffe Pedersen, centerleder, afd. for rusmiddelforskning, Aarhus Universitet
Steffen Røjskjær, udviklingsleder, Ringgaarden, Middelfart
Svend Sabroe, professor, afd. for epidemiologi, Aarhus Universitet

ISSN: 1396-1810

ISBN: 978-87-7487-853-7

Layout: Hedda Bank

Oplag: 800

Tryk: BookPartnerMedia A/S

© 2007 Socialforskningsinstituttet

Socialforskningsinstituttet

Herluf Trolles Gade 11

1052 København K

Tlf. 33 48 08 00

sf@sf.dk

www.sf.dk

Socialforskningsinstituttets publikationer kan frit citeres med tydelig angivelse af kilden. Skrifter, der omtaler, anmelder, henviser til eller gengiver Socialforskningsinstituttets publikationer, bedes sendt til instituttet.

INDHOLD

	FORORD	7
	RESUMÉ	9
	Opvækst	9
	Spil på internettet	10
	Forandringer i ens liv	10
	Viden om spil	10
	Økonomi	11
	Motiver til at spille	11
	Udsigten til at vinde	11
	Sociale faktorer	12
	Følelser i forbindelse med spil	12
	Vanedannelse og spil	13
	Helbred og komorbiditet	13
1	INDLEDNING	15
2	METODE	17
	Den anvendte metode	17

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

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

LUDOMANI I DANMARK II

FAKTORER AF BETYDNING FOR SPILLEPROBLEMER

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

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

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

Socialforskningsinstituttet

07:14

90 kr. inkl. moms

ISSN: 1396-1810

ISBN 978-87-7487-853-7



9 788774 878537