

# Undersøgelse af spil og spillevaner



**Direktoratet for Sundhed, Paarisa**

Februar 2006

J. nr. 46.34

## Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse .....	1
Indholdsfortegnelse .....	2
Baggrund for undersøgelse og spil og spillevaner .....	4
Undersøgelsen om spille og spillevaner omhandler .....	4
Befolkningsundersøgelse .....	4
Undersøgelse hos politi, socialforvaltninger og forebyggelseskonsulenter .....	4
Konferencedeltagelse .....	4
Historisk udvikling af spil:.....	5
Generelt .....	5
I Danmark, hvor de fleste nutidige spil i Grønland kommer fra.....	5
I Grønland .....	6
Om spil og spillere generelt .....	6
Hvad er spil .....	6
Samfundets holdning til spil i 2006 .....	6
Typer af spillere .....	6
Kønsfordeling.....	7
Hvornår er en person ludoman.....	7
Om ludomani.....	7
Definition på ludomani .....	7
Diagnosticering af ludomani .....	8
Behandling af ludomani .....	8
Fakta om spil og spilleadfærd - ifølge undersøgelser fra hele verden .....	8
Omfang af ludomani i andre lande.....	9
Påvirker spilleadfærd og ludomani folkesundheden .....	10
Statens rolle og ansvar .....	10
Spilleudbydernes rolle og ansvar .....	11
Grønland.....	11
Landstingets og landsstyrets rolle i forhold til spil .....	11
Lovgivningen .....	11
Spilleudbydernes rolle og ansvar i Grønland .....	12
Spil fra Dansk Tipstjeneste .....	12
Bingospil .....	12
Spil på automater .....	12
Landskassens indtægter fra spil – beregnet for 2004.....	13
Potentielle spillere i Grønland.....	14
Resultaterne fra befolkningsundersøgelsen om spil og spillevaner .....	14
Foretrukne spil .....	14
Hvem spiller hvad .....	15
Spil som social aktivitet .....	15
Hvor mange penge bruges på spil .....	16
Har talt usandt om tab af penge .....	17
Tidsforbrug til spil .....	17
Egen opfattelse af spilleproblemer.....	17
Andre faktorer, der er relateret til personlige spillevaner .....	18
Hvem i familien har spilleproblemer .....	18
Generel tilfredshed med eget liv og økonomiske situation.....	18

Resultater fra spørgeskemaundersøgelsen omkring spil – hos politiet .....	19
Resultater fra telefoninterviewundersøgelsen omkring spil - hos socialforvaltningerne.....	19
Resultater fra telefoninterviewundersøgelsen omkring spil - hos forebyggelseskonsulenterne .....	20
Konklusioner i forhold til opgaven .....	22
Spil giver anledning til sociale problemer .....	22
Har spil og spilleadfærd betydning for borgernes betalingsevne.....	22
Der er en sammenhæng mellem spil og omsorgssvigt.....	23
Befolkningens egen opfattelse af spilleproblemer i tal .....	23

## **Baggrund for undersøgelse og spil og spillevaner**

På forårssamling 2005 behandlede landstinget et forslag fra et landstingsmedlem om stramning af lovgivningen for afholdelse af bingo mod kontantpræmier.

Baggrunden for forslaget var blandt andet sundhedsudvalgets besøg i en af de mindre byer og dens bygder, hvor udvalget specielt blev opmærksomme/blev gjort opmærksom på omsorgssvigt, uro og problemer i hjemmene som følge af spilleadfærden hos den voksne del af befolkningen.

Under landstingsdebatten var alle partier enige om, at omfanget af spil generelt, og specielt bingospil, afstedkommer problemer i form af såvel økonomiske som sociale problemer, sidstnævnte med fokus på omsorgssvigt. Forslaget om en stramning af lovgivningen på området blev ikke vedtaget, men Landsstyret besluttede at iværksætte en undersøgelse omkring spilleadfærd blandt befolkningen og mulige konsekvenser af spilleafhængighed.

Paarisa, Forebyggelsesafdelingen under Direktoratet for Sundhed, fik til opgave, at komme med en vurdering af om spil om penge giver anledning til sociale problemer, har betydning for betalingsevnen samt vurdere og om, der er en sammenhæng mellem spil og omsorgssvigt.

## **Undersøgelsen om spille og spillevaner omhandler**

### **Befolkningsundersøgelse**

Der er i slutningen af 2005 lavet en landsdækkende befolkningsundersøgelse. Spørgeskema til undersøgelse af befolkningens spillevaner er udarbejdet i og af Paarisa ud fra kendte internationale metoder således, at der kan ske en sammenligning med undersøgelser i andre lande. Undersøgelsen er udført af HS Analyse og finansieret af Paarisa og Skattedirektoratet i fællesskab.

Undersøgelsen har til formål at afdække befolkningens egen opfattelse af spil og spilleadfærd. Den består af ca. 30 spørgsmål relateret til spil, spilletter, forbrug til spil og spilleadfærd og spils påvirkninger samt spørgsmål om alder, køn, bopæl, skoleuddannelse, erhverv, børn i husstand m.v.

### **Undersøgelse hos politi, socialforvaltninger og forebyggelseskonsulenter**

Paarisa har selv foretaget undersøgelser om spil og spillevaner samt mulige konsekvenser af spil via spørgeskemaer til politiet i de forskellige distrikter samt via telefoninterview hos kommunernes socialforvaltninger og forebyggelseskonsulenter. Denne undersøgelserne har til formål at afdække om spil afstedkommer sociale problemer, omsorgssvigt, medfører kriminelle forhold eller husspektakler. Endvidere hvilke spil, der spilles lokalt, i hvor stort omfang der spilles, hvilken aldersgruppe der spiller, om der er kønsmæssige forskelle m.m.

Undersøgelserne uddybes fra side 13.

### **Konferencedeltagelse**

Paarisa har deltaget i en nordisk konference i SGNUS regi<sup>1</sup> samt en efterfølgende international konference i EASG regi<sup>2</sup> for at få indsigt i forhold og forskning i andre lande samt inspiration til egne undersøgelser.

---

<sup>1</sup> Stiftelsen af nordisk selskab for oplysning om spilleafhængighed

# Historisk udvikling af spil:

## Generelt

Der findes et utal af beretninger, historiske fortællinger og bøger om spil op gennem tiden. I den græske mytologi var det f.eks. terninger, der bestemte, at Zeus fik jorden, Hades underverdenen og Poseidon havet. I den nordiske mytologi brugte guderne ligeledes terninger til at afgøre menneskenes skæbne. Der findes beretninger fra det første årtusindeskifte om terningspil hos vikingerne, og efterfølgende er der utallige beretninger om spil af forskellig art både ved hos adelen, ved hoffet og hos den borgerlige del, af befolkningen. Blandt nyere historisk litteratur er ludomani beskrevet hos komponisten Wagner, den russiske forfatter Fjodor Dostojevskij, den russiske digter Alexander Pusjkin og den amerikanske præsident George Washington. Det fremgår, at det var en besættelse og en plage for dem, f.eks. skrev Georges Washington i et brev dateret 1783: ”Spil er barnet af griskhed, broderen af laster og faderen til al skadelig handling”<sup>3</sup>.

## I Danmark, hvor de fleste nutidige spil i Grønland kommer fra

I Danmark findes der, lig andre lande, beskrivelser om terningspil og kortspil. Spil må på et tidspunkt have været ret omfattende, da kongen i 1753, i bekymring over spillets omfang, og de lavere klassers søgen efter lykken gennem spil, underskrev en anordning, der forbød hasardspil. Samme år gav kongen bevilling til opstart af det stadig eksisterende Kongelige Københavnske Klasselotteri, mod betaling af en årlig afgift til fattigvæsenet. Bevillingen var dengang og er stadig kendetegnende for landets politik på spilleområdet: forbud mod illegalt spil, forbud mod konkurrerende udenlandske spil, penge til kongen/staten og i begrænset omfang, en form for tilbagebetaling af spilleindtægter til den værdigt trængende del af befolkningen. I 1828 kom den første afgift på lodsedler, og fra 1895 skulle man have tilladelse til afholdelse af spil, ligesom der kom beskatning af spil vedrørende sport og væddeløb. Forhold, der ikke er ændret meget i nutiden.

I 1948 blev der, med tipslovens ikrafttræden, politisk åbnet op for flere tilladte spil. Staten bevarede dog monopol og regulering bl.a. for at imødegå ukontrolleret og illegalt spil, sikre en aldersgrænse på 18 år samt skaffe penge til sport uden at belaste landets finanser. I starten var spillet begrænset til fodboldspillet ”Tips”, men er gennem de sidste 15-20 år gradvist blevet udvidet med bl.a. Lotto, V 6 (hestevæddeløb), Odds, flere forskellige skrabelod ligesom, der er givet tilladelse til opstilling af forskellige spilleautomater i tusindvis. I 1991 blev der lovgivningsmæssigt åbnet op for kasinovirksomhed, og i dag eksisterer der 4 kasinoer i Danmark. I 2000 overtog Tipstjenesten det tidligere private spil og 2 år senere fik Tipstjenesten tilladelse til at drive spillehaller rundt om i landet. Samme år blev alt spil på spilleautomater registreret online i Told- og Skattemyndigheden, så der sikres en optimal skatteindtægt. Det findes i dag over 21.000 spilleautomater i Danmark<sup>4</sup>.

Specielt inden for de sidste 5-10 år er der sket en yderligere liberalisering på området, markedet er kommet under pres af internationale spilleudbydere. Der udbydes nye spil i et ikke tidligere kendt omfang og tempo, og der kan, som noget forholdsvist nyt, spilles via internet og mobiltelefon, hvilket appellerer specielt til den yngre generation. Liberaliseringen er meget synlig, idet TV reklamerer for spil, ligesom der sendes trækninger af flere af Dansk Tipstjenestes spil daglig og

---

<sup>2</sup> European Association for the Study of Gambling

<sup>3</sup> Michael, Bay Jørsel: 58

<sup>4</sup> Jyllandsposten, 27. december 2005 ”Ludomani i drastisk stigning”

nogle dage flere spil. Der sendes TV bingo, diverse spil/gættelege/intelligenstest om penge, optagelser af pokerspil med pulsregistrering af spillerne m.m. Mange forskellige udsendelser på de forskellige kanaler er sponsoreret af firmaer, der beskæftiger sig med spil, ligesom bandereklamer m.v. til sportsskampe i stigende grad omfatter samme firmaer.

Sideløbende med liberaliseringen ses således en massiv visuel påvirkning via de eksisterende medier: TV, internet og mobiltelefoni m.fl. Samme medier er på banen med reklamer for hurtige lån uden garanti.

## **I Grønland**

I de gamle inuit sagn og fortællinger har det trods undersøgelser og forespørgsler til en del kvalificerede personer ikke været muligt, at finde ting eller fortællinger om spil i berigelsesøjemed i Grønland. Der figurerer heller ikke umiddelbart noget om inuitbefolkningens spil eller hang til spil i de historiske materialer udformet af folk, der har besøgt eller taget ophold i landet.

Grønland har primært ”adopteret” de spil, der spilles i Danmark, derfor er udbuddet af spil accelereret i takt med udviklingen der. Næsten alle byer er i dag online til Dansk Tipstjenester, og her findes de samme spilletter som i Danmark. I dag kan man mange steder i Grønland se de danske TV kanaler og bliver via disse bombarderet med reklamer for spil, samt TV spil i alle afskygninger, hvilket uvilkårligt påvirker den enkelte, nogle med afsky andre med nysgerrighed og lyst til at prøve nye udfordringer. Endvidere er brug af internet og mobiltelefon til spilleaktiviteter i hastig fremgang også i Grønland, så liberaliseringen af spil på verdensplan har også stor betydning herhjemme.

## **Om spil og spillere generelt**

### **Hvad er spil**

Spil er en kulturel og social accepteret aktivitet, der kan sammenlignes med en leg<sup>5</sup>. Spilleren er aktiv deltager i ”legen” og tab og vind elementet indgår og oftest med mulighed for økonomisk tab/gevinst.

Spil forbindes tillige med underholdning samt spænding og det at turde tage chancer. Samtidig rummer spil mulighed for deltagelse i et attraktivt miljø med drømme og virkelighedsflugt. Der spilles således både af hensyn til egen tilfredshed og hensynet til mulig økonomisk gevinst.

### **Samfundets holdning til spil i 2006**

Gennem tiden har der været forskellige holdninger til spil. I dag er spil accepteret som en normal aktivitet, og spil er meget populært<sup>6</sup>. Forskere skønner, at op mod 90 % af befolkningen i de fleste lande spiller. Der er i de fleste lande et stort udvalgt af legalt spil: spillemaskiner, tips, lotto, skrabelodder, bingo, kortklubber m.v., ligesom der er mulighed for at spille i kasinoer.

### **Typer af spillere**

Typer af spillere beskrives forskelligt hos forskellige forskere, men kan sammenfattes til:

---

<sup>5</sup> Michael Bay Jørsel: 59 + 64

<sup>6</sup> Ibid: 59

- Asociale spillere, der lukker sig inde i egen verden (ses ofte i behandlingsinstitutioner)
- Spillere, der ønsker at besejre maskinen (ses ofte i behandlingsinstitutioner)
- Flugtspillere, der spiller for at holde problemer væk (ses ofte i behandlingsinstitutioner)
- Spillere, der søger spænding
- Spillere, der vil udvikle spillet og gøre det mere avanceret
- Sociale spillere, der hygger sig og medinddrager alle i spillet

(de tre første betragtes som havende en negativ adfærd, de tre andre som havende en mere positiv adfærd)

## Kønsfordeling

På globalt plan er der generelt en markant overvægt af mænd, idet ca. 70-80 % mænd og 20-30 % kvinder spiller<sup>7</sup>. Billedet er dog ikke entydigt.

De to køn angiver forskellige årsager til at spille. Mænd angiver spænding og ”kick”, de spiller om store penge og omsætningshastigheden er stor. Kvinder angiver flugt fra problemer og manglende styrke og kontrol over eget liv, de spiller om mindre beløb og omsætningshastigheden er langsommere.

## Hvornår er en person ludoman

De fleste forskere beskriver en ludoman, som en person med afhængighedsadfærd kendetegnende ved, at personen<sup>8</sup>:

- har et stærk begær af tvingende karakter til at spille
- har en svækket kontrol over sin spilleadfærd
- fortsætter spilleadfærden uanset type og omfang af de problemer, som adfærden afstedkommer

Forskere anser afhængighed i enhver form som en trussel mod mennesket ud fra betragtningen om, at mennesket er et selvbestemmende individ med ret og frihed til at vælge.

## Om ludomani

### Definition på ludomani

Den internationale betegnelse for en ludoman er en patologisk spiller (compulsive gambling/pathological gambling/addictive gambling). En person, der er i fare for at udvikle ludomani, betegnes som problemspiller.

Ordene spillelidenskab og ludomani bruges i flæng.

Nogle forskere ser ludomanens afhængighed af spil som et forsøg på at kompensere for vanskelige livsbetingelser og levevilkår. Spillet giver angiveligt en her og nu tilfredshed, men følelsen er ambivalent, da afhængighed på sigt indskrænker personens frihed i form af ændret adfærd, psykisk ubehag, selvmordstanker, negative påvirkninger for den nærmeste familie og omgangskreds, økonomiske problemer m.m.

<sup>7</sup> Steffen Røjskjær og Per Nielsen: 20

<sup>8</sup> Samuelson, Nielsen og Røjskjær: 34

## Diagnosticering af ludomani

Der findes forskellige systemer til diagnosticering<sup>9</sup>. Her fremhæves 2 internationalt kendte samt to - for Grønland - aktuelle:

1. WHO's diagnose system: "International Classification and Diseases" (ICD). Spilleafhængighed betegnes her som en tilstand, der griber omfattende ind i en persons liv på bekostning af sociale, arbejds- og familiemæssige værdier og forpligtigelser.
2. Det amerikanske diagnosesystem: "Diagnostic and Stastical Manual of Mental Diasorders" (DSM). Ludomani registreret første gang i 1980  
Spilleafhængighed betegnes her som en vedvarende og gentagen fejltilpasset adfærd. DSM opstiller 10 kriterier til at teste en person for ludomani (bilag 1)
3. Den danske Sundhedsstyrelse har registreret ludomani i diagnosticeringsregisteret første gang i 1992.
4. Embedslægeinstitutionen i Grønland. Grønland har samme diagnosticeringsregister som Danmark. Der findes ingen central sygdomsregistrering i Grønland, derfor er det samlede antal af ludomanidiagnosticeringer ikke kendt. <sup>10</sup>

## Behandling af ludomani

Der eksisterer i dag to anerkendte internationale behandlingsmetoder<sup>11</sup>:

- adfærdsændring rettet mod total afholdenhed fra spil  
(Minnesota-modellen - i Grønland Qaqiffik - i Danmark Frederiksbergscenteret)
- adfærdsændring rettet mod kontrolleret spil  
(kognitiv behandling – intet i Grønland - i Danmark Center for Ludomani)

I begge metoder bruges:

- tilbagefaldsforebyggelse  
(gruppeterapi: i Grønland Qaqiffik - i Danmark både individuel og gruppeterapi, ofte via AG, anonyme gamblere)

Der foreligger ikke tal på, hvilken af metoderne, der giver de bedste behandlingsresultater, da det ikke er lykkedes at skaffe tal fra Frederiksbergscenteret. De seneste tal fra Center for Ludomani viser, at 7 ud af 10 ikke får tilbagefald efter endt behandling.<sup>12</sup>

Behandlingen gives både som gruppe og enkeltterapi med ophold på centeret og med løsere tilknytning til centeret.

På behandlingsområdet eksperimenteres i dag i Norge med behandling via internet og telefon i tyndt befolkede områder, men der foreligger endnu ikke statistisk materiale omkring resultater af denne behandlingsform.

## Fakta om spil og spilleadfærd - ifølge undersøgelser fra hele verden

Fakta om spil og spilleadfærd – tal fra hele verden i ikke prioriteret rækkefølge:

---

<sup>9</sup> Michael Bøyd Jørsel: 75

<sup>10</sup> Oplysninger fra embedslæge Knud Brinkløv Jensen

<sup>11</sup> Steffen Røjskjær og Per Nielsen: 20 samt konference Malmø 2005

<sup>12</sup> Pjecen: Før det hele ramler: 3



- omfang af antal og typer af spil, der udbydes, er stigende
- der er sammenhæng mellem afhængighed og tidsinterval mellem indsats og gevinst  
der er overvægt af ludomaner i aldersgruppen 20-30 år<sup>13</sup>
- der er markant overvægt af ludomaner blandt mænd på globalt plan – ca. 70-80 % mænd mod 20 - 30 % kvinder - med enkelte undtagelser (Alberta 50/50 %)<sup>14</sup>
- unge udvikler sig hurtigere fra sociale spillere til problemspillere<sup>15</sup>
- der er en overrepræsentation af ludomaner blandt etniske minoriteter<sup>16</sup>
- de fleste ludomaner har psykiske problemer som personlighedsforstyrrelser, depressioner, angst, stress m.v.<sup>17</sup>
- mange ludomaner har psykologisk alexityme<sup>18</sup> dvs., at de har svært ved at sætte ord på følelser, har indre spændinger og negative følelser
- mange ludomaner mangler evne til at planlægge og forudse konsekvenser af egne handlinger, samt omsætte erfaringer i form af ændret adfærd
- der er en sammenhæng mellem forældre og bedsteforældres spillevaner og individets egen udvikling af spillevaner<sup>19</sup>
- der kan konstateres en sammenhæng mellem uddannelsesniveau og spilleafhængighed
- der er konstateret flest ludomaner blandt lavindkomstgrupper i en befolkning
- mange ludomaner har et misbrug/flere misbrug - ludomani/alkohol/stoffer
- mange ludomaner har andre tidligere kendte misbrugsproblemer

### Omfang af ludomani i andre lande

Danmark:<sup>20</sup> Socialforskningsinstituttet er i gang med en prævalensundersøgelse.

Nuværende skøn over omfanget af ludomani er, at 90 % af befolkningen spiller, ca. 40.000 personer er ludomaner og 110.000 personer er problemspillere (økonomisk belastet, men ingen kriminalitet).

Norge: er ligeledes i gang med en prævalensundersøgelse.

Nuværende skøn over omfanget af ludomani er, at 50.000 – 75.000 personer er ludomaner. Af de 13-19-årige skønnes 3,2 % at have problemer med pengespil<sup>21</sup> – af de voksne skønnes 1,4 % af voksne at være ludomaner.

Sverige: her foreligger en undersøgelse (over 3 år), der viser, at 1,3 % af den svenske befolkning er ludomaner og i alt 2,3 % har spilleproblemer.

Island: her pågår en undersøgelse, der forventes færdig snarest.

---

<sup>13</sup> Steffen Røjskjær og Per Nielsen: 4

<sup>14</sup> Ibid: 20

<sup>15</sup> Gupta og Devensky 1999

<sup>16</sup> Steffen Røjskjær og Per Nielsen: 20

<sup>17</sup> Ibid: 22

<sup>18</sup> Ibid:5

<sup>19</sup> Abbot og Volborg (1996) samt Spunt (1998) – bog: 20

<sup>20</sup> Hvor ikke andet er angivet er tallene fra artiklen i Casino portalen pba. interview med Michael Bay Jørsel

<sup>21</sup> Told og Skat – Ministerens vismandsgruppe

Færøerne: det har ikke været muligt at indhente oplysninger herfra.

England: her foreligger ikke nogen landsdækkende undersøgelse, men punktundersøgelser viser, at 0,6 – 0,8 % af befolkningen er ludomaner

USA: her foreligger ikke et samlet overblik, men flere undersøgelser. Det anslås, at 3-5 % af befolkningen lider af ludomani<sup>22</sup> samt, at 1,2 % af befolkningen er problemspillere.

## **Påvirker spilleadfærd og ludomani folkesundheden**

Omfanget af problemspiller og ludomaner skønnes i de nordiske lande at være på 1 - 2 % (varierer globalt – nogle lande helt op til 5 %), men samtidig er der 5-10 personer omkring den spilleafhængige, der er belastet af afhængigheden. Belastningen kommer til udtryk gennem sociale og økonomiske problemer, idet den afhængige ikke tager vare på hverken sig selv eller sine nærmeste, hvad angår opfyldelse af fysiske, psykiske og sociale behov.

Spilleren har tillige ofte psykiske problemer og selvmordstanker. Familiens økonomi er som oftest belastet af afhængigheden, der i værste fald fører til arbejdsløshed, berigelseskriminalitet eller anden form for kriminalitet.

Ludomani må derfor siges at have store økonomiske konsekvenser for samfundet i form af, indlæggelse på somatiske eller psykiatriske afdelinger på sygehus, kontakt til hjemmeplejen, arbejdsløshed, kontakt til de sociale myndigheder, omsorgssvigt af børn, skilsmisse og kriminalitet m.m.

## **Statens rolle og ansvar**

Det er staten, der lovgiver og sikrer, at lovgivningen overholdes. I Norden er det staten, der har monopol på spil og regulerer dette via lovgivning og tilsyn. Den Europæiske Union mener, at dette monopol strider mod EU's regler om "free movement of services", men foreløbig fastholder staterne deres monopol.

Statsmonopolet er ligeledes truet af ny teknologi, der har afstedkommet et enormt udbud af spil via internettet. Et område der ikke kan kontrolleres via statsapparatet, og hvor udbyderne i høj grad forstår at tilpasse spillemulighederne den nye teknologi, så de imødekommer forventninger og krav specielt fra den yngre generation af spillere.

Staterne vil kæmpe for at bevare dette monopol, dels regulerer det spillet, dels er spil en ikke uvæsentlig indtægtskilde for staten i form af skatter og afgifter. Nogle af pengene går retur til befolkningen i form af bidrag til almennyttige formål, sportsklubber, humanitære organisationer m.fl. I Danmark går endvidere 1 % af bruttoindtægten fra spil på spillemaskiner/automatspil til behandling af ludomaner og forskning omkring ludomani.

---

<sup>22</sup> Thomas Nielsen. Misbrugsnet.dk

Der er i starten af 2006 faldet dom, ved en dansk domstol omkring skat af gevinster fra spil på internet. Dommen fastslår, at der ikke skal betales skat til den danske stat.

## **Spilleudbydernes rolle og ansvar**

De fleste spilleudbydere er bevidst om deres ansvar (overholdelse af aldersgrænse og muligheden for at deres kunder udvikler ludomani). På EAGS konferencen i Malmø i juli 2005 - med deltagelse af forskere, spillemyndigheder, repræsentanter fra kasinoverdenen, repræsentanter fra produktionsleddet, behandlere og hjælpegrupper m.fl. fra mange lande - udtrykte en af udbyderne, at udbydernes interessegruppe var personer, der spillede regelmæssigt for rimeligt samme beløb, og ikke ludomaner, der spiller i ryk afhængig af økonomisk formåen. Udbyderne balancerer klart mellem på den ene side at skulle akkumulere øgede indtægter på spil og udvikling af nye attraktive spil og samtidig agere i forhold til udvikling af afhængighed hos deres kunder.

F.eks. er Sverige langt fremme med at dække problemer omkring ludomani og behandling af ludomani, og der er et godt samarbejde mellem de implicerede instanser. På kasinoet i Malmø og i de lokale spillehaller hænger holdere med små pjecer ” Spelar du för mycket?” (Spiller du for meget?) med telefonnummer på en hjælpelinie og med internetadresser, hvor der er oplysninger om afhængighed af spil m.v. Det samme er ikke gældende i alle andre lande.

## **Grønland**

### **Landstingets og landsstyrets rolle i forhold til spil**

Landstinget vedtager de love, der skal være gældende på spilleområdet. Såvel politikere som befolkning har et ansvar for, at der sættes fokus på problemer i samfundet, det gælder også problemer omkring spil og u hensigtsmæssige konsekvenser af spil.

Det er konsekvensen af det ansvar, der reelt ligger til grund for denne undersøgelse, idet medlemmer af landstinget, under et udvalgsbesøg i et yderdistrikt, er blevet gjort opmærksom på og selv har kunnet konstatere et problem omkring spil og konsekvenser af spilleadfærd i befolkningen.

### **Lovgivningen**

I Grønland har man afgiftslove, der regulerer afgift på spilleautomater samt indførselsafgift på automaterne. Endvidere lov omkring lotteriafgifter og lov om fordeling af tips- og lottomidler:

- Landstingslov nr. 19 af 30. oktober 1992 om indførselsafgifter (afgift på spillemaskiner)
- Landstingslov nr. 3 af 17. maj 1990 om afgift på automatspil, med tilhørende bekendtgørelse nr. 31. af 17. december 1996 om ”enarmede tyveknægte” (regler omkring automatspil)
- Landstingslov nr. 7 af 31. oktober 1987 om lotteriafgifter
- Landstingslov nr. 13 af 11. november 2000 om fordeling af Tips og lottomidler  
(Alle med senere ændringer)

Der er ingen lovgivning omkring 2 af de mest foretrukne spil i Grønland, lotto og skrabespil, da spillene sælges via Dansk Tipstjeneste og er reguleret via dansk lov. Til gengæld er der lov omkring fordeling af de midler Grønlands Hjemmestyre får retur fra salget af Dansk Tipstjenestes spil i

Grønland. Pengene indgår i landskassen som dækningsbidrag på omsætningen plus fradrag for den danske statsafgift<sup>23</sup>. Nogle af disse penge går tilbage til befolkningen i form af midler til idræt, almennyttige formål, børne- og ungdomsforeninger samt eliteidræt.

Omkring bingospil, der er en af de mest populære spilletter, er der kun lovgivning vedrørende tilladelse til afholdelse af bingo, i det omfang, det er et offentligt bingo. Det må være en af forklaringerne på, at der i 2004 kun har været afholdt 1.600 bingospil på landsplan<sup>24</sup>. Foreninger, der afholder bingo kun for egne medlemmer, behøver ikke politiets tilladelse.

Der betales en lotterifgift på 15 % af alle gevinster over 200 kr. Alle, der udbetaler gevinster fra spil f.eks. bingo og automatspil, har ifølge lovgivningen pligt til at indbetale denne afgift, hvis præmiesummerne samlet over et år er på mere end 5.000 kr. Det gælder også foreninger, der udelukkende afholder bingo for deres medlemmer.

## Spilleudbydernes rolle og ansvar i Grønland

### Spil fra Dansk Tipstjeneste

Spilleafgifter fra Dansk Tipstjeneste afregnes med Grønlands Landsstyre i forbindelse med bloktilskuddet.

Det er salgsstedernes opgave at sikre sig, at spillene kun sælges til personer over 16 år.

For god ordens skyld skal nævnes, at der ikke kan købes spil fra Dansk Tipstjeneste i bygder samt i byerne Ittoqqortoormiit, Qaanaaq og Kangaatsiaq.

### Bingospil

Det er spilleudbydernes opgave om nødvendigt at indhente tilladelse hos politi/kommune til afholdelse af bingo, samt betale lotterifgift på 15 % af gevinster over 200 kr. til landskassen via Skattedirektoratet.

### Spil på automater

Spilleudbydere skal søge om tilladelse til at opstille spilleautomater i den kommune, hvor maskinen ønskes opstillet. Det er ikke alle kommuner, der accepterer opstilling af spilleautomater, og indenfor de seneste 5 år er der sket en tilbagegang i antallet af gevinstgivende spilleautomater fra 212 til 174.

Nedenfor ses en opgørelse over hvilke kommuner, der i august 2005 har givet tilladelse til spilleautomater, antal spillesteder indenfor kommunen, samt automaternes antal og type af automater.

Kommune	Antal spillesteder	Gevinstgivende automater	Morskabsautomater
Nanortalik	3	7	
Qaortoq	2	11	
Narsaq	1	2	

<sup>23</sup> Den danske bekendtgørelse af lov om opkrævning af skatter og afgifter m.v. af 28. april 2003.

<sup>24</sup> Skattedirektoratets oplysning

Paamiut	1	2	
Nuuk	15	62	
Maniitsoq	2	10	
Sisimiut inkl. Kangerlussuaq	7	22	6
Aasiaat	3	23	
Qasigiannuit	2	6	
Ilulissat	3	13	
Uummannaq	4	12	6
Skibe	2	4	10
<b>I alt</b>	<b>45</b>	<b>174</b>	<b>22</b>

Kilde: Skattedirektoratet

I modsætning til i Danmark går ingen af landskassens indtægter fra dette spil til behandling og forskning af ludomani, ligesom der ikke ved maskinerne er oplysninger om behandlingsmuligheder, i det omfang en spiller skulle ønske at ændre spilleadfærd og har behov for hjælp til dette.

Spilleudbydere skal betale en indførselsafgift på spillemaskinen. Endvidere betales en årlig afgift på hver maskine, der er givet tilladelse til at opstille.

Spilleudbydere er forpligtiget til, at tilbageholde og afregne lotteriafgiften på de 15 % af gevinster over 200 kr.

Spilleudbyderen har pligtig til at påse, at aldersgrænsen på 18 år for spillere overholdes.

## Landskassens indtægter fra spil – beregnet for 2004

### Lotteriafgift

Afgift fra bingo m. m.: 2.367.000 kr. - svarer til gevinster på 15.780.000 kr. Omsætning ukendt.  
Afgift fra automater: 5.389.000 kr. - svarer til gevinster på 36.927.000 kr. Omsætning 80.3 mio. kr.<sup>25</sup>  
I alt: 7.756.000 kr. - svarer til gevinster på 51.707.000 kr.

### Andel fra Danske Tips og Lottotjeneste på tips og lottoomsætning i Grønland<sup>26</sup>

Den direkte andel: 11.800.000 kr. - svarer til 22 % af omsætningen. Omsætning ca.: 53.636.000 kr.  
Dansk statsafgift: 8.000.000 kr. - svarende til den danske statsafgift på 16 %  
Indtægt i alt: 19.800.000 kr.

Ifølge oplysninger fra Skattedirektoratet er omsætninger på spil fra Dansk Tipstjeneste fordelt med ca. 38 mio. kr. på lotto og onsdagslotto, ca. 11 mio. kr. på diverse skrabespil og 3 mio. kr. på sportsspil som tips.

### Provenu fra afgift på automater og indførselsafgifter m.v.

Automatafgifter: 11.015.000 kr.  
Automatafgift andre<sup>27</sup>: 148.000 kr.  
Indførselsafgift: 30.000 kr.  
Gebyr: 45.000 kr.  
Indtægt fra automatspil: 11.238.000 kr.

<sup>25</sup> Skattedirektoratet: omsætningen på de enkelte maskiner varierer fra 80.000 kr. til 1.000.000 kr.

<sup>26</sup> Kilde: Finanslov 2004: konto 40.14.51 samt 24.11.21 – Efterreguleringen viser en omsætning på ca. 64 mio. kr.

<sup>27</sup> Morskabsautomater

<b>Samlede indtægter fra spilleaktiviteter:</b>	<b>38.794.000 kr.</b>
Afgifter internt i Grønland (lotteri):	7.756.000 kr.
Andel fra Dansk Tipstjeneste + kompensation for dansk afgift:	19.800.000 kr.
Provenu fra årlig afgift på automater og indførselsafgifter m.v.:	11.238.000 kr.

#### **Beregnet omsætning på spil i 2004<sup>28</sup>**

Spilleautomater:	80.300.000 kr.
Spil fra Dansk tipstjeneste:	53.636.000 kr.

**Den samlede kendte omsætning på spil i Grønland:** **ca. 140 mio. kr.**  
(Omsætningen på bingo er ukendt og indgår derfor ikke i tallet)

### **Potentielle spillere i Grønland**

Der er lovgivningsmæssigt fastsat en aldersgrænse på minimum 18 år for at deltage i spil med pengegevinster. Den 1. januar 2005 bestod befolkningen over 18 år af 33.298 personer, heraf levede 27.189 personer i byer mod 6.109 personer i bygder<sup>29</sup>.

### **Resultaterne fra befolkningsundersøgelsen om spil og spillevaner**

Der er brugt internationalt kendte undersøgelsesmetoder, der gør det muligt at drage sammenligninger til forholdene i andre lande, selv om spørgsmålene er tilrettet forholdene her i landet. Undersøgelsen er udformet ud fra kriterierne for andre landsdækkende undersøgelser og giver et rimeligt retvisende billede af forholdene på spilleområdet blandt hele befolkningen.

78,6 % af undersøgelsens deltagere har tilkendegivet at spille i et eller andet omfang. Overføres dette tal til hele befolkningen over 18 år (33.298 personer) svarer det til 26.172 personer.

Ikke hele befolkningen har samme muligheder for at spille de samme spil. Det er ikke muligt at spille spil fra Dansk Tipstjeneste i bygder samt i byerne Ittoqqortoormiit, Qaanaaq og Kangaatsiaq, og der findes ikke spilleautomater i bygder fraset Kangerlussuaq samt i byerne Ittoqqortoormiit, Tasiilaq, Qaanaaq, Upernavik, Qeqertarsuaq og Kangaatsiaq. Der er ikke lavet specielle beregninger ud fra dette forhold.

#### **Foretrukne spil**

De mest foretrukne spil er:

1. Lotto, Joker, Keno og lignende
2. Bingo
3. Skrabelod af forskellig art
4. Spilleautomater
5. Tips, kortspil, billard/bowling, valutaspekulation og andre spilletyper
6. Internetpoker

<sup>28</sup> Omsætning på bingospil er ikke kendt og derfor ikke medregnet

<sup>29</sup> Grønlands Statistik: Grønlands befolkning 1. januar 2005

De mest foretrukne spil er ikke nødvendigvis de spil, som befolkningen bruger flest penge på. F.eks. var omsætningen i 2004 på lotto ca. 38 mio. kr. - på skrab ca. 11 mio. kr., mens omsætningen på spilleautomater var på 80.3 mio. kr. Omsætningen på bingo kendes ikke.

I de nordiske lande er det automatspil, der har 1. prioritet blandt foretrukne spil, her i landet kommer spillet kun ind på en fjerdeplads. Alligevel er det værd at bemærke, at det er det spil, der genererer flest penge i landskassen med en omsætning på 80.3 mio. kr.. Dvs. at den lille gruppe, der spiller på spilleautomater, spiller for rigtig mange penge.

### **Hvem spiller hvad**

Det er mændene, som spiller mest, men forskellen til kvinder er begrænset. Målt ud fra et pointsystem for mest foretrukne spil er forskellen 56,3 mod 61,9 procentpoint.

Der er til gengæld forskel på, hvilke spil mænd og kvinder fortrækker:

Kvinder foretrækker bingo og lotto – skrab – spilleautomater – kort og billard o. l. – andre spil.  
Mænd foretrækker lotto – bingo og skrab - spilleautomater – valuta og billard o. l. – andre spil.

Spilletyperne kan ses i sammenhæng med to køns begrundelser for at spille:

Kvinder søger i lige høj grad gevinst og underholdning, derefter spænding og samvær med andre.  
Mænd går i udpræget grad efter gevinster, spænding betyder mindre og underholdning mindst.

Aldersmæssigt prioriterer den yngste gruppe (< 30 år) skrab og lotto frem for bingo, hvilket signalerer nye spillevaner, der skiller sig ud fra andre grupperes foretrukne: lotto, bingo og skrab.

Uddannelsesmæssigt foretrækker personer med kortest uddannelse lotto, bingo og skrab, men personer med længere uddannelser foretrækker lotto, skrab og bingo.

Erhvervsmæssigt er der ikke de helt store forskelle bortset fra, at studerende (den yngre generation) spiller internetpoker. Et spil, der er i hastig udvikling i hele den vestlige verden, hvor misbrugere af netop denne spiltype er blevet synlige på behandlingsstederne<sup>30</sup>. Det er pt. ingen overblik over misbruget.

### **Spil som social aktivitet**

Spil er til dato blevet betragtet som en social aktivitet, derfor er det overraskende at konstatere, at så mange personer i denne undersøgelse spiller alene. Sættes det sammen med en generel udvikling på globalt plan, stemmer det overens med individualisering og det faktum, at flere mennesker fokuserer på egen person<sup>31</sup>. Dertil kommer, at de nye spilletter, der har invaderet markedet (lotto, skrab, TV og radiobingo, valutaspekulation og internetpoker/andre spil på internettet) ikke appellerer til socialt samvær.

69 % af undersøgelsens deltagere oplyser, at de altid eller oftest spiller alene, mens kun 28 % oplyser, at de altid eller oftest spiller sammen med andre. Der er igen en naturlig sammenhæng til de foretrukne spilletter.

---

<sup>30</sup> Undersøgelser fra Sverige, Norge og USA

<sup>31</sup> Ulrik Beck:153

Kvindes klart foretrukne spil er bingo, derfor er det ikke uventet, at 17 % flere mænd end kvinder oplyser, at de altid spiller alene.

I bygderne er spil en større social aktivitet, hvilket er naturligt, da muligheden for at spille de spil, der oftest spilles alene, ikke er til stede.

Det sociale aspekt er størst hos pensionister, ufaglærte og studerende med et langt spring med til grupperne lavere samt øvrige funktionær samt fisker/fanger.

Spil og alkohol er ofte blevet knyttet sammen, men undersøgelsen her viser en minimal sammenhæng. Måske fordi færre spiller på automater, og fordi langt de fleste spilleautomater står på steder, hvor det ikke er muligt at købe alkohol. Endvidere fordi kortspil i private hjem ikke hører til de mest foretrukne spil på landsplan.

### **Hvor mange penge bruges på spil**

Der er i undersøgelsen brugt beløb på op til 100 kr., 1000 kr., 10.000 kr. og > 10.000 kr. Det er vigtigt at være opmærksom på de store forskelle i beløbsstørrelse. Der er spurgt om det højeste beløb personen har spillet for på en dag og på en uge.

70 % har spillet for op til 100 kr./dag - 61 % på en uge

26 % har spillet for op til 1000 kr./dag - 34 % på en uge

3 % har spillet for op til 10.000 kr./dag - 4 % på en uge

1 % har spillet for mere end 10.000 kr./dag - 1 % på en uge

Der er en ikke uventet overvægt af unge og de ældre, der har spillet for op til 100 kr. - det stemmer overens med indtægt. Det er overvægt af gruppen 30-39årige med spil op til 1.000 kr. Det overraskende er måske, at der er overvægt af yngre, der har spillet for op til 10.000 kr./dag og pr. uge. Pr. uge kommer de 18-39årige - ligeledes med forbrug på op til 10.000 kr. Gruppen af 30-49årige samt personer over 60 år topper med at spille for > 10.000 kr.

Mænd bruger generelt flere penge på spil end kvinder og byboere bruger mest. Det er husstande uden børn, der bruger de største beløb på spil, mens husstande med børn topper, når beløbet er op til 1.000 kr.

Da ikke alle har opgivet en årlig indkomst, har det ikke været muligt at medtage denne variabel, derfor bruges erhverv og uddannelse. Personer med længst uddannelse bruger i flest tilfælde op til 10.000 kr. pr. dag og uge på spil. Personer med mellemuddannelse bruger i flest tilfælde mere end 10.000 kr. Erhvervsmæssigt topper lavere funktionærer og selvstændige hvad angår pengeforbrug til spil såvel pr. dag som pr. uge. Selvstændige må formodes at have en indkomst, hvor det ikke ofte giver økonomiske og/eller sociale problemer at bruge penge i denne størrelsesorden. Indkomstmæssigt ligger de lavere funktionærer på et niveau, hvor et sådant pengeforbrug til spil må formodes at skabe økonomiske og/eller sociale problemer.

4 % har lånt penge af familie eller venner for at kunne spille. Det er primært unge og lige mange mænd og kvinder, der låner penge til spil. Lån er hyppigst blandt personer med kort skolegang og indenfor erhvervene pensionister, ufaglærte, faglærte samt lavere funktionærer.



## Har talt usandt om tab af penge

3 % lyver hver gang om tab af penge, 20 % lyver engang imellem og 6 % husker ikke, om de har løjet.

Nu kan der være flere grunde til at omgå sandheden lemfældigt, men umiddelbart kunne man fristes til at sige, at mindst 3 % af de implicerede i undersøgelsen har et spilleproblem.

De unge er tilsyneladende meget ærlige omkring tab af penge, mens usandhederne vokser med alderen. Det er endvidere påfaldende, at så mange yngre mennesker har manglende hukommelse omkring deres sandhedsniveau.

Der er flest usandheder blandt personer med kortest uddannelse og blandt ufaglærte, fisker/fangere samt lavere funktionærer.

## Tidsforbrug til spil

Den største gruppe af deltagerne eller 75 % bruger kun 1 time om ugen på spil. 24 % bruger 1-4 timer, mens 3 % bruger 5-10 timer.

Mænd bruger mere tid end kvinder på spil.

Bygdeboere bruger længere tid end byboere, de fleste 1-4 timer/uge, men også 5-10 timer/uge - det er her vigtigt at medtage bygdeboernes begrænsninger ift. spilletyper.

Husstande med børn bruger oftest 1-4 timer/uge på spil, hvor husstande uden børn bruger enten mere eller mindre..

De aldersgrupper, der bruger mindst tid er de 30-39årige og personer > 60 år. De aldersgrupper der oftest bruger 1-4 timer/uge er personer > 60 år samt de 30-39 årige. De yngste bruges absolut mest tid på spil, gruppen er lille og måske ikke så repræsentativ, men det vil være fristende at kæde det sammen med, at unge spiller internetpoker.

Personer med længst uddannelse spiller enten under 1 time/uge eller 5-10 timer/uge. Personer med mindst uddannelse spiller oftest 1-4 timer/uge men også meget 5-10 timer/uge.

Ufaglærte bruger i flest tilfælde 1-4 timer eller 5-10 timer/uge. De efterfølges af pensionister og lavere funktionærer samt fisker/fangere.

## Egen opfattelse af spilleproblemer

2 % af personerne i undersøgelsen angiver et spilleproblem, **hvilket på landsplan svarer til, at ca. 666 personer selv opfatter, at de har et spilleproblem.**

3 % ved ikke, om de har et problem og 6 % oplyser, at de tidligere har haft et problem.

Af de 3 % (ca. 1000 personer), der ikke ved, om de har et problem, vil der være nogle med reelle problemer. Det faktum, at personerne er i tvivl, kan signalere et problem.

Sættes denne gruppe sammen med de 9 %, der har opgivet, at de gerne ville holde op med at spille men ikke har troet, at de kunne, er det 2.997 personer på landsplan (det forudsættes, at personerne i

høj grad er sammenfaldende). Det er naturligvis ikke alle af disse personer, der har et reelt spilleproblem, men er et signal om, at gruppen af personer med et spilleproblem er væsentligt større end de 666 personer, der for nuværende erkender et problem.

Det understøttes af, at 3 % altid eller ofte taler usandt om tab af penge og 12 % har spillet for mere, end de havde planlagt. Trods alle forbehold tegner der sig et billede af en gruppe, med store problemer.

Der er lige mange mænd og kvinder, der angiver et problem. Problemet er størst i husstande med børn.

Det er gruppen med kortest uddannelse, der angiver størst omfang af problemer, ligesom problemerne hyppigst findes hos selvstændige og pensionister, samt faglærte og lavere funktionærer.

### **Andre faktorer, der er relateret til personlige spillevaner**

Undersøgelsen indeholdt også spørgsmål som: "Har du spillet for at slippe væk fra hverdagens trivialiteter, angstfølelser, depression, hjælpeløshed, og o.l.", hvor hvert spørgsmål er besvaret særskilt.

6 % har spillet for at slippe væk fra hverdagens trivialiteter andre 2 % af de øvrige årsager.

Der er en markant overvægt af kvinder i byer, i alderen 30–39 år, med kort uddannelse samt i erhvervsgrupperne ufaglærte og lavere funktionærer.

Samme mønster tegner sig i besvarelserne på spørgsmål om skænderier på grund af spil, kritik af spilleadfærd og ændring i adfærd på baggrund af skænderi/kritik.

### **Hvem i familien har spilleproblemer**

Kvinder og gruppen af 18-39årige er mest opmærksomme på personer med spilleproblemer i den nærmeste omgangskreds.

Specielt de unge oplever, at det er deres mor, der har et spilleproblem, hvilet ikke stemmer overens med, at det er mændene, der spiller mest, bruger mest tid og flest penge på spil.

Det kan måske forklares med befolkningens kønsrollemønster, hvor kvinder er den mest aktive i hjemmet<sup>32</sup> og den forælder, som børnene er mest knyttet til og derfor savnes mest ved fravær.

Det kan måske også forklares med, at spil er steget i omfang inden for de sidste årtier samt, at befolkningen generelt er blevet mere opmærksom på, at spil kan afstedkomme problemer.

### **Generel tilfredshed med eget liv og økonomiske situation**

Blandt personer, der har angivet spilleproblemer, ses, at 7 % ikke er særlig tilfreds med eget liv. Til sammenligning, er det 3 % af personer uden spilleproblemer og 5 % blandt de, der tidligere har haft et spilleproblem.

---

<sup>32</sup> HS Analyse: "Ligestilling i Grønland"

Blandt personer, der har angivet spilleproblemer, ses, at 20 % slet ikke er tilfreds med egen økonomiske situation. Til sammenligning, er det kun 2 % af personer uden spilleproblemer og 5 % blandt de, der tidligere har haft et spilleproblem.

## **Resultater fra spørgeskemaundersøgelsen omkring spil – hos politiet**

Sideløbende med befolkningsundersøgelsen er der lavet en undersøgelse hos politiet, primært for at få et overblik over

- omfanget af tilladelser til spil, primært bingospil
- berigelseskriminalitet til spilleaktiviteter
- husspektakler som følge af spil
- omfanget af lokale spillevedtægter, håndhævelse af aldersgrænse for spil samt muligt hasardspil

Det er vigtigt at få flere vinkler på en problemstilling, og derfor har politiets medvirken bl.a. betydet, at det kan konstateres, at personer med spilleproblemer - i modsætning til andre lande - ikke begår berigelseskriminalitet for at skaffe penge til at spille for. Det kan også konstateres, at spil foregår i en sammenhæng, hvor der ikke opstår uro mellem gemytterne i et omfang, der kræver politiets hjælp. Omkring muligt hasardspil er der ingen reel afklaring, da de fleste politikredse benægter kendskab til et sådant spil, mens to kredse oplyser, at hasardspil findes overalt i Grønland.

Det fremgår af undersøgelsen, at overholdelse af aldersgrænse for spil på spilleautomater tages alvorligt. Der er skiltning, og ansatte på spillestederne påser, at aldersgrænsen overholdes. Det betyder, at spilleudbydere tager deres ansvar alvorligt.

I de fleste byer findes en lokal spillevedtægt, det er tilfældet i Nanortalik, Narsaq, Qaqortoq, Paamiut, Nuuk, Maniitsoq, Sisimiut, Qasigiannuit, Ilulissat, Ittoqqortoormiit. Det mangler spillevedtægter i Aasiaat, Qeqertarsuaq, Uummannaq, Upernavik, Qaanaaq, Tasiilaq.

Politiet har i 2004 i hele landet givet tilladelse til afholdelse af ca. 300 bingospil samt enkelte andre spil som skrabespil og lodsedler.

## **Resultater fra telefoninterviewundersøgelsen omkring spil - hos socialforvaltningerne**

Det har for Paarisa været vigtigt at få afdækket sociale problemer som følge af spil og uhensigtsmæssig spilleadfærd. Derfor er der rettet henvendelse til kommunernes socialchefer for at få afklaret, om kommunerne har haft henvendelser omkring:

- hvor spilleautomater er opstillet, på værtshuse eller på grillbar/cafeer
- om socialkontorerne har henvendelser, der vedrører overdrevet spil og konsekvenser af samme
- om kommunerne har henvendelser fra personer, der ønsker behandling for spilleafhængighed samt, om kommunen har kendskab til personer, der selv betaler behandling for spilleafhængighed

Spilleautomater er opstillet både på steder med og uden spiritusbevilling, men der er klart flest maskiner på steder uden spiritusbevilling, hvilket stemmer godt overens med den landsdækkende undersøgelse, der viser, at kun et fåtal spiller under påvirkning af alkohol.

11 kommuner har haft henvendelser fra borgere vedrørende overdrevet spil eller konsekvenser af samme. De spilletyper, der har afstedkommet problemer er bingo, kort og automatspil. De problemer, der følger af overdrevet spil er typisk:

- manglende økonomiske midler til familiens overlevelse
- manglende omsorg for familiens børn på alle områder også børn, der ikke får dækket basale behov som mad, tøj og husly
- psykiske problemer som følge af dårlig samvittighed

I en enkelt kommune, har man været nødt til at tvangsfjerne børn i en familie pga. overdrevet spil.

Der er således ingen tvivl om, at spil og konsekvenser af uhensigtsmæssig spilleadfærd afstedkommer sociale problemer af omfattende omfang med massivt omsorgssvigt og i enkelte tilfælde tvangs fjernelse af børn fra hjemmet.

Socialcheferne i 7 kommuner oplyser, at kommunen har haft henvendelser fra personer, der ønsker behandling for deres spilleafhængighed. 3 kommuner er bekendt med personer, der selv har bekostet en behandling.

## **Resultater fra telefoninterviewundersøgelsen omkring spil - hos forebyggelseskonsulenterne**

Kommunernes forebyggelseskonsulenter har et bredt virkefelt, de har lokalkendskab og ved, hvad der sker på mange forskellige områder. Derfor var det nærliggende at stille dem nogle spørgsmål omkring spil og spillevaner i lokalbefolkningen velvidende, at svarene blev subjektive og ikke kan betragtes som endegyldige sandheder. Svarene har alligevel givet et godt indblik i lokale forhold og været et nyttigt supplement til de andre undersøgelser.

De stillede spørgsmål omhandlede:

- hvilke spil, der er mulighed for at spille/spilles i lokalsamfundet samt specifikt hyppigheden af bingoaktiviteter
- hvilke køn, aldersgrupper, befolkningsgrupper m.fl., der deltager i forskellige spil
- hvor stor en procentdel af lokalbefolkningen, der deltager i spil regelmæssigt
- hvilke fritidsaktiviteter og muligheder for deltagelse i fritidsaktiviteter lokalt
- kommunens planer for forebyggelse af overdreven spilleaktivitet lokalt
- kommunens planer for oplysning omkring gevinstgivende spil og spilleafhængighed
- kommunens behov for hjælp til en aktiv indsats omkring spilleafhængighed

Der var stor forskellighed i besvarelsene på, hvilke spil der spilles lokalt, hvilket igen er præget af lokale muligheder for at spille. Samstemmende kan siges, at forebyggelseskonsulenterne oplever bingo, som det største spilleproblem. I mindre byer og i bygder er det kortspil, der giver de største problemer. Kun en begrænset del af befolkningen opleves at spille på automater.

Der spilles bingo dagligt eller næsten dagligt i lokalsamfundene. Nogle dage afholdes bingo flere gange, ligesom der spilles minibingo såvel offentligt som i foreninger og private hjem. Samles oplysningerne sammen tegner der sig dette billede over bingospil:

Byer, hvor der afholdes bingo **hver dag**, med meget få undtagelser:

Upernavik, Uummanaq, Qeqertarsuaq, Aasiaat, Qasigiannuit, Kangaatsiaq, Sisimiut, Nuuk, Paamiut, Narsaq, Qaqortoq, Nanortalik

Byer, hvor der afholdes der bingo **både eftermiddag og aften**, med meget få undtagelser:

Uummannaq, Qasigiannguit, Kangaatsiaq, Narsaq - kun weekend

Qeqertarsuaq, Sisimiut, Paamiut - flere gange om ugen

Byer, hvor der afholdes TV bingo:

Qeqertarsuaq, Ilulissat, Aasiaat, Sisimiut, Maniitsoq, Paamiut og Nanortalik

Radiobingo er tilsyneladende meget populært specielt i Nordgrønland, hvor der er mulighed for at spille med i bygder og andre byer, når bingo "går i luften". Her vises omfanget af radiobingo, der spilles en eller flere gange pr. uge:

Upernavik kan samtidig spilles i 2 omliggende bygder

Uummannaq kan samtidig spilles i 3 omliggende bygder

Ilulissat kan samtidig spilles i Qasigiannguit, Aasiaat og 3 omliggende bygder

Aasiaat kan samtidig spilles i Qasigiannguit, Qeqertarsuaq og 2 omliggende bygder

Sisimiut kan samtidig spilles i 2 omliggende bygder

Maniitsoq kan samtidig spilles i alle omliggende bygder

Nuuk

En del kommuner har forsøgt med en bingofri aften om ugen, men det har rejst problemer, da forsamlingshuse og idrætshaller i dag drives på kommercielle vilkår. De hævder ikke at kunne "overleve økonomisk" uden at kunne leje ud til foreninger, der afholder bingo. Foreningerne hævder ligeledes kun at kunne "overleve økonomisk" ved at gennemføre bingospil jævnlige. Den bingofri aften opretholdes derfor ofte kun, hvis der er andre aktiviteter i byen.

Mange kommuner er opmærksomme på problemer omkring overdrevet spil, og problemet tages op til diskussion i kommunalt regi samt på nogle af de møder, som forebyggelseskonsulenterne har med befolkningen. Konsulenterne mener samstemmende, at der er behov for en øget debat om emnet, og at folk med spilleproblemer har behov for oplysning om behandlingsmuligheder. Det ville være godt, hvis der kom en person udefra, gerne en med et tidligere spillemisbrug og fortalte om egen situation og de behandlingsmuligheder, der findes. Nogle forebyggelseskonsulenter medtager allerede emnet spilleafhængighed på de møder, der er lokalt omkring befolkningens opfattelse af egen sundhed og sundhedsfremmende tiltag.

Forebyggelseskonsulenternes oplysninger om manglende kendskab til behandlingsmuligheder stemmer overens med, at der på Qaqiffik kun findes oplysninger om én enkelt person til behandling for ludomani i 2005. Det er nok heller ikke korrekt, men det er svært at få oplysninger om denne form for behandling, da der i behandlingsinstitutionen ikke skelnes mellem de forskellige misbrug, da der ofte er tale om blandingsmisbrug, samt at behandlingen er den samme for alle misbrugere.

Oplysninger om mulighed for at deltage i forskellige fritidsarrangementer lokalt, der kunne erstatte bingo viser, at det vil blive vanskeligt. Groft, men sandfærdigt: hvis befolkningen ikke ønsker at dyrke sport, gå på aftenskole i vinterhalvåret eller gå til korsang, er der ikke mange muligheder.

De fleste forebyggelseskonsulenter har, i deres vurdering over omfanget af spil, ramt meget rigtigt, hvis vi sammenligner med den landsdækkende undersøgelse, der viser, at 78 % af befolkningen spiller i et eller andet omfang. De har også ret i deres vurdering af, at personer, der spiller bingo, oftest er kvinder og gruppen over 30 år, samt at alle spiller lotto og skrab.

## **Konklusioner i forhold til opgaven**

Der kan svares bekræftende på, at spil og spillevaner giver sociale problemer, hvilket har betydning for betalingsevnen og betyder omsorgssvigt af børn.

### **Spil giver anledning til sociale problemer**

De sociale problemer giver sig udtryk på mange måder. Problemerne er store og meget synlige, når dele af befolkningen ikke kan opfylde egne og familiens basale behov som mad, tøj og husly.

Problemerne er mindre synlige, når forældre bruger megen tid på spil. En tid, der reelt kunne være brugt på samvær med, opdragelse og prægning af børnene. Specielt mange unge oplever, at deres forældre og mest moderen har et spilleproblem, på trods af at fædre spiller mest og bruger mest tid og flest penge på spil. Disse unge har klart manglet den omsorg, de havde forventet af deres forældre. Da forældre er rollemodeller, kan der forventes øget spillemisbrug blandt børn af forældre med nuværende misbrug, hvilket der er tegn på i befolkningsundersøgelsen bl.a. ved, at mange unge har et stort tidsforbrug til spil – det er blot spilletypen, der er anderledes end forældrenes.

Et problem, som specielt forebyggelseskonsulenterne gør opmærksom på, er, at bingo afholdes i tidsrummet kl. 19 – 22. Det er det tidsrum, hvor børnene spiser, fortæller om dagens oplevelser, får svar på spørgsmål, hjælp til lektielæsning, et godnatkram m.m. Er moderen til bingo mange gange om ugen, får børnene måske ikke mad, ikke den socialisering, som de har behov for, men få lov til at passe sig selv og ses ofte ventende udenfor spillestedet. Bingo er ”den store synder”, men samme forhold gør sig gældende for alle typer af spil, der lægger beslag på u hensigtsmæssigt megen tid.

Generelt må det siges, at mange personer spiller alene. Det hænger naturligvis sammen med spilletter, men også med den generelle udvikling på globalt plan, hvor mennesker i højere grad fokuserer på egne behov og er mindre sociale eller kun med arbejdskolleger eller personer, de har nytte af at dyrke fællesskab med. Det nævnes ofte at pensionister spiller meget, at de har tid til det og nyder socialt samvær, men samtidig er det værd at bemærke, at forholdsmæssigt mange pensionister spiller alene.

Specielt de unge bruger i stigende grad internettet, de spiller meget og oplyser, at de spiller internetpoker, det samme gør også andre aldersgrupper, blot i mindre grad. Internetpoker kan i stigende omfang forventes at blive et problem også i Grønland. Det er igen et af de spil, hvor personer spiller alene og kun er sammen med andre i cyberspace.

### **Har spil og spilleadfærd betydning for borgernes betalingsevne**

Det er et vanskeligt spørgsmål at besvare, om spil og spilleadfærd har betydning for borgernes betalingsevne. For nogle er et forbrug til spil på 10.000 kr. eller mere på en dag intet problem, men alle kan forudse, at et forbrug på samme beløb for en person på mindsteløn vil være en katastrofe og vil betyde, at vedkommende ikke vil kunne betale husleje, varme, mad osv. Er det en tilbagevendende begivenhed, har personen virkelig store problemer.

Det er derfor værd at bemærke, at gruppen af lavere funktionærer, der har prøvet at bruge 10.000 kr. pr. dag på spil er 7 % - svarede til 2.330 personer.

For personer, der spiller for op til 100 kr. pr. uge vil forbruget i langt de fleste tilfælde ikke have betydning for betalingsevnen. En pensionist der spiller for 1.000 kr. om måneden vil derimod kunne forventes at få betalingsproblemer, hvis indtægten udelukkende er offentlig pension.

Generelt ses det, at personer med kort uddannelse og erhvervsmæssigt lave lønninger har flest spilleproblemer.

### **Der er en sammenhæng mellem spil og omsorgssvigt**

Efter at have læst bemærkningerne til de to første spørgsmål, er der nok ikke megen tvivl om, at der er en sammenhæng mellem spil og omsorgssvigt.

Det er værd at hæfte sig ved, at gruppen 30-39årige har flest spilleproblemer og erkender det. De bruger megen tid og mange penge på spil, de lyver om tab af penge, de spiller for at slippe for hverdagens trivialiteter, for angst og depression, føler sig hjælpeløse m.v.. Samtidig er det den gruppe, der må formodes i stort omfang at have børn at tage vare på og samtidig passe job og karriere. De 30-39årige er således en klar målgruppe til en forebyggende indsats på området.

### **Befolkningens egen opfattelse af spilleproblemer i tal**

I befolkningsundersøgelsen angiver 2 % af respondenterne, at de har et spilleproblem, det svarer til 666 personer på landsplan. Der er en ligelig fordeling af mænd og kvinder.

Ca. 1.000 personer er i tvivl og gør sig overvejelser om de har et problem. Det er klart nogle af disse der har et reelt spilleproblem.

Ca. 2100 personer oplyser, at de gerne vil holde op med at spille men tror ikke, at de kan. Der er klart også nogle af disse, der har et reelt spilleproblem. Det understøttes af, at ca. 1000 personer altid eller ofte taler usandt om tab af penge og små 4.000 personer har spillet for mere, end de havde planlagt.

Det er gruppen med kortest uddannelse, der angiver størst omfang af spilleproblemer. Spilleproblemer findes hyppigst hos selvstændige og pensionister, samt faglærte og lavere funktionærer.

## **Litteraturliste:**

Beck, Ulrick. 1997. *Risikosamfundet*

Center for Ludomani. 2005. *Før det hele ramler*

Custer and Milts: *When the luck run out.*

Den danske bekendtgørelse af lov om opkrævning af skatter og afgifter m.v. af 28. april 2003

De grønlandske afgiftslove samt andre love relateret til spil

Grønlands Statistik. *Grønlands befolkning 1. januar 2005.*

Gupta og Devensky. (1999). *Adolenscents with gambling problems: A synopsis of our current Knowledge*

H S Analyse 2000: *Ligestilling i Grønland.*

Jørsel, Michael Bay. (2003). *Ludomani – ikke flere indsatser, tak!*

Nielsen, Per og Røjskøjær, Steffen (2005). *Ludomani – Karakteristika, psykopatologi og behandlingsforløb - en undersøgelse af ludomaner i behandling.*

Røjskøjær, Steffen og Nielsen, Per. (1999). *Ludomani – prævalens og manifestationer.*

Samuelsen, Nielsen og Røjskøjær 1998. *Mestring og misbrug*

Thomas Nielsen. *Misbrugsnet.dk*

Told og Skatteministeriet, Danmark: (2005). Ministerens vismandsgruppe. *”Spilleproblemer i Norden*