



Center for Ludomani®

Ludomani

- Gambling er ikke kun for sjov

1

Hvad får du med i dag?

- Forskel på gambling og gaming og nye veje ind i gambling verden?
- Udbredelsen af pengespil og incidensen for ludomani?
- Hvad handler ludomani om i sin grundsubstans?
- Vind vilde gevinster!
- Design af pengespil og kognitive fejlslutninger
- Hvor finder du mere viden og information om ludomani og behandling i Center for Ludomani?



2

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



2

Konsekvenser af ludomani

- 15% har begået kriminelle aktiviteter for at skaffe penge til fortsat spil
- 24% har en spillegæld på over 200.000 kr.
- 34% har haft selvmordstanker. 19% af disse har forsøgt selvmord en eller flere gange
- Spilledebut omkring 19 år. Personer med spilleproblemer har tidligere gamblingdebut end personer uden spilleproblemer
- 50% oplever problemer med gambling inden de bliver 25 år, og omkring 17% af mændene oplever et problematisk inden de er 18 år

4 Kilde: Tallene er opgjort af Center for Ludomani og baseret på de personer, som er i behandling på centret, Røjskjær og Nielsen, 2019

- Det har omfattende konsekvenser at være ludoman, både for spilleren og de pårørende. For hver afhængig påvirkes 5-10 pårørende
- De fleste spilafhængige skjuler (omfanget af) deres spil
- Afhængigheden har ofte medført gentagne løgne, hvilket skaber tillidsbrud og isolation.

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



4

// Forskel på færdigheder og tilfældigheder

5

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



5

// Gaming er:

Alle computer- og konsolbaserede spil. Både på pc og diverse app-baserede.

Fx Fortnite, Counter-Strike (CS:GO), FIFA (FUT), Minecraft, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), League of Legends (LOL), Overwatch, DOTA2

6

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

6

// Gambling er:

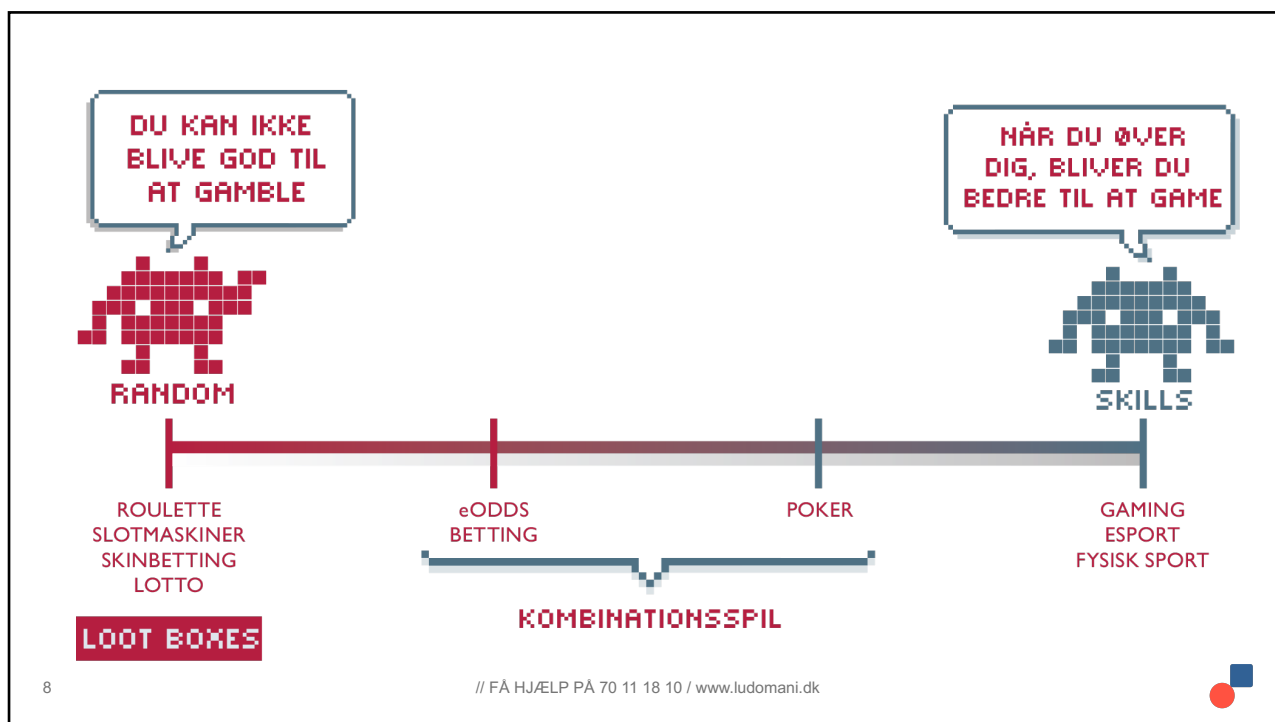
Pengespil – spil med en indsats, tilfældighed og gevinstchance

Fx roulette, Sport betting (Sportvæddemål/Oddset), e-Sport betting, automater, kasinospil, skrabelodder, banko og lotto, virtual Dogs

7

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

7



8

Spilindustriens nye forretningsmodeller

- Fra "Boxed game" til "Free-to-play"
- Boxed game = forbrugeren køber et spil for et engangsbeløb eller har abonnement
- 'Free-to-play' betyder at selve erhvervelsen af et spil er gratis, hvorfor spiludbyderens mulighed for indtjening finder sted ved, at gameren bruger penge på spillet efter erhvervelsen af spillet

9

Min vens ludomani begyndte i børneværelset

Mange computerspil er designet, så de skaber spilafhængighed, og det skrider på et politisk indgreb.

vi har spillet hasardspil, siden vi var 8 år gamle

Problemet er bare, at forskere ikke kan bevise en sammenhæng.

Nie, Nørgaard Center for Ludomani er 30 pct. af deres klienter under 25 år. I 2009 var tallet 7 pct. Og det giver en god mening, da min generation er Generation Games. Vi har spillet hasardspil, siden vi var 8 år gamle, helt siden at lægge mærke til det. Derfor kommer jeg med et opkøb, til både politikere og forældre. Nu ved I.

Marius, gymnasieelev med debatindlæg i Politiken, tirsdag 18. februar 2020

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

9

Skins og mikrotransaktioner

- Skins er en slags udsmykning, der fx får virtuelle våben til at se ud på en særlig måde, og som hverken giver fordele eller ulemper i spillet. Skins handles mellem spillerne fx på STEAMs marked
- Mikrotransaktioner er, når vi køber ting i spillet, hvor der bruges penge (farbar valuta) til at købe et virtuelt gode eller løbende betaler for indhold, fx i app-baseret spil
- Mikrotransaktioner kan indeholde et kendt udfald fx et bestemt skin/genstand eller en bestemt mængde farbar valuta i spillet fx FIFA point. Udfaldet kan også bestå af en satsning fx via loot boxes

10

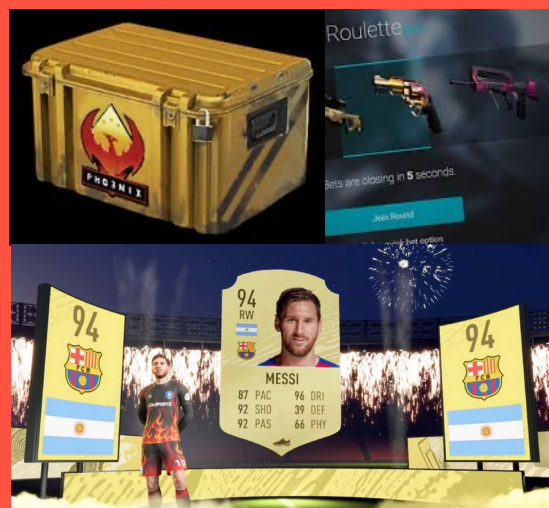
// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

10

Loot boxes

- Loot boxes er en gråzone mellem gaming og gambling
- Man køber og åbner en virtuel kasse med tilfældige genstande
- Genstandene kan have en reel værdi og kan i nogle tilfælde handles uden for selve spillet
- I 2020 anvendes loot boxes i omkring 1/3 del af computerspillene, og den årlige omsætning alene på loot boxes forventes at runde 50 milliarder \$ i 2022 (Salmerón, 2021)

11

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

11

Skin betting / skin gambling

- Når man bruger sine skins som indsats i online pengespil som betting på esport, roulette, blackjack, crash og coin flip
- Skin betting foregår uden for selve computerspillet på ulovlige udenlandske hjemmesider

"Der er også mange normale hjemmesider, hvor du går ind. Ligesom hvis du sælger noget, så dropper du bare dit skin derinde, og så kan du trække pengene ud på PayPal eller BitCoin eller noget tredje" Ung gamer (Fynbo et al., 2021, s. 108)

12

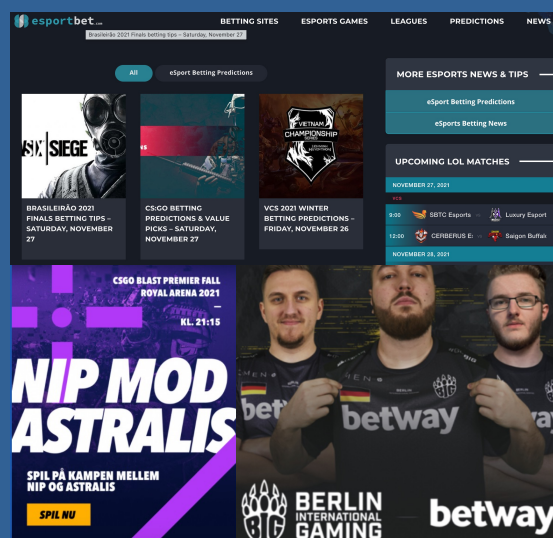
// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

12

eSports betting

- eSport betting er betting på esportskampe fx CS:GO eller LoL, ligesom man kan bette på fodboldkampe eller anden fysisk sport
- Sponsorater og reklamer gør, at betting i stigende grad smelter sammen med esporten

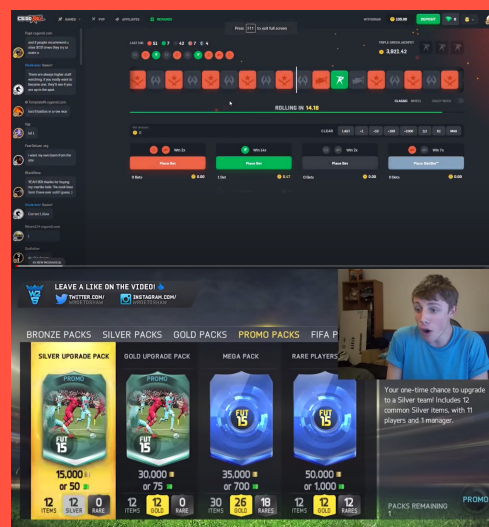
13

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

13

Streamer promovere skin betting og loot boxes på sociale medier

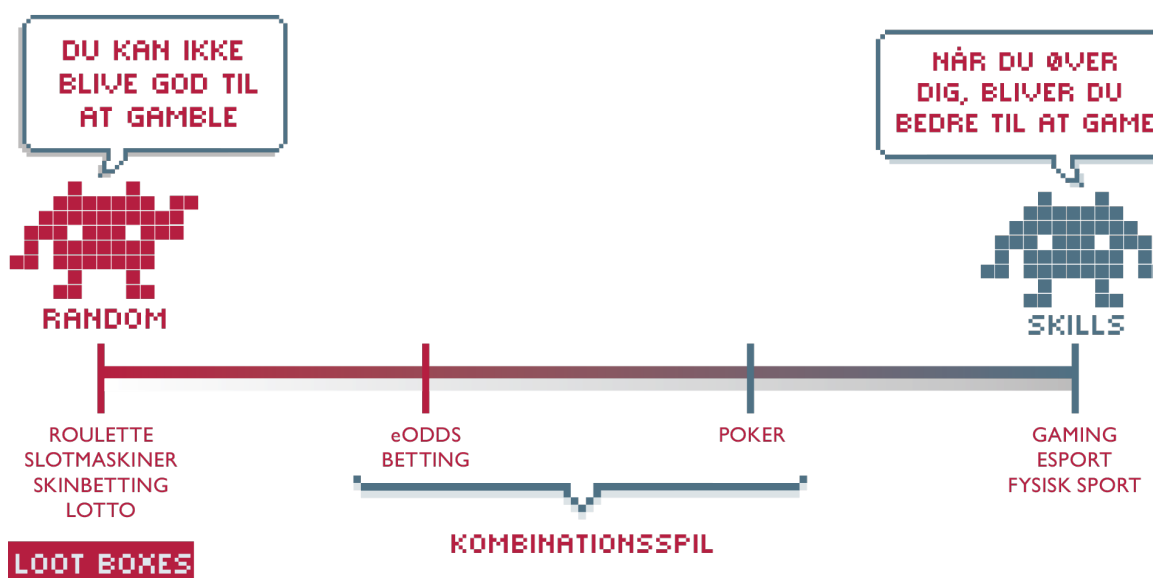
- Facebook, Steam, YouTube og Twitch
- Fx har "W2SPlays" 3,51 mio. abonnenter



// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

14

14



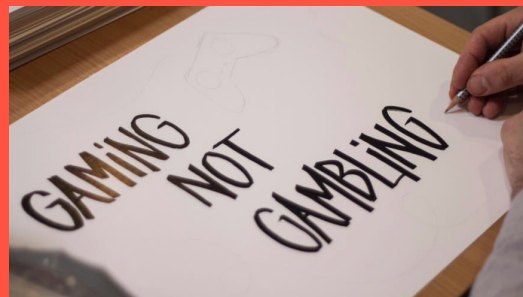
15

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

15

Nye veje til problematisk gambling?

- Et norsk repræsentativt longitudinal studie (n=4601) i aldersgruppen 16-74 år fandt en sammenhæng mellem problematisk gaming og gambling, men ingen beviser for den omvendte sammenhæng (Molde et al., 2019)
- To survey undersøgelser af gamer i aldersgrupperne 16-18 årige (n=1155) og 18+ (n= 7422) fandt et link mellem pengeforbrug på loot boxes og gambling problemer (Zendle & Cairns, 2018; Zendle David et al., 2019)
- Dansk kvalitativ undersøgelse (n=112) i aldersgruppen 10-29 årige fandt, at gambling-relaterede elementer og skin betting er sammenlignelige med online gambling, og at gambling-lignende elementer i gaming opnår en selvstændig social værdi blandt nogle unge (Fynbo et al., 2021)



// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



16

- 60% af eliteatleter (13 – 17 år) har gamblet i det seneste år – mod 10% for hele befolkningen
Kilde: Stikprøveundersøgelse blandt 775 tilfældige udvalgte atleter fra 21 elitekommuner (Center for Ludomani, 2017)
- 56,6% af europæiske professionelle atleter har gamblet det seneste år og 8,2% har eller har haft gambling problemer (Grall-Bronnec, M et al, 2016)
- 76% af svenske trænere gambler og 6% er i risiko for gambling problemer (Vinberg et al, 2020)
- 16% af de danske og svenske elitefodboldspillere er risikospillere (Nylandsted Jensen, S. El al, 2019)
- Et studie af gambling problemer blandt svenske topatleter i fodbold, ishockey og håndbold under COVID 19 restriktioner fandt en sammenhæng mellem øget gambling aktivitet og graden af gambling problemer (Håkansson et al., 2020)

Sportsfolk er en særlig risikogruppe

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



17

Sportsfolk er en særlig risikogruppe

- Stor interesse og meget viden om sporten
- Insiderviden
- Et stort konkurrencedrive
- Ønsket om anerkendelse og opnå spænding
- Mestringsstrategi for håndtering af mentale udfordringer som fx depression og angst
- En anderledes hverdag – ofte med flere penge og meget fritid
- En dagligdag med højre præstationskrav, hvor gambling kan være et frirum

18

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

18

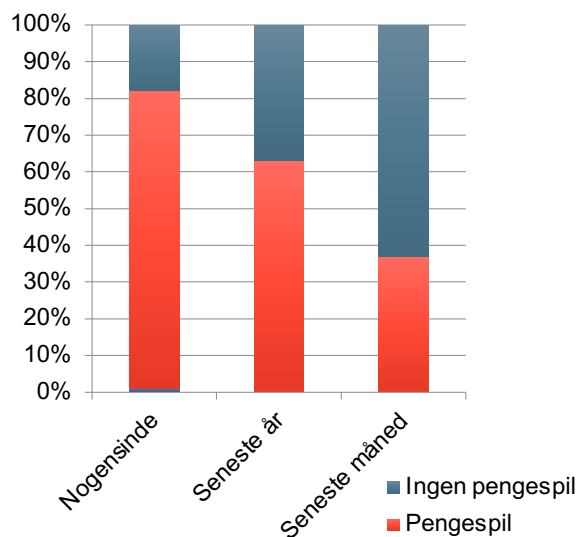
// Udbredelsen af pengespil & ludomani i Danmark

19

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

19

Pengespil i Danmark er udbredt



²⁰ Kilde: SFI (VIVE), Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016, Fridberg & Birkelund, tabel 4.1, s. & 44, 52

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

Udbredelsen af pengespil

20

månedens på pengespil

Spillehyppighed	Forbrug mdr.
Cirka hver dag	3.249 kr.
Flere gange om ugen	989 kr.
Flere gange i løbet af måneden	428 kr.
Få gange i løbet af måneden	204 kr.

Kilde: SFI (VIVE), Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016, Fridberg & Birkelund, tabel 4.10, s. 52

Klienter i behandling i Center for Ludomani bruger omkring 13.184 kr. om måneden på gambling (Røjskjær og Nielsen, 2019)

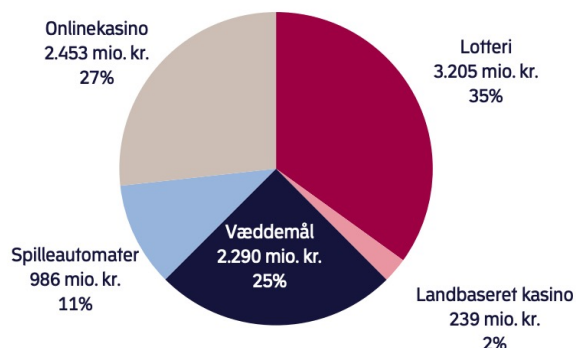
²¹ Kilde: Spillemyndigheden, Spilmarkedet i tal 2020, s. 3-4

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

Udbredelsen af pengespil

21

Spillemarkedet i 2020



I 2020 tabte danskerne 9,2 milliarder kroner (BSI) dvs. mere end 25 millioner kroner om dagen årets rundt

Hvad er BSI?

BSI (Bruttospileindtægt) = Værdi af indskud - Værdi af gevinster (+ Værdi af kommission)

Kilde: Spillemyndigheden, Spillemarkedet i tal 2020, s. 6

Udbredelsen af pengespil

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

22

Hvad spiller vi på?

De 40 til 74 årige?



De 18 til 39 årige?



²³ Kilde: SFI (VIVE), Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016, Fridberg & Birkelund, tabel 4.1, s. & 44.

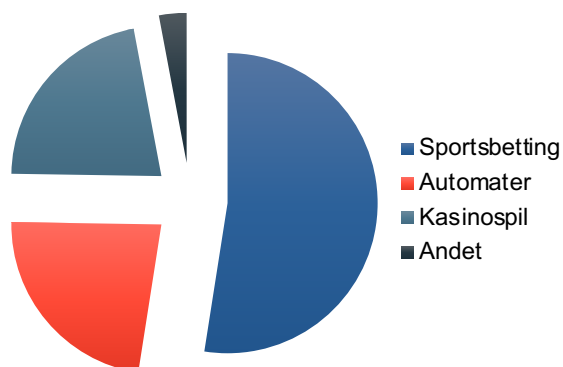
Udbredelsen af pengespil

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

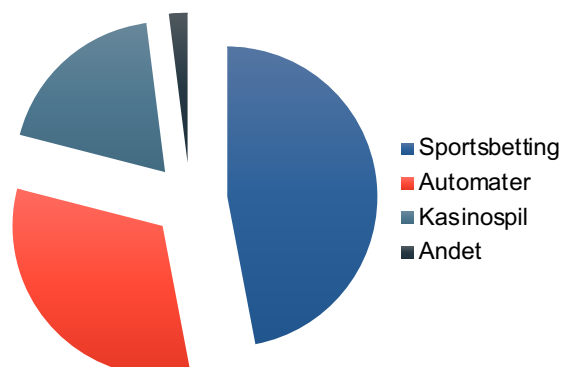
23

Fortrukne spil – klienter hos Center for Ludomani (2016)

Onlinespil 66%



Fysisk spil 34%



Kilde: Tallene er opgjort af Center for Ludomani og baseret på de personer, som er i behandling på centret

24

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



24

Års-prævalensen i Danmark

Andel: Seneste år	2005	2016
Risiko	81.407 (2,11%)	99.588 (2,58%)
Problem	10.460 (0,27%)	15.332 (0,40%)
Ludomani	6.089 (0,16%)	9.781 (0,25%)
I alt	97.957 (2,53)	124.700 (3,22%)

Kilde: SFI (VIVE), Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016, Fridberg & Birkelund, tabel 5.1, s. 67

- Gambling problemer (18+) varierer fra 0,5% - 8% på verdensplan afhængig af definition og testinstrument (Håkansson et al., 2018, Vinberg et al. 2020)

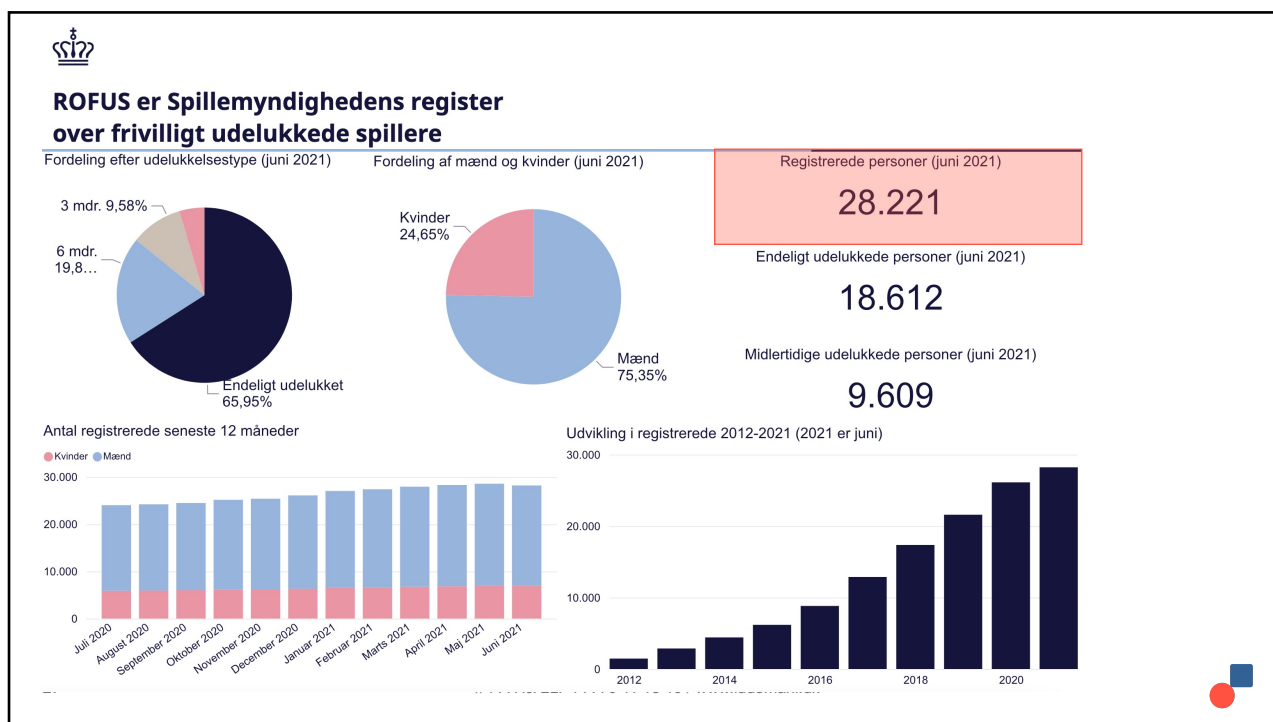
26

Prævalensen for ludomani

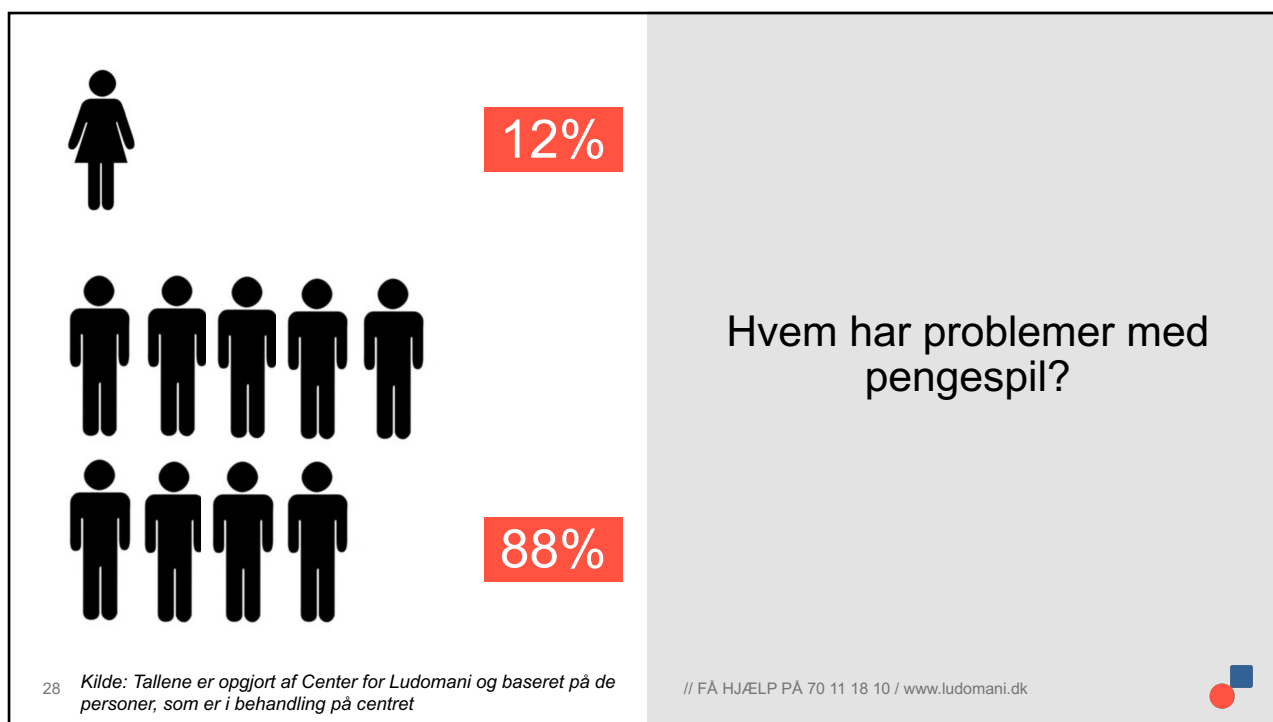
// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



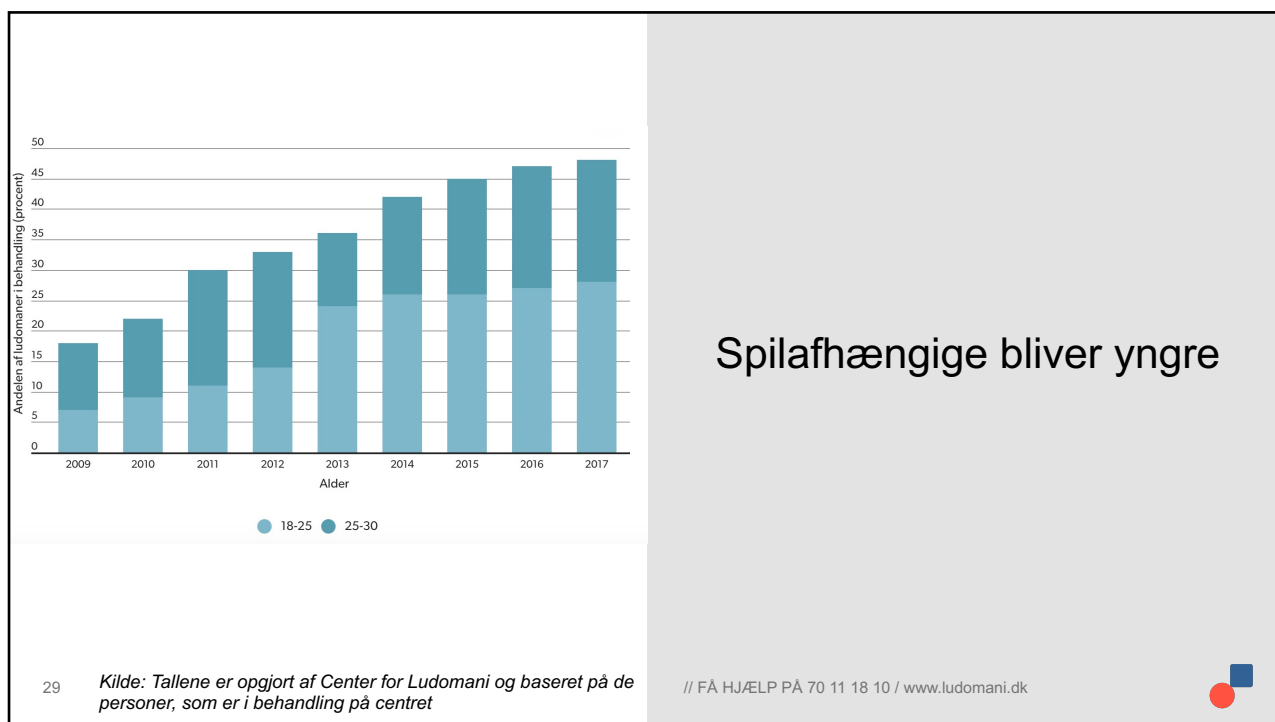
26



27



28



29

International forskning peger på

Omkring 50% af personer med ludomani har andre psykiske lidelser som depression, ADHD, PTSD, angst eller misbrug af alkohol, nikotin eller stoffer (Linnet, 2016)

Nielsen & Røjskjær (2019) undersøgte klienter i behandling (n=100) og fandt at:

- Ca. 13% udviste tegn på svær depression
- Ca. 46% udviste tegn på en moderat/middelsvær personlighedsforstyrrelse (Røjskjær og Nielsen, 2019)

Tal fra Center for Ludomani

- 91 % er problemspillere uden anden misbrug
- 9 % har et sidemisbrug af fx alkohol, medicin eller stoffer

30

Ludomani og komorbiditet

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

30

// Hvad handler ludomani om i sin grundsubstans?

31

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

31

"Ludomani er kendetegnet ved hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, der dominerer personens liv på bekostning af sociale, arbejdsmæssige og familiemæssige værdier og forpligtelser"

WHO, ICD-10



32

Ludomani som diagnose er

- På diagnoselisten DSM-5 under misbrugsrelaterede lidelser
- På WHO's sygdomsklassifikation ICD-10 som en vane og impuls forstyrrelse (F.63.0)
- Forventes revideret i ICD-11 (1. januar 2022) til "Disorders due to addictive behaviours" (6C50)

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

32

SOCIALE
Forhold som fx marginalisering og isolation kan medvirke til ludomani

BIOLOGISKE
Nogle er mere disponerede for afhængighed end andre

PSYKOLOGISKE
Det kan medvirke til ludomani, hvis man fx er trist eller har angst

Ludomaniens mange årsager

- Ludomane bruger ofte spil som flugt fra en virkelighed, der er svær at håndtere
- I den forstand kan ludomani ses som et symptom på bagvedliggende problemer
- Samtidig medfører ludomani nye forhindringer, fx fysiske, psykiske og økonomiske problemer

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

33

Ludomani – en proces

RISIKOSPILLEREN Bliver mere og mere optaget af spil og bruger flere og flere penge på spillet. Personens spil er overvejet og planlagt. Risikospilleren er optaget af muligheden for gevinst. Spillet griber ikke voldsomt ind i privat- og studie/arbejdsliv.	➔	PROBLEMSPILLEREN Bruger stadig flere penge og mere tid på spil. Personen læser om spil, udregner gevinstchancer, etc. Spil lægger beslag på energiniveauet – fysisk som psykisk. Omgivelserne mærker ofte ændringer i opførslen.	➔	DEN LUDOMANE Er afhængig af pengespil. Spillet er det centrale i spillerens liv. Venner, uddannelse/arbejde og fritidsinteresser nedprioriteres. Der er risiko for, at vedkommende isolerer sig. Gælden er voksende.
--	---	--	---	---

125.000 danskere over 18 år har problemer med pengespil

Mere end 30.000 unge i alderen 12–17 år har en risikabel spilleadfærd

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

34

Ludomanitesten

1. Er du stærkt optaget af spil. Bliver du fraværende, når du spiller eller tænker på spil?
- // 2. Har du behov for at øge indsatsen for at opnå spænding?
3. Bliver du rastløs eller irriteret, når du er nødt til at forlade spillet?
4. Spiller du for at slippe for at tænke på dagligdagens problemer?
5. Vender du tilbage til spillestedet for at vinde det tabte tilbage?
6. Lyver du over for familie og omgangskreds for at skjule din deltagelse i spil?
7. Har du begået kriminalitet, f.eks. checkkrytteri, tyveri eller underslæb for at kunne spille?
8. Har du mistet eller bragt venskaber, job eller uddannelse i fare på grund af spil?
9. Har du overladt det til andre, familie eller institutioner, at redde dig ud af økonomiske problemer, som du udelukkende er havnet i på grund af spil?
10. Har du gentagne gange forsøgt at bringe din spillelidenskab under kontrol, eller forsøgt helt at stoppe dit spil, uden held?

Kilde: ludomani.dk

35

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



35

Ludomanitesten



Antal ja	Resultat
0	Intet eller kontrolleret spil
1 - 2	Risikospil – risikozonen for at udvikle et spilleproblem
3 - 4	Problemspiller – mistet kontrol og forringet trivsels- og livskvalitet
5 - 10	Ludomani – spillet har overtaget styringen

36

Kilde: ludomani.dk

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



36

DEN KOGNITIVE DIAMANT

TANKE

ADFÆRD ← FØLELSE

KROP

37

Lad os gamble...

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

37

// Kognitive fejlslutninger

Cognitive Bias refererer til fejlagtige antagelser om sandsynlighed og udfald i pengespil

38

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

38

Hvorfor kan jeg ikke bare lade være?

Pengespil er designet med psykologiske mekanismer, der skal få os til at gamble mere

1. Gamblerens fejlslutning
2. Near Misses
3. Tab forklædt som gevinst
4. Illusionen om kontrol
5. Chasing



39



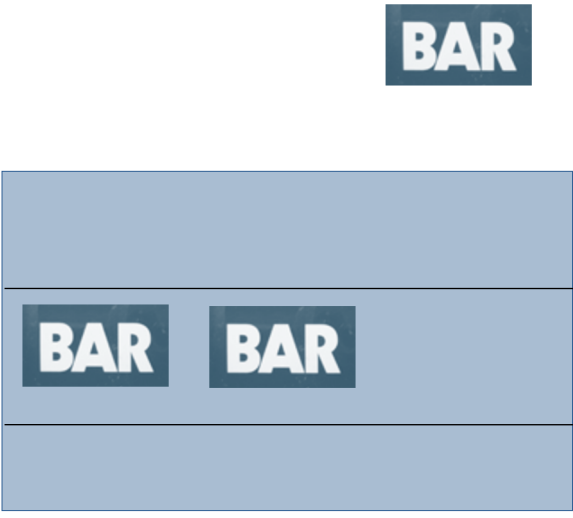
Gamblers Fallacy

- Når spilleren forestiller sig, at de enkelte spillerunde er forbundene
- "Nu har den været rød så længe at det må blive sort om lidt"

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



40



Near Miss

- Når spilleren forestiller sig at en negativ spiludfald næsten var en gevinst
- "Jeg var så tæt på at vinde, næste gang så er den der"

41
// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

41



Near Miss

- Når spilleren forestiller sig at en negativ spiludfald næsten var en gevinst
- "Jeg var så tæt på at vinde, næste gang så er den der"

42
// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

42

Tab forklædt som gevinst

- Fx når en kunde vinde på en enarmet tyveknægt (Slot / spilleautomat), så vinder man ofte mindre, end man har betalt for

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

43

43

Kan man forudsige resultaterne af Champions League?

Group	Score (approx.)
Pathological gamblers	5.8
Laypersons	5.4
Amateurs	5.7

Kilde: Huberfeld et al. 2011, n = 165

Illusion of Control

- Når spilleren tror, at de kan kontrollere udfaldet ved at spille/forberede sig på en særlig måde
- "Hvis jeg trykker stop på automaten på rette tidspunkt, så vinder jeg"

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

44



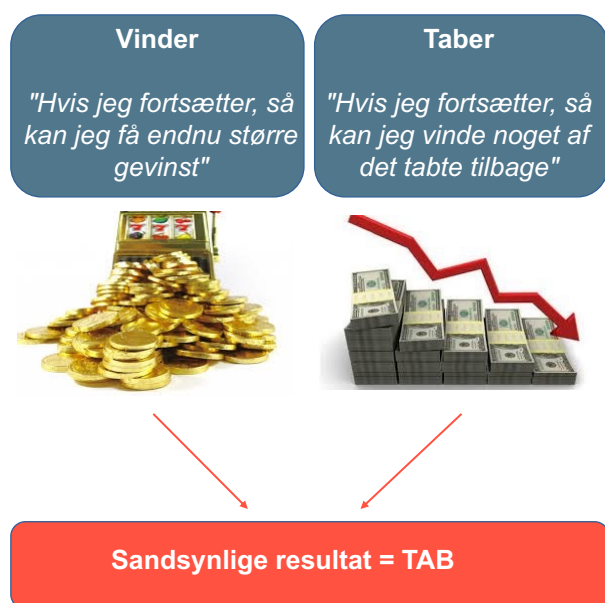
Chasing

- Mange gamblere føler sig nødsaget til at vinde det tabe hjem, når de har tabt på pengespil

45

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

45

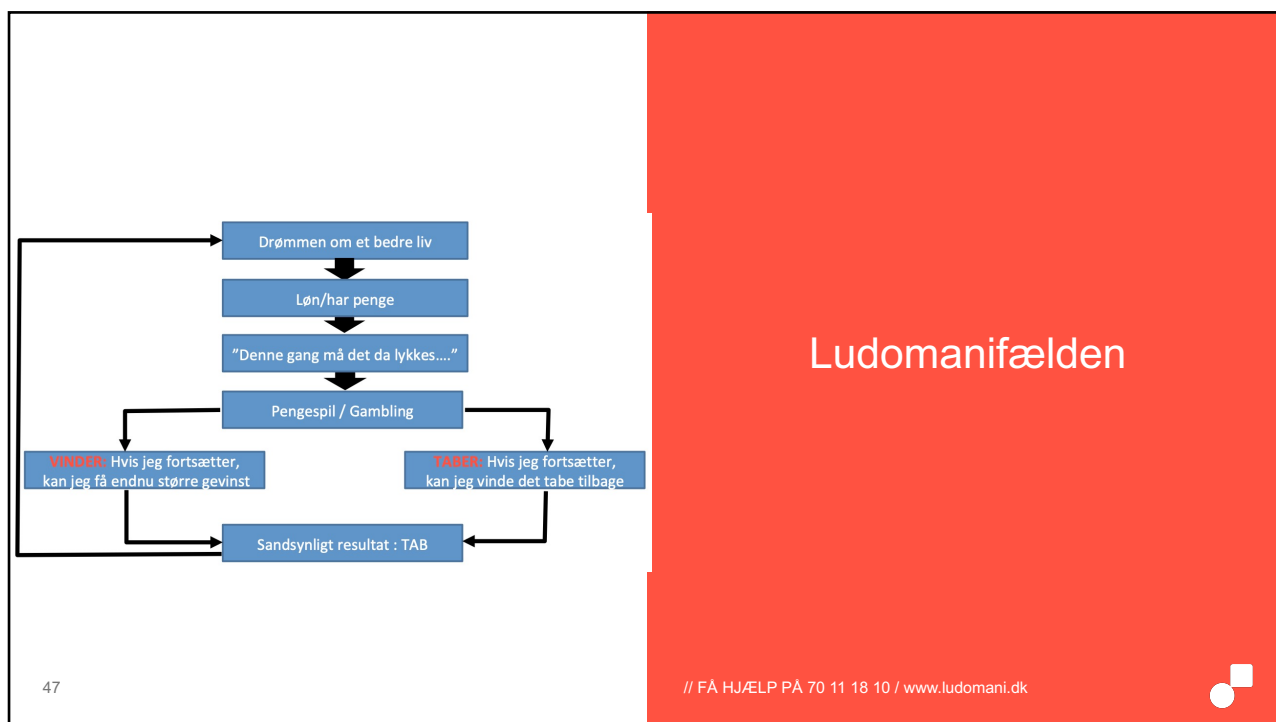


46

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

46

Ludomanifælden



47

// Mere viden om ludomani og gratis hjælp

48

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

48

Gratis hjælp og viden



Hjælp og behandling er gratis

Mere viden på
www.ludomani.dk

49

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



49

Tag ludomanitesten her

Tag sportsbettingtesten her

Tag pokertesten her

Pårørendetest
Er du i tvivl om din pårørendes spillevaner, så tag testen, og skærp din opmærksomhed på kendetegn ved ludomani.

Tag pårørendetesten her

Tag tests på ludomani.dk

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

50

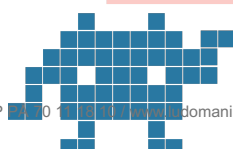
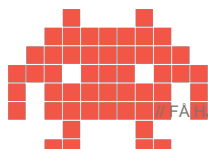
50

www.GamingNotGambling.dk

Gaming og gambling flyder mere og mere sammen

- 96 % af de unge mænd gamer
- Der findes både betting på esport og mere skjult gambling i gaming
- Derfor har vi lavet film og værktøjer, som du kan hente på www.gamingnotgambling.dk
- Du kan også booke et oplæg om emnet via st@ludomani.dk

51



FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

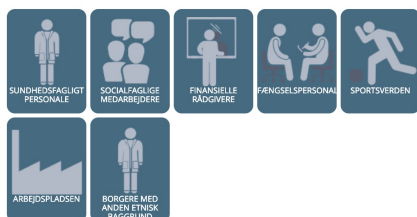
51

Gratis hjælp og viden

DERFOR ER DU SÅ VIGTIG

Du har som fagperson en særlig mulighed for at hjælpe folk, når det gælder om at opdage spilleafhængighed. Derfor er denne hjemmeside til dig. Dens formål er at give dig viden og motivation til at tale om ludomani med mennesker, som du tror kunne have et spilleproblem.

Vælg dit fagområde og læs mere.



BEHANDLING AF LUDOMANI

Spilleafhængighed rammer bredt. Længst de fleste, der får behandling, bliver spillefrie og kommer til at leve et normalt liv igen.

[Læs mere](#)

FAKTA OM LUDOMANI

Den samlede omsætning i spilleindustrien peger på, at danskerne i 2016 spillede for ca. 50 mia. kroner.

[Læs mere](#)



SE FILM ELLER LYT TIL AUDIO



BABAR SIDDIQI OM LUDOMANI OG ETNISKE FAMILIER



INTROFILM HVAD ER LUDOMANI
Om at identificere en ludoman / problemspiller.



TAL OM DET - BEHANDLER
Om at kunne starte den svære samtale.



TAL OM DET SAGSBEHANDLER
Om mulighederne som professionel socialfaglig medarbejder.



TAL OM DET - CENTER FOR LUDOMANI
Om behandlingsforløbene på Center for Ludomani.

1 af 4 næste >

Hjælp og behandling er gratis

Mere viden på
www.ludomani.dk
www.talomludomani.dk

52

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

52

// Tak for din opmærksomhed

Du er altid velkommen til at kontakte Center for Ludomani på 7011 1810

www.ludomani.dk

53

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk

