

Oktober 2024

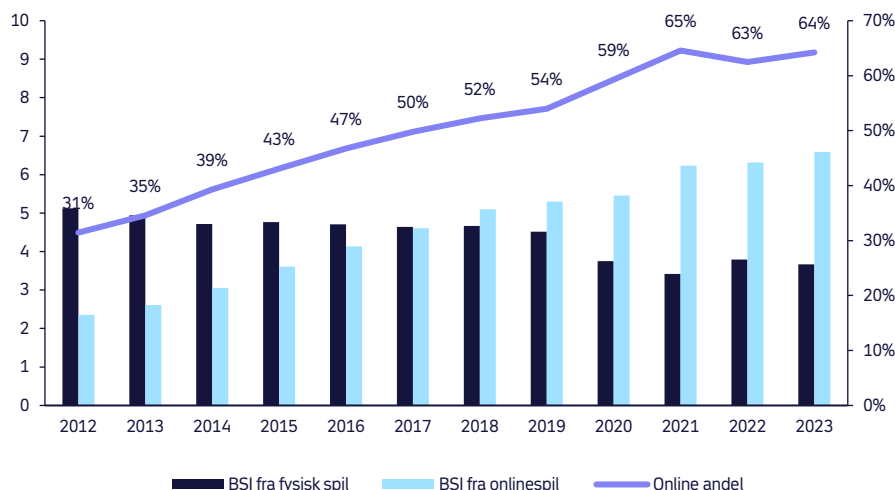
Danskerne spiller oftest pengespil online

Tal fra Spillemyndigheden viser, at danskerne i stigende grad spiller om penge online frem for på fysiske lokationer. Samtidig er onlinekasinoer danskernes foretrukne spiltype på nettet.

I Danmark kan man spille om penge både online, det kan være på en computer eller mobiltelefon, eller på fysiske lokationer, fx i en spillehal, på kasino eller i en kiosk. Væddemål og onlinekasino blev i 2012 liberaliseret i Danmark, hvilket har medført, at der er kommet flere spiludbydere på det danske marked. Siden liberaliseringen har der været en stigende tendens til, at danskerne spiller online i stedet for på de fysiske lokationer.

I 2012 blev 31 pct. af det samlede spilforbrug i Danmark genereret online. Fem år senere, i 2017, kom ca. halvdelen af forbruget fra onlinespil, og i 2023 var andelen steget til 64 pct., jf. figur 1. Udviklingen betyder samtidig, at Danmark er blandt de lande i Europa med den største andel af spilforbrug, der er genereret online.

Figur 1. Forbrug på spilmarkedet efter salgskanaler, mia. kr., 2012-2023



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem, afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatteministeriet, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og regnskaber fra tilladelser til almenlystige lotterier.

Danskerne spiller især på onlinekasinoer

Danskerne kan spille flere forskellige spil online. I 2023 var den mest populære spiltype på nettet onlinekasino, som danskerne brugte 3,1 mia. kr. på. Det svarer til 47 pct. af det samlede

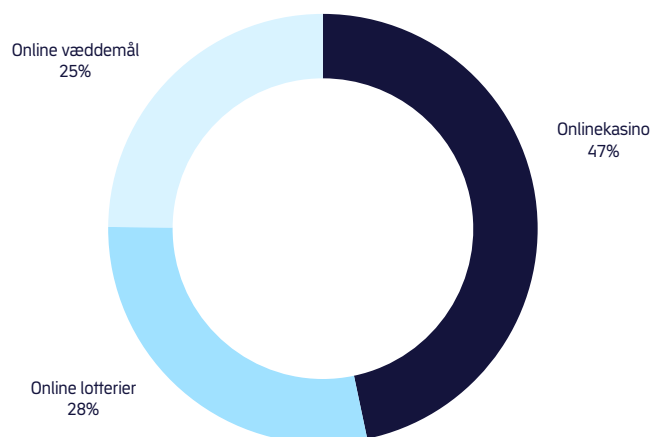
forbrug af onlinespil, *jf. figur 2*. Onlinekasino er desuden den spiltype i Danmark, hvor forbruget er steget mest siden 2012.

På onlinekasinoerne foretrækker danskerne især spilleautomaterne. I 2023 udgjorde forbruget af online spilleautomater 2,3 mia. kr., svarende til 76 pct. af det samlede forbrug af onlinekasino.

Den næststørste spiltype online er lotterier. Lotterier inkluderer fx Lotto, Eurojackpot, klasse-lotterier og skrabelodder. Danskernes online forbrug af den type spil udgjorde i 2023 ca. 1,9 mia. kr., svarende til 28 pct. af forbruget af onlinespil, *jf. figur 2*. Det betyder samtidig, at godt halvdelen af forbruget af lotterier i Danmark finder sted online.

Endeligt udgjorde online væddemål på sport og andre begivenheder 25 pct. af danskernes online spilforbrug i 2023, *jf. figur 2*. Det svarer til, at 75 pct. af forbruget af væddemål fandt sted online.

Figur 2. Forbrug af onlinespil i 2023 efter spilområder



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem, afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet.

Sådan opgøres spilforbruget

Spillemyndigheden måler spilforbruget som spiludbydernes bruttospilindtægt (BSI). BSI beregnes ud fra spillerens indskud (inklusive bonuser) fratrukket gevinster, plus den kommission spillere betaler for deltagelse i spil. BSI er altså et mål for, hvor meget spillerne samlet taber/bruger på spil.

Spillemyndigheden følger udviklingen på spilmarkedet

Spillemyndigheden følger og analyserer løbende udviklingen i danskernes spilforbrug, hvilket sikrer, at Spillemyndigheden er opdateret på de nyeste tendenser på spilmarkedet. Det understøtter et effektivt tilsyn med spiludbyderne, så spil om penge i Danmark foregår fair og ansvarligt. På [Spillemyndigheden.dk](https://spillemyndigheden.dk) kan man finde flere statistikker om danskernes spilforbrug.