# Danskerne bruger i højere grad nye spiltyper

**Spil:** Nye tal viser, at danskernes forbrug af spil ligger på et stabilt og moderat niveau. Til gengæld bruger danskerne nu flere penge på onlinekasino og væddemål tilsammen end på lotterier.

Danskernes spilforbrug ligger på et stabilt niveau set i forhold til det samlede privatforbrug, *jf. figur 1.*

I 2015 var det samlede spilforbrug på 8,4 mia. kr., hvilket svarer til 0,9 pct. af det samlede privatforbrug.

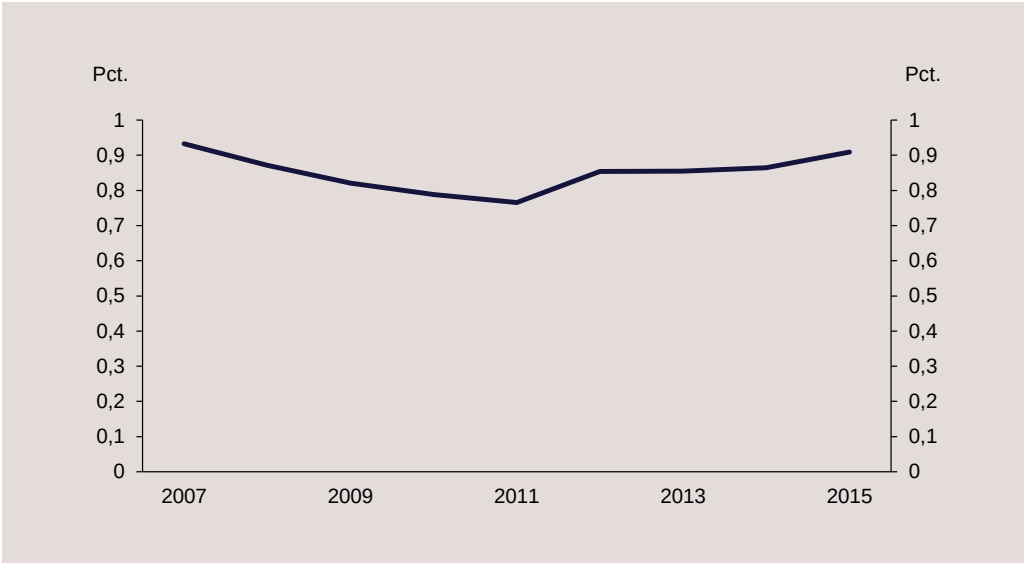
Det viser nye tal fra Spillemyndighedens årsberetning.

Udvidelsen af spilmarkedet, som følge af den delvise liberalisering i 2012, har dermed ikke haft mærkbar effekt for det samlede spilforbrug.

Når danskerne sidste år spillede for knap 8,4 mia. kr. mod ca. 7,8 mia. kr. året før, skal det ses i sammenhæng med den generelle indkomstudvikling, og at de danske forbrugere generelt har fået højere indkomster.

Samtidig kan væksten i spilforbruget ifølge Spillemyndigheden også forklares med, at forbrugerne var relativt optimistiske i 2015, hvilket bl.a. kan aflæses i stigende forbrugertillid.

**Figur 1. Spilforbrug set i forhold til det samlede privatforbrug, 2007-2015**




Kilde: Skatteministeriet på baggrund af tal fra Spillemyndigheden. Tal for privatforbruget er baseret på Danmarks Statistik, maj 2016.

## Danskerne bruger i højere grad nye spiltyper

Samtidig brugte danskerne sidste år flere penge på onlinekasino og væddemål tilsammen end på lotterier, *jf. figur 2.*

I 2015 brugte danskerne samlet set 3,35 mia. kr. på sådanne spiltyper og ca. 3 mia. kr. på lotterier.

Siden liberaliseringen af spilmarkedet i 2012 har der været en vækst i spilforbruget på onlinekasino og væddemål, mens spilforbruget på de fleste øvrige spiltyper, herunder lotto generelt har været faldende.

Når danskerne bruger flere penge på onlinekasino og væddemål, kan det bl.a. hænge sammen med, at liberaliseringen og den deraf øgede konkurrence har givet danske forbrugere et bedre og mere differentieret udbud af spilprodukter. Derudover kan udviklingen også mere generelt ses som en del af den teknologiske udvikling, herunder øget internethandel og ændrede forbrugsvaner.

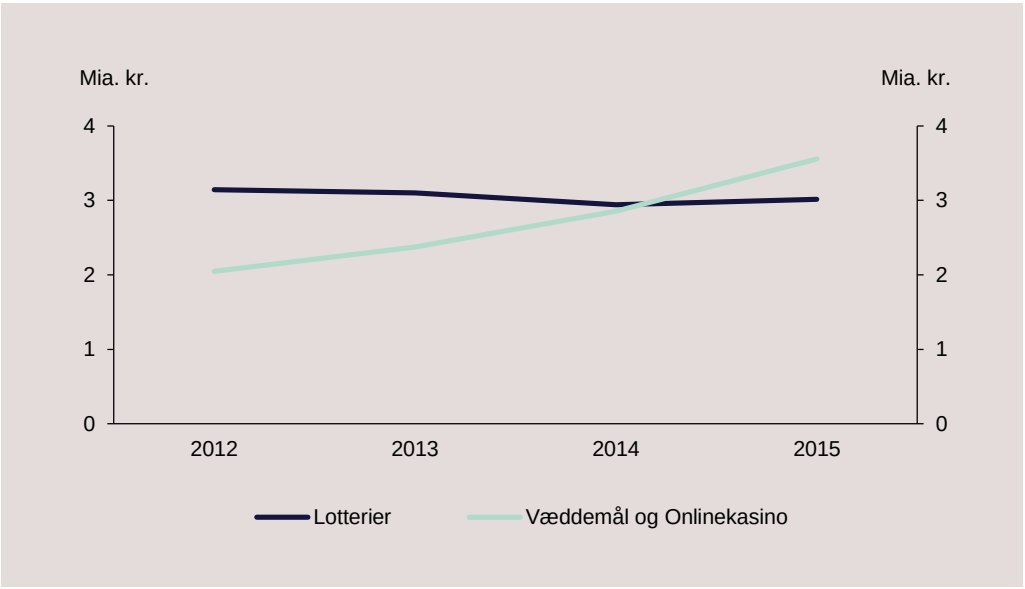
Samtidig har den øgede konkurrence på spilområdet påvirket den såkaldte tilbagebetalingsprocent, som angiver hvor stor en andel af indskuddet, spillere får tilbage i form af gevinster.

Således er den gennemsnitlige tilbagebetalingsprocent på fx væddemål steget fra ca. 86 pct. i 2012 til 89 pct. i 2015, *jf. figur 3.*

I 2015 fik danske spillere således i gennemsnit 89 kr. tilbage i gevinster pr. indskud 100 kr. mod ca. 86 kr. i 2012, når de spillede på et væddemål.

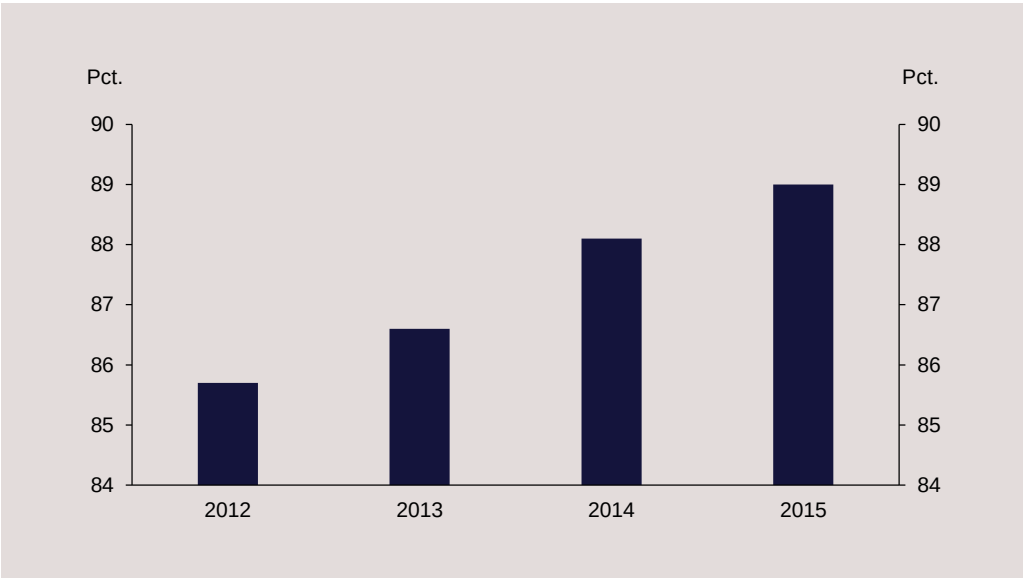
Væddemål dækker over spil, hvor deltagerne gætter på udfaldet af en eller flere begivenheder, eksempelvis vinderen af en fodboldkamp, eller hvem der scorer det næste mål under en kamp.

**Figur 2. Udviklingen i registreret spilforbrug, fordelt på lotterier samt væddemål og onlinekasino**




Kilde: Skatteministeriet på baggrund af tal fra Spillemyndigheden.

**Figur 3. Udviklingen i den gennemsnitlige tilbagebetalingsprocent på væddemål**




Kilde: Skatteministeriet på baggrund af tal fra Spillemyndigheden.
Anm.: Den gennemsnitlige tilbagebetalingsprocent for alle faste væddemål og puljevæddemål.

Skatteministeriet/Ministry of Taxation
Nicolai Eigtveds Gade 28
DK 1402 – København K

Telefon +45 3392 3392
Mail skm@skm.dk
**www.skm.dk**

Skatteministeriet udgiver løbende mindre publikationer i formatet Aktuelle skattetal. Aktuelle skattetal sætter fokus på aktuelle skatteøkonomiske emner og er typisk bygget op omkring én nyhed.

Aktuelle skattetal henvender sig eksempelvis til journalister, undervisere, interesseorganisationer og andre med interesse for skattepolitik og skatteøkonomiske forhold.