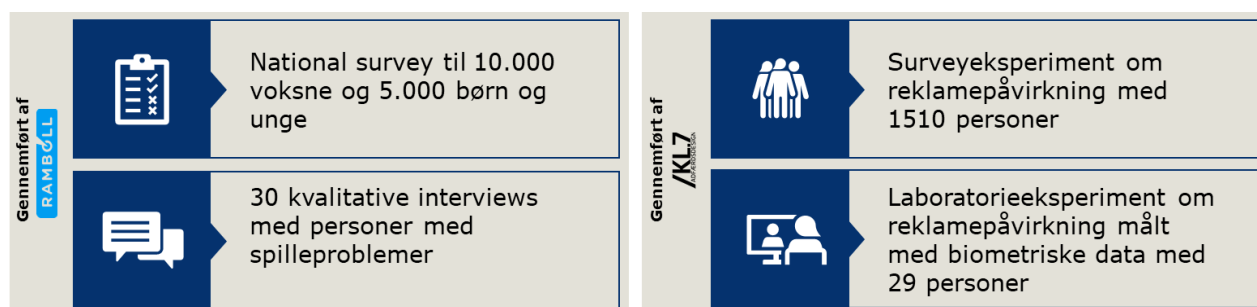


BILAG 1: METODEBESKRIVELSER

ANALYSEDESIGN

Rapporten er baseret på en række forskellige datakilder, som belyser pengespilsproblemer på forskellig vis. Konkret er rapporten baseret på følgende datakilder:



I det følgende afsnit beskrives hver datakilde særskilt.

NATIONAL SURVEY

Undersøgelsen er foretaget på forskellige målgrupper. Voksne danskere mellem 18 og 79 år og unge danskere mellem 12 til 17 år. Dette er en udvidelse af den historiske målgruppe for prævalensundersøgelsen af pengespilsproblemer, som tidligere kun har været voksne danskere. Af hensyn til de unge og deres rettigheder har deltagelse fra denne målgruppe været betinget af, at en person med forældremyndighed over den unge har samtykket til den unges deltagelse.

Stikprøven

Surveystikprøven er baseret på et tilfældigt udtræk af personnumre fra Danmarks Statistik. Stikprøven blandt voksne bestod af 10.000 voksne personer i alderen 18-79 på udtrækstidspunktet. Stikprøven blandt unge bestod af 5.000 børn og unge i alderen 12-17 år på udtrækstidspunktet. Kun børn og unge, som bor sammen med mindst en forældremyndig, er blevet udvalgt. Det vurderes, at det kun frasorterer en meget lille gruppe af unge. Denne udtræksbegrænsning har været nødvendig for at indsamle samtykke fra forældremyndige.

Dataindsamling

Undersøgelsen er blevet indsamlet via en række forskellige kanaler. I første omgang er der blevet sendt en invitation via e-Boks. Invitationen er sendt direkte til de voksne og til den unges forældremyndige. Der er sendt tre påmindelser via e-Boks. Derudover er de inviterede blevet påmindet telefonisk og tilbudt at gennemføre undersøgelsen som et telefoninterview, og de har ligeledes modtaget en påmindelse via brev. Borgere, som er dispenseret fra at modtage digital post, har modtaget et tilsvarende følgebrev via almindelig post.

Indsamlingen blev påbegyndt med udsendelser i e-Boks 2. juni 2021 og afsluttet i december 2021. Den forholdsvis lange indsamlingsperiode på fem måneder har haft til formål at tilgodese, at respondenterne fik optimale muligheder for at deltage i undersøgelsen. Derudover var opfølgingsaktiviteter for surveyen sat i bero i juli måned af hensyn til respondenternes sommerferie.

Mod slutningen af dataindsamlingen blev respondenter, som endnu ikke havde svaret på surveyen, tilbudt en voucher på 50 kr. til et biografbesøg ved besvarelse af surveyen inden to uger. Dette blev gjort for at øge svarprocenten. Der er foretaget analyser af gennemførelsestiden for besvarelse af surveyen, afhængigt af om en respondent fik tilbudt en voucher eller ej, for at undersøge om tilbuddet om en voucher fik respondenter til at være mindre grundige i besvarelsen. Analyserne viser, at der ikke er signifikant forskel i gennemførelsestiden for surveyen mellem personer, som fik tilbudt en voucher og personer, som ikke fik tilbuddet.

Spørgeskemaet

Voksne og unge har gennemført det samme skema med få variationer. Variationerne har primært angået baggrundsoplysninger, hvor opdelingen er foretaget ud fra en vurdering af de enkelte spørgsmåls relevans for den givne målgruppe.

Hele skemaet består af cirka 60 spørgsmål og er opdelt i fem temaer. Den gennemsnitlige gennemførelsestid for unge har været cirka 7 ½ minut. For voksne har den gennemsnitlige gennemførelsestid været cirka 6 ½ minut. Skemaet har været pilottestet blandt tilfældigt udvalgte børn og voksne fra målgruppen inden undersøgelsen blev sat i gang. Det fulde spørgeskema fremgår i bilag 3.

Måling af pengespilsproblemer

Til at belyse omfanget af pengespilsproblemer benyttes der i analysen screeningsredskabet Problem Gambling Severity Index (herefter PGSI). I den seneste prævalensundersøgelse blev der både benyttet PGSI-redskabet og redskabet NODS. I denne undersøgelse er NODS-redskabet fravalgt af hensyn til at gøre spørgeskemaet kortere og dermed forsøge at øge svarprocenten. Derudover sikrer PGSI-redskabet, at der kan laves sammenligningen af forekomsten af pengespilsproblemer på tværs af norden. PGSI består af ni spørgsmål med fire svarkategorier til hvert spørgsmål. Svarmulighederne er "aldrig" (0), "nogle gange" (1), "for det meste" (2) og "næsten altid" (3), og hver svarmulighed repræsenterer et pointtal, som er angivet i parentes. Således kan man på PGSI-redskabet få en score fra 0 til 27 point.

Hvis du tænker på de seneste 12 måneder...

- 1 Hvor ofte har du spillet for mere, end du havde råd til at tabe?
- 2 Hvor ofte har du været nødt til at spille for større beløb for at opnå den samme spændingsfølelse?
- 3 Hvor ofte er du vendt tilbage en anden dag for at forsøge at vinde de penge tilbage, du tidligere har tabt?
- 4 Hvor ofte har du lånt penge eller solgt noget for at skaffe penge til at spille for?
- 5 Hvor ofte har du følt, at du måske har et spilproblem?
- 6 Hvor ofte har din spiladfærd givet dig helbreds-mæssige problemer, herunder stress eller angst?
- 7 Hvor ofte har andre kritiseret dig for din spilleadfærd eller fortalt dig, at du har et spilleproblem (ift. penge-spil, ikke computerspil/gaming), uanset om du selv syntes, det var rigtigt?
- 8 Hvor ofte har din spiladfærd ledt til økonomiske problemer for dig selv eller din husstand?
- 9 Hvor ofte har du følt dig skyldig over den måde, du spiller på eller det, der sker, når du spiller?

PGSI-redskabet består af ni spørgsmål, som inddeler respondenterne i fire kategorier gående fra ingen pengespilsproblemer til alvorlige pengespilsproblemer, som det fremgår i tabellen herunder.

PGSI-pointtal	Kategori
0	Ingen pengespilsproblemer
1-2	Lavt niveau af pengespilsproblemer
3-7	Moderate pengespilsproblemer
8+	Alvorlige pengespilsproblemer

Udover denne inddeling af personer efter PGSI-redskabet findes der en revideret udgave af redskabet, som er blevet benyttet for at imødegå en kritik, der har været af redskabet for at identificere for mange personer med moderate pengespilsproblemer. I den reviderede PGSI-scoring er 1-4 point et lavt niveau af pengespilsproblemer, 5-7 er moderate pengespilsproblemer og 8+ er alvorlige pengespilsproblemer. I denne rapport benyttes den oprindelige PGSI-scoring, medmindre andet er omtalt eksplicit.

I analyserne af forekomsten af pengespilsproblemer i Danmark er der foretaget en validering i respondenternes svar i forhold til PGSI-scoren. Konkret frasorteres respondenter i opgørelsen af omfanget af pengespilsproblemer, hvis respondenterne har klart inkonsistente besvarelser. En inkonsistent besvarelse er defineret ved, at respondenterne har angivet både (1) ikke at have spillet pengespil indenfor det seneste år og (2) ved spørgsmålet om alder for første pengespil har angivet aldrig at have spillet pengespil, og (3) at respondenterne samtidig har en PGSI-score, som er større end 0. I alt frasorteres 15 voksne og 72 unge i analyserne af forekomsten af pengespilsproblemer af disse grunde. Frasorteringen af de inkonsistente besvarelser betyder, at forekomsten af pengespilsproblemer nedjusteres lidt i forhold til et analysescenarie, hvor disse besvarelser ikke frasorteres.

Svarprocenter

Den samlede svarprocent for hele undersøgelsen endte på knap 38 pct. (37,6). Blandt de voksne var deltagelsesvilligheden en smule større end blandt de unge. Blandt de voksne var svarprocenten på 38,6 pct., hvorimod svarprocenten blandt de unge endte på 35,7 pct.. Svarprocenten er noget lavere end i den seneste prævalens undersøgelse af ludomani fra 2016, hvor svarprocenten var på ca. 59 pct. Dog bemærkes det, at svarprocenterne i denne undersøgelse er på samme niveau som for tilsvarende undersøgelse foretaget i Norge og Sverige de senere år.

	Unge	Voksne	Samlet
Bruttostikprøve	5.000	10.000	15.000
Nettostikprøve			
Bruttostikprøven fratrasket personer, som har ønsket at blive slettet fra undersøgelsen	4.978	9.970	14.948
Gennemførte besvarelser	1.785	3.861	5.646
Svarprocent			
Gennemførte besvarelser i andel af bruttostikprøven	35,7 %	38,6 %	37,6 %

Ses der nærmere på svarprocenter på tværs af alderskategorier, ses det, at det særligt for de voksne er de ældste, som har svaret, mens svarprocent er noget lavere for 18-25-årige og 25-39-årige. For de unge er svarprocenten højest for de 12-14-årige.

	Svarprocent
12-14 år	40,6 %
15-17 år	32,5 %
18-24 år	29,6 %
25-39 år	27,8 %
40-59 år	42,8 %
60-79 år	47,1 %

Vægtning af data

Analyserne i rapporten er baseret på vægtede data for at sikre, at undersøgelsens konklusioner er baseret på et repræsentativt datamateriale. Den skæve fordeling af svarprocenter på tværs af aldersgrupper og analyser af fordelingen af uddannelsesniveauer i befolkningen i forhold til surveybesvarelserne indikerer, at der er behov for at benytte vægtning for at øge repræsentativiteten.

For undersøgelsen af voksne er besvarelserne vægtet i forhold til alder og uddannelsesniveau, således at det endelige datasæt stemmer overens med den samlede danske voksne befolknings fordeling i forhold til alder og uddannelsesniveauer. For undersøgelse af unge er besvarelserne vægtet i forhold til alder.

Konkret er data for uddannelsesniveauer hos Danmarks Statistik blevet sammenholdt med respondenternes egne angivelser af, hvad deres højeste gennemførte uddannelse er. Tilsvarende er respondenternes alder blevet sammenholdt med aldersfordelingen i den samlede danske befolkning.

I tabellen nedenfor fremgår et overblik over fordelingen af besvarelser på tværs af uddannelseskategorier og alder for voksne, før og efter vægtningen er gennemført.

	Antal svar	Procent	Procent efter vægtning (befolkningsfordelingen)
Uddannelse			
<i>Jeg har ikke afsluttet en uddannelse</i>	87	2,3 %	1,3 %
<i>Folkeskolens afgangsprøve</i>	312	8,1 %	21,8 %
<i>Erhvervsuddannelse</i>	823	21,3 %	31,6 %
<i>Gymnasial uddannelse</i>	395	10,2 %	10,3 %
<i>Kort videregående uddannelse</i>	336	8,7 %	5,1 %
<i>Mellemlang videregående uddannelse</i>	1262	32,7 %	18,4 %
<i>Lang videregående uddannelse</i>	590	15,3 %	10,5 %
<i>Ph.d.-forskeruddannelse</i>	56	1,5 %	0,9 %
Alderskategori			
<i>18-24 år</i>	344	8,9 %	11,7 %
<i>25-39 år</i>	675	17,5 %	24,9 %
<i>40-59 år</i>	1490	38,6 %	35,3 %
<i>60-79 år</i>	1349	34,9 %	28,2 %

Note: For alderskategorierne er der tre respondenter, hvor det ikke har været muligt at udregne alderen pba. CPR.

Sammenligningen mellem befolkningsfordelingen for alder og uddannelsesniveau viser, at det særligt er målgruppen 25-39 år, hvor færre har svaret på spørgeskemaet. Således udgør de 25-39-årige ca. 17 pct. af besvarelserne af spørgeskemaerne, mens de i befolkningen udgør ca. 25 pct. Modsat udgør aldersgruppen 60-79-årige ca. 35 pct. af besvarelserne af spørgeskemaet, mens aldersgruppen kun udgør ca. 28 pct. af befolkningen.

For uddannelsesniveauer er det særligt personer med folkeskolens afgangsprøve eller en erhvervsuddannelse som højest afsluttede uddannelse, hvor færre har besvaret spørgeskemaet. Personer med folkeskolens afgangsprøve udgør ca. 8 pct. af besvarelserne, mens de i befolkningen udgør ca. 22 pct. Tilsvarende tendens ses for personer med en erhvervsuddannelse, som udgør ca. 21 pct. af besvarelserne af spørgeskemaet, men som udgør ca. 32 pct. af befolkningen. Modsat ses en overrepræsentation af personer med en mellemlang eller lang videregående uddannelse.

For undersøgelsen af unge er der vægtet i forhold til alder. Aldersgruppen 12-14 år udgør ca. 47,5 pct. af besvarelserne af spørgeskemaerne, mens de i befolkningen udgør ca. 50,2 pct. af den samlede gruppe af 12-17-årige. Modsat ses det, at 15-17 årige udgør ca. 52,5 pct. af besvarelserne af spørgeskemaet, mens de i befolkningen udgør ca. 49,8 pct. af den samlede gruppe 12-17-årige.

Ved at benytte vægtningen sikres det, at stikprøvens repræsentativitet højnes, hvormed estimatet af omfanget af pengespilsproblemer bliver mere retvisende. Vægtningen af data medfører, at estimatet for omfanget af pengespilsproblemer bliver højere, end hvis analyserne blev foretages for ikke-vægtede

data. Dette skyldes, at omfanget af pengespilsproblemer er større i de grupper, som er underrepræsenteret i besvarelser, fx personer med erhvervsuddannelser eller folkeskolens afgangsprøve som højest gennemførte uddannelse.

Vægtning af data kan dog ikke tage højde for det potentielle problem, som opstår, hvis de personer, som ikke har svaret på spørgeskemaet i højere grad har pengespilsproblemer. En bekymring kunne være, at personer med alvorlige pengespilsproblemer ikke har lyst til at besvare et spørgeskema om pengespil, hvilket vil betyde, at undersøgelsens resultater potentielt underestimerer problemets udbredelse i Danmark.

I de tidligere undersøgelser af omfanget af pengespilsproblemer i Danmark er der tilsvarende brugt vægtning af data, og vægtningen har også her betydet, at estimatet for omfanget af pengespilsproblemer er blevet opjusteret¹.

I rapporten fremgår en række tabeller, hvor der er lavet signifikanstest for forskellen i andelen blandt personer uden pengespilsproblemer i sammenligning med andelen blandt personer med pengespilsproblemer. Disse signifikanstest er lavet på baggrund af logistiske regressionsmodeller, hvor sandsynligheden for at tilhøre en given gruppe estimeres, hvormed det afgøres om der er signifikant forskel i andelen blandt personer med og uden pengespilsproblemer. Fx estimeres sandsynligheden for at have pengespilsproblemer afhængigt af køn i en logistisk regressionsmodel der har køn som uafhængig variabel og pengespilsproblemer som eneste afhængige variabel. Dermed kan det af modellens koefficient aflæses, hvorvidt der er signifikant forskel på andelen af mænd og kvinder som har pengespilsproblemer.

KVALITATIVE INTERVIEWS

Den anden datakilde i rapporten er 30 kvalitative interviews afholdt med voksne og børn og unge om pengespil. De kvalitative interviews har haft til formål at sikre nuanceringer af resultaterne fra den nationale survey samtidig med at bidrage med mere detaljeret viden om adfærden og motivationen hos personer med pengespilsproblemer.

Dataindsamling

De 30 interviewpersoner er udvalgt via et samtykke til kontakt, som de har afgivet i deres besvarelser i prævalensundersøgelsen. Personerne er udvalgt på baggrund af deres PGSI-score med henblik på at få personer i tale, som havde moderate eller alvorlige pengespilsproblemer. Derudover har det været et selvstændigt formål at komme i kontakt med unge, som gamer og som samtidig har moderate eller alvorlige pengespilsproblemer.

På grund af udfordringer med rekruttering af personer med alvorlige pengepengespilsproblemer direkte via surveybesvarelserne har Rambøll også opnået kontakt til interviewpersoner via Center for Ludomani. Konkret har Rambøll talt med seks personer, som har været i nylig behandling på Center for Ludomani og dermed med rimelig sikkerhed kan kategoriseres som personer, der ville have været i kategorien alvorlige pengespilsproblemer i forhold til PGSI-redskabet.

Det har ikke været muligt at rekruttere nogle kvinder/piger til de kvalitative interviews. Dels udgør mænd/drenge en større andel af personer med pengespilsproblemer og børn/unge, der gamer, hvilket har mindsket rekrutteringsmulighederne i forhold til kvinder/piger. Derudover er de få kvinder/piger,

¹ Fridberg, T., & Jesper, B. F. (2016). Pengespil og pengespilsproblemer i Danmark 2005-2016. *Det Nationale Forskningscenter For Velfærd*. – se side 26-28 for beskrivelse af vægtning.

som der blev opnået kontakt til, udeblevet fra interviews, og der har ikke efterfølgende kunne etableres kontakt.

I tabellen herunder fremgår en oversigt over interviewpersoner opdelt på unge/voksne og graden af pengespilsproblemer.

	Voksne (18-79 år)	Børn og unge (12-17 år)
Ingen pengespilsproblemer (udvalgt pga. gamingadfærd)	3	5
Moderate pengespilsproblemer	9	4
Alvorlige pengespilsproblemer	8	1
I alt	20	10

Tematikker for interviews

For interviews med både voksne og børn og unge har fokus været på en række tematikker. De enkelte tematikker er indgået i interviewet, hvis personens surveybesvarelse indikerede, at det ville være relevant. Således er der fx ikke talt om gaming i alle interviews. Følgende tematikker har været belyst:

- **Spilleadfærd** (*hvordan foregår pengespil, spiller du mere, end du har lyst til, alene eller sammen med andre?*)
- **Forklaringer på spiladfærd** (*årsag til, at du spiller, hvad fik dig til at spille, hvornår har du lyst til at spille, hvornår mister du lysten?*)
- **Reklamer og tilgængelighed** (*oplevelse af reklamer, reklamer og lyst til at spille, oplevelse af påvirkning*)
- **Skred mellem gaming og gambling** (*erfaring med gaming, erfaringer med skins, erfaringer med loot boxes*).

Den fulde spørgeguide for interviews fremgår af bilag 4.

SURVEYEKSPERIMENT MED REKLAMEPÅVIRKNING

Den tredje datakilde i rapporten er et surveyeksperiment, som firmaet /KL.7 har gennemført. Eksperimentet har haft til formål til at undersøge, hvordan det at se en spilreklame påvirker sandsynligheden for at spille pengespil.

Dataindsamling

Surveyeksperimentet er udsendt på Norstats panel af voksne danskere (18 år +), og i alt 1.510 personer har deltaget. I udvælgelsen af deltagere er der foretaget en oversampling af personer, som spiller pengespil mindst en gang om måneden. Således udgør personer, som spiller pengespil en gang om måneden, halvdelen af deltagerne i eksperimentet.

I surveyeksperimentet er deltagerne herefter tilfældigt blevet inddelt i to grupper, hvor den ene halvdel får vist en reklame for pengespil, mens den anden halvdel ikke har set reklamen. Ved at inddele deltagerne i to grupper tilfældigt sikres det, at der ingen systematiske forskelle er imellem de to grupper, udover at den ene gruppe ser en reklamevideo. Det betyder, at hvis der efterfølgende er forskel på, hvordan de to grupper besvarer en række spørgsmål, så kan disse forskelle udelukkende tilskrives, at den ene gruppe så en reklame. Dermed bliver det muligt at undersøge, hvordan en spilreklame påvirker lysten til pengespil.

Analyser af de to grupper i surveyeksperimentet viser som forventet, at grupperne er identiske i forhold til aldersfordeling og køn. Den eneste mindre forskel, som ses, er, at der er lidt flere fra Nordjylland i gruppen, som ikke så reklamen. Dette formodes ikke at have betydning for resultaterne af undersøgelsen.

	Så reklamen	Så ikke reklamen
Mand	51%	49%
Kvinde	49%	51%
18-39 år	52%	48%
40-59 år	52%	49%
60+ år	47%	53%
Hovedstaden	53%	47%
Sjælland	53%	47%
Syddanmark	46%	54%
Midtjylland	53%	47%
Nordjylland	39%	61%

Den pengespilreklame, som den ene gruppe fik vist, hedder "Guess who". Reklamen angår ikke en specifik sportsbegivenhed man kan spille på, men handler mere bredt set om det at spille på forskellige udfald af en begivenhed. I reklamefilmen skal en dreng hjem og besøge sine forældre, og kameraet filmer moren, der tydeligvis ikke ved, hvad hun skal forvente. Der præsenteres forskellige odds for, hvem sønnen har med hjem. Er det en kvinde på hans egen alder, en højgravid kvinde, en anden ung mand, en ældre dame eller to tvillinger – til meget høje odds.

Udklip fra Guess Who reklamen



Spørgeskema

Begge grupper i surveyeksperimentet har besvaret et kortfattet spørgeskema på 11 spørgsmål. Spørgsmålene handler om lysten til pengespil nu og indenfor den næste uge, behovsudsættelse, egen vurdering af sandsynlighed for at vinde i pengespil, indstilling til pengespil, interesse i pengespil og indstilling til reklamer for pengespil. Det fulde spørgeskema findes i bilag 3.

LABORATORIEEKSPERIMENT OM REKLAMEPÅVIRKNING MÅLT MED BIOMETRISKE DATA

Den fjerde datakilde i rapporten er et laboratorieeksperiment med måling af en række biometriske data, som er gennemført af Psykologisk Institut på Syddansk Universitet for firmaet /KL.7. Formålet med eksperimentet har været at undersøge, om kroppen reagerer forskelligt på reklamer for pengespil for personer med problemer med pengespil i forhold til personer, som spiller pengespil, men uden problemer og personer, som aldrig spiller pengespil.

Dataindsamling

Laboratorieeksperimentet er foregået ved, at 29 personer i tre grupper er mødt fysisk op på Syddansk Universitet for at se reklamefilm for pengespil, mens der blev registreret en række data om personerne. De tre grupper var:

Gruppe 1: Ti deltagere, som ingen erfaring har med online-væddemål eller kasino

Gruppe 2: Ti deltagere, som har erfaring med online væddemål eller kasino.

Gruppe 3: Ni deltagere, som har en spilafhængighed, rekrutteret fra Center for Ludomani.

Konkret fik personerne forevist tre reklamefilm for pengespil fra hhv. Danske Spil, Unibet og LeoVegas samt en kontrolreklame fra Arla for at kunne skelne en evt. reklameeffekt fra effekten af spilreklamer.

Mens deltagerne så disse reklamefilm blev følgende biometriske målinger foretaget:

	Elektrodermal aktivitet (EDA) Måling af elektrisk aktivitet i huden. EDA måler svedproduktion i håndfladen, som er en afledt effekt af arousal-aktiviteten i hjernen. EDA måles med to elektroder på deltagerens håndflade.
	Hjerterytmevariabilitet (HRV) Er slag-til-slag variationen i pulsen dvs. variationen i tidsintervallerne mellem hjerteslagene. HRV måles i millisekunder (ms) via Firstbeat Bodyguard 2, som påføres med to elektroder under højre kraveben og under venstre ribben. Hjerterytmevariabiliteten fortæller os om stressniveauet hos den, som testes.
	Eyetracking Deltagernes øjenbevægelser hen over reklamefilmene måles med Real Eye gennem computerens webcam.

Forud for at deltagerne så reklamefilmene, blev der foretaget en baselinemåling af ovenstående faktorer, efter at deltagerne have slappet af i fem minutter.

Data for EDA, HRV og eyetracking er efterfølgende blevet sammenlignet mellem de tre grupper for herud at kunne se, om grupperne reagerer forskelligt på pengespilreklamer rent fysisk i kroppen.