

Effekt af oplæg på ungdomsuddannelser

Gennem spørgeskemaundersøgelser har Spillemyndigheden undersøgt effekten af oplæg på ungdomsuddannelser

Indholdsfortegnelse

1.	Metode og baggrund for undersøgelsen	3
1.1	Metode.....	4
1.2	Baggrund for undersøgelsen	4
2.	Effekt af oplæg.....	5
2.1	Før og efter Spillemyndighedens oplæg	6
2.1.1	Den primære årsag til at spille pengespil blandt eleverne	7
2.1.2	Hvor ofte spiller eleverne pengespil?	8
2.1.3	Opmærksomhed på sider med tilladelse	10
2.2	Spørgsmål efter oplæg.....	11
2.2.1	Hvor enig er du i udsagnet.....	12
2.2.2	Enighed i udsagnet: Alle spil har en tilbagebetalingsprocent under 100	12
2.2.3	Enighed i udsagnet: Jeg har kontrol over, hvor meget jeg spiller	13
2.2.4	Resterende udsagn.....	13
	Kommentarer fra elever.....	16
2.3	Udpluk af kommentarer fra elever	17

Metode og baggrund for undersøgelsen

1

1.1 Metode

Denne rapport undersøger effekten af Spillemyndighedens oplæg på ungdomsuddannelser. Undersøgelse er baseret på en online-survey som Spillemyndigheden sendte ud til klasser som i perioden september 2024 – marts 2025 modtog et oplæg fra Spillemyndighedens oplægsgruppe. Data i undersøgelsen er indsamlet igennem survey-xact.

Der blev udsendt to spørgeskemaer til eleverne: Dels en forundersøgelse som blev sendt til elever som i nærmeste fremtid skulle have et oplæg fra Spillemyndighedens oplægsgruppe, og dels en efterundersøgelse som eleverne modtog 3-6 uger efter at have fået et oplæg fra Spillemyndigheden.

Der er modtaget 1.433 svar fra forundersøgelsen og 534 svar i efterundersøgelsen. Det er ikke muligt at verificere, om alle elever der har svaret på spørgeundersøgelsen også har deltaget i oplægget, da spørgeskemaerne er sendt ud til hele klassen. Det er derfor muligt at enkelte svar kommer fra elever, som har været fraværende på dagen med oplægget. Det vurderes dog, at dette udgør en meget lille andel af besvarelsenerne, og det anslås derfor ikke at have en betydelig påvirkning på datamaterialet. Der skal dog derfor tillægges en usikkerhed i de resultater der konkluderes statistiske signifikante i undersøgelsen.

Tests er lavet på baggrund af en chi-i-anden-test for uafhængighed, da respondenter i før- og efterundersøgelsen ikke kan kobles præcis sammen, og er derfor valgt frem for en McNemar-test.

En del af de spørgsmål eleverne bliver bedt om at svare på, går igen både i for- og efterundersøgelsen. Dermed er det muligt at undersøge, hvorvidt eleverne har ændret deres svar, og dermed ændret deres opfattelse af pengespil efter et oplæg fra Spillemyndigheden.

Spørgsmålene som eleverne modtog, afhang af deres svar i løbet af spørgeskemaet. En elev som i forundersøgelsen svarer, at personen ikke har spillet pengespil, vil ikke blive stillet yderligere spørgsmål. I efterundersøgelsen vil elever der svarer, at de ikke har spillet pengespil, stadig modtage nogle spørgsmål om det oplæg, de har fået af Spillemyndigheden. Aldersgruppen på eleverne varierer, men det vil ofte være elever i alderen 16-20 år.

1.2 Baggrund for undersøgelsen

I forbindelse med Spillemyndighedens oplæg om spil og spilmekanismer på ungdomsuddannelser har der været både intern og ekstern interesse for at måle på en eventuel effekt af oplæggene.

Det blev undersøgt hvorvidt det var mest hensigtsmæssigt at lave en kvantitativ eller kvalitativ undersøgelse af eleverne, og blev her besluttet at det den bedste løsning var en kvantitativ undersøgelse via en survey.

Effekt af oplæg

2

2.1 Før og efter Spillemyndighedens oplæg

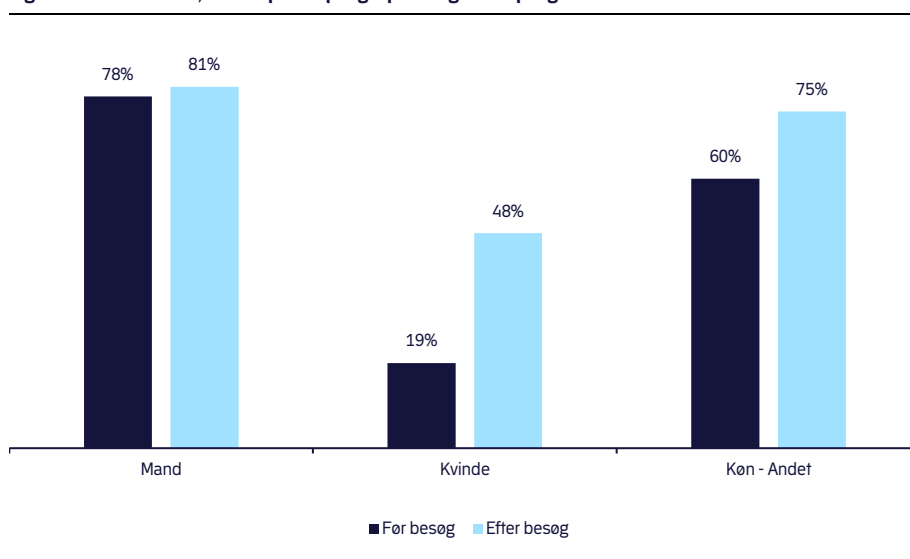
Oplægsgruppen har erfaret, at der er mange elever der ikke er klar over hvad pengespil dækker over. Derfor har mange elever i forundersøgelsen svaret, at de ikke har spillet pengespil. Undersøgelsen viser, at de efter Spillemyndighedens oplæg er blevet bevidste om hvad begrebet pengespil omfatter.

Denne usikkerhed om begrebet pengespil afspejles hovedsageligt i relation til skrabelodder. Oplægsgruppen laver en øvelse i klasserne hvor eleverne skal gå til den ene side hvis de har spillet pengespil, og til den anden side hvis de ikke har. En større gruppe elever stiller sig her typisk i gruppen for dem der ikke har prøvet pengespil. Når de så bliver oplyst om at skrabelodder, herunder julekalenderskrab, også er et pengespil, så skifter hovedparten af denne gruppe over til gruppen af elever som har prøvet pengespil.

Figur 1 viser andelen af elever der har prøvet pengespil henholdsvis før og efter Spillemyndighedens oplæg. Særligt for kvindernes vedkommende fremgår det tydeligt at de efter oplægget er blevet bevidste om, hvorvidt de har prøvet pengespil før. Stigningen fra 19 pct. til 48 pct. for kvindernes vedkommende kan derfor ikke tolkes derhen at flere kvinder spiller efter at have modtaget Spillemyndighedens oplæg. Det påviser derimod at flere kvinder er blevet bevidste om, at de faktisk havde prøvet pengespil allerede før oplægget.

I køn havde man ligeledes mulighed for at svare "andet". Vi har modtaget 20 svar i før-undersøgelsen og 8 svar i efter undersøgelsen i andet kategorien. Grunden usikkerheden ved så få svar, har vi i de resterende svar af rapporten udeladt "andet"-kategorien.

Figur 1. Andel af elever, der har prøvet pengespil før og efter oplæg



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(før)=1433, n(efter)=534

2.1.1 Den primære årsag til at spille pengespil blandt eleverne

Hvis eleverne i undersøgelsen har svaret, at de har spillet pengespil før, vil de efterfølgende blandt andet blive spurgt om, hvorfor de har spillet pengespil. Det er i dette spørgsmål muligt at vælge flere svar.

En af de vigtigste punkter, som eleverne præsenteres for i oplæggene er, at spil skal betragtes som et underholdningsprodukt. Eftersom spillene opererer med en tilbagebetalingsprocent som er under 100, vil det være matematisk umuligt at skabe et økonomisk overskud på spil over tid. Som en del af oplægget fortæller oplægsgruppen derfor, at hvis man vælger at spille pengespil, skal man være bevidst om, at man betaler for et underholdningsprodukt.

Når man sammenligner før- og efterundersøgelsen er der et fald i antallet af elever som spiller pengespil for at vinde penge. Dette fald ses både for mændene og kvinderne, og begge fald er statistisk signifikante¹.

For mændene er der ligeledes en stigning i antallet, der spiller for underholdningens skyld. Denne stigning er også statistisk signifikant.²

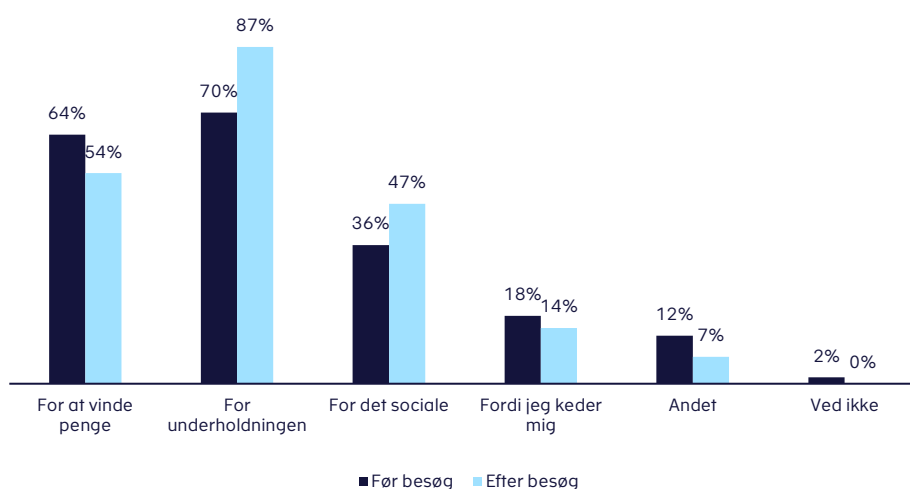
For mændene der har modtaget oplægget, er der en stigning i antallet af dem der spiller pengespil af sociale årsager. Også denne stigning fra 36 pct. til 47 pct. er statistisk signifikant³. For kvinderne sker der et lille fald, men dette er ikke statistisk signifikant, og kan derfor skyldes usikkerhed i data.

For kvinderne er stigningen (fra før til efter oplægget) mest tydelig i "andet" og "ved ikke". Dette skyldes primært, at mange af de kvinder der i efterundersøgelsen har svaret at de har prøvet at spille pengespil, kun har gjort det i forbindelse med juleskrab eller påskeskrab, og derfor ikke mener at deres årsag til at spille hører ind under de andre kategorier. Dette kan ses ud fra deres kommentarer som det er muligt at indsætte i slutningen af spørgeskemaet, eller hvis man svarer "andet" til dette spørgsmål.

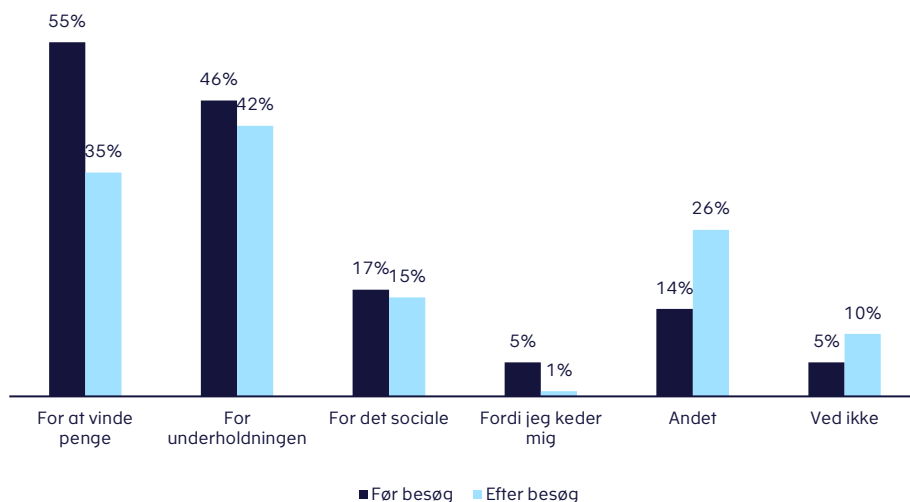
¹ χ^2 -test for uafhængige variable med p-værdi 0,011 for mænd og 0,0114 for kvinder.

² χ^2 -test for uafhængige variable med p-værdi på 0,00000124

³ χ^2 -test for uafhængige variable med p-værdi på 0,0064

Figur 2.. Mænds primære årsag til at spille pengespil før og efter Spillemyndighedens oplæg

Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(før)= 558, n(efter)=215

Figur 3. Kvinders primære årsag til at spille pengespil før og efter Spillemyndighedens oplæg

Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(før)=133, n(efter)=124

2.1.2 Hvor ofte spiller eleverne pengespil?

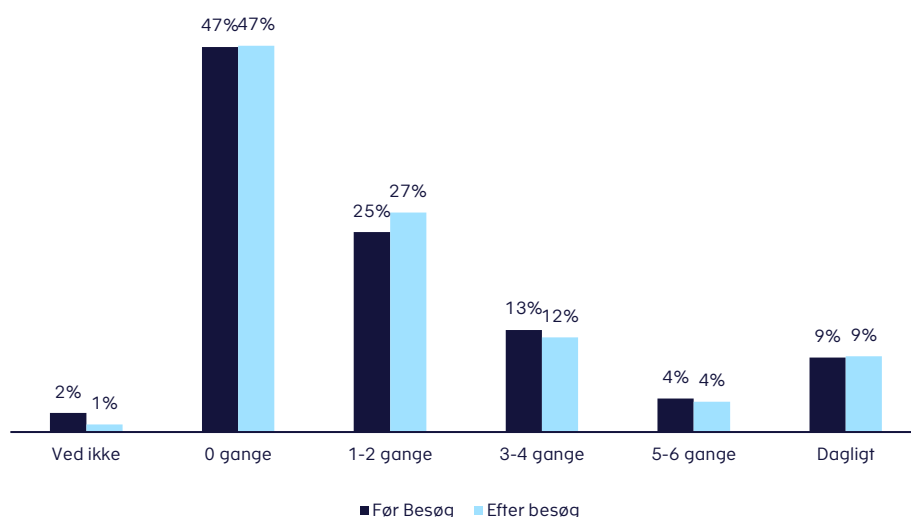
Et af de primære formål med oplæggene er at sikre, at eleverne ved hvordan spillene fungerer, og at man ikke kan skabe et økonomisk overskud via pengespil over længere tid.

Spillemyndigheden har fokus på ikke at komme ud med løftede pegefingre og forbud mod pengespil, men derimod være skarpe på, at man betaler for et underholdningsprodukt. Det er derfor interessant at måle om denne information ændrer på, hvor ofte eleverne spiller. Når eleverne har svaret, at de har spillet pengespil indenfor det seneste år, vil de blive mødt

med spørgsmålet om, hvor ofte de har spillet pengespil indenfor den seneste uge.

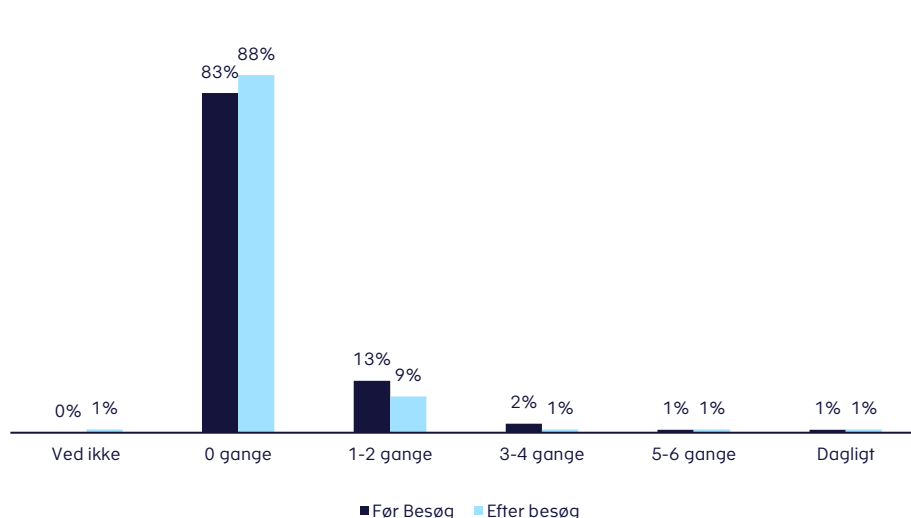
Svarene for mænd og kvinder kan ses på figur 4 og 5. Det bemærkes, at der som nævnt i tidligere afsnit er en stigning i antallet af kvinder som svarede at de havde spillet efter oplægget. Det kan ses nedenfor, at der er en stigning i antallet af kvinder som har spillet 0 gange indenfor den seneste uge. Dette stemmer overens med teorien vedrørende skrabelodder. For mændene er svarene stort set uændret efter oplægget, der er dog et lille fald i 3-4 gange og 5-6 gange ugentligt, og en tilsvarende lille stigning i 1-2 gange.

Figur 4. Hvor ofte spiller mænd pengespil før og efter oplæg?



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(før)=691, n(efter)=339

Figur 5. Hvor ofte spiller kvinder pengespil før og efter oplæg



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(før)=691, n(efter)=339

2.1.3 Opmærksomhed på sider med tilladelse

Som tidligere nævnt er målgruppen for oplæggene typisk aldersgruppen 16-20 år. Dette betyder også, at en del af dem der modtager oplæggene, ikke er gamle nok til at spille pengespil på sider med tilladelse i Danmark. Det er en vigtig opgave for oplægsgruppen at sikre, at eleverne ved, at det er vigtigt kun at spille pengespil på spilsider med tilladelse, og først når de er fyldt 18 år.

For at måle om eleverne er opmærksomme på, om en side har tilladelse, har de modtaget spørgsmålet "I hvilken grad er du opmærksom på, om den udbyder du spiller ved, har tilladelse til at udbyde spil i Danmark?". Det er kun dem, der tidligere har svaret, at de har prøvet at spille pengespil, der modtager dette spørgsmål.

For både mænd og kvinder er antallet der er opmærksom på om udbyderen har tilladelse steget efter oplægget. Der er et statistisk signifikant højere antal af elever der har svaret "I høj grad"

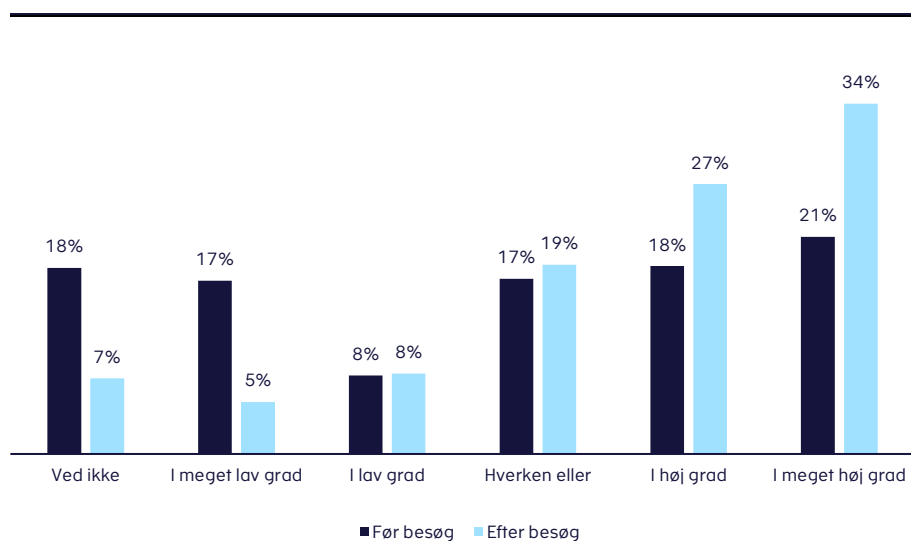
og "I meget høj grad". Tilsvarende er der et statistisk signifikant fald i elever der svarer "I meget lav grad" og "ved ikke".⁴

Svarene er kategoriseret i følgende rækkefølge, hvor den øverste er "dårligst" og nederste er "bedst":

- Ved ikke
- I meget lav grad
- I lav grad
- Hverken eller
- I høj grad
- I meget høj grad

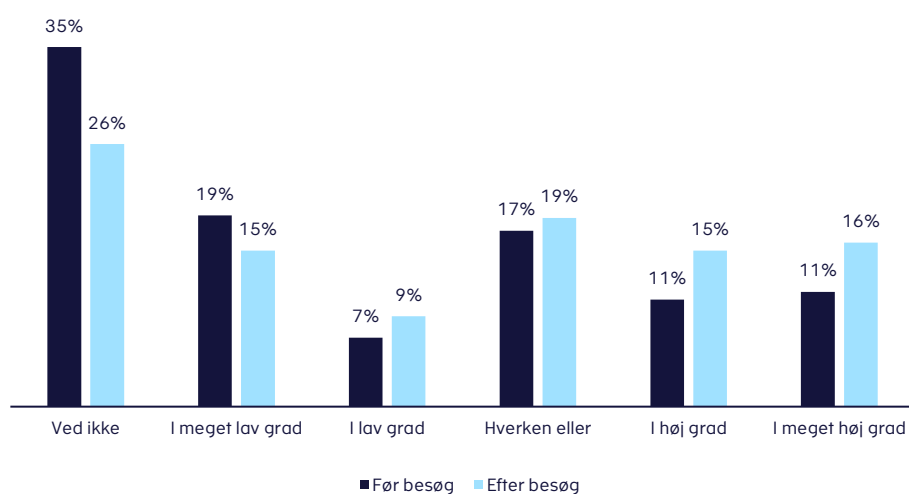
På baggrund af denne rækkefølge er der lavet en logistisk regression, hvor svarene på opmærksomheden på tilladelsesmærket er den afhængige variabel, og om svaret er givet før eller efter oplægget er den uafhængige variabel. Regressionen giver en positiv koefficient på 0,563, hvilket betyder, at eleverne med meget høj sandsynlighed flytter sig til en af de "bedre" svar efter oplægget. Med andre ord har oplægget en meget positiv effekt på elevernes opmærksomhed omkring tilladelsesmærket.

Som det kan ses på figur 6 og 7, er det specielt mændene der har rykket sig fra de lavere grupper til de højere grupper, og er dermed langt mere opmærksom på tilladelsen fra Spillemyndigheden. Det er også tilfældet for kvinderne, men i lidt mindre omfang.



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. . n(før)= 558, n(efter)=215

Figur 7. Kvindernes opmærksomhed på tilladelsesmærket



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(før)=133, n(efter)=124

2.2 Spørgsmål efter oplæg

I den følgende del af rapporten undersøges de svar, eleverne har givet til de spørgsmål der bliver stillet efter et oplæg. Spørgsmålene omhandler det, de har lært i forbindelse med oplægget samt giver mulighed for at indsætte generelle kommentarer. Et udpluk af disse kommentarer kan ses senere i rapporten.

⁴ Logistisk regression med opmærksomhed på mærket som afhængig variabel og om svaret er givet før eller efter oplæg med Spillemyndigheden som uafhængig variabel. Svarene har en positiv koefficient på 0,563 efter oplægget, med en t-værdi på 4,825.

2.2.1 Hvor enig er du i udsagnet

Eleverne bliver i undersøgelsen bedt om at tage stilling til, hvor enige de er i følgende udsagn:

Efter Spillemyndighedens oplæg er jeg blevet mere bevidst om...

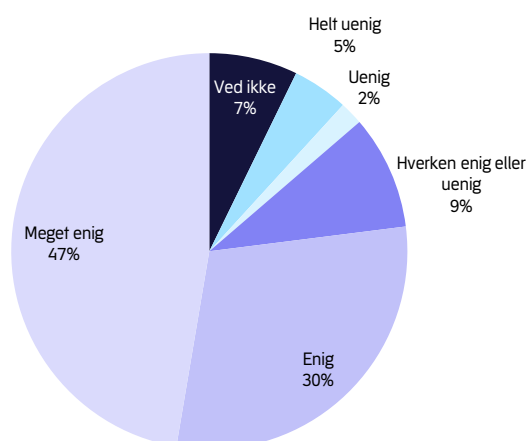
- at alle spil har en tilbagebetalingsprocent på under 100
- hvorvidt jeg har kontrol over, hvor meget jeg spiller
- at det er en god idé at føre regnskab over sit spil, så man ved, hvor stort ens overskud/underskud er
- at det er matematisk usandsynligt over tid at skabe et økonomisk overskud på spil
- at Spillemyndighedens logo er garanti for at spiludbyderen har tilladelse til at udbyde spil i Danmark
- at spil er et underholdningsprodukt - ikke en måde at tjene penge på

Til hvert udsagn er det muligt at vælge "Ved ikke", "Helt uenig", "Uenig", "Hverken enig eller uenig", "Enig" og "Meget enig".

2.2.2 Enighed i udsagnet: Alle spil har en tilbagebetalingsprocent under 100

I oplægget ligger der stor vægt på at forklare hvad begrebet tilbagebetaling betyder, og at alle pengespil har en tilbagebetalingsprocent på under 100. Som vist på Figur 8, er kun 7 pct. af eleverne uenige eller helt uenige i, at alle spil har en tilbagebetalingsprocent på under 100 efter oplægget. Samtidig er 77 pct. af eleverne enige eller meget enige i, at tilbagebetalingsprocenten altid er under 100.

Figur 8. Enighed i udsagnet: Alle spil har en tilbagebetalingsprocent under 100



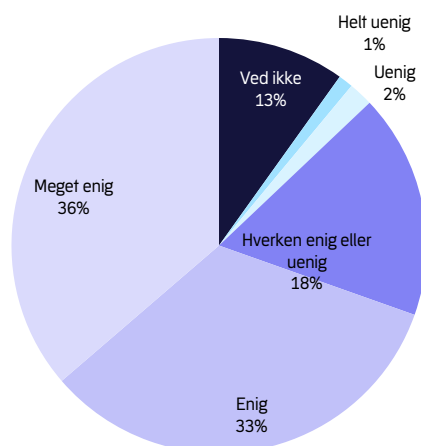
Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(efter)=526

2.2.3 Enighed i udsagnet: Jeg har kontrol over, hvor meget jeg spiller

Eleverne bliver i næste spørgsmål bedt om at tage stilling til, om de selv mener at de har kontrol over hvor meget de spiller. Resultatet kan ses på Figur 9.

Her har omkring 3 pct. af eleverne svaret, at de er uenige eller helt uenige i, at de har kontrol over deres spil. Samtidig har omkring 69 pct. af eleverne svaret, at de er meget enige eller enige i, at de har kontrol over deres spil. Omkring 28 pct. har svaret "ved ikke" eller "hverken enig eller uenig". Det kan skyldes at alle elever, der har fået oplægget har fået alle spørgsmålene om enighed i udsagnet, og det derfor kan være den kategori man vælger, hvis man ikke har spillet pengespil før. Fx er det kvinderne der har svaret klart mest "ved ikke", og det er samtidig også dem, hvor der er flest der har svaret, at de ikke har spillet pengespil før.

Figur 9. Enighed i udsagnet: Jeg har kontrol over, hvor meget jeg spiller

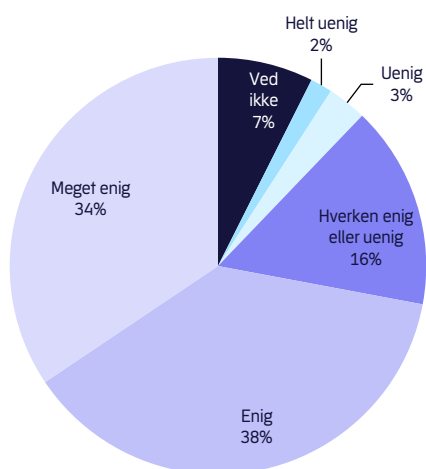


Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(efter)=526

2.2.4 Resterende udsagn

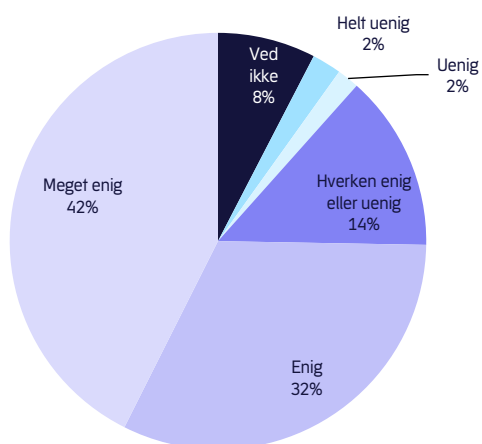
De resterende udsagn kan findes på figurerne 10-13. Ligesom de foregående er der bred enighed i udsagnene. Generelt set er over 75 pct. enige, og for mærkets garanti for dansk tilladelse er over 80 pct. enige eller meget enige.

Figur 10. Enighed i udsagnet: Det er en god idé at holde regnskab over sit spil



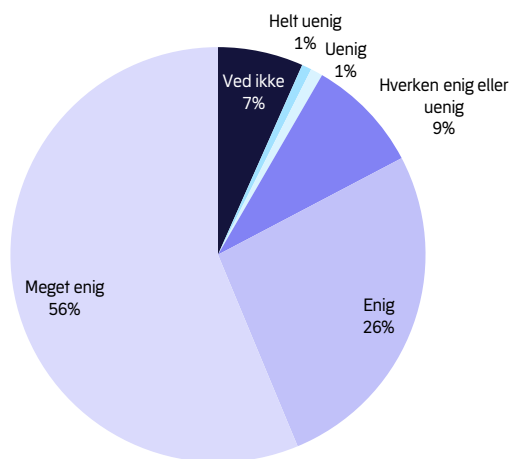
Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(efter)=526

Figur 11. Enighed i udsagnet: Det er matematisk usandsynligt at skabe økonomisk overskud på spil



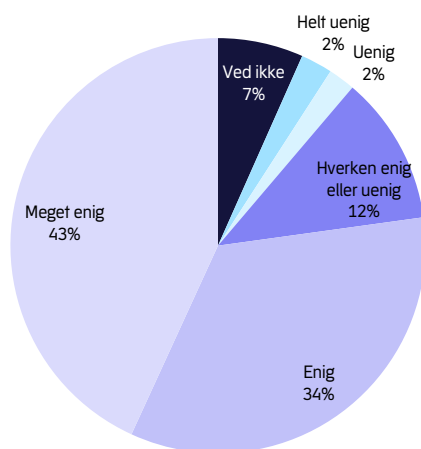
Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(efter)=526

Figur 12. Enighed i udsagnet: Spillemyndighedens logo er garanti for dansk tilladelse



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(efter)=526

Figur 13. Enighed i udsagnet: Spil er underholdning, ikke en måde at tjene penge på



Kilde: Data er indsamlet igennem surveyexact af Spillemyndigheden. n(efter)=526

Kommentarer fra elever

3

2.3 Udpluk af kommentarer fra elever

I slutningen af efter-spørgeskemaet er det muligt for eleverne at indsætte en kommentar til oplægget, spørgeskemaet eller lignende. Nedenfor er der et udpluk af de kommentarer, der er kommet ind.

"Ikke spil for at vinde - du får kun en hvis %del tilbage feks. 98% tilbage, så du mister i gennemsnit 2%"

"At man vil tabe penge lige meget hvad, og derfor en yderst minimal chance for at vinde penge på det, da du højst får cirka 98% tilbage igen."

"Jeg lærte meget om tilbagebetalingsprocent"

"Man kan ikke vinde i længden."

"Hvor meget spillestederne putter i lommen hver gang nogle spiller."

"At man kun kan tabe i det lange løb ved at spille om penge. At man skal gøre det fordi man synes det er sjov/underholdende. og ikke fordi man vinder penge."

"Man skal spille for sjov (underholdnings skyld) og ikke for at vinde penge."

"Rofus kan sørge for man ikke kan spille hvis man er blevet afhængig."

"Spil ikke for at vinde penge. Meld dig i Rofus hvis du ikke kan stoppe."

"Hvis man ikke slutter imens legen er god, vil man altid tabe til sidst."

"Man skal kigge efter spillemyndighedernes logo for at være sikker på man ikke bliver scammed, og for at vide de overholder de regler de skal for at have et gamblings-sted"

"Hvad Spillemyndigheden er, hvilke chancer man har for at vinde, snyd på hjemmesider der ikke har spillemyndigheden indenover."

"Spillehjemmesiderne skal være godkendt af spillemyndighederne, før de er lovlige i Danmark."

- "1: Ikke spil med formålet at tjene penge
- 2: Man vil altid på sigt tabe penge hvis man bliver ved med at spille
- 3: Spil kun steder med spilmyndighedens logo på døren/websiden."

"Julekalenderskrab et eller andet sted også er at spille om penge."

"Flotte grafer om vindeprocenter, spil for underholdning, visuelle eksempler."

"Det var sjovt og anderledes."

"Det var mere informerende, end det var belærende."

"Sjovt. Interessant. Underholdende."

"Jeg synes det var vildt godt og spændende."

