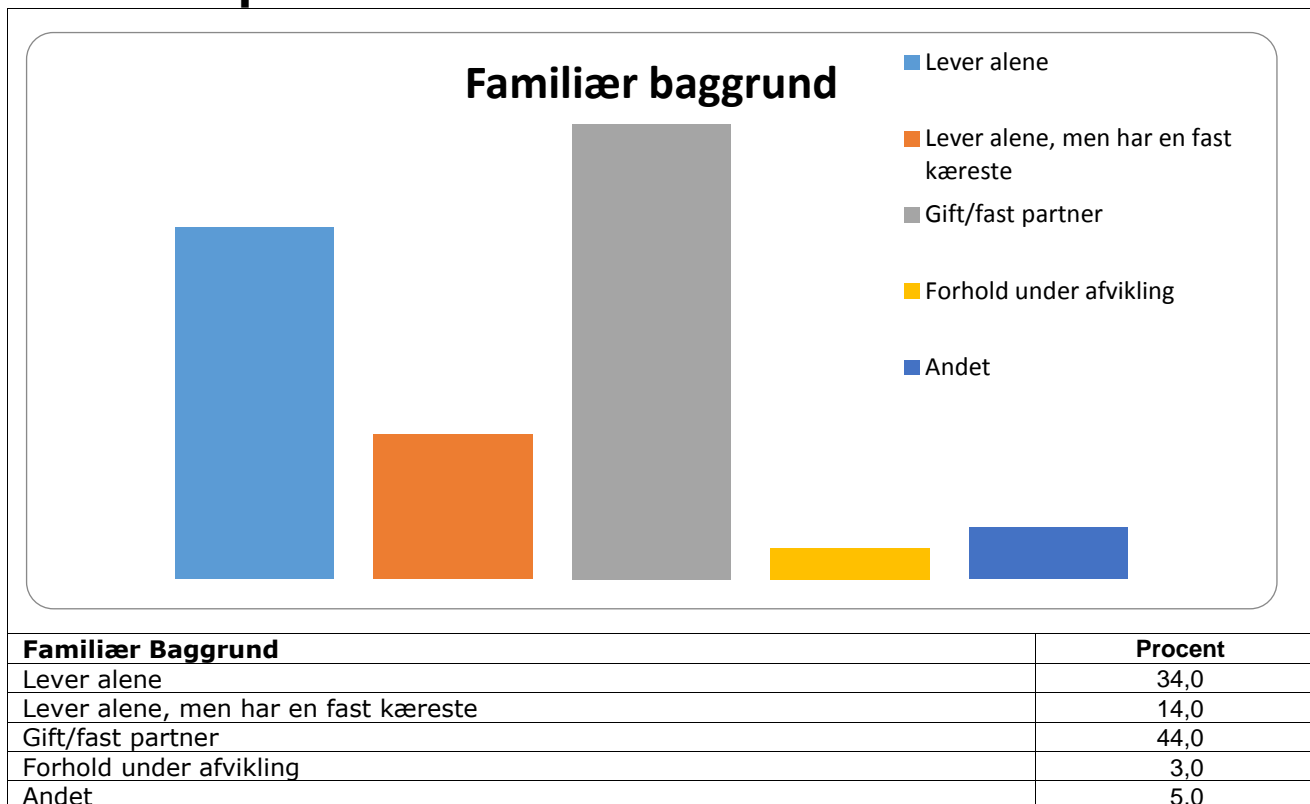
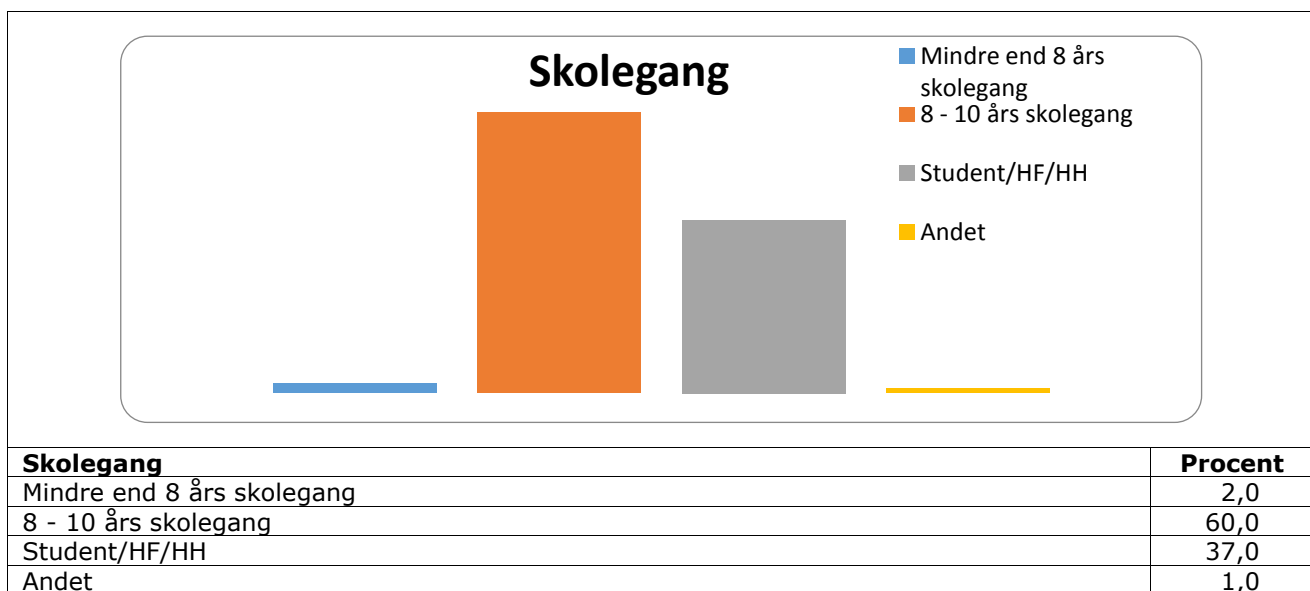


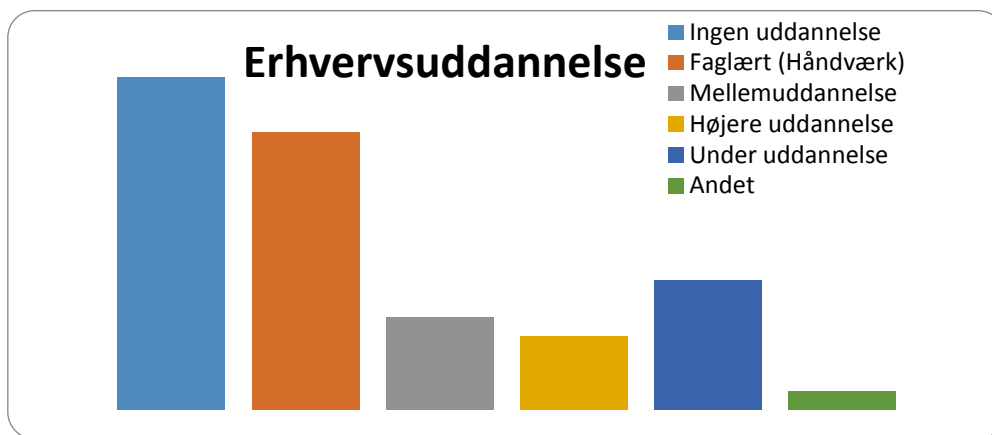
Statistik på CFLs klienter 2012



Knap halvdelen af populationen er enten gift eller samlevende, mens godt 1/3 lever alene. En mindre gruppe lever alene, samtidig med at de er i fast forhold.

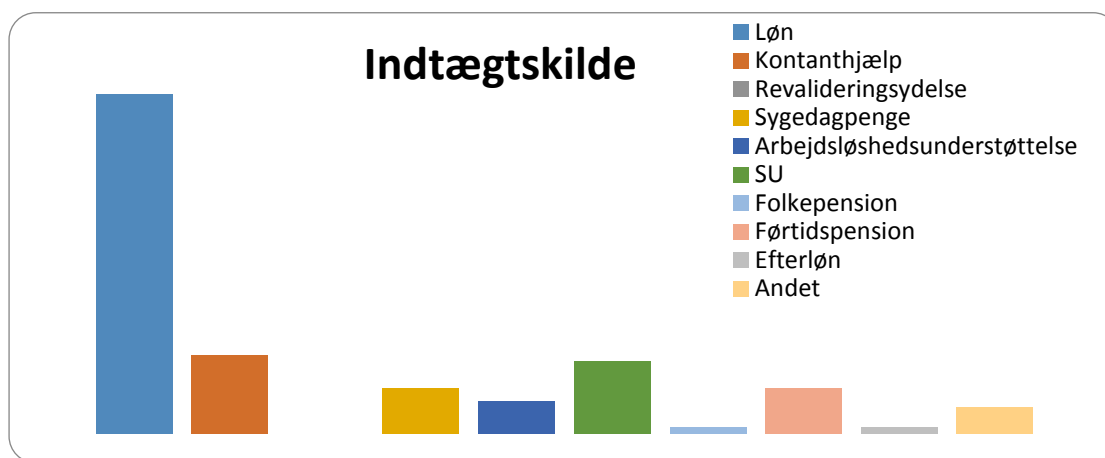


Langt størstedelen af populationen har en 8 til 10 års skolegang. Godt en 1/3 del har en studenter/HF/HH eksamen, hvilket er en stigning på 9 pct. Set i forhold til samme periode sidste år.



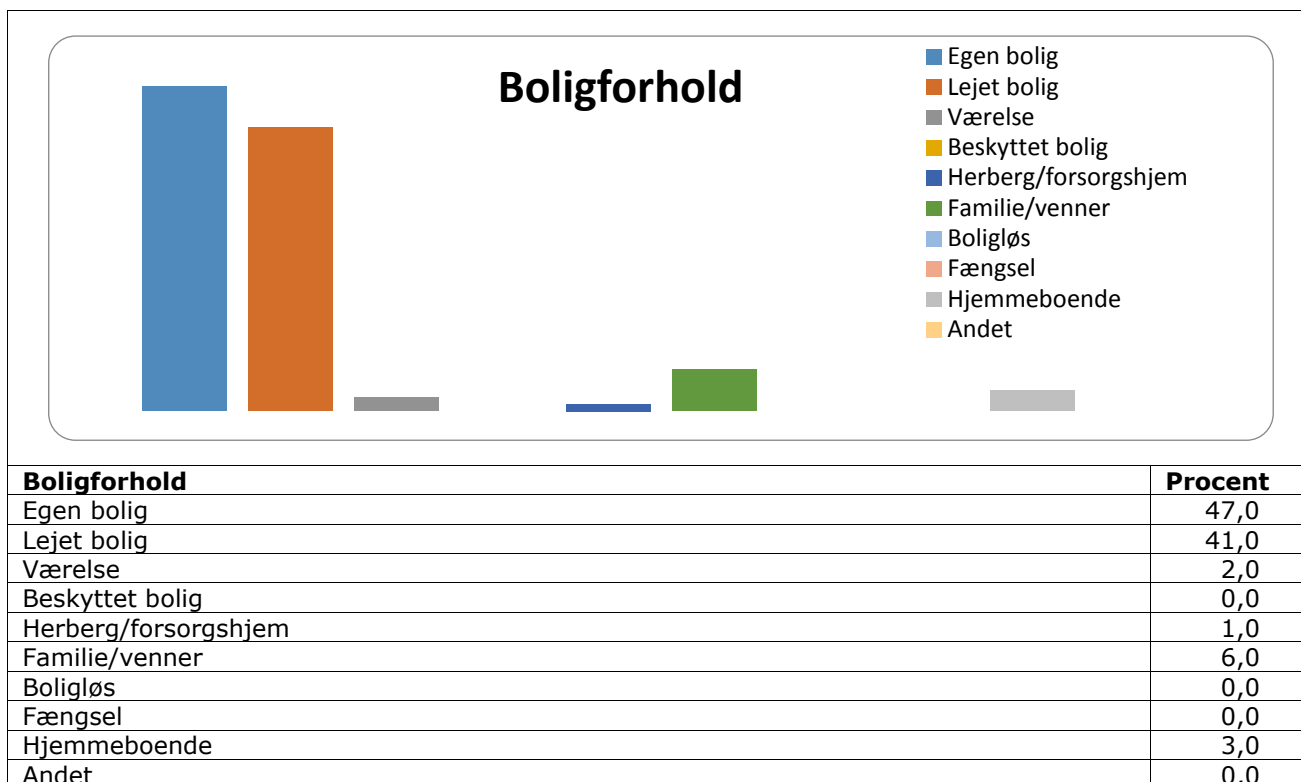
Erhvervsudd.	Procent
Ingen uddannelse	36,0
Faglært (Håndværk)	30,0
Mellemuddannelse	10,0
Højere uddannelse	8,0
Under uddannelse	14,0
Andet	2,0

Godt 1/3 af populationen har ingen uddannelse, Knap 1/3 er faglærte, knap hver femte har en mellem-/højere uddannelse. Godt hver tiende er under uddannelse.

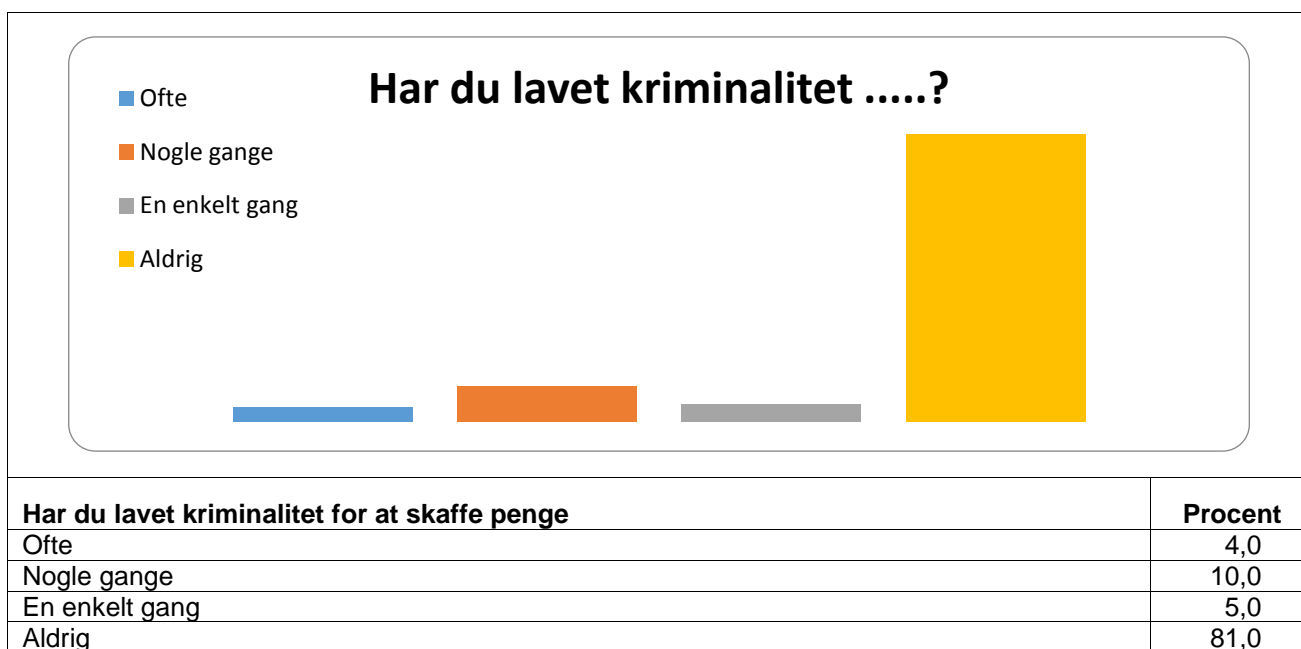


Indtægtskilde	Procent
Løn	52,0
Kontanthjælp	12,0
Revalideringsydelse	0,0
Sygedagpenge	7,0
Arbejdsløshedsunderstøttelse	5,0
SU	11,0
Folkepension	1,0
Førtidspension	7,0
Efterløn	1,0
Andet	4,0

Lidt over halvdelen er i lønnet arbejde, knap 1/4 del modtager midlertidige overførselsindkomster, 11 pct. får SU og 9 pct. hhv. pensioner og efterløn.



Boligmæssigt har langt den overvejende del af populationen (88 pct.) en stabil boligsituation, hvilket vil sige, at de bor enten i ejer- eller lejebolig.



Langt den overvejende del af populationen (81 pct.) har aldrig begået kriminalitet for at skaffe sig kapital til fortsat spil, mens den resterende gruppe (19 pct.) har begået kriminelle aktiviteter fra en enkelt gang til ofte. Der er i forhold til 2011 sket et markant fald (21 pct.) i graden af kriminaliteten.

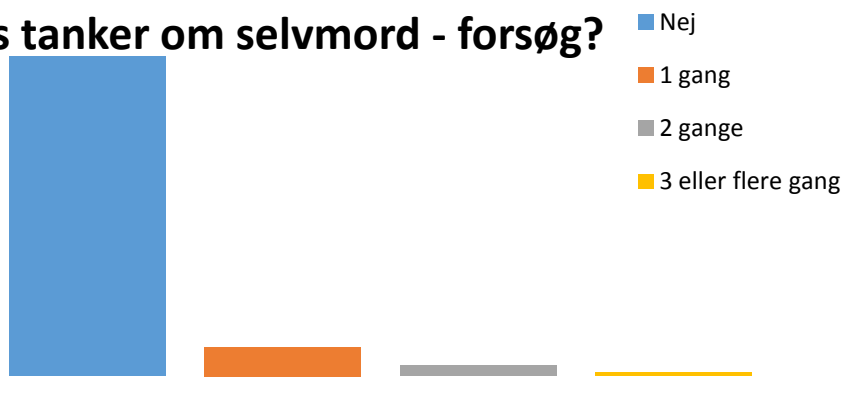
Har du haft tanker om selvmord?



Har du haft tanker om at tage dit eget liv	Procent
Ja	44,0
Nej	56,0

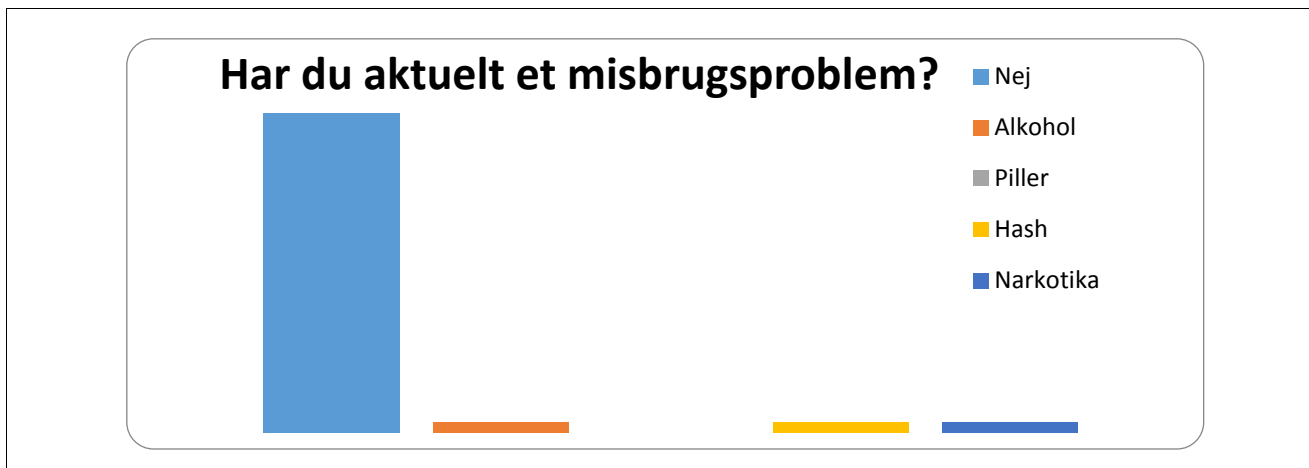
Lidt under halvdelen har haft tanker om at tage sit eget liv pga. ukontrolleret spilleforbrug. Mange spilleafhængige personer opfatter ikke selve spillet som det egentlige problem. Problemet er derimod alle de negative konsekvenser ved spillet, især den belastede økonomi. Når gælden er monstrøs og det opleves som uoverstigeligt at blive de økonomiske problemer kvit, kan tanker om bare at få det hele overstået én gang for alle ind sætte ind.

Hvis tanker om selvmord - forsøg?



Tanker om selvmord, forsøgt selvmord	Procent
Nej	88,0
1 gang	8,0
2 gange	3,0
3 eller flere gang	1,0

Langt den overvejende del af populationen (88 pct.) har ingen forsøg på selvmord bag sig. Omvendt bekræfter godt hver tiende selvmordsforsøg fra én til flere gange.



Har du aktuelt et misbrugsproblem	Procent
Nej	91,0
Alkohol	3,0
Piller	0,0
Hash	3,0
Narkotika	3,0
Andet	0,0

Langt den overvejende del af populationen er "rene" problemspillere/ludomane (91 pct.). For en mindre gruppe eksisterer et sidemisbrug i form af alkohol eller euforiserende midler.

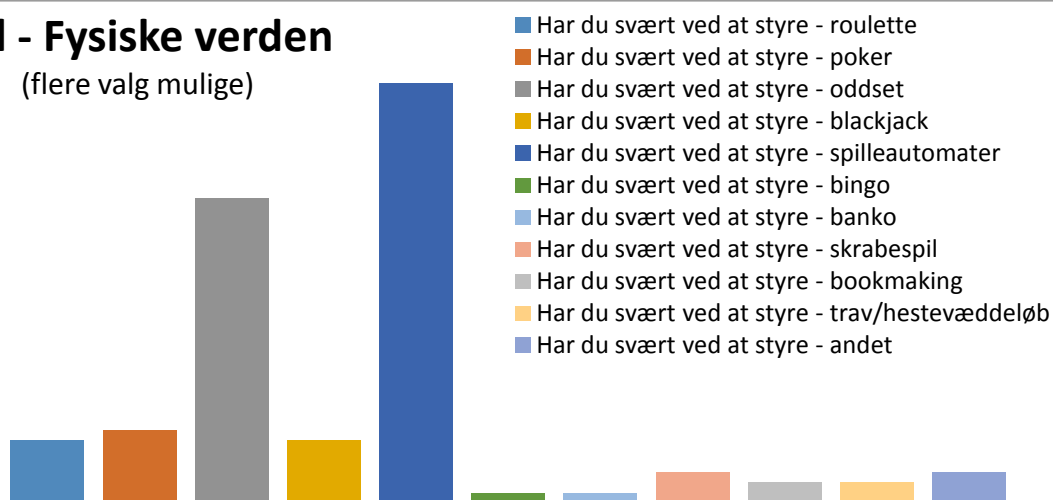


Hvor længe har du spillet/Problem/År	Procent
0-2 år	21,0
3-4 år	12,0
5-7 år	12,0
7 eller flere år	55,0

1/3 af populationen har haft problemer med spil i op til 4 år, hvor den største gruppe har haft problemer med spil i 5 år eller mere. Ludomani er med andre ord ikke en afhængighed, der pludselig "dukker op natten over". Ludomani er ofte en længerevarende belastende tilstand for den berørte spiller. Ludomani kan ofte holdes skjult for den nærmeste familie, venner/bekendte og arbejdspladsen i forbavsende lang tid.

Spil - Fysiske verden

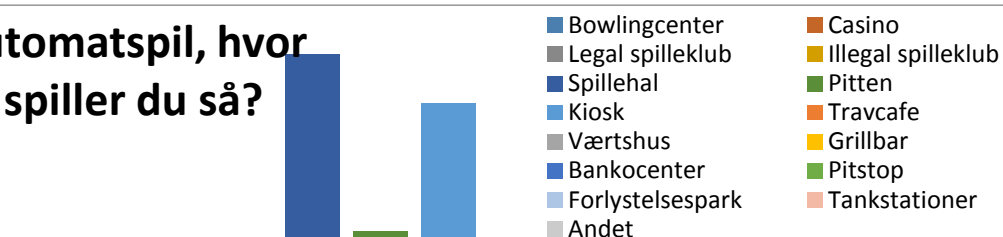
(flere valg mulige)



Spil du har svært ved at styre - fysiske verden	Procent
Har du svært ved at styre – roulette	6,0
Har du svært ved at styre – poker	7,0
Har du svært ved at styre – oddset	29,0
Har du svært ved at styre – blackjack	6,0
Har du svært ved at styre – spilleautomater	40,0
Har du svært ved at styre – bingo	1,0
Har du svært ved at styre – banko	1,0
Har du svært ved at styre – skrabespil	3,0
Har du svært ved at styre – bookmaking	2,0
Har du svært ved at styre – trav/hestevæddeløb	2,0
Har du svært ved at styre – andet	3,0

Elektroniske spilleautomater tegner sig for godt og vel 1/3 af populationen. Knap 1/3 har forskellige spilletyper af Danske Spil, som det foretrukne og lidt under hver femte person casinospil.

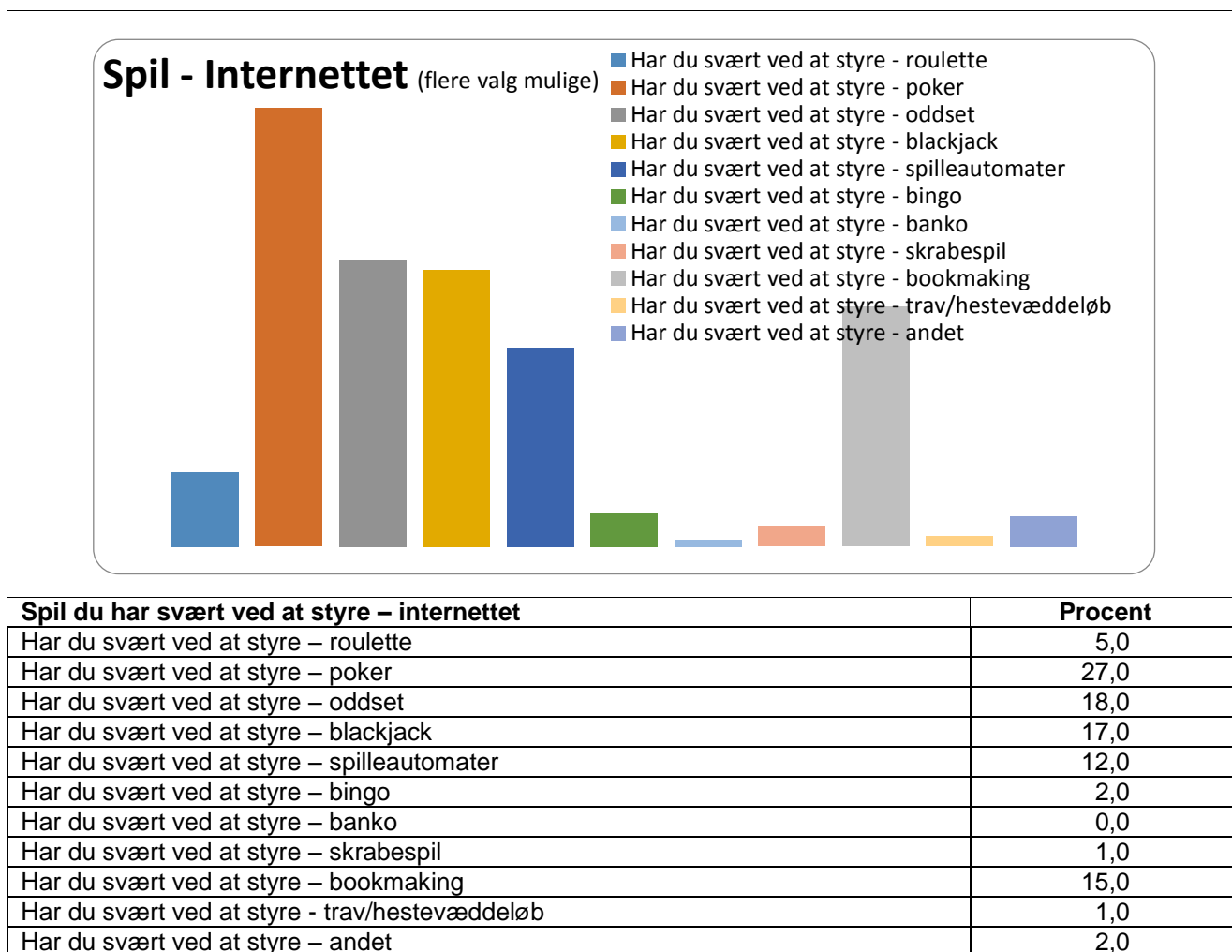
Automatspil, hvor spiller du så?



Hvis du spiller automatspil, hvor spiller du så?	Procent
Bowlingcenter	3,0
Casino	4,0
Legal spilleklub	2,0
Illegal spilleklub	0,0
Spillehal	28,0
Pitten	10,0

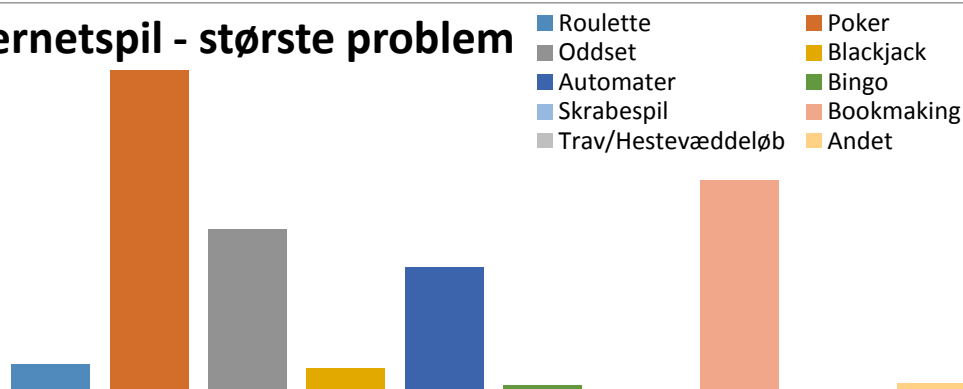
Kiosk	23,0
Travcafe	1,0
Værtshus	8,0
Grillbar	5,0
Bankocenter	1,0
Pitstop	7,0
Forlystelsespark	1,0
Tankstationer	5,0
Andet	2,0

Automatspil udkrystalliserer sig i to hovedgrupper – automatspil i regi af Danske Spil og casinoer (44 pct.) og automatspil i regi af DAB i forskellige centre som ex. Bowlingcentre, spillehaller, bankocentre, forlystelsesparker, tankstationer m.v. (52 pct.).



Lidt under en tredjedel af populationen spiller poker på internettet, knap hver femte spiller Odds 'et og en tilsvarende gruppe (22 pct.) spiller forskellige typer af casinospil. Bookmaking – og her skal primært forstås live-betting – foregår på forskellige sites, hvor knap hver syvende benytter disse muligheder.

Internetspil - største problem



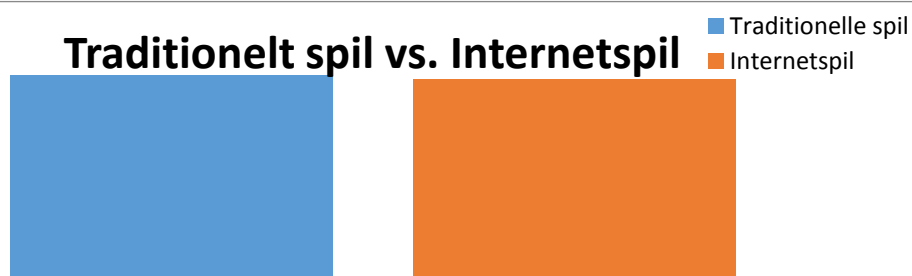
Hvilket internetspil er det største problem?	Procent
Roulette	3,0
Poker	36,0
Oddset	18,0
Blackjack	3,0
Automater	14,0
Bingo	1,0
Skrabespil	0,0
Bookmaking	24,0
Trav/hestevæddeløb	0,0
Andet	1,0

Poker tegner sig for godt 1/3 af populationen, casinospil for 1/5 og oddset for knap 1/5. Set i forhold til 2011 er der sket en fald 14 pct., hvad angår poker.

Bookmaking skal her primært forstås som live-betting, hvor knap hver fjerde benytter sig af disse muligheder.

Internettet er i høj grad fremtidens spilleplatform bl.a. fordi at internettet er hurtigt, let tilgængeligt, tilbyder "anonym" spilletilgang og holder døgnåbent. Disse muligheder samt massiv markedsføring for spil bevirker, at flere af henvendelserne til Center for Ludomani er fra internetspillere. Og hele 90 pct. af denne gruppe benytter sig af udenlandske spillesites.

Traditionelt spil vs. Internetspil



Fordeling mellem traditionelt spil/internetspil	Procent
Traditionelle spil	52,0
Internetspil	48,0

I 2002 svarede 2 pct. af den daværende population bekræftende på, at de overvejende spillede pengespil på nettet. Og for den her anførte periode (januar – november 2012) svarer knap halvdelen bekræftende på, at internettet er deres foretrukne spilleplatform.

Der er tale om en betragtelig stigning over en forholdsvis kort årrække, og der er ikke noget, der tyder på, at denne udvikling stopper.