



SUNDHEDS-
OG ÆLDREMINISTERIET

LUDOMANI I DANMARK

STRATEGI TIL
FOREBYGGELSE



FEBRUAR 2018

INDHOLD

Forord	3
1 Hvorfor skal vi forebygge ludomani?	4
2 Spilmarkedet i Danmark	5
3 Ludomani og spilleproblemer i Danmark	6
4 Ludomaniforebyggelse frem til i dag	8
5 Den fremtidige forebyggelsesindsats mod ludomani	11
• Pejlemærke 1	
Generelt forebyggende informationsarbejde på nationalt og lokalt plan	12
• Pejlemærke 2	
Indsats målrettet risikogrupper	14
• Pejlemærke 3	
Indsats mod tilbagefald	16
6 Løbende evaluering, indsamling af viden og opfølgning på indsatsen	18

Forord

De fleste af os kender følelsen af spænding. Når der kun mangler ét rigtigt tal i lotto, før den store gevinst er vores, eller når vi bare mangler én julemand på skrabejulekalenderen. Vi ved også, at chancen for, at vi vinder, er meget lille. Derfor stopper vi, mens legen er god, og vi ikke har brugt flere penge, end vi har råd til at tabe.

Men nogle mennesker har ikke den stopklods. For dem er den store gevinst hele tiden inden for rækkevidde. De spiller ikke alene alle deres penge op - de gambler ofte med hele deres fremtid. For med spilafhængigheden følger gæld og en hverdag med løgne og undskyldninger, der både kan koste jobbet, vennerne og familien.

Det skønnes, at der i Danmark er ca. 10.000 mennesker, der lider af ludomani. Selvom antallet af spillere i Danmark har været faldende siden 2005, så oplever vi desværre, at der er flere med spilleproblemer. Dem vil et bredt flertal i Folketinget løfte indsatsen for. Derfor øger vi den årlige økonomiske ramme til forebyggelse og behandling af og forskning i ludomani til 37,8 mio. kr. fra 2018. Pengene skal bl.a. bruges til en målrettet indsats over for de grupper, der har størst risiko for at udvikle spilafhængighed.

Vi ved f.eks., at de fleste unge med spilleproblemer har lavere livstilfredshed, mindre kontakt til deres forældre og større risiko for at ryge cigaretter og hash end andre unge. For mig er det særlig vigtigt, at vi er opmærksomme og yder hjælp, når de unge får spilleproblemer. Så de kan se en god fremtid foran sig med uddannelse, venner og familie. Derfor skal vi gøre alt, hvad vi kan, for at nå dem, inden det går galt. Og vi skal, både når det gælder unge og voksne med ludomani, huske på, at de ikke er alene om at bære konsekvenserne. Ofte er der familie og venner som også bliver ramt. Det er aldrig kun den enkeltes problem.

Ellen Trane Nørby
Sundhedsminister

1

Hvorfor skal vi forebygge ludomani?

Når et menneske lider af ludomani, er det ofte hele familien, der rammes af opbrud og økonomisk kaos. Derfor styrker Sundheds- og Ældreministeriet indsatsen overfor det stigende antal mennesker med spilleproblemer i Danmark.

Færre danskere spiller om penge i dag end i 2005. Alligevel er antallet af spilafhængige desværre steget, og der skønnes i dag at være omkring 10.000 personer, der er afhængige af at spille om penge. I samme periode er nye spil kommet til, og især online-markedet for pengespil tiltrækker mange, også af dem, der har svært ved at kontrollere deres spil.

Med en ny strategi til forebyggelse af ludomani vil Sundheds- og Ældreministeriet opprioritere indsatsen, og med finansloven for 2018 er der afsat flere penge til området. Vi vil i højere grad målrette forebyggelsesindsatsen mod de mennesker, der er i risikogruppen, og indrette nye tiltag efter de spillemønstre, der gør sig gældende i dag.

Til det formål opstiller denne strategi tre pejlemærker for den fremtidige forebyggelsesindsats:

1. Forebyggende informationsarbejde på nationalt og lokalt plan
2. Indsats målrettet risikogrupper
3. Forebyggende indsats mod tilbagefald

Ud over resultaterne fra SFI's ludomaniundersøgelser¹ bygger strategien på erfaringer fra tidligere forebyggelsesindsatser på ludomaniområdet samt drøftelser ved en rundbordsamtale om den fremtidige forebyggelsesindsats i Danmark, som Sundheds- og Ældreministeriet afholdte den 12. oktober 2017 med aktører på området².



FAKTABOKS 1 Definition af ludomani

Ludomani defineres som hyppige gentagne episoder af spillelidenskab, som dominerer personens liv på bekostning af sociale, arbejdsmæssige samt familiemæssige værdier og forpligtelser.

Kilde: WHO's ICD-10

¹ Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016", SFI (2016) og "Pengespil blandt unge i Danmark 2007-2016", SFI (2016)

² Repræsentanter for Spillemyndigheden, Skatteministeriet, Børne- og Socialministeriet, Sundhedsstyrelsen, Sundheds- og Ældreministeriet, den svenske folkehälsomyndighed, det norske kulturdepartement, Center for Ludomani, Behandlingscenteret Tjele, Frederiksberg Centeret, VIVE og Forskningsklinikken for Ludomani (AUH).

2

Spilmarkedet i Danmark

Spilindustrien er en hurtigt voksende industri i en hastig udvikling, og internettet bliver i stigende grad det foretrukne medie at spille på.

Spillemyndighedens årsberetning 2016 viser, at specielt spil på internettet har været i en kraftig vækst i de seneste år. Dette gælder særligt onlinekasinoer og andre hurtige onlinespil. Mens det stadig er et mindretal af spillerne, der udelukkende benytter internettet til at spille, er det særligt unge mænd, der benytter sig af internettet til at spille.

Spillemyndigheden er ansvarlig for at sikre et ordentligt og reguleret spilmarked i Danmark, hvor spillere er beskyttet mod unfair og ulovligt spil.

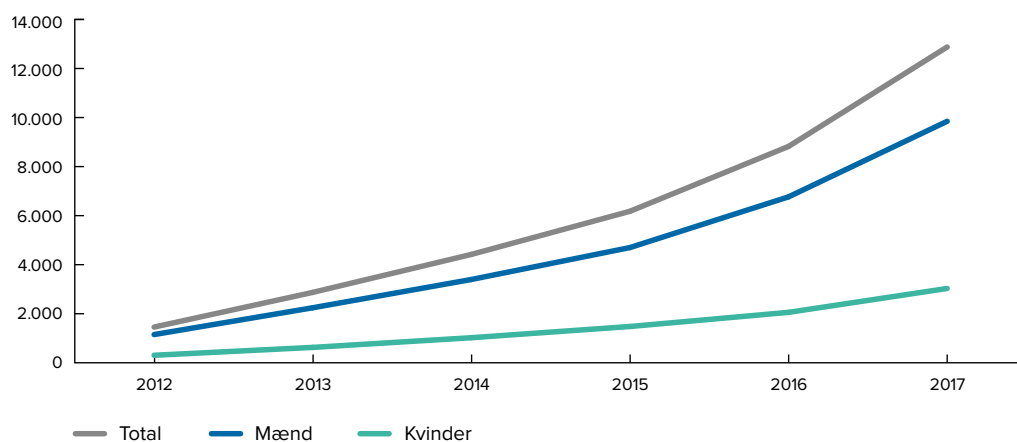
Spillemyndigheden administrerer ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere), hvor spillere har mulighed for at udelukke sig selv fra at spille i en midlertidig periode eller permanent. ROFUS har oplevet en stigning i antallet af personer, der benytter sig af registret, siden det blev etableret i 2012. En øget registrering i ROFUS er dog ikke i sig selv nødvendigvis et udtryk for, at der er flere spilafhængige. Det kan også forklares ved, at Spillemyndigheden har arbejdet for at øge den generelle viden om ROFUS.

Forøgelsen af registrerede spillere i ROFUS inkluderer også unge under 18, der tilmelder sig systemet præventivt. Tilmeldingen kan være udtryk for, at de helt unge ikke stoler på, at de vil kunne kontrollere deres spil, når først de fylder 18.



FAKTA

Antal registreringer i ROFUS



3

Ludomani og spilleproblemer i Danmark

SFI (nu VIVE – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd) har i 2016 offentliggjort to undersøgelser af udbredelse af ludomani og spilleproblemer hos henholdsvis voksne (18-74 årige) og unge (12-17 årige). Undersøgelsen af de voksne viser blandt andet, at der er sket et fald i andelen af danskere, der spiller om penge. Til gengæld er der lidt flere, der oplever spilleproblemer.

Voksnes spil og spilleproblemer

For så vidt angår voksne, viser undersøgelsen, at færre spillede om penge i 2016 (63 pct.) end for 11 år siden (76 pct.).

SFI skønner, at antallet af personer med egentlig spilafhængighed (ludomani) er ca. 10.000. Der er tale om en stigning i forhold til 2005, hvor der var ca. 6.000. Det præcise antal er dog vanskeligt at fastslå på grund af statistisk usikkerhed.

Undersøgelserne fra både 2005 og 2016 viser, at det primært er 18-39 årige mænd, som er i risikozonen for at udvikle en problematisk spilleadfærd. Desuden viser den nye undersøgelse, at den hyppigste spiltype blandt spillere med moderate eller alvorlige spilleproblemer er væddemål, mens det i 2005 var kortspil.

Udbredelsen af spilleproblemer i dag er mindre i Danmark end i Norge og Storbritannien, mens der ikke ser ud til at være forskelle mellem Sverige og Danmark.

Børn og unges spil og spilleproblemer

For så vidt angår børn og unge, viser undersøgelsen, at andelen af unge, der spiller om penge, er lavere i 2016 (40 pct.) end for 9 år siden (52 pct.).

Udbredelsen af spilleproblemer har ikke ændret sig signifikant siden den sidste undersøgelse i 2007, hvor andelen af de 12-17-årige med spilleproblemer var 8,9 pct. De færreste 12-17-årige spiller pengespil alene. Unge uden spilleproblemer spiller oftest med forældre eller andre familiemedlemmer, mens unge med spilleproblemer oftest spiller med venner.

Det er langt overvejende drenge i de ældre aldersgrupper, der har spilleproblemer. Andre kendetegn ved de unge med spilleproblemer er, at de har et mindre åbent forhold til deres forældre, en lavere livstilfredshed, og at de udviser andre former for risikoadfærd såsom rygning af tobak og hash. De fleste unge med spilleproblemer og en stigende andel af de unge generelt spiller en del af deres pengespil online.

Det store flertal af de unge mener ikke, at reklamer har indflydelse på, hvor meget de spiller, mens unge med spilleproblemer oplever at blive påvirket mere.

Undersøgelsen viser, at udbredelsen af spilleproblemer blandt unge er lavest i Danmark sammenlignet med Norge, Island og Finland, mens de engelske resultater ikke er signifikant forskellige fra de danske.

Hovedkonklusioner om ludomani og spilleproblemer i Danmark

Hovedkonklusioner fra SFI's undersøgelser 'Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016' og 'Pengespil blandt unge i Danmark 2007-2016' (2016).

Udbredelse af pengespil og spilleproblemer blandt voksne

- Der er i dag færre danskere, der spiller, end tidligere, men til gengæld er der flere spillere der, oplever spilleproblemer (sammenlignet med 2005).
- Lotto er det spil, som flest danskere spiller, mens personer med spilleproblemer hyppigst spiller væddemål og sportsspil.
- Det er langt overvejende yngre mænd, der har spilleproblemer.
- De fleste af dem med spilleproblemer spiller en del af deres pengespil online, og mange live-better og spiller via mobiltelefonen.
- Det store flertal af danskere mener ikke, at reklamer har indflydelse på, hvor meget de spiller, mens personer med spilleproblemer oplever at blive påvirket mere.

Hvordan er det gået de voksne med risikabel spilleadfærd i 2005?

- Langt de fleste risikospillere i 2005 spiller i dag fortsat pengespil i et eller andet omfang (81 pct.).
- Til gengæld er det de færreste risikospillere i 2005, der fortsat er risikospillere i dag (20 pct.).
- De fleste risikospillere har kendskab til muligheden for at få hjælp eller behandling vedrørende spillevaner, men kun 1 pct. oplyser at have søgt hjælp.
- Der er ingen væsentlige forskelle i udviklingen i sociale forhold og helbred mellem risikospillere og ikke-risikospillere.
- Det er personlighedstræk som nervøsitet og usikkerhed, der bedst kan forklare, hvem af risikospillerne i 2005 der fortsat er risikospillere i dag.

Udbredelse af pengespil og risikabel spilleadfærd blandt unge

- Færre unge spiller pengespil, sammenlignet med i 2007.
- Samtidig har andelen af 12-17-årige med en risikabel spilleadfærd ikke ændret sig siden den sidste undersøgelse i 2007.
- Skrabelodder er det spil, som flest af de 12-17-årige har prøvet, mens unge med en risikabel spilleadfærd hyppigst spiller væddemål og sportsspil.
- De fleste unge med en risikabel spilleadfærd og en stigende andel af de unge generelt spiller en del af deres pengespil online.

Hvordan er det gået de unge, der havde en risikabel spilleadfærd i 2007?

- De fleste spiller fortsat pengespil i et eller andet omfang (72 pct.).
- Til gengæld er det de færreste unge med en risikabel spilleadfærd i 2007, der også har en risikabel spilleadfærd i 2016 (19 pct.).
- Meget få af de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 har udelukket sig selv fra spil og ingen har udviklet en spillegæld eller søgt hjælp eller behandling vedrørende spilvaner.
- Der er kun få forskelle i sociale forhold og helbred mellem unge med en risikabel spilleadfærd og unge uden en risikabel spilleadfærd i 2007 ved opfølgningen i 2016.
- Blandt de unge med en risikabel spilleadfærd i 2007 er det primært drenge med mindre veluddannede forældre, som fortsat har en risikabel spilleadfærd i dag.

4

Ludomaniforebyggelse frem til i dag

Sundheds- og Ældreministeriet har i en række år ydet økonomisk støtte til forebyggelsesinitiativer. Erfaringerne herfra kan bruges i den fremtidige forebyggelsesindsats.

Med den politiske aftale om delvis spilleliberalisering fra februar 2010 (S, DF, V, LA, RV, SF og K) blev der fra 2012 og frem afsat 34,9 mio. kr. årligt til bekæmpelse af ludomani. Med den politiske delaftale om ludomani fra november 2014 (samme partier som i 2010) og efterfølgende politiske aftaler på spilområdet blev ludomanimidlerne (herefter midlerne) fordelt for 2014-2017 mellem forebyggelse, behandling og forskningsprojekter.

Sundheds- og Ældreministeriet har i en årrække udmøntet en pulje på ca. 30 mio. kr. til forebyggelse og behandling af ludomani. Derudover har der været afsat midler til ludomaniundersøgelser og et forskningsprojekt i behandlingsmetoder. Indkomne ansøgninger til puljen undergår en sundhedsfaglig vurdering af Sundhedsstyrelsen.

Forebyggelsesmidlerne er indtil 2017 blevet udmøntet på baggrund af prioriterede indsats og målgrupper, som var udpeget i en rapport "Forebyggelse af ludomani i Danmark". (se faktaboks 3)³. Rapporten blev udarbejdet af en arbejdsgruppe nedsat af det daværende Indenrigs- og Sundhedsministerium.

Det var arbejdsgruppens vurdering, at der var behov for en tidlig indsats for at styrke børn og unges viden om spil og uheldige konsekvenser af spil såsom spilafhængighed og ludomani. Samtidigt identificerede man et behov for en øget viden om emnet hos relevante undervisere i udskolingsklasserne i folkeskolen samt deres forældre. Forebyggelsesindsatserne skulle blandt andet bestå af informationsmateriale samt redskaber til udarbejdelse af "skole-politikker", herunder også undervisningsmateriale.

Arbejdsgruppens anbefalinger på længere sigt var at målrette forebyggelsesindsatser i forhold til eleverne på ungdomsuddannelserne samt deres undervisere og forældre.

Arbejdsgruppen foreslog også, at kommende forebyggelsesindsatser målrettes frontpersonale for eksempel i socialforvaltningerne i kommunerne, beskæftigelsesforvaltninger/jobcentre, kriminalforsorgen, praktiserende læger og bankrådgivere. Formålet var at udstyre frontpersonalet med en række redskaber, der kunne hjælpe dem, når de mødte ludomaner og spilafhængige i deres daglige arbejde.

³ Rapport om "Forebyggelse af ludomani i Danmark", Indenrigs- og Sundhedsministeriet, 2011



Arbejdsgruppen fremhævede også en målretning af forebyggelsesindsatser i forhold til grupperne: Mænd i bestemte aldersgrupper, danskere med anden etnisk baggrund, ældre medborgere og medlemmer af sportsklubber.

Sundheds- og Ældreministeriet tog fra 2011-2017 udgangspunkt i disse udpegede grupper i uddelingen af støtte til forebyggelsesindsatserne.



FAKTABOKS 3

Tidligere års målgrupper og midler udmøntet til forebyggelse

2011: Børn og unge i folkeskolens sluttrin (6.-9. klasse): 5,0 mio. kr.
2012: Unge på ungdomsuddannelser: 4,3 mio. kr.
2013: Frontpersonale: 8,2 mio. kr.
2014: Personer i aldersgruppen 18-44 år: 8,1 mio. kr.
2015: Danskere med anden etnisk baggrund end dansk: 5,5 mio. kr.
2016: Ældre medborgere: 5,5 mio. kr.
2017: Medlemmer af sportsklubber: 5,5 mio. kr.

Ved at have skiftende fokuspunkter har forebyggelsesprojekterne sigtet efter at nå flest mulige målgrupper. Dette har muliggjort en lang række forskellige forebyggende projekter i forskellige arenaer og miljøer (se faktaboks 4).



Fra den landsdækkende oplysningskampagne:
'Stop spillet før du taber dig selv – Har du styr på din spillefugl?'
(Center for Ludomani, 2014)



FAKTABOKS 4

Eksempler på tidligere forebyggelsesinitiativer mod ludomani

- 'Stop lige lidt' / 'Spil for sjov' (Frederiksberg Centeret, 2016) – Kampagner rettet mod henholdsvis ældre mænd og kvinder. Relevante samarbejdspartnere blev inddraget fra begyndelsen for at sikre, at målgruppen blev nået. Begge kampagner brugte sociale medier og internetsider som informationscentre for kampagnen.
- 'Stop spillet før du taber dig selv – Har du styr på din spillefugl?' (Center for Ludomani, 2014) – Landsdækkende oplysningskampagne rettet mod de 18-44 årige. Kampagnen bestod blandt andet af events, en dedikeret hjemmeside og et TV-spot. Som en del af kampagnen blev en visuel 'spillefugl' skabt. To sådanne fugle blev opstillet i Aarhus, København, Aalborg og Odense som del af et informationsevent.
- Målrettet kampagne rettet mod danskere af anden etnisk oprindelse (Center for Ludomani, 2015). Kampagnen bestod blandt andet af plakater og postkort samt videoer med hhv. en tidligere ludoman, en pårørende og imamer, der gav deres perspektiv på ludomani og opfordrede til at søge hjælp. Oplæg for meningsdannere og organisations- og fagfolk mv. bidrog til at eksponere kampagnen lokalt. Der blev udarbejdet en værktøjskasse med dialogkort, præsentationer, Facebook-strategier mv.

5

Den fremtidige forebyggelsesindsats mod ludomani

En ny forebyggelsesstrategi opstiller tre pejlemærker, der bygger på den nyeste viden og tidligere erfaringer.

Strategiens formål er at forebygge ludomani. Det kan ske gennem forskellige typer af forebyggelsesindsatser:

- Ved at sikre at så få som muligt udvikler spilleproblemer (primær forebyggelse)
- Ved at opspore og forebygge, at personer, der har begyndende spilleproblemer, udvikler mere alvorlige spilleproblemer (sekundær forebyggelse)
- Ved at understøtte at så få personer som muligt falder tilbage i deres spilleproblemer (tertiær forebyggelse).

Forebyggelsesstrategien opstiller tre pejlemærker for den fremtidige forebyggelse af ludomani og risikospil:

1. Forebyggende informationsarbejde på nationalt og lokalt plan
2. Indsats målrettet risikogrupper
3. Forebyggende indsats mod tilbagefald

Pejlemærkerne kan ikke ses isoleret, da de understøtter og påvirker hinanden. Der skal arbejdes med de tre pejlemærker parallelt, jf. model 1. Der skal løbende arbejdes med evaluering, indsamling af viden og evidens samt videndeling.



MODEL 1

Tre pejlemærker for den fremtidige forebyggelse af ludomani og risikospil



Generelt forebyggende informationsarbejde på nationalt og lokalt plan

Forebyggelsesstrategien har som mål at forebygge potentielle problemer vedrørende spil i hele samfundet. Her er det væsentligt med information og dialog om risici ved spil, risikotegn og risikabel adfærd samt viden om, hvor man kan søge hjælp.



Informationsarbejdet er vigtigt både i forhold til at sikre at så få som muligt får spilleproblemer samt forebygge, at begyndende spilleproblemer udvikler sig til mere alvorlige spilleproblemer. Informationsarbejdet har også som langsigtet mål at være med til at sikre en langvarig holdningsændring i befolkningen og skabe bevidsthed om spils skyggesider, så det at spille bliver så reflekteret et valg som muligt.

Viden skal derfor gives bredt til hele befolkningen via nationale og lokale informationskampagner. Informationskampagnerne kan med fordel konstrueres, så de er funderede i etablerede organisationer/institutioner. Dette kan gøres ved at inkludere forskellige institutioner, der allerede har stærke rødder i de lokale miljøer – eksempelvis fritidsklubber, skoler og sportsklubber.

Informationsarbejdet kan derudover ske lokalt i grundskolen, på uddannelsesinstitutioner og på arbejdspladser via udvikling af videns- og dialogbaseret undervisningsmateriale rettet mod specifikke mål- og aldersgrupper.



FAKTABOKS 5 **Eksempler på generelle forebyggelsesinitiativer**

- Informationskampagner i medier/bybilledet, der på nationalt og lokalt plan informerer om faretegn, risikofaktorer, mængden af penge der tabes på nationalt plan, skadesvirkninger på pårørende og behandlingssteder m.v.
- Konferencer, netværk, kurser eller oplæg.
- Apps, spil og aktiviteter, der engagerer og underholder, mens de informerer om ludomani.
- Undervisningsmateriale til brug på uddannelsesinstitutioner og arbejdspladser. Herunder kurser og workshops rettet mod ansatte i grundskolen og på efterskoler.
- Kampagner på sociale medier (SoMe), generel oplysning og links til videre informationsmateriale.

Indsats målrettet risikogrupper

Det er vigtigt at have fokus på risikogrupper. Undersøgelser viser, at særligt unge mænd er i risiko for at udvikle spilleproblemer eller ludomani.



En mere specifik forebyggelsesindsats kan med fordel målrettes unge mænd. Det kan for eksempel ske ved specialdesignede informationsindsatser og events, der finder sted i de miljøer, hvor de unge mænd færdes dagligt: Sports- og fritidsklubber, skoler og ungdomsuddannelser generelt. Det er væsentligt, at indsatsen forsøger at nå de unge mænd på de unge mænds præmisser. Forebyggelsesindsatsen bør følge de unge, hvis de unge begynder at benytte sig af nye platforme.

Det er også væsentligt at fokusere på opsporing og tidlig indsats i forhold til de unge og voksne, der har begyndende spilleproblemer. Det gælder også opsporing af og rådgivning til de personer, som har udviklet mere alvorlige spilleproblemer. Indsatsen går bl.a. på at give viden og handlemuligheder til professionelle, undervisere, arbejdsgivere m.v. omkring tegn på risikoadfærd og viden om, hvor man kan søge hjælp.

Samtidig bør en forebyggelsesindsats rettet mod risikogrupper, som for eksempel unge mænd, også forsøge at inddrage pårørende og rollemodeller for at sikre, at man kender faretegn og ved, hvor man kan henvende sig for hjælp. Pårørende og rollemodeller skal dermed opfordres til at være en aktiv partner i forebyggelsesindsatsen.



FAKTABOKS 6

Eksempler på mulige initiativer rettet mod risikogrupper

- Informationsindsatser, der forankres i de omgivelser, hvor risikogruppen færdes. Eksempelvis sports- og ungdomsklubber.
- Skabe alternativer til spil, der kan mindske lysten til at spille.
- Happenings i risikogruppens nærmiljø fx pop-up events der fanger opmærksomheden.
- Materiale, der kan udleveres til pårørende/rollemodeller mv. i risikogruppens nærmiljø, samt en generel kompetenceudvikling hos relevante fagpersoner.
- Inddragelse af rollemodeller/idoler/ambassadører, der promoverer budskabet.
- Direkte kommunikation til målgruppen – eksempelvis online.

Indsats mod tilbagefald

En forebyggelsesindsats mod tilbagefald til spilleproblemer er vigtig, da spilleproblemer ofte kan vende tilbage.



Undersøgelsen viser, at langt de fleste tidligere med spilleproblemer i 2005 ikke længere havde spilleproblemer i 2016, men samtidig har 20 pct. af dem med spilleproblemer i 2005 fortsat spilleproblemer i 2016. Denne tendens stemmer overens med fund i international forskning bl.a. i en svensk undersøgelse fra 2015⁴.

Det er derfor vigtigt, at forebyggelsesindsatsen også fokuserer på at forhindre tilbagefald blandt tidligere ludomaner. Dette kan gøres i separate informationskampagner eller i forbindelse med forebyggelsesindsatserne rettet mod den brede befolkning eller specifikke risikogrupper. Kontakt til pårørende og rollemodeller er en vigtig del af indsatsen. Pårørende har direkte kontakt til den ludomane, ligesom de vil være de første til at kunne identificere risikoadfærd.



FAKTABOKS 7

Eksempler på mulige initiativer i forbindelse med tilbagefald

- Informationsindsatser, der bruger de omgivelser og særtegn, der kendetegner individer, der allerede har spillet.
- Udbredelse af viden om risikosignaler til målgruppen, pårørende og miljøet omkring målgruppen.
- Udbredelse af værktøjer, der informerer om eget spil.
- Udbredelse af viden om værktøjer til selvudelukkelse fra spil (eksempelvis ROFUS).
- Skabe alternativer til spil, der kan mindske lysten til at spille.
- Pop-up events, der fanger opmærksomheden.
- Materiale, der kan udleveres til pårørende og professionelle mv.
- Uddannelse og kurser for sagsbehandlere, ledere og andre, der er i kontakt med tidligere ludomaner/risikospillere med fokus på tilbagefaldsforebyggelse.
- Temadage/workshops rettet direkte mod tidligere ludomaner/risikospillere med relevante emner som økonomi, budgetlægning, stress, mindfulness.
- Åbent rådgivningstilbud rettet mod tidligere risikospillere/ludomaner og deres pårørende.
- Orientering om og hjælp til at opsøge tilbagefaldsbehandling.
- Løbende opfølgning på tidligere spilleres spil.

4 kilde: SFI – Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016

6

Løbende evaluering, indsamling af viden og opfølgning på indsatsen

Forebyggelsesindsatsen skal baseres på empirisk viden om, hvad der virker for at sikre, at indsatsen er så effektiv som muligt. Og effektiv forebyggelse, der virker, skal formidles og videndeles.

Det er fortsat vigtigt at følge udviklingen af spilleproblemer og sikre en løbende evaluering af indsatsen. Vidensdelingen sker i vid udstrækning allerede. Fx i regi af Netværket om spilafhængighed, hvor spilleindustri, offentlige myndigheder, forskningsinstitutioner samt behandlingssteder mødes og udveksler erfaringer.

I de kommende år vil følgende undersøgelser gennemføres:

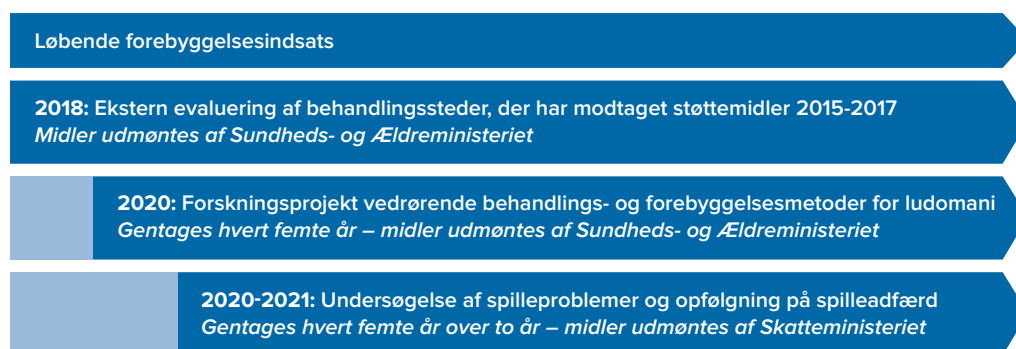
- I 2018 gennemføres en ekstern evaluering af de behandlingssteder, der har modtaget støttemidler i perioden 2015-2017.
- Der vil hvert femte år blive afsat 2 mio. kroner, som Sundheds- og Ældreministeriet skal udmønte til forskning – først i 2020 og dernæst i 2025. Denne forskning skal tage afsæt i de konkrete indsatser, der foregår, og fokusere på effektive behandlings- og forebyggelsesmetoder.
- Der afsættes hvert 5. år 2,5 mio. kr. årligt over 2 år (første gang i 2021-2022 og igen i 2026-2027 osv.) til gennemførelse af ludomaniundersøgelser.

Model 2 viser, hvordan forskellige undersøgelser vil underbygge den fremtidige forebyggelsesindsats.



MODEL 2

Samspil mellem forebyggelse og evaluering



På baggrund af undersøgelserne vil det løbende være muligt at se på effekten af forebyggelsesindsatsen og optimere den ved at justere de anvendte metoder. Dermed vil forebyggelsen af ludomani være bedre rustet til at kunne omstille sig til nye spilleplatforme, spilleformer og risikogrupper. Samtidigt vil der løbende skabes et overblik over de mest effektive forebyggelsesmetoder.

