70 11 18 10 | info@ludomani.dk | ludomani.dk

Center for Ludomani®

Hvordan forebygger og opsporer vi, i arbejdet med unge – *hvad virker?*

Hvem er jeg?

Chani Yavin

Senior Projektleder

2,5 år i Center for Ludomani

Ansvar for: partnerskaber, ungeindsatser, vidensformidling til fagpersoner og meget andet.

Center for Ludomani®

Center for Ludomani®

Hvem er vi?

Nordens største behandlingscenter

Gratis og anonym rådgivning og behandling til spillere og pårørende.

Forebyggende indsatser og politisk interessevaretagelse.

Når oplægget er færdigt, har vi dykket ned i følgende

1. **Data og tal** på unges gambling i Danmark
2. **Kulturen** bag unges gambling
3. **Vores tommelfingrerregler**, når vi laver forebyggelse
4. **Praksisnære eksempler** vores forebyggelsesstrategier

Loading...

Det rigtige svar er … **760.000 spilreklamer**

Det svarer til at der i gennemsnit blev sendt:

ca. 2.077 spilreklamer om dagen

ca. 87 spilreklamer i timen

ca. 1,4 spilreklamer i minuttet

Eller sagt med andre ord:
1 spilreklame ca. hvert 42. sekund

Center for Ludomani®

Tal på unge og gambling

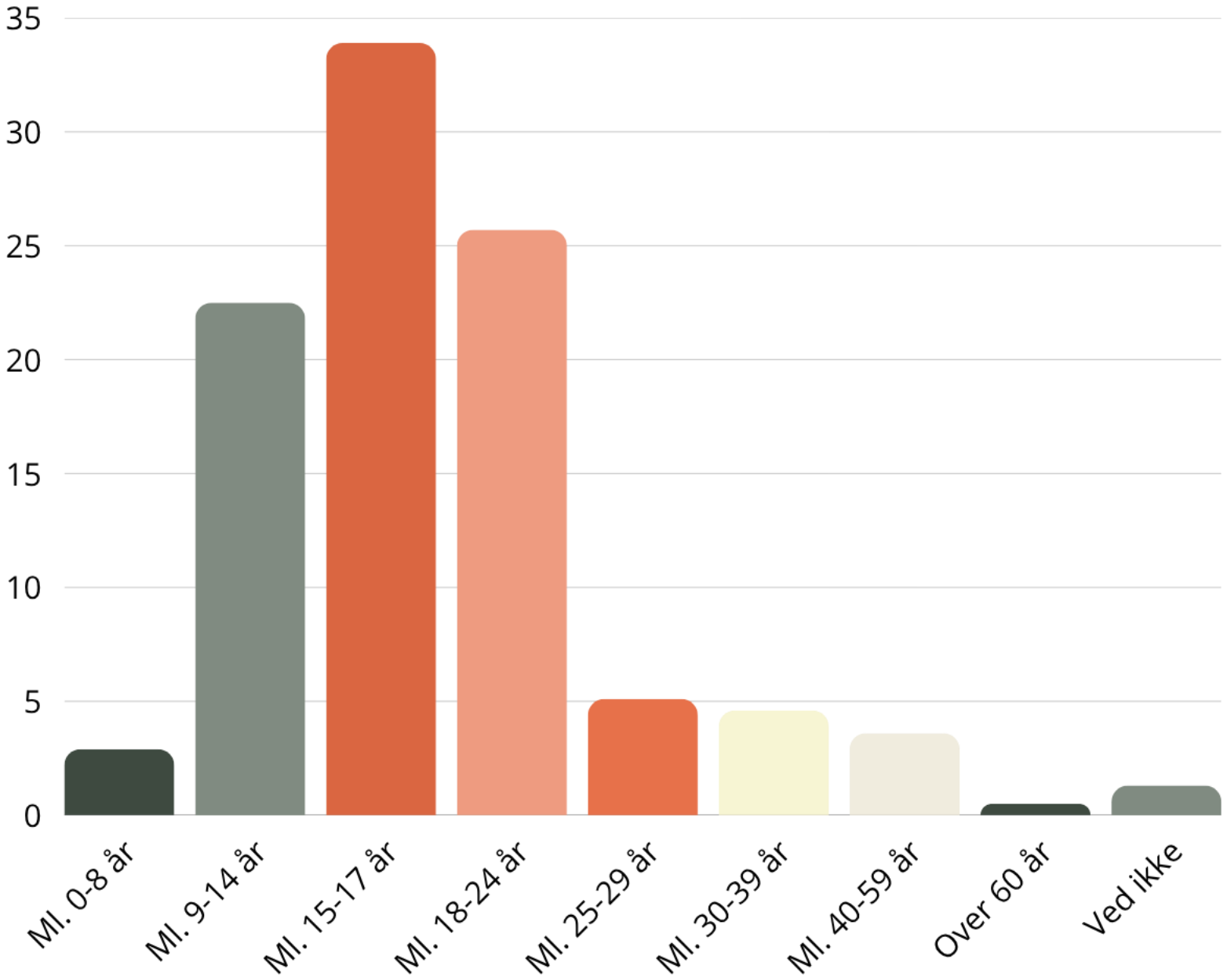
Center for Ludomanis klientdata

Introduktion sker tidligt

Mere end halvdelen starter spillet, før de er voksne.

Over 59% af vores klienter begynder at spille, **før de fylder 18 år**.

Det viser, at mange unge stifter bekendtskab med spil i en tidlig alder, ofte som en del af deres hverdag og sociale miljø.

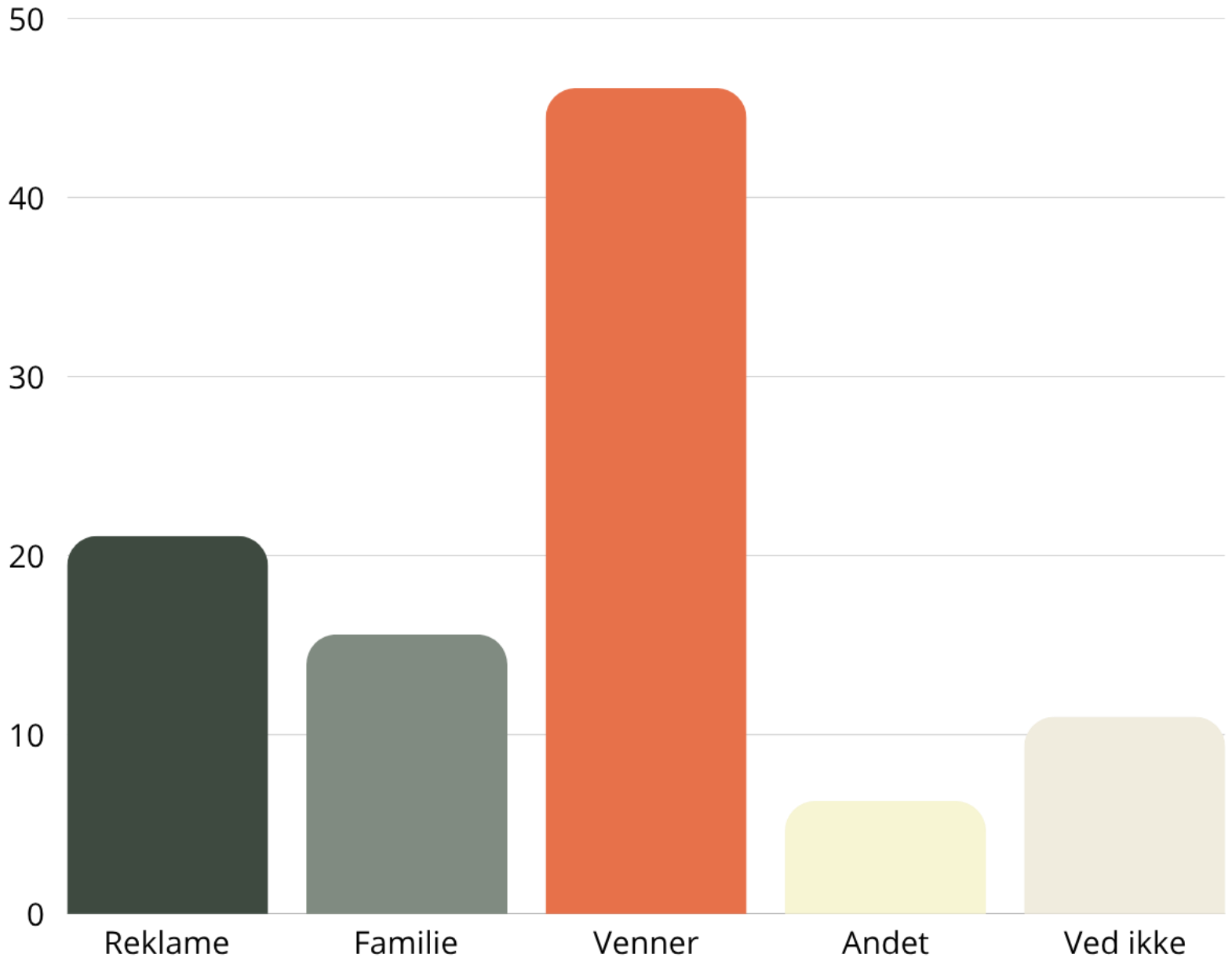


Hvem/hvad introducerede til spillet?

Vores klienter møder opfordringer til pengespil fra mange fronter: Familie, venner, streamere og reklamer.

Flest klienter er **blevet introduceret gennem deres venner**.

Minimum **1 ud af 5 er** blevet introduceret til deres favoritspil via enten reklamer, sociale medier eller streamers.

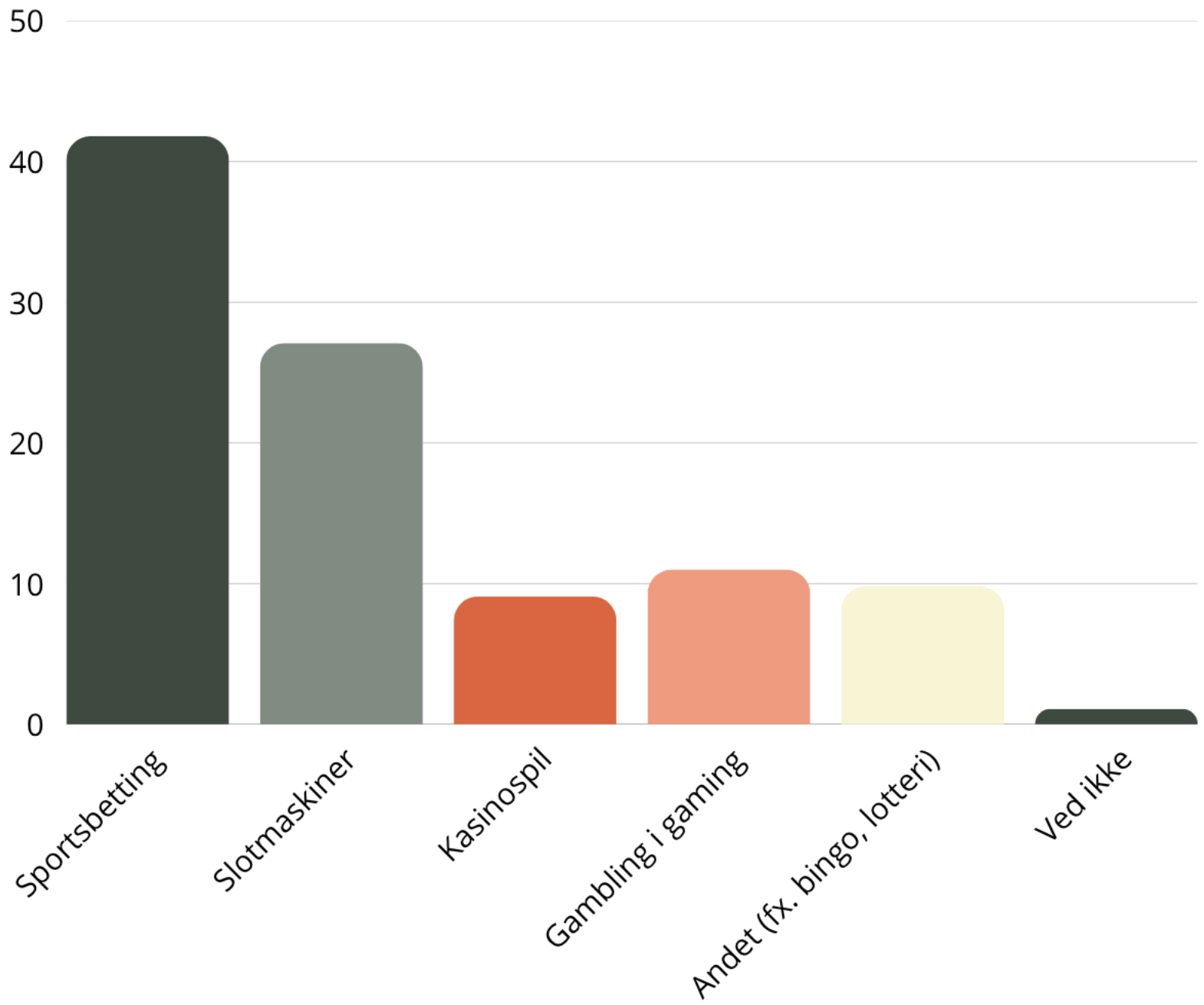


Spiltype ved første møde m. gambling

Sportsbetting og slots fylder mest og er meget dominerende.

Det er efterfulgt af kasinospil og gambling i gaming.

Andre former som bingo og lotteri forekommer i mindre grad, og kun få angiver, at de ikke ved eller ikke kan placere deres første møde.

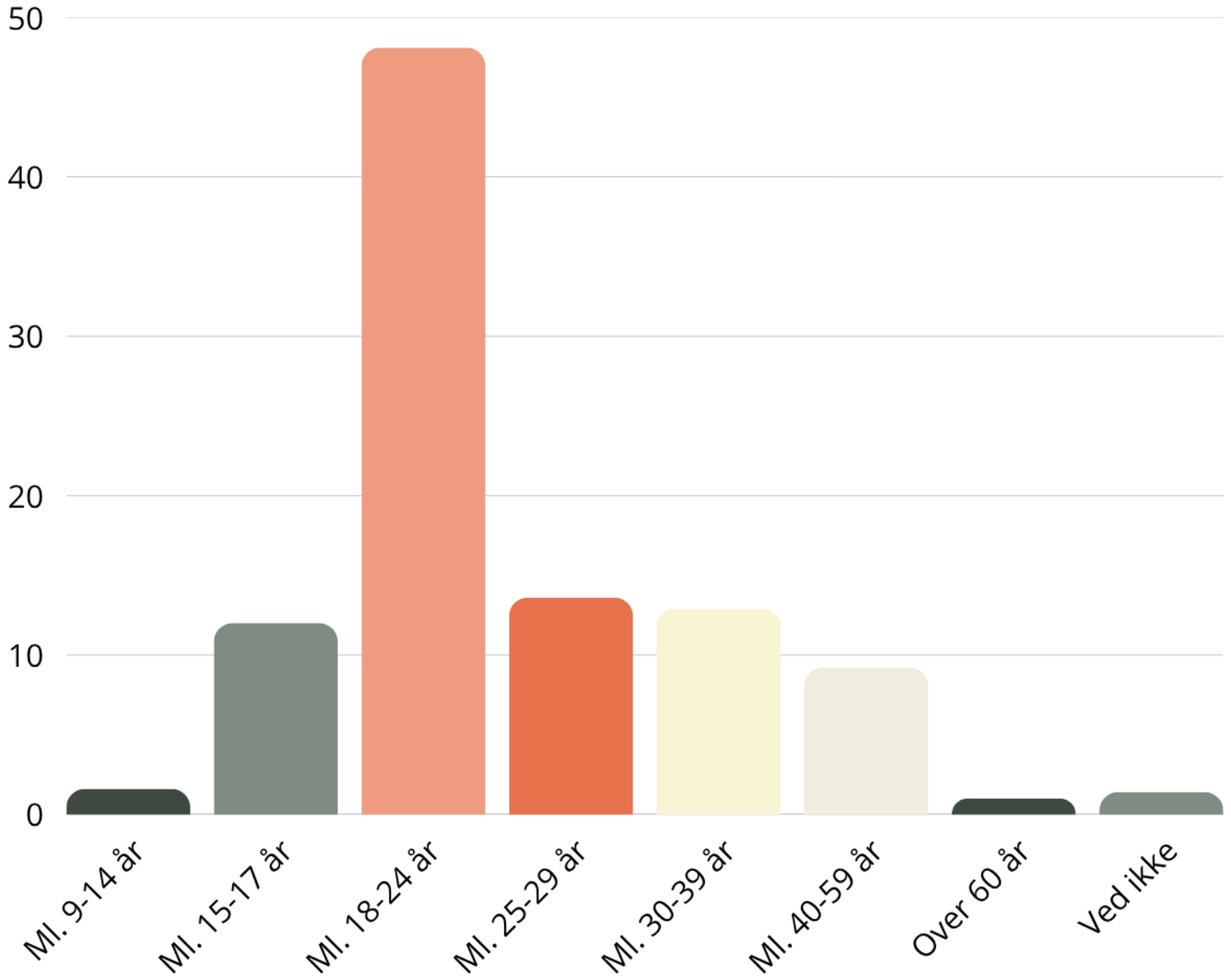


Alder da spil blev problematisk

Selvom det er ulovligt for børn og unge under 18 at gamble, så viser undersøgelsen, at **op mod 15%** af de adspurgte allerede havde **problemer med spil**, **før de fyldte 18 år** .

Samtidig viser den, at knap halvdelen svarede, at de fik problemer med spil mellem 18-24 år.

Det tyder på at **spillet tager fart, når det bliver lovligt at gamble**



Nationale tal

Spillemyndighedens prævalens-undersøgelse (2021)

25.000 børn og unge i alderen 12-17 år har problemer med spil i varierende grad.

Unge i ROFUS

71.000 er pr. dags dato skrevet ind i ROFUS.

43 % af dem er op til 29 år.

Unge spiller online

32.000 børn i alderen 15-17 år spillede om penge online alene i 2023

Center for Ludomani®

Hvorfor gambler unge?

Tendenser, som vi ser i unges gamblingmønstre

Hvorfor startede du med at gamble?

Adrenalin og en familieting – det var faktisk min onkel, der fik mig til at starte med at spille, jeg startede også med sportsbetting.

Men primært pga. adrenalin og få sine tanker væk fra alt muligt andet. Og så sker der sindssygt meget når man vinder et bet, så kan man sidde og råbe af spillerne og skrige over at en ikke skyder .. så ja adrenalin og dopamin nok

Ung mand, 20 år

Vi skal forstå kulturen, hvis vi skal lykkes med at forebygge

Identitet og fællesskab

Gambling som adgangsbillet til fællesskabet

Gambling kan blive en del af den unges identitet og kan føles som noget der giver status.

Svært at sætte grænser: Er nej til gambling et nej til fællesskabet?

Normalisering gør det ufarligt og naturligt

Høj grad af normalisering, gør det svært at spotte, når noget bliver problematisk.

Hvordan kan noget alle gør være farligt?

Brud på regler: Lån af ID

Lån af ID til at åbne spilkontoer

Bryde regler, fordi man ikke vil holde sine venner uden for fællesskabet – ”at gøre noget forkert, af den rette grund”

Tjeneste på niveau med at låne penge til pizza.

Tjene penge på tjenesten

Vores tommelfinger-regler

1. **Kampagner alene virker ikke:** vi skal også ud og møde de unge
2. **Vi er aldrig helt i mål:** forebyggelse er et langt, maraton
3. **Ingen løftede pegefingre!** Unge er ikke bange for alvor, men de orker ikke moralisering
4. **Det er en succes**, hvis vi har skabt en refleksion

Center for Ludomani®

Forebyggelsesstrategier

Eksempler på indsatser fra Center for Ludomanis forebyggende arbejde med unge

Samarbejde med rollemodeller

- Kommunikere **sammen med** og **igennem** andre.
- **Udforske de mange måder**, vi kan starte dialogen om gambling og ludomani.
- Effektivt **når forbilleder fortæller** om deres sårbarheder eller om konsekvenser

DEBATÉR
GAMBLING
MED JAXSTYLE

Ung-til-ung

- Plads til **de personlige historier**, hvor de unge også kan spejle sig i den der fortæller
- Fokus på **også at tale pigerne ind i emnet** – gambling og ludomani er ikke kun relevant for drengene
- **Bryder med tabuer** om spilafhængighed – viser at det er helt almindelige unge, der kan komme galt afsted

Events og oplevelser

- Sætte **følelser og tanker i gang** ved at italesætte emnet igennem lys og lyd – eksperimentere med formidlingsformer
- **Unikke dialoger og** møde med de unge i øjenhøjde
- Få unges respons i realtid: **vigtigt for videreudvikling** af indsatser og holde os ajourført med de unges møde med os

Center for
Ludomani®

Nogle spørgsmål?

Center for Ludomani®

Lyt til vores podcast, gratis på vores hjemmeside her:

Tak for i dag!

70 11 18 10 | info@ludomani.dk | ludomani.dk