

Center for Ludomani[®]

Ludomani

Nøglepersonuddannelsen, Grønland 11. oktober 2022

Hvad får du med i dag?

- Udbredelsen af pengespil
- Hvad handler ludomani om?
- Kognitive fejlslutninger
- Forskel på gambling og gaming?
- Hvad kan du gøre?
- Hvor finder du mere viden og information om ludomani og behandling i Center for Ludomani?



”Ludomani kaldes ofte for det skjulte misbrug og kan ramme alle, men vi ved, at tidlig opsporing og blot det at tale om problemet kan gøre en stor forskel. Så ved at vide mere om ludomani, kan vi bedre forebygge og handle på problemerne”

Derfor er det vigtig!



// Udbredelsen af pengespil og pengespilsproblemer i Danmark og Grønland





Så meget tabte danskerne i
2019...

...hver dag – 365 dage om året

Online automater	= 4.650.000 kr.
Online roulette	= 670.000 kr.
Online Black Jack	= 530.000 kr.
Automater den fysiske verden	= 3.800.000 kr.
Væddemål online/fysisk (oddset)	= 6.850.000 kr.
Casino fysisk verden	= 1.000.000 kr.
Lotto, banko mf. ...	
I alt	26.700.000 kr.



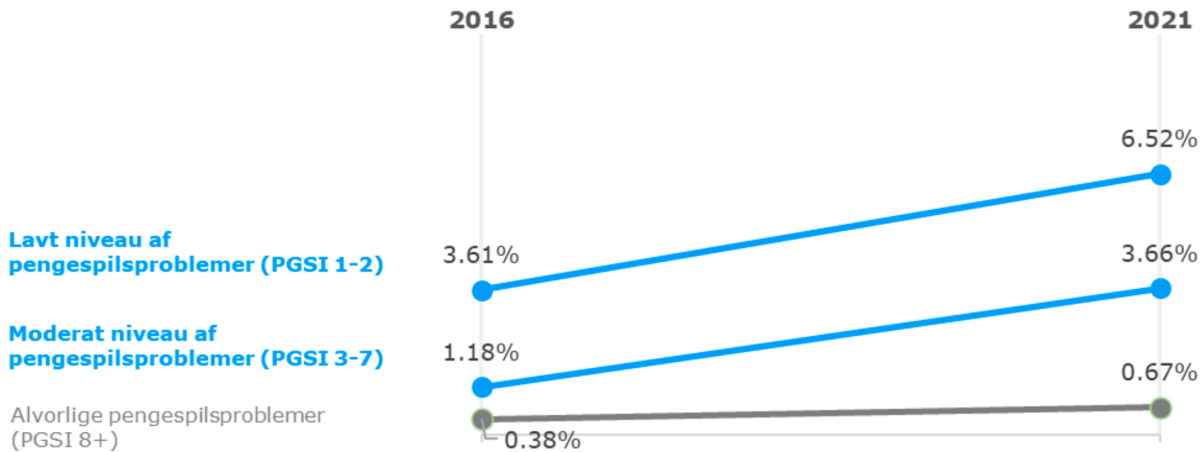
Konsekvenser af ludomani

- 15% har begået kriminelle aktiviteter for at skaffe penge til fortsat spil
- 24% har en spillegæld på over 200.000 kr.
- 34% har haft selvmordstanker. 19% af disse har forsøgt selvmord en eller flere gange

Kilde: Tallene er opgjort af Center for Ludomani og baseret på de personer, som er i behandling på centret, Røjskjær og Nielsen, 2019

- Det har omfattende konsekvenser at være ludoman, både for spilleren og de pårørende. For hver afhængig påvirkes 5-10 pårørende
- De fleste spilafhængige skjuler (omfanget af) deres spil
- Afhængigheden har ofte medført gentagne løgne, hvilket skaber tillidsbrud og isolation.





Note: N=6.180 i 2016, hvor undersøgelsen inkluderede 18-74-årige. N=3.844 i 2021, hvor stikprøven inkluderer 18-79-årige. Vægtede data. Signifikante forskelle mellem 2016 og 2021 er markeret med blå farve.

- I 2016 havde 5,2 pct. voksne danskere (svarende til ca. 212.000 personer) minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer (Risikospilleren)
- I 2021 er andelen steget til 10,9 pct. (svarende til ca. 478.000 personer)

7 Kilde: Spillemyndigheden og Rambøll, 2022 - Prævalensundersøgelse af pengespil og pengespilsproblemer i Danmark 2021

Derfor er det vigtig!

- Der er tilstrækkeligt med penge til behandling af dem, der har spilproblemer. Men der mangler midler til forskning om, hvad der udløser problemerne. Det er for mig at se et oplagt sted at begynde, siger Morten Rønde, direktør for Spillebranchen. Genrefoto: Signe Goldmann/Ritzau Scanpix

Spilafhængighed er fordoblet på fem år

En ny undersøgelse viser, at en halv million danskere havde problemer med at styre deres spilforbrug sidste år. De nemme løsninger står ikke ligefrem i kø.



FAKTA
11 PROCENT AF DANSKERE HAR SPILPROBLEMER

Spillemyndigheden undersøger hvert femte år udbredelsen af spilleproblemer blandt voksne danskere i alderen 18-79 år. Den nyeste undersøgelse stammer fra 2021, hvor man foretog en rundspørge blandt 3861 danskere.

Her er resultaterne [2016-tal i parentes]:
 Alvorlig afhængighed: 0,7 procent (0,4 procent).
 Moderat afhængighed: 3,7 procent (1,2 procent).
 Lav afhængighed: 6,5 procent (3,6 procent).
 I alt: 10,9 procent (5,2 procent).

Mads Petersen/Ritzau
Han kalder det "et kæmpe problem" - dog uden at have en løsning klar her og nu. Han vil dog indbyde Folketingets partier til en drøftelse efter sommerferien.

LUDDOMANI: Det, der skulle være harmløs underholdning, kan pludselig gå hen og blive en besættelse, der ødelægger liv, ægteskaber og venskaber. Og det sker for stadig flere, viser en ny undersøgelse af danskernes forbrug af pengespil, som Spillemyndigheden har foretaget, og som Jyllands-Posten har set.

Undersøgelsen bygger på en rundspørge og viser, at 10,9 procent af de adspurgte siger, at de i løbet af 2021 har haft en form for afhængighed af pengespil.

Ønsker reklameforbud
Den invitation ser Carl Valentin frem til at modtage i sin indbakke. SF's skatteordfører mener blandt andet, at der skal indføres et totalforbud mod spilreklamer.

- Det vil være kompliceret, men det er jo lykkedes at gennemføre et forbud mod eksempelvis tobaksreklamer. Om ikke andet kan man tage andre greb i brug for at dæm-

diskuteret, hvordan man kan forhindre, at især flere unge der er direktør for Spillebranchen, gen, der kan være interesseret i, siger direktøren.

Skatteminister Jeppe Bruus (S), der er ansvarlig for spilleområdet, vil indbyde Folketingets partier til en drøftelse af danskernes stigende forbrug af pengespil. Arkivfoto: Mads Claus Rasmussen/Ritzau Scanpix

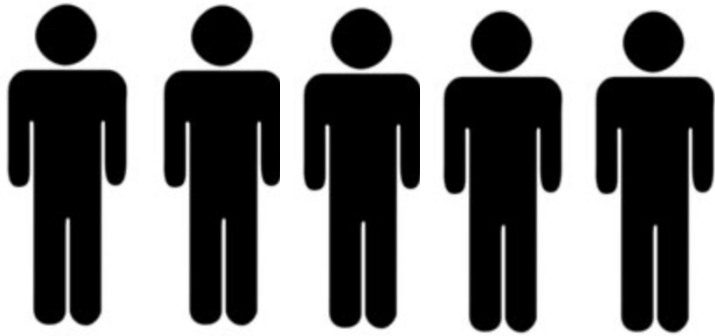
Danske ludomaner begår selvmord - Frank Blounsø var en af dem

Svensk forskning viser, at 1 pct. af alle ludomaner begår selvmord, og danske eksperter peger på, at den statistik kan overføres til danske forhold. Jyllands-Posten har kendskab til 10 konkrete selvmord begået af ludomaner. Efter sommerferien skal Folketingets partier diskutere tiltag, der skal mindske risikoen for spilafhængighed og øge forbrugerbeskyttelsen. Frank Blounsø fra Jyllinge tog i 2021 sit eget liv, da hans ludomani blev afsløret.

// FÅ HJÆLP PÅ 70 11 18 10 / www.ludomani.dk



12%



88%

Hvem har problemer med pengespil?



VOKSNE MED PENGESPILSPROBLEMER

Regressionsanalysen viser, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer er højere for:



MÆND



YNGRE

(18-24 år og 25-39 år)



PERSONER I
ARBEJDE



PERSONER MED
ET OPLEVET
DÅRLIGT FYSISK
HELBRED



PERSONER MED
ET STØRRE
ALKOHOL-
FORBRUG

Note: Der er kontrolleret for køn, alder, civilstand, uddannelse, arbejdsmarkedstilknøytning, indkomst, fysisk helbred, psykisk helbred, alkoholforbrug, stofforbrug og kriminalitet

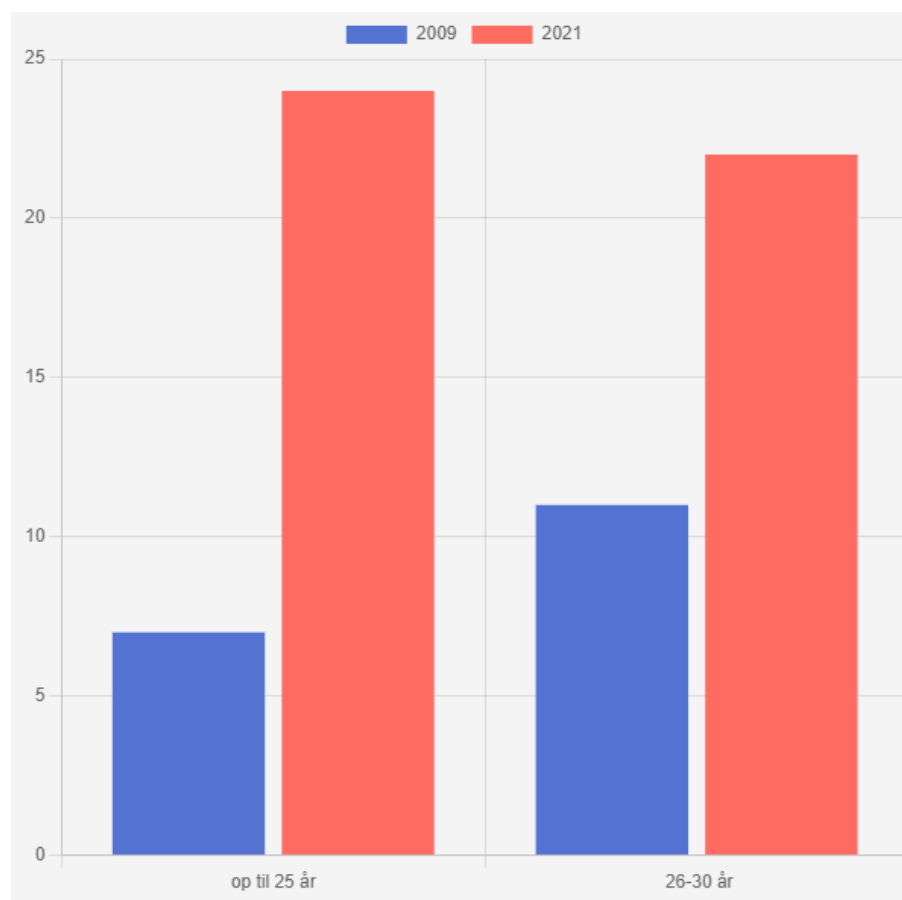
**Kenneth Pedersen
spillede for
950.000 kr. på
otte måneder -
men blev ikke
bremset**



Sportsfolk er en særlig risikogruppe

- Stor interesse og meget viden om sporten
- Insiderviden
- Et stort konkurrencedrive
- Ønsket om anerkendelse og opnå spænding
- En anderledes hverdag – ofte med flere penge og meget fritid
- En dagligdag med højre præstationskrav, hvor gambling kan være et frirum





- Aldersgruppen op til 25 år talte i 2009 blot 7%, men er steget til 24% i 2021. Aldersgruppen fra 26-30 år er steget fra 11% til 22%
- Dermed er den samlet aldersgruppe af unge klienter til og med 30 år steget fra 18% til 46%

11 Kilde: Center for Ludomani - 2022

I Sverige skal du bevise din rigdom for at kunne spille for høje beløb

”

Vi behandler mange mennesker, der på ingen måde har en indkomst på det niveau, de spiller for.

HENRIK THRANE BRANDT, LEDER,
CENTER FOR LUDOMANI



Hvad spiller vi på?

De 40 til 74 årige?



De 18 til til 39 årige?



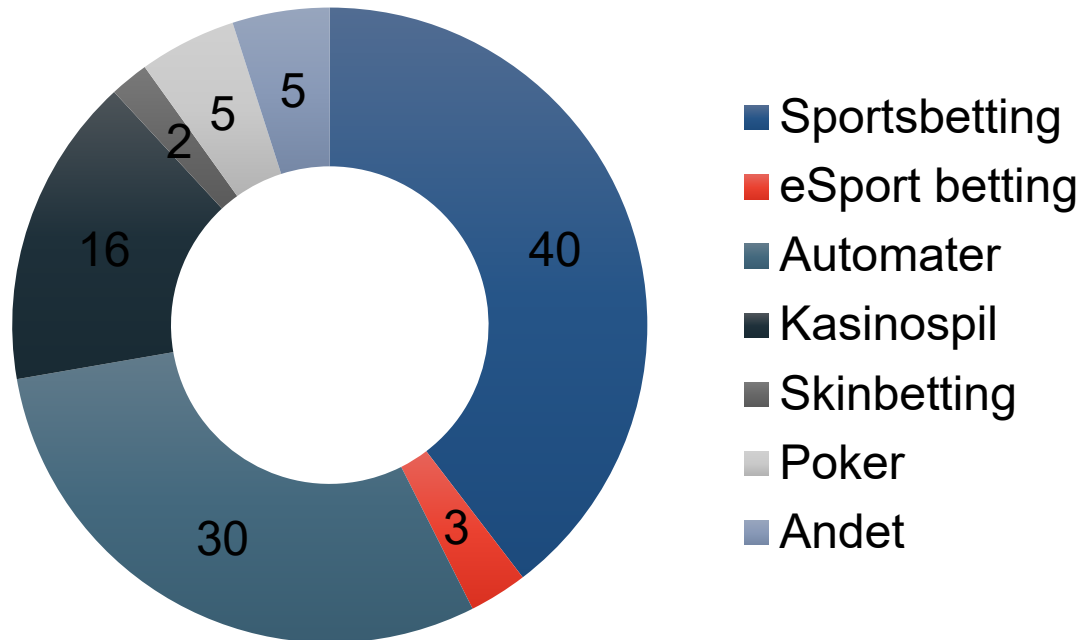
12 Kilde: SFI (VIVE), Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016, Fridberg & Birkelund, tabel 4.1, s. & 44.

Udbredelsen af pengespil

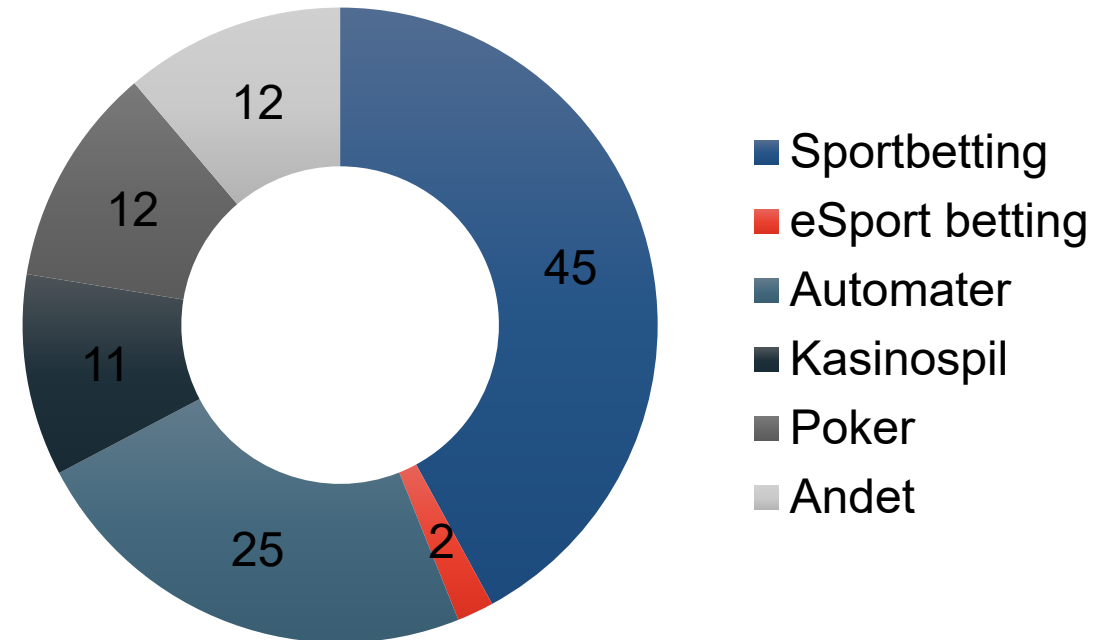


Spil klienter har svært ved at styre - Center for Ludomani

Onlinespil 75%



Fysisk spil 25%



Kilde: Tallene er opgjort af Center for Ludomani (2019) og baseret på de personer, som er i behandling på centret



Indtægskilde



- Løn
- Kontanthjælp/Revalideringsydelse/Sygedagpenge
- Folkepension/førtidspension
- Dagpenge
- SU

Borgerne har brug for dig!





ROFUS er Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere

Figur 1. Antal registrerede i ROFUS, midlertidigt og endeligt udelukkede, januar 2012 - december 2021





En Ph.D.-afhandling ved Syddansk Universitet viser, at ludomani og pengespil i Grønland er højere, set i forhold til andre nordiske lande, samt at misbruget ofte falder sammen med et misbrug af alkohol og hash.

Christina Viskum Lytken Larsen

Hvor stort er problemet i Grønland?



// Hvad handler ludomani om i sin grundsubstans?



”Ludomani er kendetegnet ved hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, der dominerer personens liv på bekostning af sociale, arbejdsmæssige og familiemæssige værdier og forpligtelser”

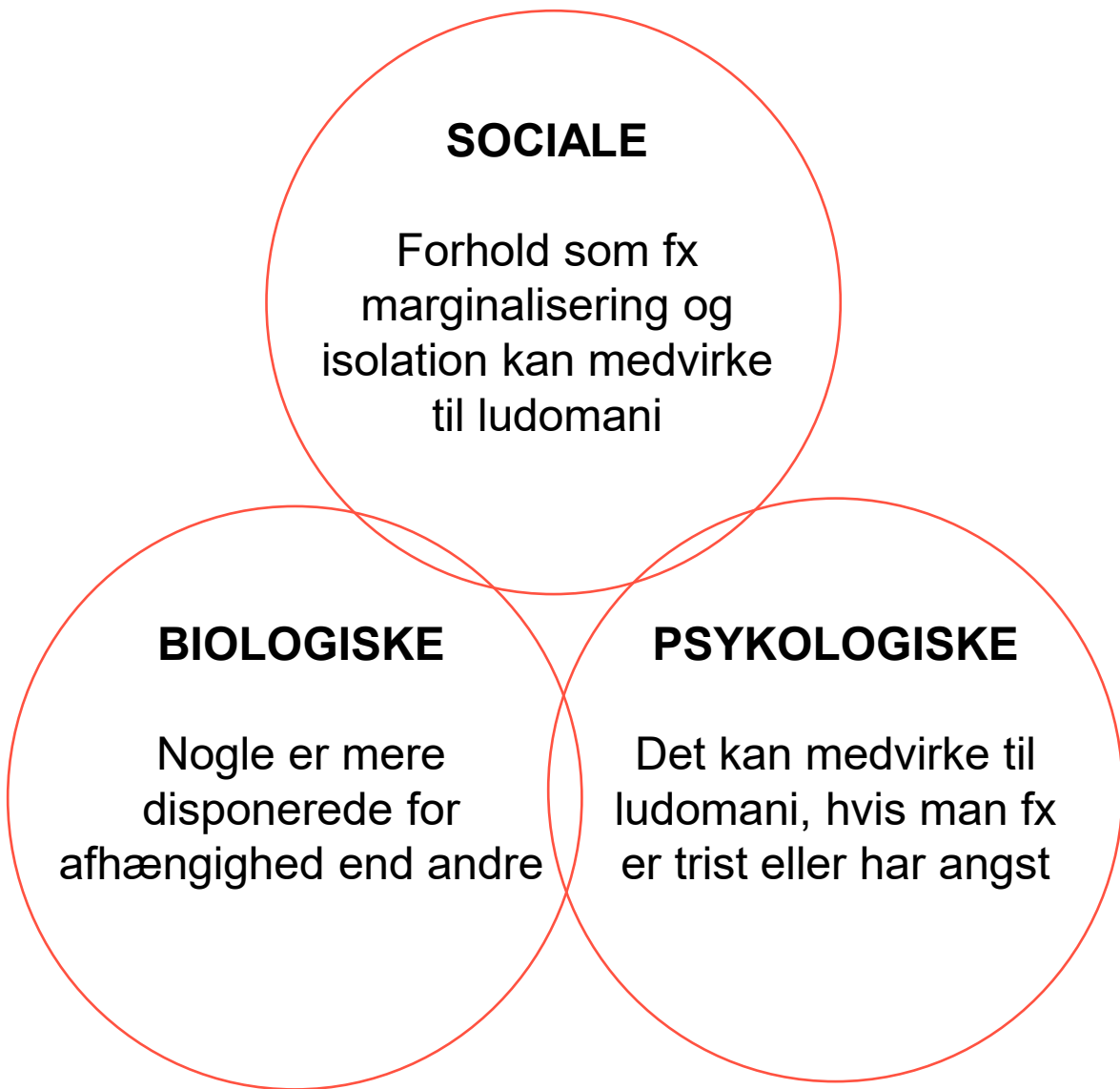
WHO, ICD-10



Ludomani som diagnose:

- På diagnoselisten DSM-5 under misbrugsrelaterede lidelser
- På WHO's sygdomsklassifikation ICD-10 som en vane og impuls forstyrrelse (F.63.0)





Ludomaniens mange årsager

- Ludomane bruger ofte spil som flugt fra en virkelighed, der er svær at håndtere
- I den forstand kan ludomani ses som et symptom på bagvedliggende problemer
- Samtidig medfører ludomani nye forhindringer, fx fysiske, psykiske og økonomiske problemer



Ludomani – en proces

RISIKOSPILLEREN

Bliver mere og mere optaget af spil og bruger flere og flere penge på spillet.

Personens spil er overvejet og planlagt.

Risikospilleren er optaget af muligheden for gevinst.

Spillet griber ikke voldsomt ind privat- og studie/arbejdsliv.



PROBLEMSPILLEREN

Bruger stadig flere penge og mere tid på spil.

Personen læser om spil, udregner gevinstchancer, etc.

Spil lægger beslag på energiniveauet – fysisk som psykisk.

Omgivelserne mærker ofte ændringer i opførslen.



DEN LUDOMANE

Er afhængig af pengespil.

Spillet er det centrale i spillerens liv.

Venner, uddannelse/arbejde og fritidsinteresser nedprioriteres.

Der er risiko for, at vedkommende isolerer sig.

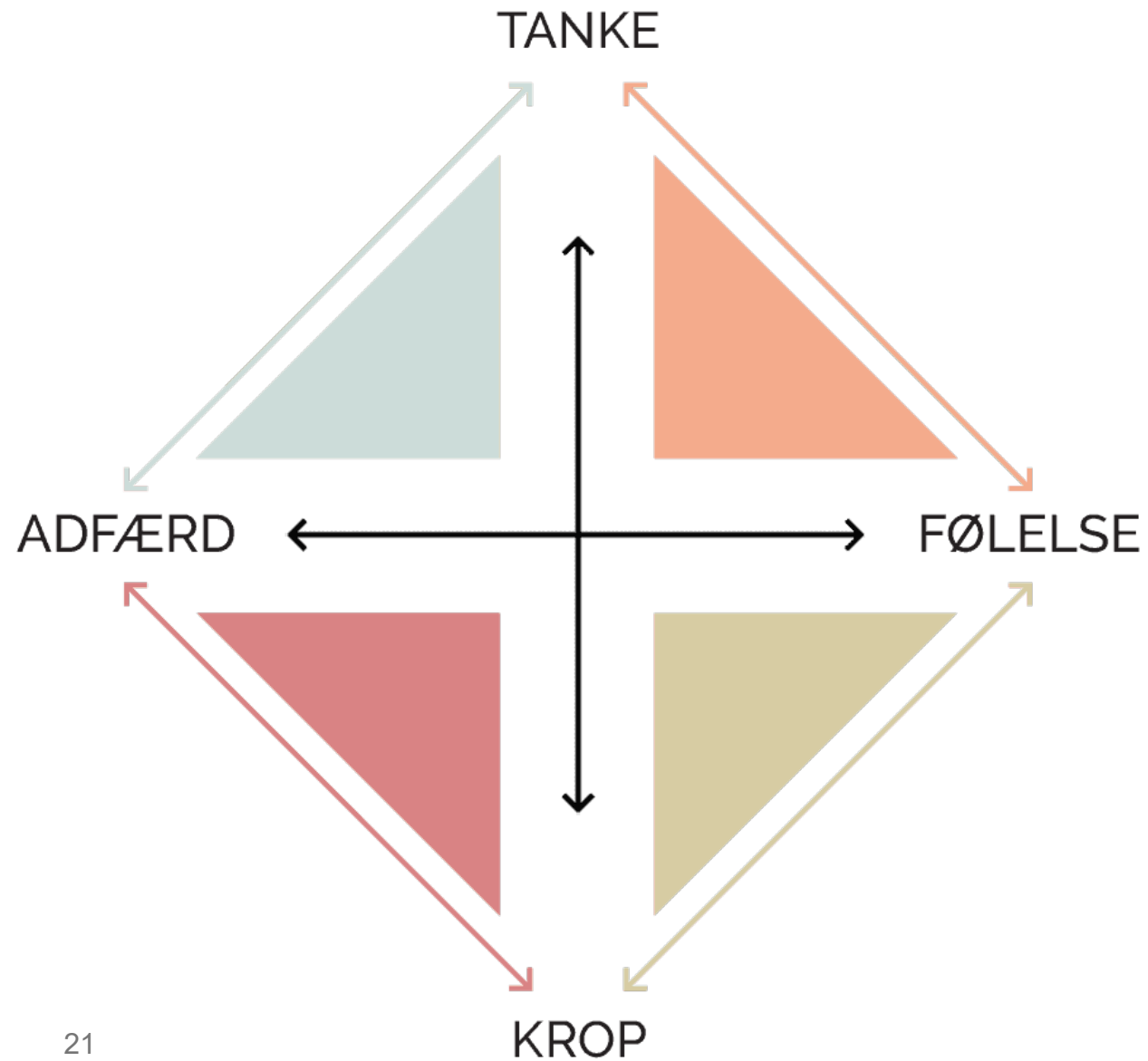
Gælden er voksende.

477.00 danskere
over 18 år har
problemer med
pengespil

Mere end 24.000
unge i alderen 12–17
år har en risikabel
spilleadfærd



DEN KOGNITIVE DIAMANT



Lad os gamble...



// Kognitive fejlslutninger

Cognitive Bias refererer til fejlagtige antagelser om sandsynlighed og udfald i pengespil



Hvorfor kan jeg ikke bare lade være?

Pengespil er designet med psykologiske mekanismer, der skal få os til at gamble mere

1. Gamblerens fejlslutning
2. Near Misses
3. Tab forklædt som gevinst
4. Illusionen om kontrol
5. Chasing





Gamblers Fallacy

- Når spilleren forestiller sig, at de enkelte spillerunde er forbundene
- *"Nu har den været rød så længe at det må blive sort om lidt"*



BAR

BAR

BAR

Near Miss

- Når spilleren forestiller sig at en negativ spiludfald næsten var en gevinst
- *”Jeg var så tæt på at vinde, næste gang så er den der”*



SPILLERUNDE:		385/16	
00001	AAB	-RANDERS	2,8
00006	GAL - BUR	-HANDICAP 0-1	2,8
00007	ALANYAS	-KAYSERISPOR	2,11
00018	GIMNAST	-CADIZ	2,36
00033	HOR - AGF	-MAL UD 2,5	1,95
00036	FRE - RBL	-MAL UD 2,5	1,75
00043	EJBAR	-BETIS	1,90
00045	RENNES	-TOULOUS	2,40
00095	AST - CAR	-HANDICAP 0-1	3,50
00213	AZ - HER	-HANDICAP 0-1	2,40
TOTAL-ODDS:		5057,31	
INDSKUD:		40 KR. X 1 VÆDDEMAL	
TOTALINDSKUD			40,00 KR



Near Miss

- Når spilleren forestiller sig at en negativ spiludfald næsten var en gevinst
- ”Jeg var så tæt på at vinde, næste gang så er den der”





Tab forklædt som gevinst

- Fx når en kunde vinde på en enarmet tyvekægt (Slot / spileautomat), så vinder man ofte mindre, end man har betalt for



Kan man forudsige resultaterne af Champions League?

Uafhængige faktorer som kan afgøre et væddemål:

- Skader
- Rødkort
- Vejret
- Dommeren
- Personlig dagsform
- Træner
- VAR
- Matchfixing
- Baneløber
- Tilskuere
- Sygdom
- Osv...

Illusion of Control

- Når spilleren tror, at de kan kontrollere udfaldet ved at spille/forberede sig på en særlig måde
- *"Hvis jeg ikke viser min kupon til nogen vinder jeg."*

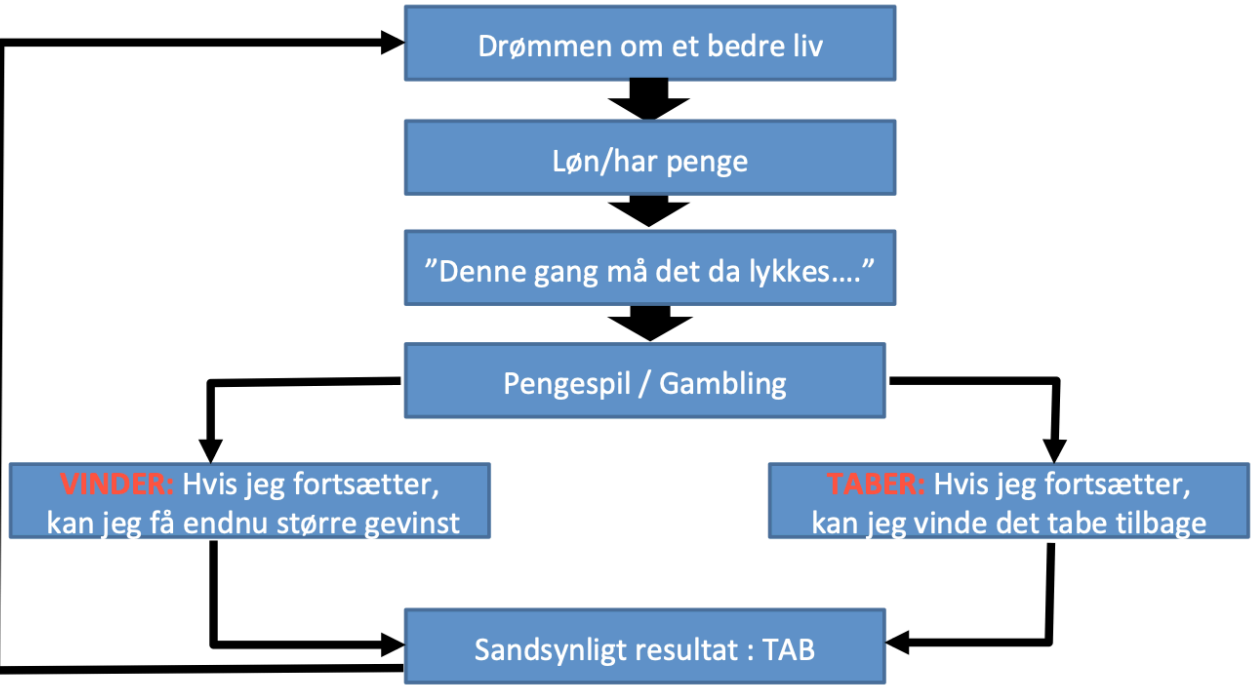




Chasing

- Mange gamblere føler sig nødsaget til at vinde det tabe tilbage, når de har tabt på pengespil





Ludomanifælden



Vinder

"Hvis jeg fortsætter, så kan jeg få endnu større gevinst"



Taber

"Hvis jeg fortsætter, så kan jeg vinde noget af det tabte tilbage"



Sandsynlige resultat = TAB

Ludomanifælden



// Forskel på gambling og gaming og nye veje ind i gambling verden?



// Gaming er:

Alle computer- og konsolbaserede spil. Både på pc og diverse app-baserede.

Fx Fortnite, Counter-Strike (CS:GO), FIFA (FUT), Minecraft, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), League of Legends (LOL), Overwatch, DOTA2



// **Gambling er:**
Pengespil – spil med en indsats, tilfældighed og gevinstchance

*Fx roulette, Sport betting
(Sportvæddemål/Oddset), e-Sport betting,
automater, kasinospil, skrabelodder, banko og
lotto, virtual Dogs*



DU KAN IKKE
BLIVE GOD TIL
AT GAMBLE

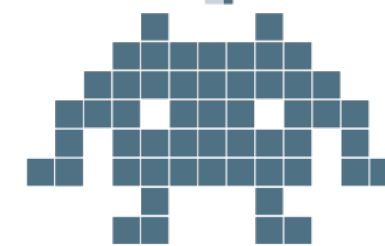


RANDOM

ROULETTE
SLOTMASKINER
SKINBETTING
LOTTO

LOOT BOXES

NÅR DU ØVER
DIG, BLIVER DU
BEDRE TIL AT GAME



SKILLS

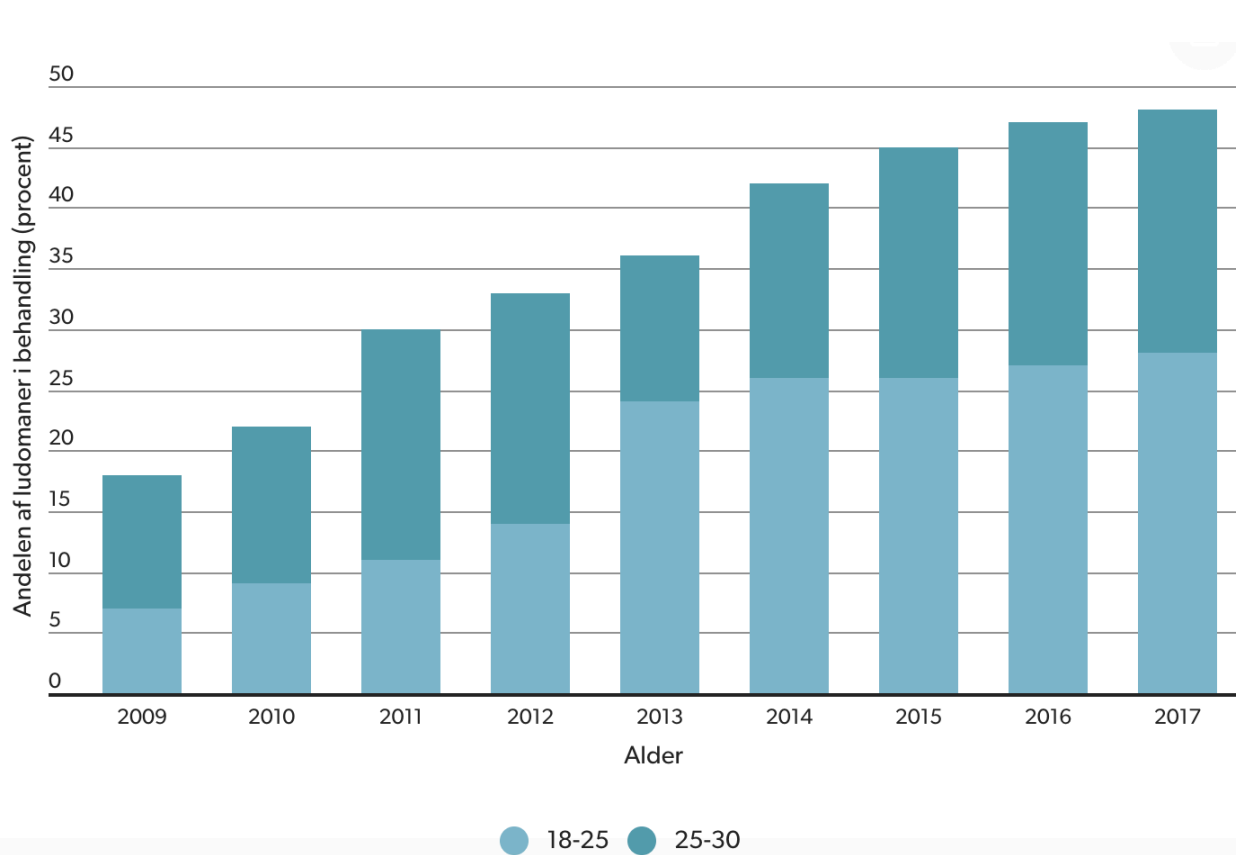
GAMING
ESPORT
FYSISK SPORT

eODDS
BETTING

POKER

KOMBINATIONSSPIL





Min vens ludomani begyndte i børneværelset

Mange computerspil er designet, så de skaber spilafhængighed, og det skrider på et politisk indgreb.

værerne, de skulle være bange for, men derimod enarmede tyvekægte forklædt som computerspil.
Gennem de seneste ti år i spilbranchen har der været et element i mange spil, at man kan betale ægte penge for at åbne *loot boxes*, en slags digitale lykkeposer, som giver dig en kosmetisk genstand; noget,

“
Vi har spillet hasardspil, siden vi var 8 år gamle

Problemet er bare, at forskere ikke kan bevise en sammenhæng.
MEN HVOR meget forskning skal der egentlig til? Jeg vil vove at påstå, at vi er en hel generation af især drenge, som har mærket på eget liv, hvordan afhængigheden eskalerer. Meget af min barndom har

Nej. Ifølge Center for Ludomani er 30 pct af deres klienter under 25 år. I 2009 var tallet 7 pct. Og det giver jo god mening, da min generation er Generation Gamer. Vi har spillet hasardspil, siden vi var 8 år gamle helt uden at lægge mærke til det. Derfor kommer jeg med et opråb, til både politikere og forældre: Nu ved I,

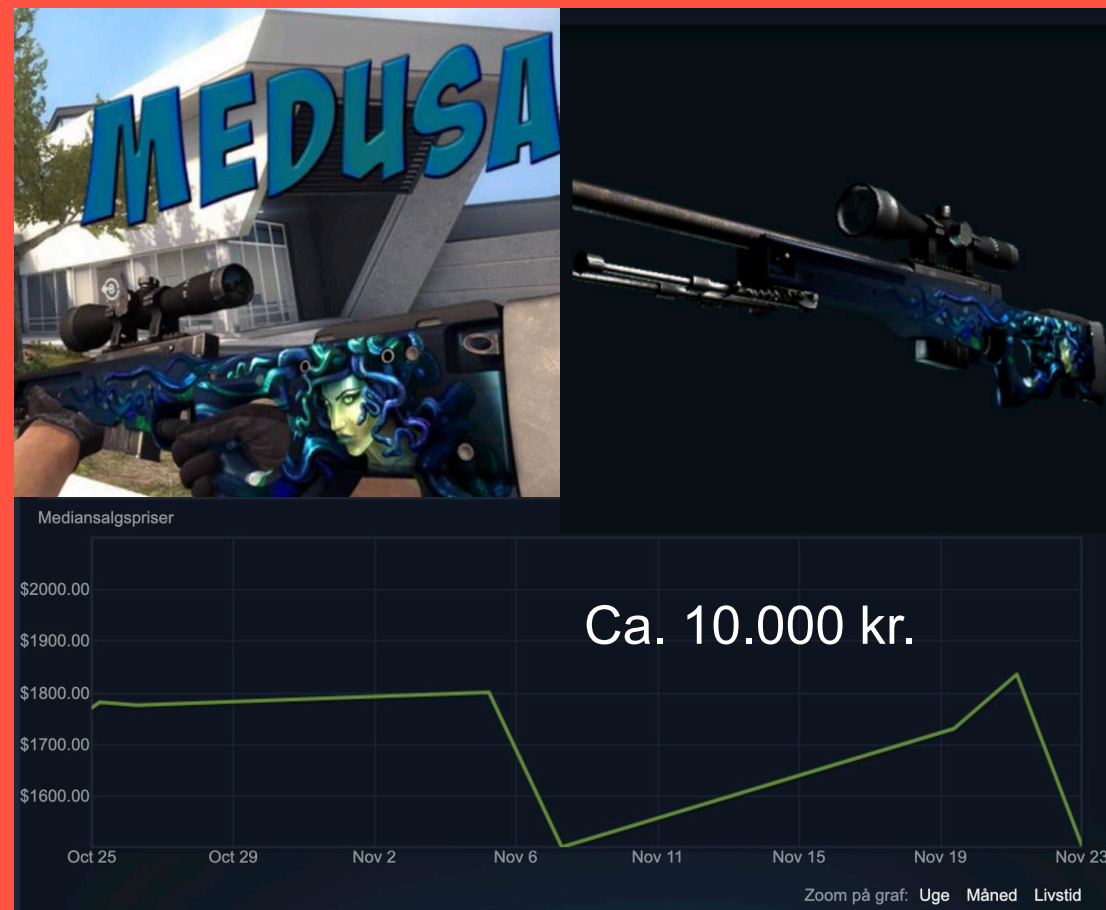
Marius, gymnasieelev med debatindlæg i Politikken, tirsdag 18. februar 2020

Spilafhængige bliver yngre



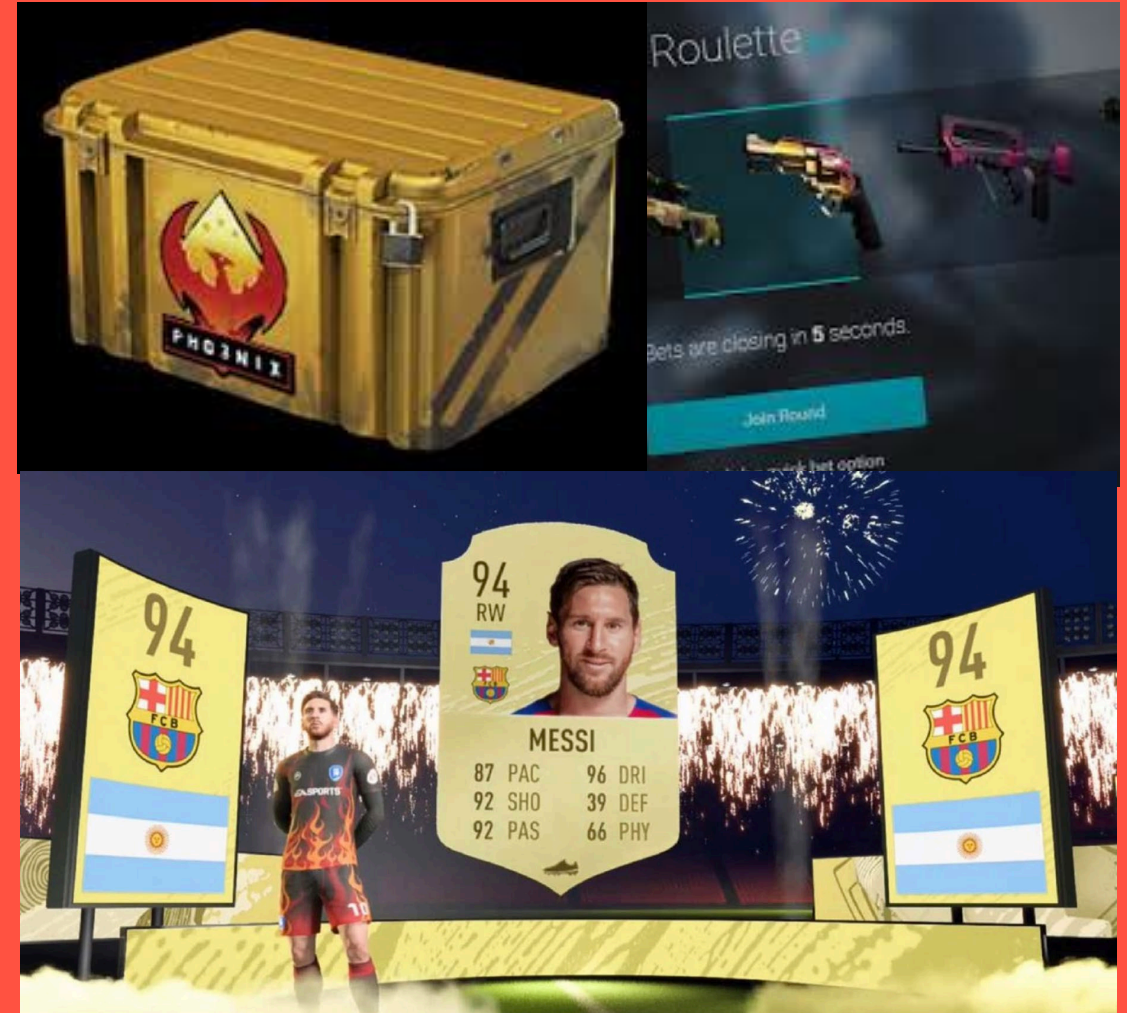
Skins og mikrotransaktioner

- Skins er en slags udsmykning, der fx får virtuelle våben til at se ud på en særlig måde, og som hverken giver fordele eller ulemper i spillet. Skins handles mellem spillerne fx på STEAMs marked
- Mikrotransaktioner er, når vi køber ting i spillet, hvor der bruges penge (farbar valuta) til at købe et virtuelt gode eller løbende betaler for indhold, fx i app-baseret spil
- Mikrotransaktioner kan indeholde et kendt udfald fx et bestemt skin/genstand eller en bestemt mængde farbar valuta i spillet fx FIFA point. Udfaldet kan også bestå af en satsning fx via loot boxes



Loot boxes

- Loot boxes er en gråzone mellem gaming og gambling
- Man køber og åbner en virtuel kasse med tilfældige genstande
- Genstandene kan have en reel værdi og kan i nogle tilfælde handles uden for selve spillet
- I 2020 anvendes loot boxes i omkring 1/3 del af computerspillene, og den årlige omsætning alene på loot boxes forventes at runde 50 milliarder \$ i 2022 (Salmerón, 2021)



Skin betting / skin gambling

- Når man bruger sine skins som indsats i online pengespil som betting på esport, roulette, blackjack, crash og coin flip
- Skin betting foregår uden for selve computerspillet på ulovlige udenlandske hjemmesider



eSports betting

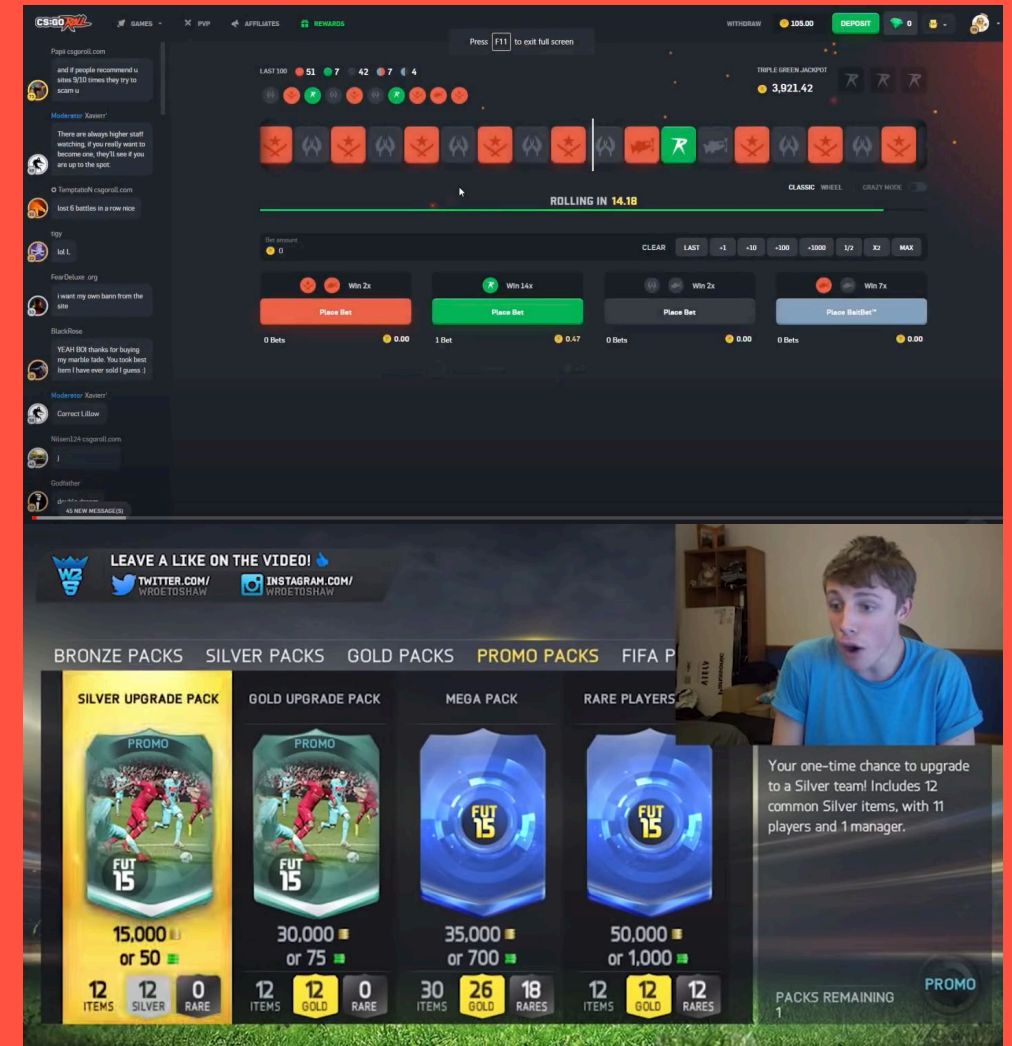
- eSport betting er betting på esportskampe fx CS:GO eller LoL, ligesom man kan bette på fodboldkampe eller anden fysisk sport
- Sponsorater og reklamer gør, at betting i stigende grad smelter sammen med esporten

The image shows a screenshot of the esportsbet.com website and a promotional banner. The website header includes navigation links for BETTING SITES, ESPORTS GAMES, LEAGUES, PREDICTIONS, and NEWS. A sub-header indicates 'Brasileirão 2021 Finals betting tips - Saturday, November 27'. Below the header, there are three main content blocks: 'BRASILEIRÃO 2021 FINALS BETTING TIPS - SATURDAY, NOVEMBER 27', 'CS:GO BETTING PREDICTIONS & VALUE PICKS - SATURDAY, NOVEMBER 27', and 'VCS 2021 WINTER BETTING PREDICTIONS - FRIDAY, NOVEMBER 26'. To the right, there are sections for 'MORE ESPORTS NEWS & TIPS' and 'UPCOMING LOL MATCHES' for November 27 and 28, 2021, listing matches like SBTC Esports vs Luxury Esport and CERBERUS Esports vs Saigon Buffak. Below the website screenshot is a promotional banner for 'CSGO BLAST PREMIER FALL ROYAL ARENA 2021' featuring a match between NIP and Astralis at 21:15. The banner includes the text 'SPIL PÅ KAMPEN MELLE M NIP OG ASTRALIS' and a 'SPIL NU' button. Logos for Berlin International Gaming and Betway are also visible.



Streamer promovere skin betting og loot boxes på sociale medier

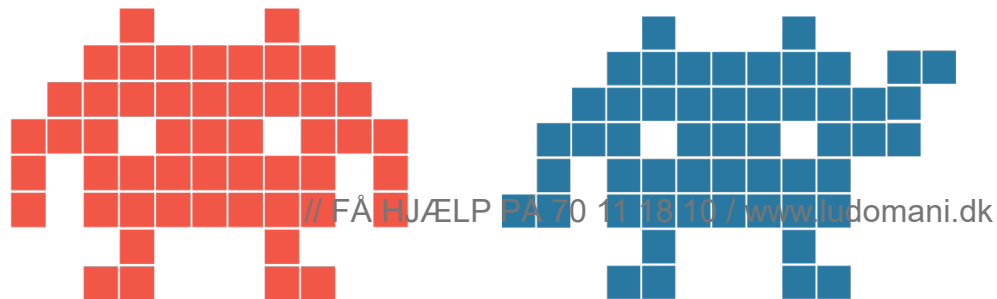
- Facebook, Steam, YouTube og Twitch
- Fx har "W2SPlays" 3,51 mio. abonnenter



www.GamingNotGambling.dk

Gaming og gambling flyder mere og mere sammen

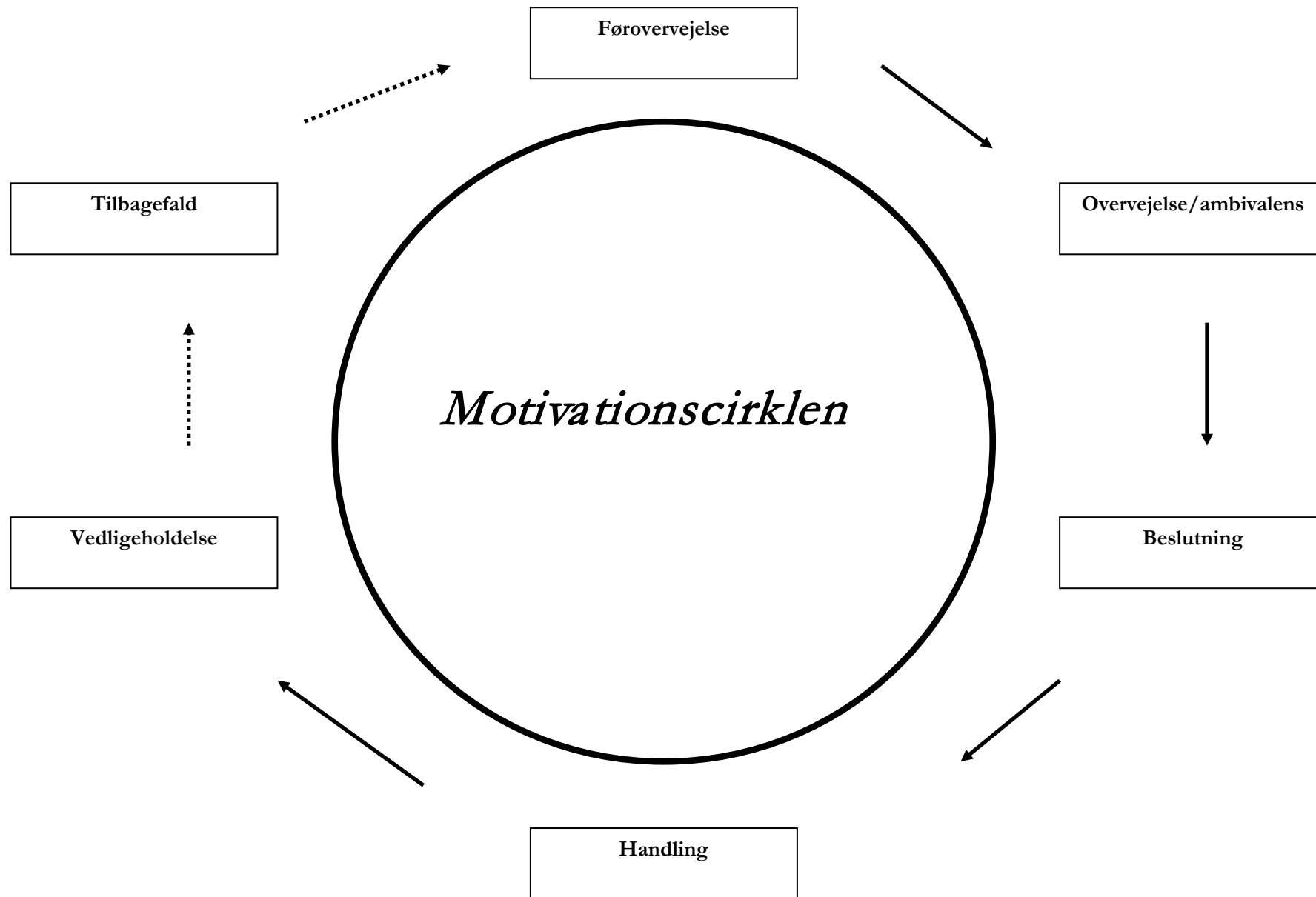
- 96 % af de unge mænd gamer
- Der findes både betting på esport og mere skjult gambling i gaming
- Derfor har vi lavet film og værktøjer, som du kan hente på www.gamingnotgambling.dk
- Du kan også booke et oplæg om emnet via st@ludomani.dk



// Hvad kan du gøre?



Forandringscirklen



- Hjertebanken
- Hovedpine
- Indre uro
- Svedeture
- Mave og muskelsmerter
- Appetitløshed
- Nedsat immunforsvar
- Kvalme
- Forhøjet blodtryk

Se efter disse tegn - Fysiske



- Anspændthed
- Søvnproblemer
- Træthed
- Hukommelsesbesvær
- Koncentrationsbesvær
- Rastløshed/utålmodighed
- Deprimeret/tristhed
- Angst

Se efter disse tegn - Psykisk



- Kritisk, irriterbar, opfarende
- Ubeslutsom
- Manglende overblik og engagement
- Taler hurtigt, afbryder andre
- Øget forbrug af stimulanser
- Ustabil i fremmøde

Se efter disse tegn -
Adfærdsmæssigt



- Spiller for stadig flere penge
- Fortæller om større gevinster
- Lyver
- Jagter kicket/spænding
- Spiller på mærkelige ligaer og sportsgrene
- Spiller om natten
- Følger med i resultater på telefonen hele tiden
- Fravælger pludselig sociale arrangementer

Se efter også efter disse tegn

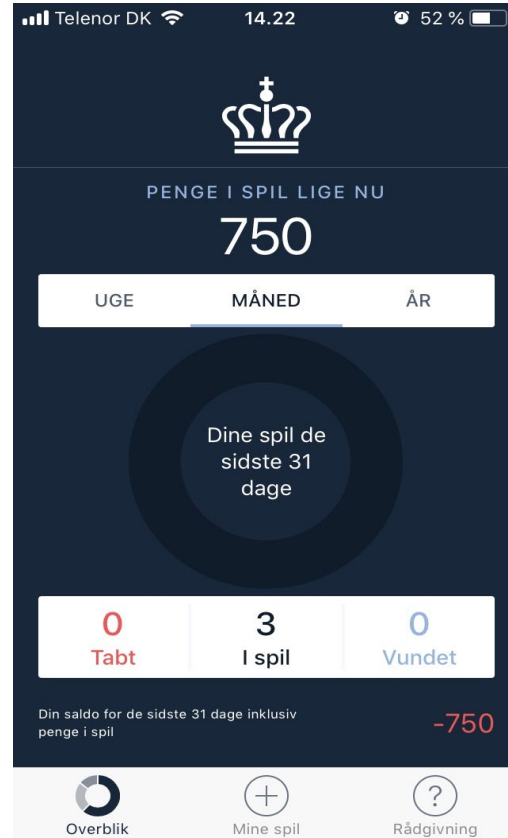


- Spørg vedholdende og interesseret ind til spillet
- Hjælp med at administrere økonomien, hvis personen ønsker det
- Fortæl, at alle kan få gratis behandling for ludomani
- Følg med i og støt op om ludomanibehandlingen
- Vær opmærksom og reager på tilbagefald
- Hjælp med at blive registeret i ROFUS, hvis personen ønsker det

Hvad kan du gøre?



- Tag en akut 24 timers spillepause fra onlinespil og alle fysiske kasinoer i Danmark
- Udelukkelse i 1, 3, 6 eller 12 måneder
- Nej til reklamer



33.000 danskere har udelukket sig fra spil med ROFUS.

75% af disse unge under 30 år, jf. Spillemyndigheden

Tag en pause med ROFUS



To spørgsmål, der kan være en hjælp til afklaring af mulig problematik omkring pengespil:

1. Har der været perioder, hvor du har måtte spille for mere og mere – for at få den samme følelse af spænding?
 2. Har der været perioder, hvor du har løjet for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller, eller hvor mange penge du har tabt på på spil?
- 99 ud af 100 med problemer med pengespil svare positivt
 - 91 ud af 100 uden problemer med pengespil svare negativt

Kilde: Nielsen & Røjskjær s. 352 i Arendt & Rosenberg "Kognitiv terapi, nyeste udvikling" (2012)

Snak om det – spørg ind til det...



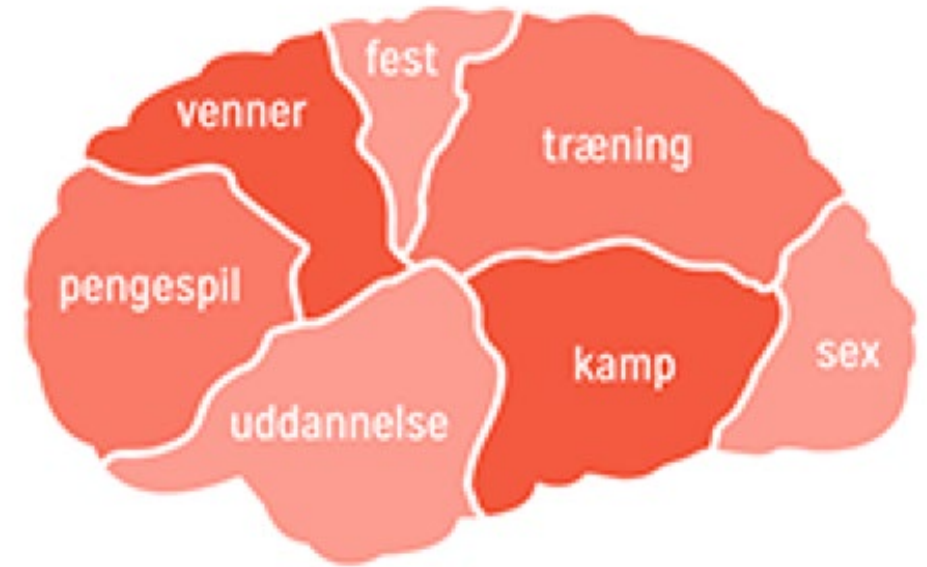
Ludomanitesten

1. Er du stærkt optaget af spil. Bliver du fraværende, når du spiller eller tænker på spil?
- // 2. Har du behov for at øge indsatsen for at opnå spænding?
3. Bliver du rastløs eller irriteret, når du er nødt til at forlade spillet?
4. Spiller du for at slippe for at tænke på dagligdagens problemer?
5. Vender du tilbage til spillestedet for at vinde det tabte tilbage?
6. Lyver du over for familie og omgangskreds for at skjule din deltagelse i spil?
7. Har du begået kriminalitet, f.eks. checkkrytteri, tyveri eller underslæb for at kunne spille?
8. Har du mistet eller bragt venskaber, job eller uddannelse i fare på grund af spil?
9. Har du overladt det til andre, familie eller institutioner, at redde dig ud af økonomiske problemer, som du udelukkende er havnet i på grund af spil?
10. Har du gentagne gange forsøgt at bringe din spillelidenskab under kontrol, eller forsøgt helt at stoppe dit spil, uden held?

Kilde: ludomani.dk

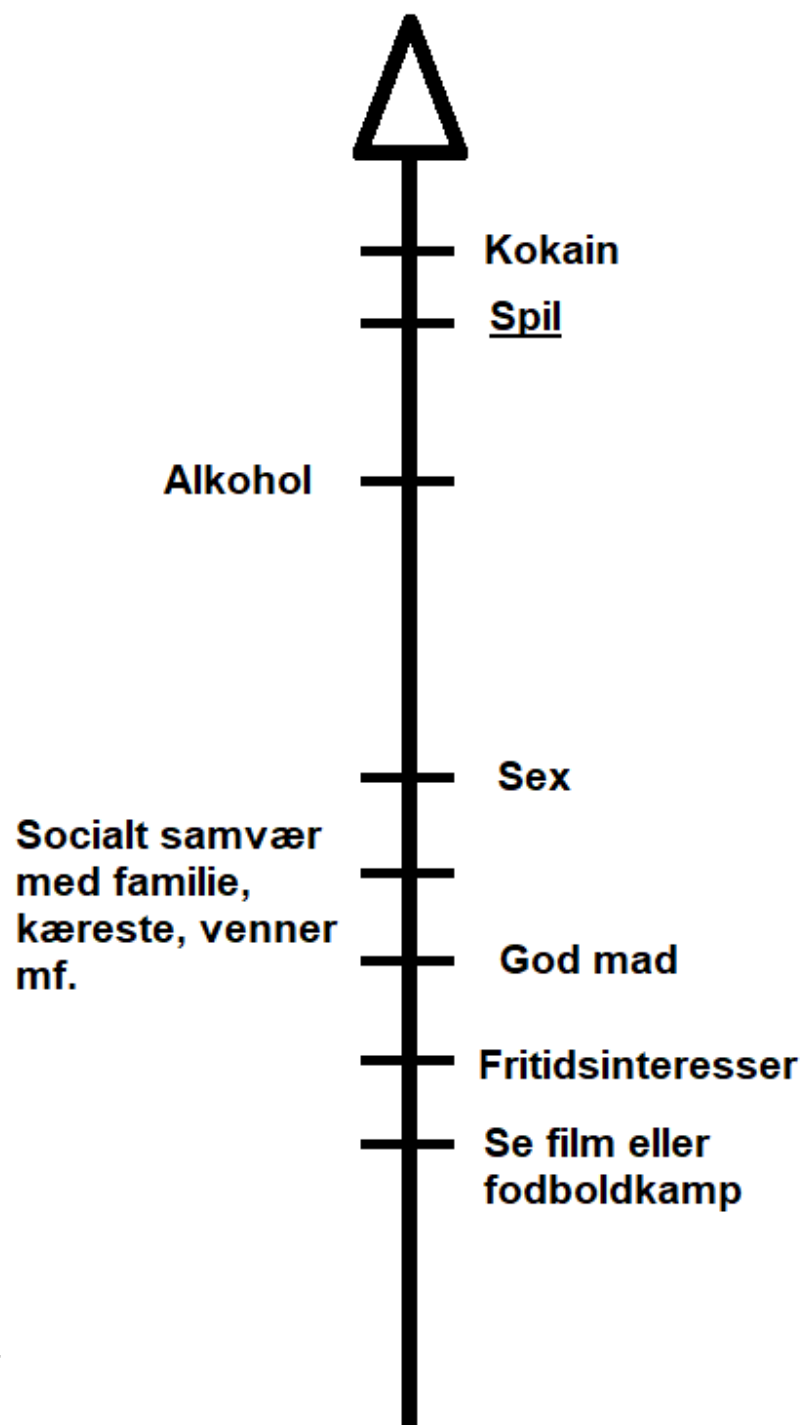


Ludomanitesten



Antal ja	Resultat
0	Intet eller kontrolleret spil
1 - 2	Risikospil – risikozonen for at udvikle et spilleproblem
3 – 4	Problemspiller – mistet kontrol og forringet trivsels- og livskvalitet
5 – 10	Ludomani – spillet har overtaget styringen





Dopamin





<https://www.youtube.com/watch?v=eh6jAmuMAMY>



Pårørendemodellen

Spiller:

- Ansvar
- Kontrol
- + Lyve
- + Isolation

Medspiller:

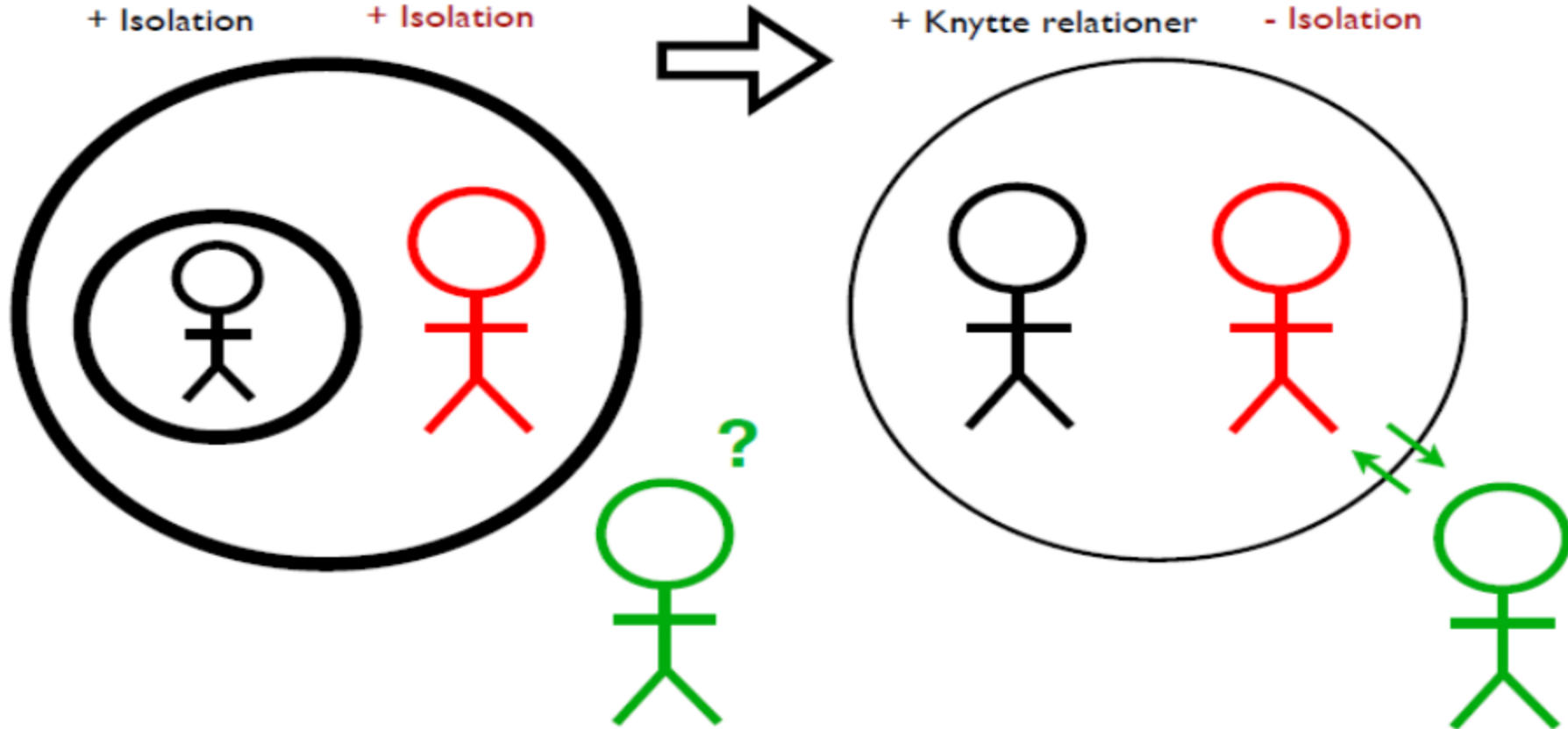
- + Overansvar
- + Overkontrol
- + Mistillid
- + Isolation

Ikke spiller:

- + Ansvar
- + Kontrol
- + Ærlighed
- + Knytte relationer

Ikke medspiller:

- + Ansvar
- + Aftalt kontrol
- + Ærlighed
- Isolation



// Mere viden om ludomani og gratis hjælp



Gratis hjælp og viden



Hjælp og behandling er gratis

Mere viden på
www.ludomani.dk



Vi benytter kognitiv adfærdsterapi, der så vidt muligt opfylder den enkeltes behov. Behandlingen har fokus på:

- At afklare uhensigtsmæssige tanke- og handlemåder for at nærme sig en mere afvejet livsstil
- At forbedre den enkeltes evne til at tackle de forskellige højrisikosituationer
- At etablere strategier, der forebygger tilbagefald, og reetablere sociale netværk og fritidsinteresser

Vores behandlingsmål



- Afklarende samtale
- Ambulante individuelle behandlingsforløb i samtaler i Odense, Esbjerg, København eller Århus (eller som online samtaler)
- Intensive døgnkurser af 12-dages varighed i Odense
- Ambulante aftenbehandlingskurser i København og Aarhus
- Længerevarende followup forløb 2 og 5 måneder efter endt behandling
- Kurser for pårørende og pårørendegrupper
- Løbende rådgivning og vejledning
- Fjernbehandling som supplement til de individuelle behandlingsforløb

Vores gratis tilbud



Tag ludomanitesten her



Tag sportsbettingtesten her



Tag pokertesten her



Pårørendetest

Er du i tvivl om din pårørendes spillevaner, så tag testen, og skærp din opmærksomhed på kendetegn ved ludomani.

Tag pårørendetesten her



Tag tests på ludomani.dk



Viden om gambling elementer i
computerspil og økonomiske
fastholdelsesmekanismer

<http://www.tjekspillet.dk>

20+

Spiltitler gennemgået

200+

Begreber forklaret

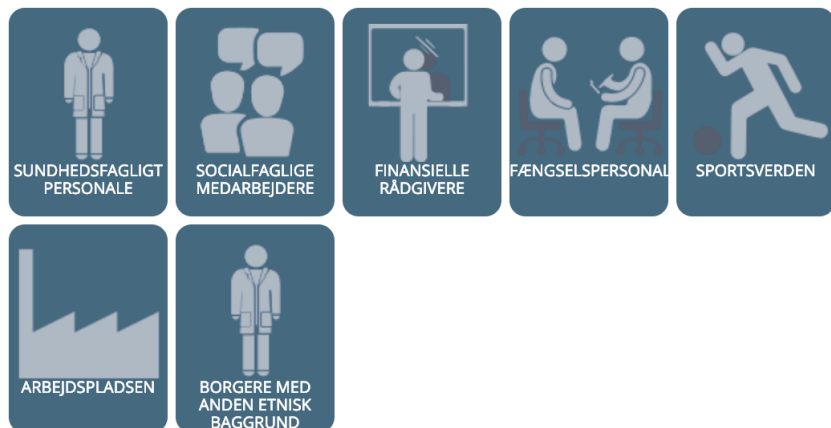


Gratis hjælp og viden

DERFOR ER DU SÅ VIGTIG

Du har som fagperson en særlig mulighed for at hjælpe folk, når det gælder om at opdage spilleafhængighed. Derfor er denne hjemmeside til dig. Dens formål er at give dig viden og motivation til at tale om ludomani med mennesker, som du tror kunne have et spilleproblem.

Vælg dit fagområde og læs mere.



BEHANDLING AF LUDOMANI

Spilleafhængighed rammer bredt. Langt de fleste, der får behandling, bliver spillefrie og kommer til at leve et normalt liv igen.

[Læs mere](#)

FAKTA OM LUDOMANI

Den samlede omsætning i spilleindustrien peger på, at danskerne i 2016 spillede for ca. 50 mia. kroner.

[Læs mere](#)



SE FILM ELLER LYT TIL AUDIO



BABAR SIDDIQI OM LUDOMANI OG ETNISKE FAMILIER



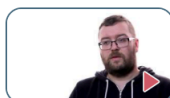
INTROFILM HVAD ER LUDOMANI

Om at identificere en ludoman / problemspiller.



TAL OM DET - BEHANDLER

Om at kunne starte den svære samtale.



TAL OM DET SAGSBEHANDLER

Om mulighederne som professionel socialfaglig medarbejder.



TAL OM DET - CENTER FOR LUDOMANI

Om behandlingsforløbene på Center for Ludomani.

1 af 4 næste >

Hjælp og behandling er gratis

Mere viden på

www.ludomani.dk

www.talomludomani.dk



// Tak for din opmærksomhed

Du er altid velkommen til at kontakte Center for Ludomani på 7011 1810

www.ludomani.dk

Esben Lautrop, behandler ved Center for Ludomani

