

Spil er underholdning.

Spil med omtanke.

Ansvarlighedsrapport 2017

Matchfixing
Hvidvaskning
Luddoman
Matchfixing
Luddoman
Hvidvaskning
Matchfixing
Luddoman
Hvidvaskning
Luddoman



Danske Spil

ng
skning

vaskning

ni
skning

4	Forord
6	Om Danske Spil
6	70 år på spil
8	Organisationen
11	Udlodningsmidlerne
12	CSR-strategi
12	Vi gambler ikke med vores ansvar
15	Udfordringer, dilemmaer – og et særligt ansvar
16	Ludomani
16	Så ansvarligt som overhovedet muligt
18	For meget på spil
24	Hvidvask
24	Det er vores ansvar, sammen
26	Fra sort til hvidt
30	Matchfixing
30	Matchfixing er ikke ok
32	Aftalt spil?
36	FN's Verdensmål og FN Global Compact
36	Folk synes, det er godt, vi hjælper
38	Vi bidrager til en bæredygtig udvikling
40	Vi støtter FN's principper for bæredygtighed
41	Menneskerettigheder
41	Antikorruption
42	Medarbejderforhold
46	Miljø

Ingen spil uden ansvar

Der er sket meget i Danske Spil i 2017. I foråret havde jeg første arbejdsdag, og glæden ved at møde Danske Spil har jeg delt med flere nye kollegaer i 2017.

Som markedsleder i den danske spillebranche står vi over for mange udfordringer. Vi skal stå på mål for den højeste etiske standard og skal samtidig konkurrere med mere end 40 spilleselskaber på et dansk spillemarked i rivende udvikling. Vi arbejder for fremgang i forretningen og for at sikre penge til spejdere, street basket og vores alle sammens OL-atleter, bare for at nævne nogle af de formål, der finansieres gennem de udlodningsmidler, som kommer af overskuddet fra Danske Spils lotterier.

Det er et ansvar, der er til at føle på.

I 2017 har vi gået vores forretningsstrategi for 2020 efter i sømmene. Forandringer er godt, men nogle ting skal også forblive de samme, når de fungerer. For eksempel ansvarlighed som den røde tråd i Danske Spils DNA og den åbenhed, vi lægger for dagen.

Vi har fortsat implementeringen af vores CSR-strategi, der har ludomani, hvidvask og matchfixing som omdrejningspunkt. Vi fokuserer, hvor vi mener, vi kan gøre den største forskel. Det er også tanken bag vores fortsatte støtte til FN Global Compact og FN's principper for bæredygtig udvikling. Vi vil gøre en forskel og arbejder målrettet for at gøre principperne til praksis, hver dag.

Vi ønsker at være innovative og være forrest i markedet. Vi stræber efter at være "first movers", også selvom vi nogle gange ender som "fast followers". Et eksempel på hvor det er lykket Danske Spil at være "first mover" på CSR-dagsordenen er vores Spilscanner, et ambitiøst big data projekt, udviklet sammen med forskere fra Aarhus Universitet. Spilscanneren scanner spillemønstre hos vores kunder, så vi kan række ud med en hjælpende hånd, før det går galt. Vi vil hellere forebygge end reagere, når spilleafhængigheden har sat ind. Hvordan Spilscanneren hjælper os med det, kan I læse meget mere om på de næste sider.

Vi kan i ledelsen have alle de tanker om innovation og strategi, vi vil, men hvis ikke alle medarbejdere bidrager til at konvertere strategi til handling, flytter vi ikke noget. Det samme gælder CSR. I Danske Spil ligger ansvaret for CSR derfor hos os alle. Det betyder blandt andet, at alle ansatte ved Danske Spil gennemfører en ludomancertificering.

At udbyde spil og samtidig sætte ind over for ludomani er et af de dilemmaer, vores virksomhed er født med. Men vi vil gerne være åbne om dilemmaerne og de svære emner. Vi har forsøgt at møde dette års rapport med netop denne åbenhed. Jeg er glad for, at vi i rapporten kan præsentere nogle forskellige vinkler på ludomani, hvidvask og matchfixing fra mennesker, der ligesom os beskæftiger sig med emnerne. Stor tak til dem for deres bidrag.

Rigtig god læselyst!

Susanne Mørch Koch
Administrerende direktør



70 år på spil

I 2018 er det 70 år siden, at Dansk Tipstjeneste blev stiftet. Danmarks første tipskupon så lyset året efter. Siden er en lang række underholdende spil i alle genrer kommet til.

1948

Første spil
Dansk Tipstjeneste blev stiftet



1949

Første spil
Danskerne kunne for første gang tippe på udfaldet af en række fodboldkampe på en tipskupon

1975

Tip en trettener
Den første kupon med 13 kampe kom på gaden

1988

Tilladelse til Lotto
Lotto havde dansk premiere

2002

Spil hjemmefra
Herfra opstod muligheden for at spille online

2006

Nyt navn
Dansk Tipstjeneste ændrede navn til det mere dækkende Danske Spil

2012

Liberaliseringen
Den 1. januar 2012 liberaliserede regeringen det danske spillemarked

I dag hedder vi Danske Spil. Selvom meget er forandret, er tanken den samme. Vi vil være danskernes foretrukne spilleselskab. Vi deler kærligheden til sporten med hundredtusindvis af danskere, der oddser på deres favorithold. Og vi giver luft under vingerne til drømmen om den store gevinst for de cirka 800.000 danskere, der hver uge køber en Lotto-kupon - for tænk hvis du vandt.

Overskuddet fra Danske Spil gives tilbage til den danske stat og til gode formål i hele Danmarks sports- og foreningsliv. Det blev kendt som tipsmidlerne, men er i dag omdøbt til udlodningsmidlerne. Midlerne bliver fordelt til seks forskellige ministerier efter en lovbestemt fordelingsnøgle og gives hvert år til alt fra fodboldskoler, ældreøere og bogudgivelser til naturstier og elitesport. Resten af Danske Spils overskud går til statskassen og bidrager dermed til vores alle sammens velfærd.

Vores kendetegn er terningen. Den har fulgt Danske Spil siden 1992. Terningen er symbolet på alt det, Danske Spil er og står for: Tillid, underholdning, fornyelse og ansvar.

Vi glæder os til mindst 70 år mere i spænding, til glæde og gavn for danskerne.



1992

Terningen
Terningen har fulgt Danske Spil lige siden 1992, da vi hed Dansk Tipstjeneste

2011



UN Global Compact
Danske Spil blev en del af UNGC og begyndte at rapportere systematisk om ansvarlighed



2018

Flere spil liberaliseres
Fra den 1. januar 2018 udbydes onlinebingo, heste- og hundevæddemål på det liberaliserede marked

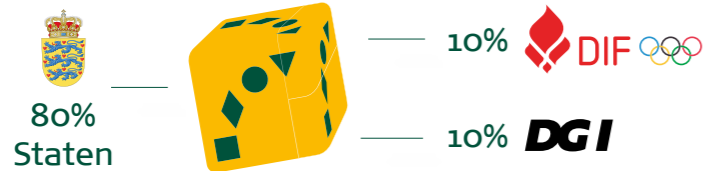
Organisationen

Danske Spil A/S

Danske Spil er sat i verden for at underholde og være til gavn.

Danske Spil er hele Danmarks spilleselskab. Staten har 80 procent af aktierne, og Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger (DGI) og Danmarks Idrætsforbund (DIF) har hver 10 procent.

Vi udbyder spil gennem vores datterselskaber, Danske Licens Spil og Danske Lotteri Spil. Vi når ud til danskerne gennem et stort forhandlernetværk på mere end 4.400 kiosker, butikker og supermarkeder samt online, hvor flere og flere kunder spiller.



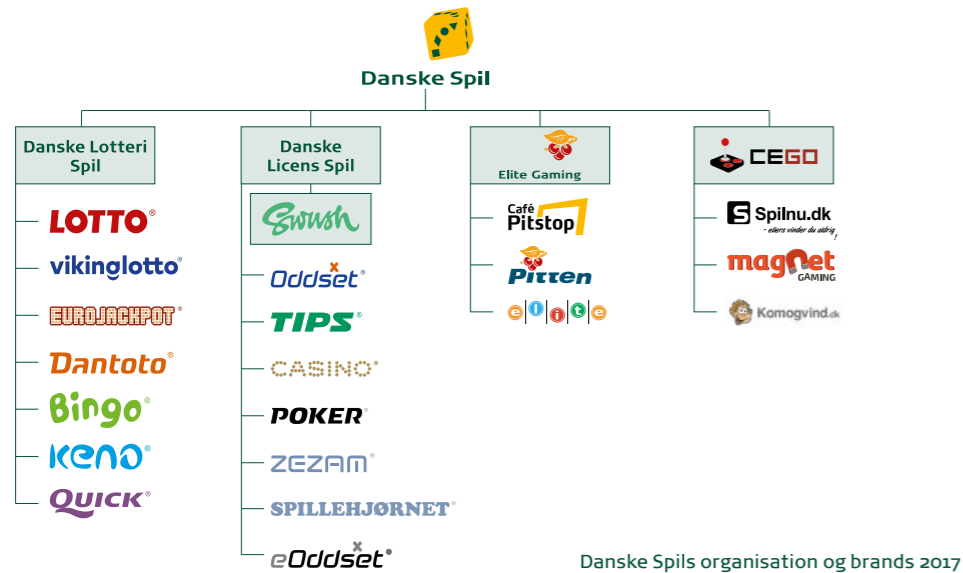
Danske Licens Spil A/S og Danske Lotteri Spil A/S

Danske Licens Spil blev etableret i 2010 og udbyder Poker, Casino, Live Casino, Oddset, eOddset, Tips, Zezam, Vegas.dk og Spillehjørnet. Danske Lotteri Spil udbyder, udover Lotto, også Vikinglotto, Joker, Eurojackpot, Keno, Quick, Quick Games, Bingo og Dantoto. Fra den 1. januar 2018 bliver Dantoto og Bingo en del af Danske Licens Spil.

Elite Gaming har været en del af Danske Spil koncernen siden 2012. Selskabet er Danmarks største udbyder af gevinstgivende spilleautomater.

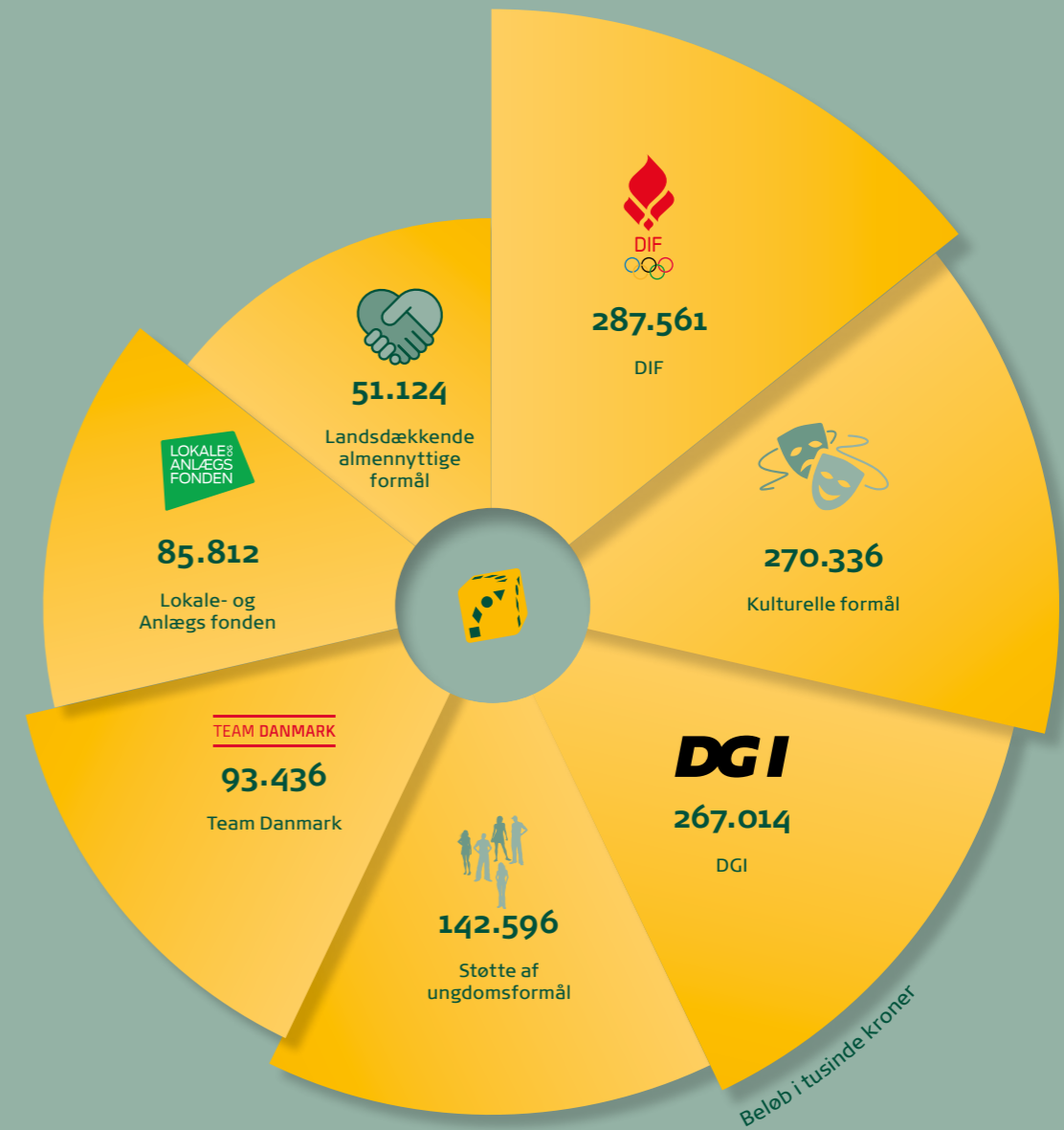
I 2014 købte Danske Spil 60 procent af Aalborg-virksomheden CEGO A/S. CEGO står for Casual Entertainment Gaming Online. Virksomheden ejer sites som komogvind.dk, der distribuerer gratis spil til danskerne, og sitet spilnu.dk, der har licens til casinospil.

I 2015 købte Danske Spil 60 procent af aktierne i Swush.com ApS, som er en af Europas førende udviklere og operatører af interaktive fantasy-games baseret på virkelige begivenheder.



De største modtagere af udlodningsmidler

Dækker over midler fordelt i løbet af 2017.



Nøgletal for Danske Spil koncernen

	2015	2016	2017
BSI	4.701	4.900	4.910
Årets resultat	1.601	1.733	1.654
Statsafgifter	561	558	568
Selskabsskat	496	489	468
Samfundsmæssigt overskud	2.659	2.762	2.674
Udlodningsmidler	1.247	1.123	1.044

Enhed: mio. kr.



Udlodningsmidlerne

Hvad har løbetræning for blinde, lektiehjælp til rødderne i Sjakket, parasport i verdensklasse og danske hospitalsklovne til fælles? Svaret er udlodningsmidler.

I 2017 tjente Danske Spils lotterier mere end 1,044 milliarder kroner til udlodningsmidlerne, som bliver givet til alverdens kultur- og idrætsprojekter.

Det bliver til mere end 2,8 millioner kroner hver evig eneste dag.



Vi gambler ikke med vores ansvar

Ansvarlighed er ikke bare noget, vi taler om i Danske Spil. Det er noget, vi lever og ånder for - helt ind i vores kerneforretning.

2017 var et spændende år at være spilleselskab. Digitaliseringen er for alvor over os, danskerne spiller stadig mere online, og nye spil inspireret af det internationale spillemarked ser dagens lys med stor hast.

Vi skal sikre os, at vores strategi hele tiden har det helt rigtige fokus, så vi kan nå vores mål frem mod 2020. Vi har i 2017 justeret vores strategi og taget flere skridt mod en endnu stærkere kobling mellem ansvarlighed og kerneforretningen.

Vi ønsker, at danskerne skal kende os og vide, at alt, vi tjener, går tilbage til samfundet og ikke mindst opleve, at vi leverer markedets bedste kundeoplevelse.

Vi skal levere hele pakken til danskerne. Den gode grund til at spille hos os og den gode oplevelse ved at spille hos os.

Vores strategi bygger på vores fire grundlæggende værdier: Tillid, Underholdning, Fornyelse og Ansvarlighed. De definerer måden, vi agerer på og arbejder sammen på for at komme i mål med strategien.



Tillid



Underholdning



Fornyelse



Ansvarlighed

Vi er helt med på, at strategier og planer er godt. Men det er menneskerne bag planerne, der gør den reelle forskel.

Vi kan købe nok så meget IT, fancy markedsføring eller ny teknologi. I sidste ende er det medarbejderne, der sikrer, at vi lykkes.

Derfor er det ikke uden grund, at ambitionen om at være blandt Danmarks bedste arbejdspladser har en central placering i vores strategi.

I 2018 sætter vi yderligere fokus på, hvad der gør os unik som arbejdsplads. At være en god arbejdsplads synes vi handler om alt det, man ikke kan kopiere - om hvem vi er, og hvordan vi behandler hinanden. Det kan du læse mere om på side 42.

Ansvarlighed er den røde tråd

Ansvarlighed er et solidt fundament for strategien frem mod 2020. Vi ønsker ikke, at mennesker udvikler en afhængighed af vores produkter.

Derfor har vi sat beløbsgrænser for bonus og ser helst, at bonus slet ikke var tilladt. Vi vil blive ved med at gå foran i branchen og sætte standarden højere.

For hvis ikke vi gør, hvem gør så?

I vores CSR-indsats lægger vi kræfterne der, hvor kerneforretningen berører samfundet på godt og ondt. Vi prioriterer at arbejde med at bekæmpe ludomani, hvidvask og matchfixing.

Danske Spils CSR-strategi frem mod 2020 har ikke kun skærpet vores fokus på ansvarlighed. Det har ændret måden, vi arbejder på.



Vi går op i, at alle medarbejdere tager ejerskab for ansvarlighed. For eksempel er hver eneste medarbejder i Danske Spil certificeret i ludomani. Direktøren for People, CSR & External Relations, som er en del af koncernledelsen, har det formelle ansvar i samarbejde med CSR-afdelingen for at udfordre, sparre og sætte ansvarlighed i spil.

Vi har særlig fokus på:



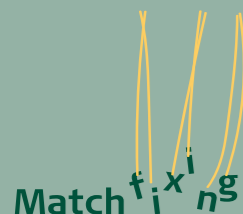
Ludomani

Vi er klar over, at vi leverer et produkt, der for nogen kan skabe afhængighed. Vi arbejder aktivt for at forebygge og bekæmpe ludomani.



Hvidvask

Vi yder en målrettet indsats for at bekæmpe hvidvask. Spil er én blandt mange metoder, kriminelle kan få sorte penge til at blive hvide. Det vil vi ikke acceptere, at vores spil benyttes til.



Matchfixing

Vi arbejder sammen med andre om at forhindre matchfixing. Det kan ikke tolereres, at glæden, spændingen og hyggen ved at spille på noget, man ved noget om, ødelægges af aftalt spil.

Mere end bare vores mening

Udadtil styrker vi løbende dialogen med vores kunder, sætter vores dilemmaer til debat og indgår i nye partnerskaber. Vi gør det, fordi det er måden, vi bliver bedre på og hjælper andre til at blive bedre. Vi vil gerne arbejde sammen på tværs af brancher og sektorer, og den tilgang over vi os hele tiden på at blive bedre til.

Vi er interesserede i, hvad vores interessenter mener om os. Danskerne er vores ejere, så vi skal vide, hvad de mener er vores ansvar, hvor vi skal fokusere og hvor langt, vi skal gå. Derfor foretager vi løbende rundspørger om interessenters opfattelse af Danske Spil, deres holdning til vores arbejde og vores ansvar. Det danner grundlag for justering af vores målsætninger og strategi for ansvarlighed.

Tag kontakt

Tag fat i os, hvis du har noget på hjerte. Find os på Facebook, Instagram eller Twitter som "Danske Spil" eller skriv os en mail på csr@danskespil.dk.



Udfordringer, dilemmaer – og et særligt ansvar

Vi er født med dilemmaer i Danske Spil.

Sådan må det nu engang være, når man tjener penge på spil og giver hele sit overskud tilbage til statskassen og gode formål. Vi skal altid være knivskarpe på konkurrencen. Hvis vi ikke er ligeså dygtige som vores konkurrenter, er der færre penge at give tilbage til samfundet. Men målet helliger aldrig midlet. Vi skal sikre spil med omtanke og sætte hurtigt og effektivt ind, når vi ser tegn på det modsatte. Vi er ikke blege for at tage dilemmaerne og udfordringerne op til diskussion. Vi ved, at vi ikke er perfekte, og vi vil gerne kunne gøre det bedre. Hvis du har en mening, sig gerne til. Vi står klar til at lytte.

Andre stemmer

I dette års CSR-rapport har vi slået et slag for at lade andre end os få ordlyd. For at høre hvorfor de – i høj grad ligesom os – synes det kan være en udfordring at have ludomani, hvidvask og matchfixing tæt inde på livet.

Michael Bay Jørsel, centerleder for Center for Ludomani

"Danske Spil er Danmarks ubestridt største spilleudbyder – og det forpligter. Danske Spil har et særligt ansvar og skal som sådan agere mere ansvarligt end øvrige spilleselskaber, der opererer på licens i Danmark."



Lars Hvidesø, forhandler for Danske Spil siden 2002

"Der skal være styr på det, når vi er Danske Spil-forhandler. Der kan jeg godt se, I er foran de andre spilleudbydere. I har et særligt ansvar som statsejet virksomhed. Og fordi, I er så store, synes jeg, det er vigtigt, I går foran på ansvarlighed."

Michael Bay Jørsel, centerleder for Center for Ludomani
Michael var med til at stifte Center for Ludomani for 26 år siden.
Center for Ludomani er i dag den største og ældste institution for behandling og forebyggelse af ludomani i Danmark. Se mere på www.ludomani.dk

Så ansvarligt som overhovedet muligt

"Fælles for Danske Spil og Center for Ludomani er et overordnet mål om, at spil skal udbydes så ansvarligt som overhovedet muligt. Det er den gensidige indgang til vores arbejde, selvom holdninger og synspunkter kan være nok så forskellige."

Center for Ludomani er et af de fem autoriserede behandlingssteder i Danmark, hvor man gratis kan komme i behandling for ludomani.



For meget på spil

For langt de fleste er spil underholdning. Men for 0,3 procent af den danske befolkning udvikler det sig til et alvorligt problem¹.

Hvad er ludomani?

Sundhedsstyrelsen karakteriserer ludomani som en psykisk lidelse med hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, der dominerer personens liv på bekostning af sociale og arbejdsmæssige værdier og forpligtelser.

Danske Spil mener

Vi ønsker ikke at tjene penge på mennesker med spilleproblemer. Vi er proaktive i kampen mod ludomani og hjælper, både når spillet tager magten og ved at sætte ind og forebygge, før det sker.

Vi mener, at der mangler forskning og mere detaljeret viden om ludomani, samt om hvor vi som spilleudbydere præcis kan sætte ind for at kunne forebygge. En af de ting, vi ved fra forskningen er, at spillebonus kan drive folk i risikogruppen for ludomani ud i problemer².

Derfor mener vi, at bonus bør være ulovligt eller som minimum begrænses.

Vi har et ansvar sammen med den øvrige spillebranche til at indgå partnerskaber med myndigheder, ludomanibehandlere og andre eksperter på området for at opdyrke og dele viden, finde den rette balance mellem regulering og selvregulering og for at skabe bedre forståelse for ludomani generelt set.

Bonus

Det er tilladt for spilleudbydere at tilbyde kunder bonusser. Bonusser er som udgangspunkt et tilbud, hvor spillere får mulighed for at spille for flere penge, end deres indskud er værd.

Bonustilbud er ofte forbundet med krav om indskud og gennemspilning, som kan være svære for spillere at gennemskue.

I Danske Spil er vi bekymrede for den markante stigning i brugen og niveauet af bonusser på spillemarkedet samt den måde, bonustilbud markedsføres på.

Derfor har vi valgt at indføre begrænsning i vores bonuspraksis:

Danske Spil tilbyder maksimalt 1.000 kroner i bonus.

På vores spillesider er vi åbne om vores bonuspraksis og stiller konkrete regneeksempler til rådighed for kunderne.





LudomaniLinjen

Hos Danske Spil er vi stolte over at huse og finansiere LudomaniLinjen, som er den eneste hjælpelinje i Danmark for spillere og pårørende, der har behov for råd og vejledning om problemer med spil.

Alle kan ringe gratis, anonymt og uforpligtende. Lige meget om man har spillet hos Danske Spil eller ej.

Rådgiverne på LudomaniLinjen er uddannede i at tale med spillere og deres pårørende om problematisk spilleadfærd. De kan give råd om ansvarligt spil, muligheden for at sætte grænser på spilkonto, sætte konto i bero eller udelukke sig for spil hos alle spilleudbydere ved Spillemyndighedens onlineregister ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere). Rådgiverne har også mulighed for at henvise til yderligere afklaring og eventuelt fuldt behandlingsforløb hos en af de autoriserede behandlingssteder for ludomani i Danmark. LudomaniLinjen fungerer dermed som vigtig brobygning til behandling for personer med behov for hjælp.



Danske Spil

Resultater fra de autoriserede behandlingssteder for ludomani i Danmark viser, at langt størstedelen af de spilleafhængige, som gennemfører et behandlingsforløb, kommer ud af deres spilleproblemer³.

Spilscanneren

Siden 2016 har vi bedt vores onlinekunder om at acceptere, at Danske Spil indsamler og analyserer deres spildata og kontakter dem, hvis vi ser mønstre, som kan være bekymrende. Det gælder alle onlinespil, og vi giver ikke mulighed for at sige nej. Ingen spil uden ansvar.

Dataene analyseres ved hjælp af Spilscanneren. Spilscanneren er resultatet af et forsknings samarbejde, som Danske Spil indledte i 2013 med nogle af de førende forskere inden for ludomani i Danmark. Forskningen bag og udviklingen af Spilscanneren vurderes at være den første af sin slags i verden.

Spilscannerens algoritme scanner spillemønstre på 11 parametre med mere end 77 kombinationer, over 12 uger

Målet har været at udnytte de muligheder, der findes i big data. Spilscanneren er en matematisk algoritme, der automatisk scanner en række parametre for at kortlægge mønstre i spilleadfærden. Udgangspunktet er de parametre, man anvender ved diagnosticeringen af ludomani. Disse parametre er for eksempel spillehastighed, tid mellem spil samt typer og antal af spil over tid. Der er tale om 11 parametre med mere end 77 kombinationer, som scanner kundernes spillemønstre over en periode på 12 uger.

Målet er at forfine algoritmen over tid. Det giver os mulighed for i fremtiden at arbejde stadig mere målrettet med ludomaniforebyggelse.



800+ omsorgsopkald i 2017

Omsorgsopkald

I første halvår af 2017 er vi begyndt at benytte data genereret af Spilscannerens algoritme til at foretage forebyggende telefonopkald til kunder, hvor vi ser bekymrende ændringer i deres spilleadfærd. Vi kalder det omsorgsopkald.

LudomaniLinjens rådgivere har i 2017 foretaget mere end 800 omsorgsopkald på baggrund af Spilscanneren. Det er vi stolte af.

Formålet med omsorgsopkald er at så et frø i kundens bevidsthed om en udvikling, vi ser, før det har udviklet sig til et reelt problem. Vi mener, at vi har ansvar for at dele den viden, vi har med vores kunder, og vi ved fra forskning, at mange risikospillere ikke selv rækker ud efter hjælp tidligt, selvom de kender til muligheden². LudomaniLinjen ringer tre gange på tre forskellige tidspunkter og dage. Hvis vi ikke kan få kontakt, sender vi kunden en mail. Det er vigtigt for os at fortælle, hvorfor vi har forsøgt at få kontakt og viderebringe oplysninger om, hvor kunden kan få yderligere hjælp, hvis de ønsker det.



"Det overrasker mig også meget, at jeg har tabt så meget. Jeg må holde lidt igen, kan jeg høre. Jeg er opmærksom på det, og det er rigtig fint, du ringer"

Anonym spiller, oktober 2017



"Det er faktisk et problem, og noget jeg har rigtig svært ved at styre. Det er klart et problem, når man ikke kan stoppe, når man er på. Jeg vil gerne vide mere om, hvordan jeg kan få behandling"

Anonym spiller, november 2017



"Jeg synes, det er helt fint, I ringer. Jeg er da glad for, at I interesserer jer for jeres kunder. Men lige nu synes jeg ikke, mit spil er et problem. Men tak for omsorgen"

Anonym spiller, august 2017

Ungdommen

Det er ulovligt at spille online og casino- og væddemålsspil, hvis man er under 18 år, og at købe tal- og skrabespil i butikker, hvis man er under 16 år. Det er en vigtig opgave for Danske Spil at bidrage til, at aldersgrænser overholdes og beskytte udsatte grupper, herunder ikke mindst unge mennesker.

For at hjælpe indsatsen på vej har vi udviklet en alders-app, Smart ID, det digitale billed-ID.



Smart ID

Det kan føles pinligt at spørge om alder. Og det kan føles pinligt at blive spurgt om alder. Sådan kender mange kulturen i Danmark. Det er en barriere for, at aldersgrænserne bliver overholdt, og derfor vil vi hjælpe med at ændre den opfattelse.

Smart ID består af en app, man downloader til sin smartphone. Appen kobles sammen med NemID og suppleres af en selvvalgt firecifret kode og et foto. Smart ID kobler informationerne fra NemID og foto sammen, så forbrugeren hele tiden har et id-kort med billede, navn og alder ved hånden på sin telefon.

Danskerne kunne i 2017 opleve en omfattende kampagne med 14 partnere, der satte fokus på håndhævelse af aldersgrænser. Danske Spil koordinerede indsatsen. Kampagnen er en del af et langt sejt træk, der skal skubbe kulturen og holdningen derhen, hvor aldersgrænser respekteres, og det at spørge og blive spurgt om ID ikke er et tabu.

I 2018 vil vi fortsætte med at samle eksisterende og nye partnere, bidrage til den offentlige debat, indgå i dialog med relevante myndigheder om aldersgrænser og fortsætte med at udbrede kendskabet til Smart ID.

Kampagnen var et samarbejde på tværs med i alt 14 aktører.

Danske Spil



Sport, Spænding og Spil

Unge færdes i en verden, hvor spil og konkurrencer er en del af dagligdagen. Derfor er det vigtigt, at unge lærer at navigere i de mange spillemuligheder, de møder i deres hverdag. Vi skal undgå, at unge beskæftiger sig med voksenspil eller kommer ud i spilleproblemer, når de fylder 18.

Behandlingsstedet Frederiksberg Centeret, idrætsorganisationerne Danmarks Idrætsforbund (DIF), Dansk Boldspil Union (DBU), Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger (DGI) og Danske Spil satte i 2017 fokus på unges spilvaner med forebyggelseskampagnen Sport, Spænding og Spil finansieret gennem Sundhedsministeriets forebyggelsesmidler.

Kampagnen havde fokus på aldersgrænser og på at få de unge selv til at tænke over deres spillevaner med hjælp fra forældre og trænerne i sportsklubberne.

Kampagnen indeholdt information og vejledning til forældre og trænere i form af blandt andet en Facebook side, plakater i klubberne, film på de sociale medier og en e-bog rettet mod trænere og forældre om, hvordan man bedst sikrer, at spil blandt de unge ikke foregår uhensigtsmæssigt, og ikke før de fylder 18 år.

Ludomanicertificering

Vores ansvar for at forebygge og hjælpe, når der opstår spilleproblemer, gælder alle, både medarbejdere og forhandlere.

Alle medarbejdere gennemførte i 2017 en ludomanicertificering, og certificeringen er nu en fast del af introprogrammet for nye medarbejdere. Vores forhandlere er dem, der møder kunderne til hverdag, og de skal også kende til ludomani. I 2017 gik vi i gang med at certificere vores forhandlere i ludomani, og flere planlægges certificeret i 2018.



Mere end 400 medarbejdere er allerede certificeret.



Forhandlerne er i gang.

Lars Hvidesø, ejer og daglig leder af Næstved Vinhandel siden 2002. Vinhandlen har ligeså længe været forhandler hos Danske Spil.

Det er vores ansvar, sammen

"Jeg ser ikke det at skulle være opmærksom på hvidvask, som noget Danske Spil pålægger mig. Det er i vores alle sammens interesse. Det handler om, at man ser lidt ud over sin egen næse og tager et helikopterperspektiv på, hvordan vi kan hjælpe samfundet bedst muligt. Jeg synes, det er godt, at Danske Spil hjælper mig som forhandler til at kunne bidrage"

Vores forhandlere er nogle af vores vigtige samarbejdspartnere, også når det handler om bekæmpelse af hvidvask. I 2017 klædte vi vores forhandlere på til at kunne imødekomme kravene fra den nye hvidvasklov.



Fra sort til hvidt

Spil kan udnyttes til at få sorte penge til at blive hvide. Det vil vi ikke acceptere.

I 2017 er hvidvaskloven i Danmark blevet skærpet som følge af et EU-direktiv. Vi har især brugt året på at klæde os selv og vores forhandlere på til at imødekomme de nye krav.

Hvad er hvidvask?

Hvidvask er transaktioner af penge, som foretages for at skjule deres oprindelse, bevægelse, ejerforhold med videre. Pengestrømmene kan i dag spores, fordi transaktioner registreres i pengeinstitutter. Der foretages derfor blandt kriminelle en række transaktioner, såkaldt hvidvask, for at give det indtryk, at penge er tjent lovligt⁴.

Danske Spil mener

Det kan ikke tolereres, at spil, der skal underholde, glæde og begejstre, misbruges til kriminalitet.

Vi hilser stramningen af hvidvaskloven velkommen og er meget tilfredse med, at loven nu gælder en større del af spillemarkedet. Det er et nødvendigt skridt for at bekæmpe hvidvask.

Danske Spil har igennem flere år gået forrest ved blandt andet at registrere indbetalinger og præmier over en vis størrelse. Vi ønsker fortsat at sætte standarden for ansvarlighed på spillemarkedet, også selvom der er kommet øget regulering på området.

Ny lov stiller nye krav

I juni 2017 trådte ny lov om hvidvask i kraft. Den stiller øgede krav til, at spilleudbydere og forhandlere af spil bidrager til bekæmpelse af hvidvask.

Det er første gang, der kommer regler om bekæmpelse af hvidvask for spil, der ikke er online. Nu omfatter reglerne også salg af spil i butikker, kiosker og supermarkeder, undtagen lotterier og skrabetilspil. Vi er meget positive over for det øgede tilsyn med spilleområdet samt den balance, loven er et udtryk for. Den sætter ind i forhold til de spil, der kan misbruges til kriminalitet og hvidvask, og implementerer den bagatelgrænse på 15.000 kroner, som er en del af EU-direktivet. Den masseovervåger ikke almindelige danskere, der for eksempel spiller Lotto eller andre spil for et lille beløb hver uge.

I praksis betyder det, at vi som spilleudbyder skal bede om legitimation på kunden, hvis vedkommende vinder for mere end 15.000 kr., enten på én gang eller samlet over en dag.

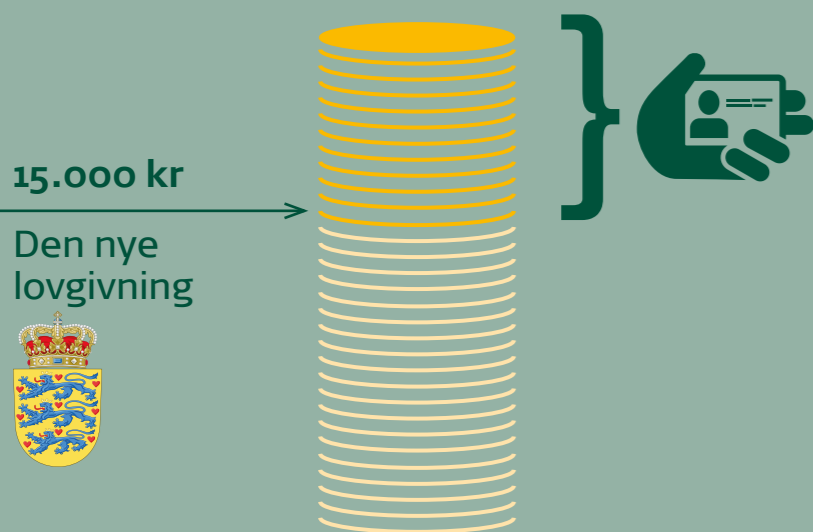
Hos Danske Spil har vi derudover længe haft en indskudsgrænse på 10.000 kroner. Det vil sige, hvis kunden spiller for mere end 10.000 kr., vil vi vide, hvem vedkommende er. Denne grænse fastholder vi.



Derfor vil vores kunder ikke opleve store forandringer i forbindelse med den nye lovgivning, når de spiller. Vi beder allerede i dag vores kunder om at afhente større gevinster i banken, og det betyder, at de bliver registreret. Der hvor vi med den nye lov sætter yderligere ind er i høj grad på vores interne procedurer, analyser og opfølgning, som er blevet skærpet. Der er en lang række medarbejdere på tværs af afdelinger i Danske Spil, som arbejder med hvidvaskbekæmpelse. I 2017 oprusterede vi denne indsats med en medarbejder i vores kundecenter, som på fuld tid har særligt ansvar for bekæmpelse af hvidvask.

Som en del af den nye lov har vi også etableret en whistleblowerordning, hvor medarbejdere anonymt kan indrapportere mistænkelige forhold.

Tolerance før registrering

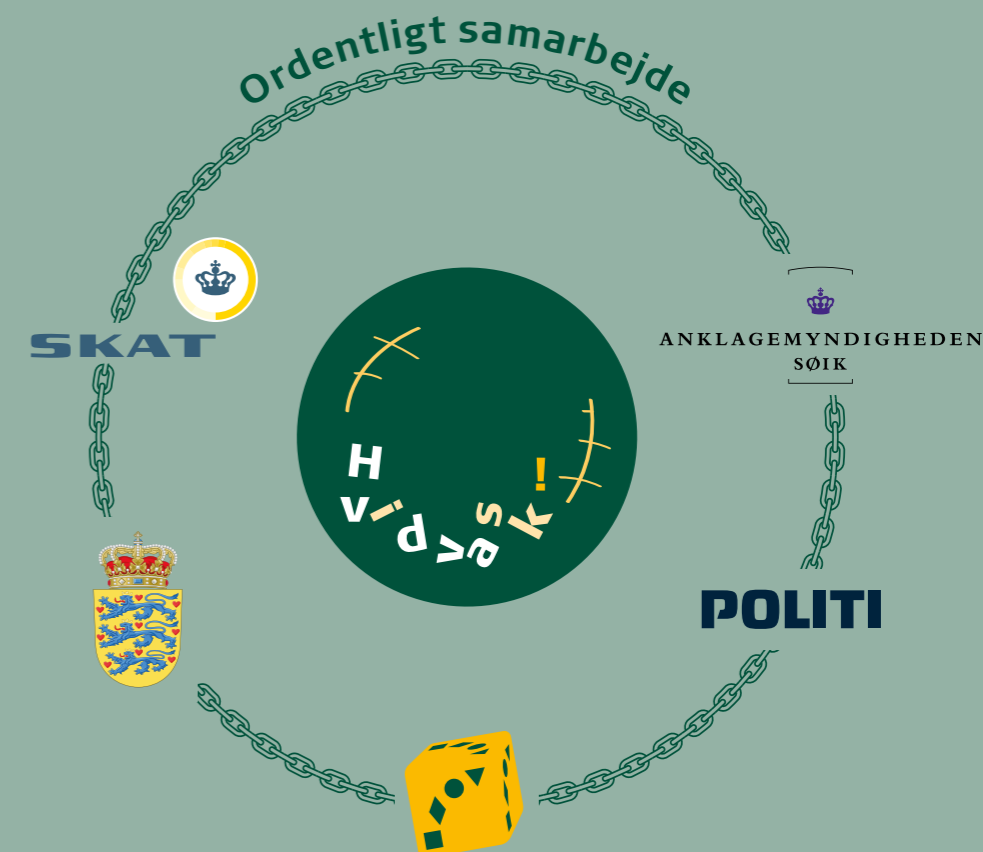


Nye muligheder for brug af data

I 2017 har vi åbnet for endnu bedre muligheder for at benytte den data, vi har på kunders spilleadfærd til bedre at kunne identificere mistænkelig adfærd på hvidvaskområdet. Tidligere har vi kontaktet det enkelte pengeinstitut, hvis vi havde en konkret mistanke. Med indførelsen af en ny IT-løsning og et centralt dataindsamlingscenter får vi nu automatisk data ind på præmier over et vist beløb. Det gælder både på onlinespil og spil foretaget offline hos vores forhandlere. Dermed kan vi analysere mønstre på tværs af store spil og præmier proaktivt. I 2018 vil nye interne systemer give os mulighed for at styrke vores analyser endnu mere på tværs af kunder og produkter.

Samarbejde på tværs

Vi samarbejder med myndighederne herunder SKAT, politiet og SØIK (Statsadvokaten for Særlig Økonomisk og International Kriminalitet), som vi løbende underretter om mistænkelig adfærd. Spillebranchen er den største indberetter af mistænkelig adfærd næst efter pengeinstitutterne, og Danske Spil leverer blandt spilleudbyderne over halvdelen af indberetningerne⁵.



Antallet af indberetninger til myndighederne er steget i 2017. Men da den nye hvidvasklov omfatter for eksempel mistænkelig adfærd på offline transaktioner og flere forskellige spil, er det derfor ikke muligt at sammenligne antal indberetninger fra 2017 med tidligere år.

Forhandlersamarbejde

Vores forhandlere er Danske Spils vigtige samarbejdspartnere og vores ansigt ud mod kunderne. Alle forhandlere har et ansvar for at være med til at sikre, at Danske Spils produkter sælges på en ansvarlig måde. Og vi har et særligt ansvar for at klæde dem bedst muligt på.

I løbet af 2017 kørte vi en kampagne for at hjælpe vores forhandlere med at leve op til de skærpede regler.

Vi er klar over, at hvidvaskloven kan være kompliceret at forstå i praksis. Derfor vil vi i 2018 lave yderligere opfølgingsbesøg hos forhandlere for at gennemgå reglerne, hvordan de er implementeret og eventuelt tilpasse.

Vi tolererer ikke, at forhandlere bidrager til hvidvask. I 2017 har vi opsagt enkelte forhandlere af denne årsag.

Kampagnemateriale til forhandlerne



Pernille Harder, professionel fodboldspiller, anfører på Danmarks fodboldkvindelandshold.
Spiller til daglig som angriber i VfL Wolfsburg.

Matchfixing er ikke ok

"Det er vigtigt med viden. Man har som spiller brug for at vide, hvad det har af konsekvenser, hvis man er med i matchfixing. Det er vigtigt at vide, hvor grænsen går."

Jeg synes, det er den enkelte spillers ansvar at forstå og ikke være med til matchfixing. Det er jo os, der træffer valget. Men selvfølgelig kan klubberne og andre også tage et ansvar for at informere mere bredt om problemet."

Dansk Boldspil Union (DBU) har gennem flere år haft fokus på bekæmpelse af matchfixing og på oplysning til spillere om matchfixing og uetisk adfærd på banen. DBU deltager sammen med Danske Spil i den nationale platform for bekæmpelse af matchfixing koordineret af Anti Doping Danmark.



Aftalt spil?

Matchfixing er bevidst manipulation af idrættskonkurrencer, for eksempel når udfaldet af en sportsbegivenhed er aftalt på forhånd, typisk for at opnå en økonomisk gevinst.

Kort sagt: Aftalt spil. Det går ud over tilskuernes lyst til at følge idrættskonkurrencerne. Og ærlige spilleres glæde ved at spille.

Matchfixing er en international udfordring, der rækker ud over banen, og som ofte drives af netværk af organiseret kriminalitet.

Danske Spil mener

Som spilleudbyder sidestiller vi matchfixing med bedrageri. Hvis vi skal sætte ind over for aftalt spil og snyd med de sportsgrene, som tusindvis af danskere elsker at følge ligesom os, skal vi arbejde på tværs.

Men matchfixing er kompliceret. Vi har ikke en god nok forståelse for mekanismerne bag matchfixing, og hvad vi som spilleudbydere, idrætsforeninger og myndigheder kan gøre. Danske Spil er klar til at bidrage med at opdyrke og dele viden.

Første skridt er, at alle står skulder ved skulder, og at alle spilleudbydere overvåger og melder mistænkelig adfærd og spillemønstre. Derfor mener vi i Danske Spil, at det burde være et krav i spillelicensen at arbejde med bekæmpelse af matchfixing.

Det begynder her

Danske Spil huser Global Lottery Monitoring System (GLMS). Det er et internationalt samarbejde mellem spillereselskaber verden rundt, som har til formål at overvåge spillemønstre og indrapportere mistænkelig adfærd.

I Danske Spil er vi stolte af at være udvalgt blandt GLMS' medlemmer til at være det koordinerende og operationelle samlingspunkt for GLMS globalt set. Den administrerende direktør for Danske Licens Spil A/S er endvidere valgt til GLMS' bestyrelse.

Det kan være vanskeligt at dokumentere, fange og dømme folk, der står bag aftalt spil, da det i sagens natur kræver klare beviser. Derfor er den overvågning af spillemønstre, som GLMS leverer, så vigtigt et værktøj. Det er ikke op til GLMS at lave vurderinger af, om der er tale om aftalt spil eller ej, men udelukkende at levere data og information om mistanke til sportsforbundene og relevante myndigheder.

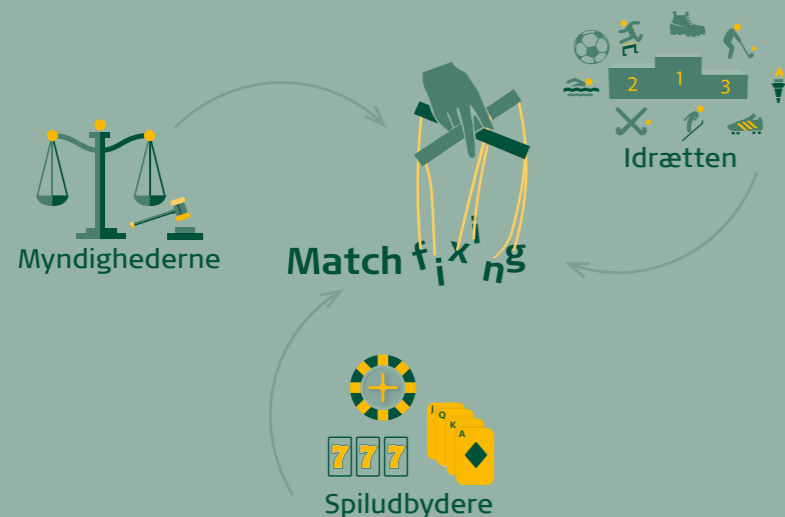
GLMS overvåger fodboldkampe for Union of European Football Associations (UEFA), det internationale fodboldforbund (FIFA), International Tennis Federation (ITF) og en lang række sportsgrene for Den Internationale Olympiske Komité (IOC) og reagerer, hvis der er usædvanlige spillemønstre.



Matchfixing

Vi har øget og opgraderet overvågningen af kampe, og vi samarbejder på tværs af sportsgrene, klubber, lande og spilleformer.

Desuden er Danske Spil tilsluttet den europæiske brancheforening European Lotteries' Sports Betting Code of Conduct og Sport Integrity Action Plan. Vi samarbejder desuden med Dansk Boldspil Union, og samarbejdet mellem Anti Doping Danmark og Danske Spil er blevet styrket gennem årene.



Det virker

Fokus på matchfixing har konkrete konsekvenser for dem, der snyder. UEFA har valgt at udelukke hele hold på baggrund af spillemønstre. Vi ser også, at politiet indleder efterforskning på baggrund af rapporter fra GLMS.

Matchfixing rykker tættere på

I det forgangne år har GLMS foretaget mere end 700 meldinger om mistanke om snyd til de samarbejdspartnere, der findes rundt omkring i verden.

Et af de gode samarbejder vi har er med Svenska Spel, der er den svenske pendant til Danske Spil. I timerne op til en kamp i den bedste svenske fodboldrække mellem AIK Stockholm og IFK Göteborg meddelte en af spillerne fra AIK Stockholm, at han var blevet forsøgt bestukket, men han havde afvist at tage imod pengene.

Som ankerpunkt for GLMS blev Danske Spil herefter inddraget i sagen og undersøgte oddsændringerne og afleverede en rapport til Svenska Spel.

At GLMS leverer et overordentligt godt stykke arbejde, har vi aldrig været i tvivl om hos Danske Spil, og det har andre forbund heldigvis også fået øjnene op for.

Under OL i Rio de Janeiro i Brasilien i 2016 overvågede GLMS de forskellige sportsgrene for IOC. Vi er stolte af, at GLMS også er udpeget af IOC til at overvåge vinter OL i Sydkorea i 2018.

Hvad mener danskerne om matchfixing?

85 procent af danskerne anser matchfixing for at være en trussel mod idrættens troværdighed.

Mere end 80 procent af danskerne mister interessen for at følge med i sportskonkurrencer, hvis der er mistanke om matchfixing⁶.

Den nationale platform til bekæmpelse af matchfixing i Danmark

I januar 2016 blev sekretariatet for den nationale platform til bekæmpelse af matchfixing placeret hos Anti Doping Danmark, der dermed fik ansvaret for at koordinere indsatsen mod matchfixing mellem idrætten, spilleudbydere og myndighederne.

Platformen har i 2017 fortsat arbejdet med at sikre en koordineret indsats mod matchfixing og for at fastholde et fælles forum for vidensdeling. Danske Spil deltager sammen med Danish Online Gambling Association (DOGA) fra spilleudbydernes side – og med glæde. Vi mener, at jo bredere samarbejdet kan være, desto bedre.

Samarbejde med Danmarks Idrætsforbund (DIF)

Danske Spil og DIF er i 2017 gået sammen for at skabe et grundlag for samarbejde om specifikke initiativer om matchfixing i løbet af 2018. Det drejer sig om uddannelse af atleter i matchfixing og initiativer for at samle og dele international viden på området. Det glæder vi os meget til.



Nicoline Mehlsen. Rådgiver på Ludomanilinjen. Ansat siden okt. 2016.
Psykologistuderende ved Københavns Universitet på 7. semester.

Folk synes, det er godt, vi hjælper

"Snakken er der ind imellem om, at Danske Spil sidder lidt i en dobbeltposition - at vi sælger spil og samtidig prøver at bekæmpe ludomani - men det er meget sjældent, at folk er vrede. Jeg møder oftere folk, der er taknemmelige for, at linjen er der, og der findes et sted, man kan søge hjælp."

Rådgivere på LudomaniLinjen er igennem et grundigt uddannelsesforløb, inden de begynder som rådgivere. Rådgiverne har månedlig faglig supervision med ludomanibehandlingsekspert og får løbende kvalitetstjekket deres arbejde. Læs mere om LudomaniLinjen på side 20.



Vi bidrager til en bæredygtig udvikling

I 2015 gik FN's medlemslande sammen med en lang række private og offentlige aktører for at definere en række mål for en mere bæredygtig verden.

Det blev til FN's verdensmål for bæredygtig udvikling. 17 overordnede mål og 169 undermål på baggrund af de økonomiske, sociale og miljømæssige udfordringer, verden står over for i dag. Budskabet er, at både store og små kan bidrage til at gøre en forskel.

I Danske Spil er vi glade for, at vi kan genkende vores egne prioriteter i flere af verdensmålene. Vi fokuserer vores arbejde der, hvor vores kerneforretning rammer samfundet. Vi har identificeret fem verdensmål, hvor vi i særlig grad kan bidrage gennem vores fokus på ludomani, hvidvask og matchfixing. Det er helt i tråd med FN's budskab.

Hvad vi vil gøre mere?

Vi kan altid gøre det bedre. Vi vil være klædt endnu bedre på til at støtte verdensmålene og ønsker at blive klogere på de udfordringer og muligheder, der kan ligge i målene for Danske Spil.

Næste år vil vi med udgangspunkt i verdensmålskompasset – et rammeværktøj udviklet af FN Global Compact, World Business Council for Sustainable Development og Global Reporting Initiative (GRI) – analysere vores nuværende initiativer og forsøge at bestemme vores påvirkning, positiv som negativ, i forhold til verdensmålene.



Hvor gør vi en forskel?



Mål 8 handler om at bidrage til samfundsvækst på en bæredygtig måde samt at sikre, at grupper på tværs af samfundet får glæde af den økonomiske udvikling. Mål 11 handler om at bidrage til styrkelsen af bæredygtige byer og lokalsamfund.



Danske Spils overskud går direkte tilbage til den danske stat i form af bidrag til statskassen og udlodningsmidlerne, der bidrager økonomisk til Danmarks idræt- og foreningsliv. Beløbets størrelse taget i betragtning, 2.674 mia. kr. i 2017, kan vi være med til at gøre en reel forskel på tværs af et bredt udsnit af det danske samfund. Omkring to millioner danskere er medlemmer af en idrætsforening, og undersøgelser peger på mange samfundsmæssige fordele ved frivillige foreningernes virke, f.eks. øget demokratiforståelse, integration, iværksætteri, og bekæmpelse af ungdomskriminalitet.

Vi spurgte sidste år et repræsentativt udvalgt antal danskere om, hvordan de så Danske Spils ansvar. En meget stor andel pegede netop på det at bidrage til sammenhængskraft i Danmark gennem udlodningsmidlerne som det vigtigste bidrag.

Læs mere om udlodningsmidlerne på side 9 til 11.



Mål 3 handler om at sikre adgang til sundhed for alle grupper med særligt fokus på svage og udsatte. Mål 12 handler om at sikre mere bæredygtigt forbrug og produktionsmetoder. For Danske Spil handler det om at spille med omtanke og at forebygge spilleproblemer så tidligt som muligt. Vores initiativer til bekæmpelse af ludomani er en lille brik i puslespillet inden for forebyggelse og bekæmpelse af afhængighed, som er et af delmålene under mål 3. Her er det værd at nævne udviklingen af Spilscanneren og etableringen af LudomaniLinjen.



Vi minder vores kunder om at spille med omtanke og stiller blandt andet selvtest og informationsmateriale til rådighed samt giver mulighed for, at kunder kan sætte grænser for deres spil. Og sammen med andre aktører på spillemarkedet sætter vi fokus på, at der findes skyggesider af spil, som man skal være opmærksom på.

Læs mere om vores initiativer inden for ludomani på side 18 til 23.



Mål 17 handler om at bidrage til bæredygtig udvikling gennem deltagelse i partnerskaber på tværs af landegrænser, brancher og sektorer.

Måden vi arbejder på – i partnerskab med andre samfundsaktører for at øge viden, innovation og samarbejde og løfte barren ikke mindst for ansvarlighed – er prioriteret i Danske Spil. Det er en af grundstenene i vores CSR-strategi og en hel konkret målsætning for os.

Det er noget, vi gør og gør hinanden bedre af, og som vi kan blive mere bevidste om at udnytte det fulde potentiale af. I dette års rapport gør vi det ved at give ordet til nogle af dem, vi arbejder tæt sammen med. De kommende år vil vi sætte ekstra fokus på at skabe større impact gennem fokus på strategiske partnerskaber.

Vi støtter FN's principper for bæredygtighed

FN opstiller ti principper for virksomheders arbejde med samfundsansvar og bæredygtighed. Det kaldes FN Global Compact.

De ti principper bygger på internationalt anerkendte konventioner om menneskerettigheder, arbejdstagerrettigheder, miljø og antikorrupition. Det er frivilligt at tilslutte sig principperne.

Danske Spil tilsluttede sig i 2011. Principperne giver et godt udgangspunkt for os til at arbejde med bæredygtighed. De sørger for, at vi kommer hele vejen rundt inden for ansvarlighed i de områder, vores forretning berører. Det drejer sig både om os selv, om vores samarbejdspartnere og vores leverandørkæde.

At støtte de ti principper betyder, at vi indlejrer ansvarlighed i den måde, vi behandler vores medarbejdere på, at vi aktivt forebygger og bekæmper korrupition, at vi respekterer menneskerettigheder og gør, hvad vi kan for at beskytte miljøet.

Alle principper er vigtige. Men vi prioriterer nogle principper højere end andre, fordi de er mere relevante for vores forretning, vores branche og vores placering i verden. Det er især inden for vores tre strategiske områder; ludomani, matchfixing og hvidvask.

Udover det gør fokuserer vi på at nå vores målsætning om at være blandt Danmarks allerbedste arbejdspladser. Og vi forsøger løbende at mindske vores påvirkning af miljøet. Også her kan vi altid blive bedre.

Vores politikker - sort på hvidt

I Danske Spil har vi en række styrende dokumenter og politikker, der beskriver vores holdning og arbejde på nogle vigtige hovedområder. Dokumenterne kan findes på vores hjemmeside.

	Medarbejderforhold	Menneskerettigheder	Miljø	Antikorrupition
CSR-politik	X	X	X	X
Mangfoldighedspolitik	X	X		
Antikorrupitionspolitik	X	X		X
Etisk kodeks for leverandører	X	X	X	X
Code of Conduct for Danske Spils samarbejdspartnere	X	X	X	X
Menneskerettighedspolitik	X	X		
Informations- og Kommunikationspolitik	X	X		
Miljøpolitik (i 2018)			X	

Medarbejderforhold

[læs mere på side 42](#)

Menneskerettigheder

Vi mener

Vi sørger for, at respekt for menneskerettigheder tænkes ind fra begyndelsen, når vi laver nye initiativer og målsætninger, særligt på medarbejderområdet.

Vi gør

I 2015 foretog Deloitte en risikoanalyse af vores praksis på medarbejderområdet med udgangspunkt i FN's retningsgivende principper for menneskerettigheder rettet mod virksomheder. I 2017 har vi implementeret alle anbefalinger. Vi har også revideret vores mangfoldighedspolitik og sat fokus på initiativer, der skal fremme mangfoldighed med fokus på alder og køn.

Persondata

I maj 2018 træder ny lovgivning om databeskyttelse i kraft. Vi er klar. I 2017 har vi blandt andet gennemgået og skærpet vores interne regelsæt, kontrolgrundlaget for vores eksterne databehandlere og vores egne systemer for håndtering af persondata.

Leverandører

Vi ønsker at sikre, at vores leverandører lever op til krav om ansvarlighed. I 2017 har vi fuldt implementeret vores Code of Conduct for eksterne samarbejdspartnere, som konkretiserer disse krav. I 2018 vil vi arbejde mere med leverandør- og kontraktstyring. Både for at reducere risikoen for manglende overholdelse af krav og for at sikre, at vi bedre kan hjælpe vores leverandører til at blive endnu bedre.

Miljø

[læs mere på side 46](#)

Antikorrupition

Vi mener

Korrupition er defineret som misbrug af betroet magt for egen vindings skyld. Vi tager afstand fra alle former for korrupition.

Vi gør

Vores arbejde med at forebygge korrupition er beskrevet i vores antikorrupitionspolitik, som giver retningslinjer til vores medarbejdere på områder som bestikkelse, afpresning, håndtering af gaver og repræsentation, donationer, bedrageri, hvidvask og matchfixing. De to sidstnævnte står meget mere om på side 26-35.

Vores juridiske afdeling uddanner løbende medarbejdere i antikorrupition og rådgiver organisationen samt overvåger hvorvidt vi lever op til gældende regler. I 2017 er vores etiske kodeks for forhandlere og Code of Conduct for samarbejdspartnere implementeret gennem kontrakter. Dette dækker antikorrupition, herunder særligt med fokus på bekæmpelse af ludomani og hvidvask.

Medarbejderforhold

I Danske Spil stræber vi efter at være en af Danmarks bedste arbejdspladser. Intet mindre. Medarbejdernes egne input er en vigtig del af processen.

Vi mener

Hos Danske Spil ønsker vi at tiltrække og fastholde markedets dygtigste medarbejdere med netop den arbejdsglæde, faglighed og styrke, som kan løfte Danske Spil ind i fremtiden. Og vi vil udvikle begejstrede og knivskarpe medarbejdere, der er pavestolte af at være en del af Danske Spil.

Vi gør

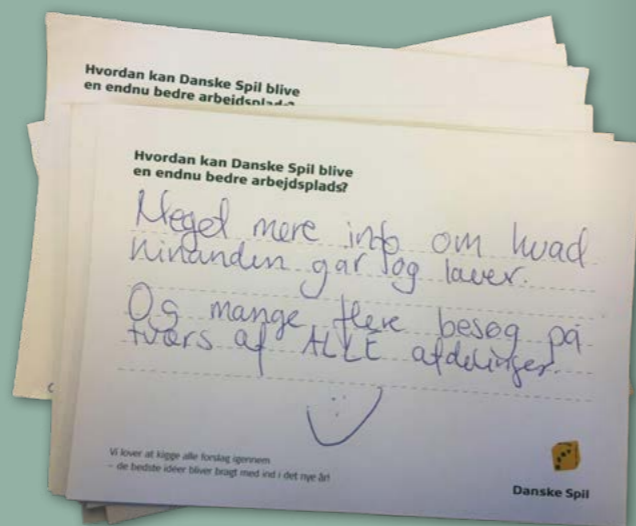
Hos Danske Spil overholder vi naturligvis internationale konventioner og lovgivning inden for arbejdsforhold. Vi inddrager medarbejdere, for eksempel gennem arbejdspladsudvalgene, tilfredshedsmålinger og feedback fra nye medarbejdere. Vi ser løbende på fysiske rammer, personalegoder, trivsel samt medarbejder- og lederudvikling, og hvor vi kan forbedre os for at sikre, at vores arbejdsplads hele tiden afspejler vores værdier og målsætninger.

I spil som Danmarks bedste arbejdsplads

I Danske Spil er der højt til loftet. Her er kollegaer, der vil hinanden langt udover det, et arbejde kræver. Her er vilde og fantastiske projekter. Og en mission udover det sædvanlige.

Derfor tør vi godt melde os på banen som en af Danmarks bedste arbejdspladser. Gennem 2017 har vi sat ekstra fokus på, hvad det vil sige. Særligt ved at spørge medarbejderne, for eksempel:

- At vores adm. direktør inviterede til uformel frokost for alle, der havde lyst, hvor ideer, tanker og refleksioner om Danske Spil som arbejdsplads blev vendt.
- At alle medarbejdere i efteråret blev mødt af et lille kort på deres skrivebord med en opfordring til at udfylde, hvad de synes, der gør Danske Spil til en god arbejdsplads.
- At alle medarbejdere i december kom med ideer til, hvad der kan gøre Danske Spil til en endnu bedre arbejdsplads.



"Den gode kommunikation mellem top og bund. Afstanden virker ikke så stor, som den reelt set er, taget mellemledere osv. i betragtning."

Medarbejder - om styrken ved Danske Spil som arbejdsplads



Nogle af de ord, der går igen, er et højt fagligt niveau, nærværende og professionelt arbejdsmiljø og smilende og hjælpsomme kollegaer. Men også større behov for at dele viden, arbejde på tværs og have endnu mere fokus på medarbejdertrivsel. Det handler i høj grad om alt det, der ikke kan kopieres - om mennesker, og om hvordan man behandler hinanden.

I 2018 vil vi give luft under vingerne til en række af de gode idéer, som medarbejderne har bidraget med.

Forskellighed - ja, tak

I Danske Spil tror vi på, at det er en styrke, at vi ikke alle tænker ens. Ved at trække på alle talenter og dyrke innovationskraften i diversiteten er vi i stand til at levere de bedste produkter og største spilleglæde til vores kunder. Vi definerer diversitet bredt. Det betyder også, at vi altid er åbne for at indtænke mangfoldighed og inkludere minoriteter, når vi rekrutterer og fastholder medarbejdere. Vi arbejder ud fra vores overordnede mangfoldighedspolitik, som vi i 2018 vil gennemgå for behov for justeringer.

Fokus på talent - hos begge køn

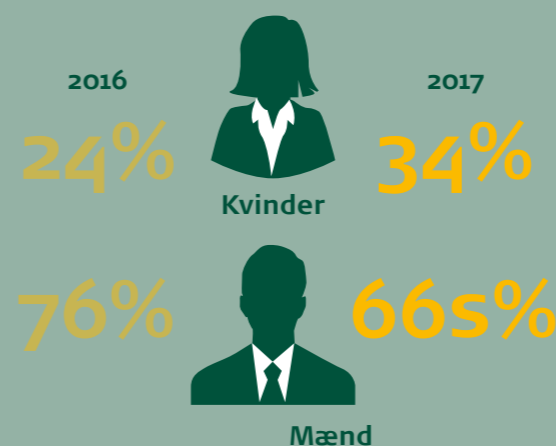
I en virksomhed, hvis kerne er spil, og som beskæftiger sig meget med sport og IT, ser man ofte en overvægt af mænd i flere dele af organisationen. Det kræver et særligt fokus at finde og holde på de dygtige kvindelige talenter, som Danske Spil også har brug for. Danske Spil har derfor som mål i 2019 at have minimum 40 procent kvinder på ledelsesniveau i virksomheden.

Vi sætter ikke mål for kvinder, fordi de er kvinder, men fordi vi er overbeviste om, at mangfoldighed styrker organisationen. Vi tror på, at vi på den måde kan levere den største spilleglæde til vores kunder.

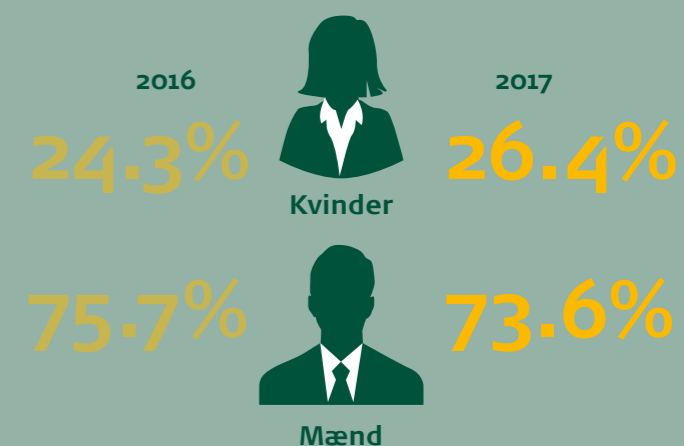
Ved udgangen af 2017 er fire ud af syv medlemmer af Danske Spils koncernledelse kvinder. I hele Danske Spil er der 35 procent kvinder på ledelsesniveau. Her er vi godt på vej, men ikke helt i mål. Vi regner med at se en yderligere effekt af vores målrettede indsats i 2018, men vi er også opmærksomme på, at målopfyldelsen er yderst sårbar over for udsving, da vi har en relativ lille gruppe ledere.

I Danske Spil har vi også som mål, at begge køn er repræsenteret blandt de tre generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen. I 2017 har vi opnået dette med en fordeling på to kvinder og en mand.

Køn i ledelsen



Kønsfordeling i koncernen



Talenter i alle aldre

Fremtidens underholdning og spil kræver den nyeste teknologi, oplevelser og spil, vi slet ikke kender i dag. Og derfor har vi også brug for fremtidens unge.

Vores mål for 2019 er, at minimum 10 procent af medarbejderne er under 29 år. Ved udgangen af 2017 er 20 procent af Danske Spils medarbejdere under 29 år, så målet er allerede indfriet og noget til.

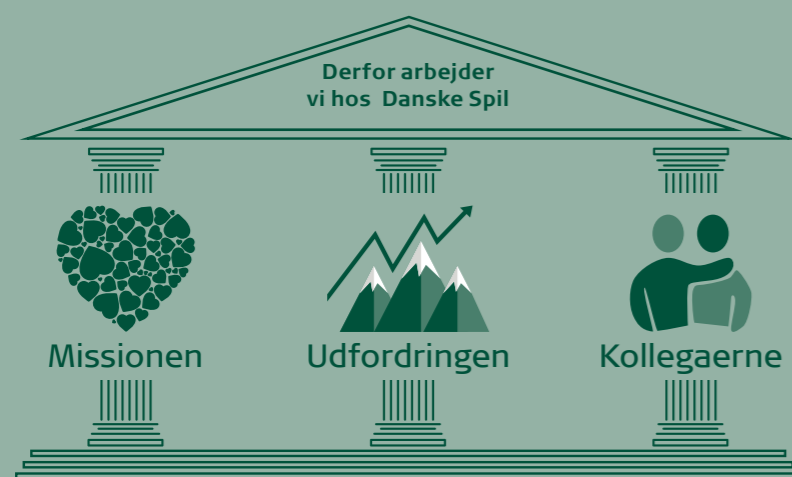
Samtidig tror vi på, at erfaring er guld. Derfor har Danske Spil et mål om at tiltrække og fastholde erfarne medarbejdere.

At dele den gode oplevelse

Vi har i 2017 også spurgt andre, der ikke arbejder i Danske Spil, om, hvad de kender til os som arbejdsplads. Måske ikke så overraskende kan vi se, at rigtig mange kender os som spilleselskab, men derimod ikke tænker på os som en arbejdsplads.

Det vil vi gerne lave om på, så potentielle medarbejdere med en faglig profil, der passer til Danske Spil, kender os. Vi ønsker, at fremtidens kollegaer skal koble vores gule terning til et unikt sted at arbejde, så vi kan tiltrække de medarbejdere, som netop Danske Spil har brug for.

Vi arbejder hårdt med rekruttering og går endnu mere målrettet til værks i 2018 ved at fortælle om Danske Spils mission og formål. Vi er til stede på karrieremesser, samarbejder med universiteter, gymnasier og tekniske skoler, benytter praktikordninger, gentænker vores rekrutteringsunivers og målretter det mod særlige segmenter. Vi benytter sociale medier og udbreder på den måde kendskabet til Danske Spils brand.



Vi er sat i verden for at tjene penge til det danske samfund ved at drive en ansvarlig og konkurrencedygtig forretning.

Vi er hele Danmarks spillemarked og lever af sport, spil og underholdning. Det er ikke kun sjovt, men opgaver som gør dig skarpere end du nogensinde har været før.

Vi tror på, det er holdet, der gør forskellen. Og vi har gjort os særligt umage for at finde de skarpeste kollegaer til dig.

Nye initiativer i 2017

I 2017 tog vi en række nye initiativer for at brande Danske Spil som tiltrækkende arbejdsplads:

- Ændrede design og tekst i jobannoncer
- Lancerede nye film om medarbejdere i Danske Spil
- Satte fokus på nyuddannede og kvinder i rekrutteringsprocessen



Nye spillere på holdet

I 2017 bød vi mange nye velkomne i Danske Spil, hele 132 kollegaer. I IT ansatte vi 70 nye medarbejdere på ganske kort tid. Det lykkedes over al forventning.

Velkommen til!

Det er vigtigt, at nye kollegaer modtages rigtigt. I 2017 har vi effektiviseret vores rekrutteringsproces, som er blevet mere digital og gnidningsfri. Vi har forbedret vores onboardingprogram, som alle nyansatte skal igennem. Her introduceres de for Danske Spils strategi, forskellige afdelinger og arbejdsområder af de kollegaer, som selv har ansvaret i det daglige.

Det samlede onboardingprogram blev evalueret i 2017, og resultaterne var meget positive. Over 80 procent af deltagerne var tilfredse med forløbet, og 95 procent mente, at de havde fået en meget god forståelse for Danske Spils forretning.



Mentorer

I 2017 introducerede vi et nyt mentorprogram for at dele viden, faglighed og livserfaring på tværs af organisationen. Mentorordningen skal hjælpe os til at fremme arbejde på tværs og styrke vores kultur. Resultaterne af de mentorpilotforløb, vi har kørt, har været meget positive, så det vil vi fortsætte med at udbrede i 2018.

Medarbejder- og lederudvikling

I 2017 har vi arbejdet med medarbejder- og lederudvikling inden for specifikke faglige områder. Vi har afholdt teamudviklingsworkshops, haft nye ledere gennem målrettede lederudviklingsforløb og udarbejdet et samlet kursuscatalog målrettet mod lederkompetenceudvikling.



Miljø

Vi mener

I Danske Spil ønsker vi at passe på miljøet. Vi motiverer medarbejderne til miljøbevidsthed og ønsker, at miljøhensyn skal være en del af vores dagligdag. Vi søger at reducere den negative miljømæssige påvirkning af de produkter og serviceydelser, som vi indkøber.

Vi gør

Vi indsamler årlige data på miljøområdet for at skabe overblik over, hvor der er fremdrift, og hvor vi kan gøre mere. Vi kan løbende se en effekt af vores indsats.

Som en virksomhed, der i høj grad leverer digitale ydelser og ikke har decideret produktion, er vores miljømæssige påvirkning begrænset. Men det betyder ikke, at vi ikke skal være opmærksomme på, hvordan vi kan bidrage til bedre fokus på miljøet. Tværtimod.

Vores klima- og miljøpåvirkning handler primært om, hvordan vi bruger vores bygninger.

Vores bygninger er gennemgået i 2017, og bevægelsescensorer, LED-lys og ældre IT-udstyr er udskiftet. Det giver mindre energiforbrug. På el er vores forbrug i 2017 faldet med fire procent. Dette på trods af en relativ stor stigning i antal medarbejdere.

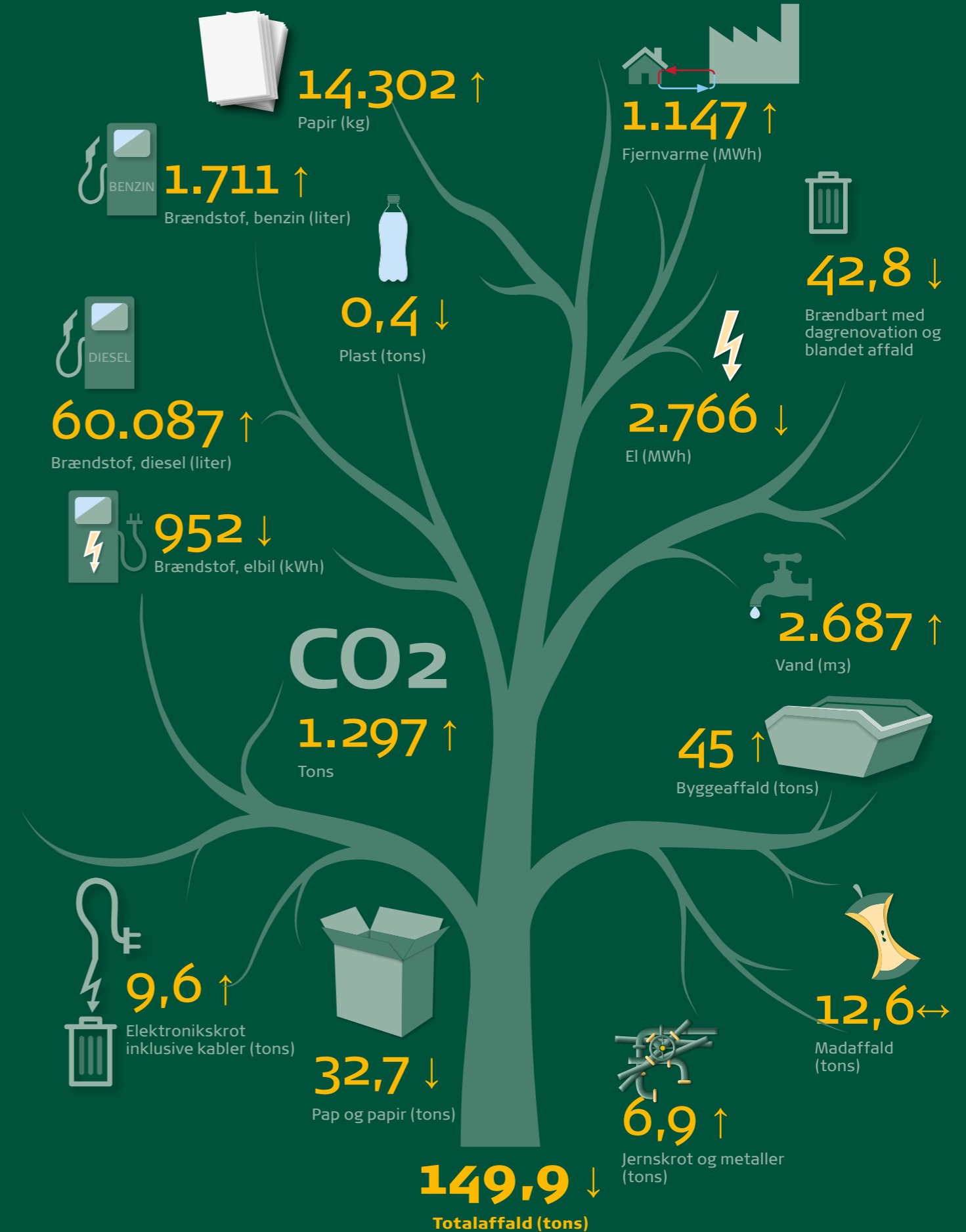
I 2018 vil der være ekstra fokus på forbedringer, når vi går i gang med at udnytte vores eksisterende bygninger og lokaler mere effektivt.

En decideret miljøpolitik har Danske Spil ikke haft tidligere. En sådan vil vi udarbejde i 2018 og aktivere den internt blandt medarbejdere.

Vi samarbejder med en række forskellige leverandører. Dem stiller vi også krav til om at beskytte miljøet bedst muligt. Miljøkrav bliver indarbejdet i kontrakterne.

Nøgletal om forbrug i 2017

På side 48 kan udviklingen i forbrug over de seneste tre år ses.



Overblik over data

Medarbejderindikatorer	2015	2016	2017
Total FTE pr. 31 december	419	465	420
Ansatte pr. 31. december	419	507	443
Nye medarbejdere	73	87	132
Kvinder, total %	25,1	24,3	26,4
Mænd, total %	74,9	75,7	73,6
Ledere, total	43	75	35*
Ledere, kvinder (%)	25,6	26,7	34,3
Ledere, mænd (%)	74,4	73,3	65,7
Generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen, kvinder			2
Generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen, mænd			1
Aldersgennemsnit (år)	45,7	39,5	40,4
Antal medarbejdere under 29 år, total %			22,6
Antal medarbejdere over 50 år, total %			18,5
Arbejdsulykker	1	1	2
Sygefravær (dage per medarbejder)	2,24	2,07	4,8
Medarbejdere, der er ludomanicertificeret			410

Obs: Fra 2017 omhandler tallene for medarbejdere kun Danske Spil A/S og Elite Gaming A/S. I 2015 og 2016 var tal fra datterselskaberne Cego A/S og Swush ApS også inkluderet.

*Topledere og afdelingschefer. I 2016 indeholdt tallet også teamledere.

Forbrug og el

El (MWh)	2.938	2.864	2.766
Fjernvarme (MWh)	1.104	1.066	1.147
Vand (m3)	2.264	2.682	2.687
Brændstof, diesel (liter)	53.192	48.208	60.087
Brændstof, benzin (liter)	940	1.010	1.711
Brændstof, elbil (kWh)	1.200	1.002	952
Papir (kg)	10.712	12.353	14.302
CO ₂ (tons)	1.161	1.128	1.297*

*Vi har benyttet den generelle eldeklaration som baggrund for vores CO₂-beregning: <https://energinet.dk/El/Miljoedeklarationer#Elhandlere>

Affald	2015	2016	2017
Brændbart med dagrenovation og blandet affald (tons)	107	67	42,77
Byggeaffald (tons)	52	35	44,96
Elektronikskrot inkl. kabler (tons)	23	8	9,6
Pap og papir (tons)	27	43	32,7
Plast (tons)	0,5	0,6	0,4
Jernskrot og metaller (tons)	6	5,5	6,9
Madaffald (tons)		9	12,6*
Totalaffald (tons)	228	151	149,93

Obs: Tallene omfatter Danske Spil A/S og Elite Gaming A/S

*I 2016 dækker tallet april-december. 2017-tallet dækker hele året.

LudomaniLinjen

Antal modtagne opkald	437	721	717
Opkald fra pårørende	206	332	324
Opkald fra spillere	231	389	393
Opkald fra mandlige spillere	199	352	360
Opkald fra kvindelige spillere	32	37	33
Henvisning til videre behandling	190	385	234
Antal omsorgsopkald		596	818
Antal gennemførte ludomanitest på GamTest		6.865	7.808

Indikatorer for sikkert spil miljø

Indberetninger til SØIK (spillere på danskespil.dk)	3.742	1.549	2.710*
Indberetninger til SØIK (mistænkelige spil i forhandlerleddet)	164	65	65
Indberetninger om usædvanligt spil (matchfixing)	192	132	**
Meldinger (alarmer udsendt til medlemmer) om usædvanligt spil (matchfixing)			700
Politianmeldelser ved brug af betalingskort	104	99	247

* Som følge af implementering af nyt elektronisk indberetningssystem til SØIK er der en statistisk fejlmargen på ml. 120 og 130 indberetninger.

** Ikke beregnet i 2017 pga. overgang til nyt GLMS-system. Pr. 1/1-2018 registreres indberetninger automatisk og vil rapportes igen fra 2018.

White Cloud

Denne rapport er udarbejdet af Danske Spil i samarbejde med White Cloud.



Denne rapport er trykt hos Kailow

Matchfixing Ludomani Hvidvaske Matchfixing

Kildeliste til CSR-rapport

- 1 Fridberg, T. & Birkelund, J. (2016): Pengespil og Spilleproblemer i Danmark 2005-2016. Udgivet af Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd (VIVE).
- 2 Hing et al. (2014): Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. Journal of International Gambling Studies, volume 14, 2014 – issue 3.
- 3 Center for Ludomani, Dagbehandling Frederiksberg Centret og Dansk Ludomanibehandling
- 4 Spillemyndigheden: <https://spillemyndigheden.dk/hvidvaske>
- 5 Hvidvaskesekretariatet, SØIK
- 6 Hjørtedal, J. og Fester, M. (2016): Matchfixing i Dansk Eliteidræt. Udgivet af Danmarks Idrætsforbund.
- 7 DUF og TNS Gallup (2013): Foreningslivets værdi.
- DGI (2015): Foreningslivet - en vigtig nøgle for samfundet.
- DIF og Danske Spil (2017): Analyse af foreninger som en del af fundamentet under dansk kultur.

