

RAPPORTERING OM ANSVARLIG SPILLVIRKSOMHET 2025

Innholdsfortegnelse

1. Sammendrag	3	7. Andre aktiviteter innenfor området ansvarlig spillvirksomhet	39
2. Innledning	4	7.1. Bevissthet rundt spilleatferd blant ansatte	39
3. Status for Norsk Tippings arbeid med å forebygge spilleproblemer i Norge	5	7.2. Proaktive samtaler (PAS)	39
3.1. Kanalisering og markedsandel	5	7.3. Spillevevt i idretten	41
3.2. Spillepuls-indeks (tidligere Playscan-indeks)	8	7.4. Forskning og forskningssamarbeid	42
3.3. Andre indikatorer	9	7.5. AMP - Ansvarlig markedsføringsprofil	43
3.4. Tapsgrenser	14	7.6. Ansvarlig markedsføring	44
3.5. Pauser og utestengelser	15	7.7. Presentasjoner på konferanser og seminarer	49
3.6. Problemspillmålingen	16	7.8. European Lotteries Responsible Gaming Standard: Resertifisering	49
3.7. Utvikling blant unge spillere - fortsatt en utfordring	17	7.9. Eksterne kontaktmøter	50
4. Utvikling av kasinospill	20	7.10. Gamban - "Pengespillfilter"	51
5. Utvikling av sportsspill	24	7.11. Anti-kampfiksing	52
6. Forbedringer av ansvarlighetsrammeverket i 2025	26	8. Oppfølging av tiltak fra KUD/generalforsamlingen og Lotteritilsynet	53
6.1. Generelt om Norsk Tippings ansvarlighetsrammeverk	26	9. Norsk Tippings vurdering	55
6.2. Lavere grenser for spillere 20-24 år	29		
6.3. Bedre synlighet av pauser og utestengelse	33		
6.4. Insourcing av Playscan til Spillepuls - oppdatering	35		
6.5. Proaktive meldinger (tidligere kalt Spillepuls)	36		

1. Sammendrag

Denne rapporten oppsummerer Norsk Tippings innsats for å forebygge spilleproblemer i 2025 og effekten av selskapets forebyggende arbeid.

På bakgrunn av fjorårets rapport, som pekte på en bekymringsfull økning i kasinospill blant unge menn, har et sentralt mål for Norsk Tipping i 2025 vært å etablere tryggere rammer for spillere under 25 år. Innføringen av lavere tapsgrenser for spillere i alderen 20-24 år fra 1. februar 2025 fremstår, basert på evalueringen, som et nødvendig, målrettet og effektivt tiltak som har styrket beskyttelsen av unge spillere og redusert risikoen for skadevirkninger.

Norsk Tippings ansvarlighetsrammeverk og aktive veiledning av spillere, blant annet gjennom 4 500 proaktive samtaler og 2,9 millioner proaktive meldinger via Spillepuls til 473 000 spillere, har hatt tydelige og positive effekter:

- **Positiv Spillepuls-indeks på 18 369**, som betyr at spillerne har samlet sett beveget seg i grønn retning. Når dette skjer samtidig med økt markedsandel, gir det en god indikasjon på at negative konsekvenser av pengespill i Norge er redusert.
- **Positiv Spillepuls-indeks på 7 811 for aldersgruppen 18-25 år**, som viser at også denne gruppen har beveget seg i grønn retning, til tross for økt forbruk av kasinospill. Dette indikerer at Norsk Tippings ansvarlighetsrammeverk, inkludert innføringen av lavere

tapsgrenser, har hatt en forebyggende effekt.

- **Spillerne senker grensene.** Den gjennomsnittlige månedlige tapsgrensen for alle spillere er i 2025 redusert fra 3 600 kroner til 3 300 kroner. Dette bidrar til økt beskyttelse mot store tap, som kan utløse negative tanker og økt risikofylt spilling.
- **Spillerne taper mindre.** Gjennomsnittlig månedlig tap i de to spillkategoriene med høyest risiko (kasino og sport) viser en svakt fallende trend gjennom året. For KongKasino er månedlige gjennomsnittstapet redusert fra 650 kroner til 581 kroner, og for Oddsen fra 388 kroner til 371 kroner. Selv om endringene er moderate og forventes å flate ut over tid, er dette et positivt tegn i et forebyggingsperspektiv.

I september 2025 økte Norsk Tipping synligheten og tilgjengeligheten av pause- og utestengingsfunksjonalitet i digitale kanaler. Endringen har ført til en betydelig økning i både pauser og utestengninger, og viser at flere spillere som har behov for det, lettere finner tilgjengelige verktøy for å regulere eget spill. Den største økningen av pauser og utestengelser var i kategoriene «alle spill» og «KongKasino».

Norsk Tippings økte markedsandel innebærer at flere spiller innenfor tryggere rammer med bedre forebyggende og skadereduserende tiltak. Resultatene viser at selskapets målrettede arbeid har bidratt til å redusere negative konsekvenser av pengespill i Norge.

2. Innledning

I henhold til Kultur- og likestillingsdepartementets styringskalender skal Norsk Tipping oversende en rapport om ansvarlig spill til Lotteritilsynet innen 1. februar, med kopi til Kultur- og likestillingsdepartementet.

Spilleproblemer utgjør en betydelig samfunnsutfordring, med alvorlige konsekvenser for enkeltpersoner, familier og pårørende. Et sentralt formål med enerettsmodellen er å forebygge de negative konsekvensene av pengespill i Norge. Hensikten med denne rapporten er å belyse Norsk Tippings innsats for å forebygge spilleproblemer, og å vurdere i hvilken grad selskapet lykkes med dette arbeidet.

Norge har et godt regulert pengespillmarked, der over 90 % av spillforbruket skjer innenfor den lovlige og regulerte delen av markedet. Samtidig er det fortsatt konkurranse fra utenlandske spillselskaper uten tillatelse til å tilby pengespill i Norge, særlig innenfor kategoriene kasino og sportsspill. Disse aktørene benytter fortsatt målrettede virkemidler rettet mot det norske markedet, blant annet gjennom affiliatesider, influencere, direkte markedsføring via SMS/epost og eksponering av nettkasino i spillapper og sosiale medier.

De samlede myndighetstiltakene, og Lotteritilsynets oppfølging av disse, bidrar imidlertid til at Norsk Tipping øker sine markedsandeler også innen disse spillkategoriene. Dette er positivt, da det innebærer at spillere som ønsker å delta i disse spillene, gjør det innenfor tryggere rammer med bedre beskyttelse mot negative konsekvenser.

Til tross for denne positive utviklingen gjenstår det betydelige utfordringer, særlig knyttet til kasinospill. Et flertall av problemspillere som kontakter Hjelpelinjen oppgir fortsatt kasinospill fra utenlandske spillselskaper som hovedårsak til sine problemer. Det er derfor avgjørende å videreføre arbeidet med å begrense tilgangen til ulovlige pengespill og å kanalisere spillelysten til tryggere rammer hos Norsk Tipping.

Rapporten gir en samlet fremstilling av utviklingen i Spillepulsindeksen og andre sentrale indikatorer som til sammen gir et godt bilde av hvordan Norsk Tipping lykkes med å forebygge spilleproblemer i Norge. Videre presenteres en oversikt over viktige aktiviteter og hendelser innen ansvarlig spillvirksomhet i 2025, hvordan selskapet har fulgt opp Lotteritilsynets forslag og en helhetlig vurdering av året til slutt.

3. Status for Norsk Tippings arbeid med å forebygge spilleproblemer i Norge

3.1. Kanalisering og markedsandel

For å forebygge spilleproblemer i Norge er det avgjørende å styre befolkningens spillelyst mot et lovlig og ansvarlig spilltilbud. En sentral strategi er å overføre spillere fra ulovlige aktører til Norsk Tipping, også kalt kanalisering. Dette innebærer at spillere flytter hele eller deler av sitt forbruk fra uregulerte tilbydere til Norsk Tipping.

Perioden 2019–2023 var preget av betydelig kanalisering av både spillere og markedsandeler til Norsk Tipping, og denne utviklingen har fortsatt inn i 2024 og 2025, om enn med lavere veksttakt. Det er naturlig at kanaliseringen avtar etter hvert som Norsk Tipping oppnår større markedsandeler.

Myndighetstiltak som begrenser uregulerte aktørers muligheter, kombinert med Norsk Tippings ansvarlige tilbud, har vært avgjørende for denne utviklingen. Selv om veksten avtar, velger stadig flere nye spillere Norsk Tipping når de begynner med sport- eller kasinospill.

Det er godt dokumentert at andelen problemspillere er høyere blant dem som spiller hos de utenlandske spillselskapene enn dem som spiller hos Norsk Tipping. Dette innebærer økt risiko for

spilleproblemer ved spill hos utenlandske aktører.

Kanaliseringen medfører at Norsk Tipping får flere spillere med risikofylt spilleatferd. Mange av disse har allerede et kundeforhold, eksempelvis gjennom lotterispill, og kan fremstå som lavrisikospillere frem til de flyttet forbruk av sport- og kasinospill til Norsk Tipping. Når selskapet får bedre oversikt over kundens samlede spilleaktivitet, vil verktøy som Spillepuls gi en mer presis risikovurdering og flytte status fra grønn til rød.

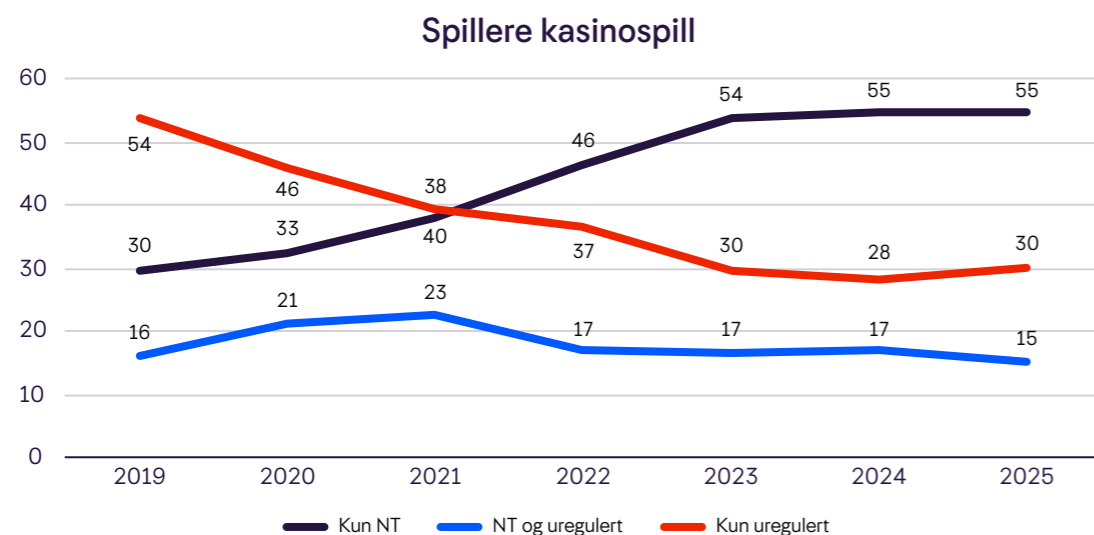
Det forventes derfor at antallet røde spillere øker som følge av kanalisering fra uregulerte aktører. Nye spillere i disse spillkategoriene uten tidligere kundeforhold vil også ofte få gul eller rød Spillepuls-status relativt raskt. Omfanget av kanalisering er derfor et vesentlig aspekt ved vurderingen av Norsk Tippings arbeid med å forebygge spilleproblemer.

For å måle omfanget av kanalisering benytter Norsk Tipping blant annet markedstrackere, som er regelmessige markedsundersøkelser. Disse måler befolkningens spillevaner og forbruk, både på landsnivå (landsrepresentativt) og innen ulike spillkategorier. Undersøkelsene gjennomføres av markedsanalyseinstituttet Kantar på vegne av Norsk Tipping.

Utviklingen i markedsandel, målt som andel av GGR (Gross Gaming Revenue), må sees i sammenheng med ansvarlighetstiltak som tapsgrenser, som aktivt begrenser omsetningen. Uten slike tiltak ville Norsk Tippings markedsandel vært høyere.

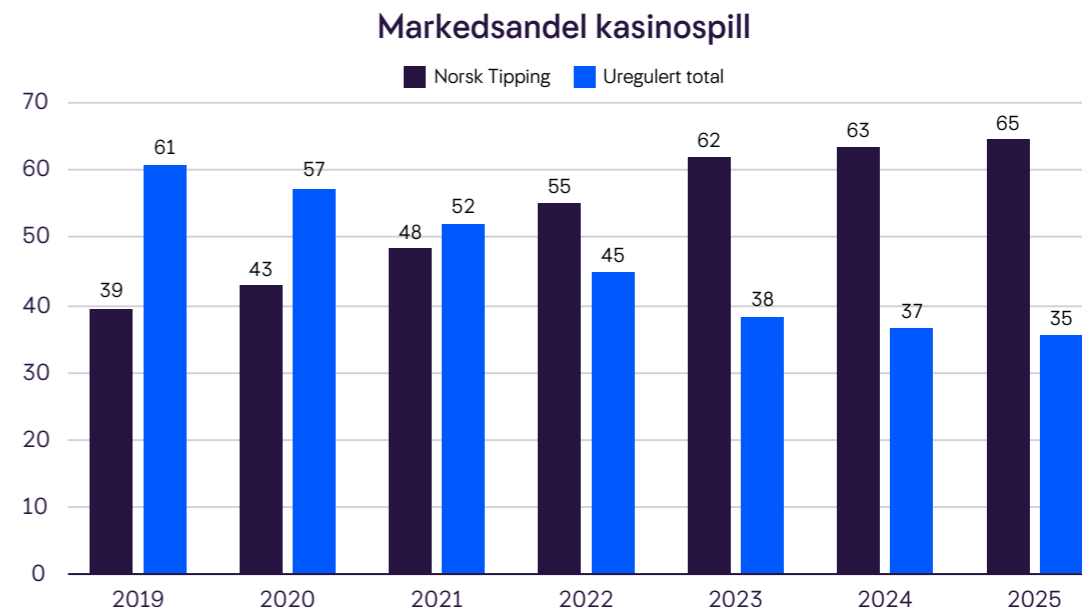
Figuren under viser at andelen av kasinospillere som spiller kun hos Norsk Tipping har hatt en økende trend de siste årene. Denne veksten var sterk i perioden fra 2019-2023, mens veksten har avtatt noe igjennom 2024 og 2025. Samtidig har andelen som kun spiller hos uregulerte aktører falt fra 46 % i 2020 til 30 % i 2025.

Særlig myndighetstiltak og tilbaketreking av utenlandske aktører fra det norske markedet har bidratt til denne utviklingen. Dette gjør at spillere flytter seg til Norsk Tipping når tilbudet fra utenlandske spillselskap som ikke har tillatelse til å tilby pengespill i Norge, blir mindre tilgjengelig.



Figur 1. Spillerutvikling innenfor kasinospill

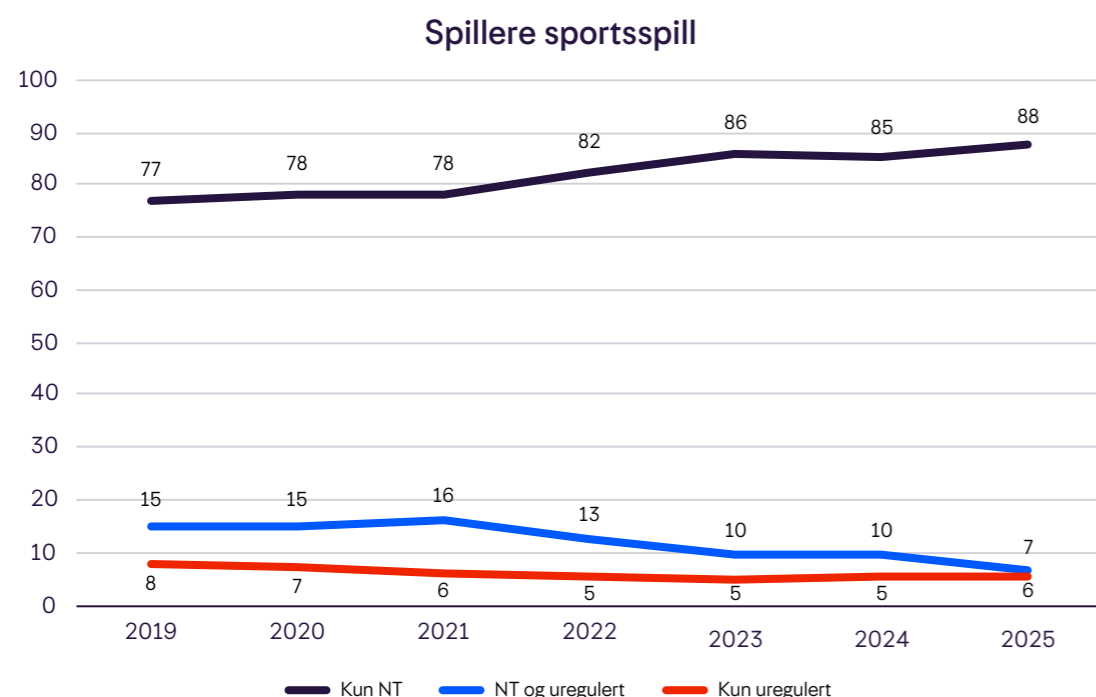
Figur nummer to viser samme trend når det gjelder utviklingen av markedsandel målt i kroner.



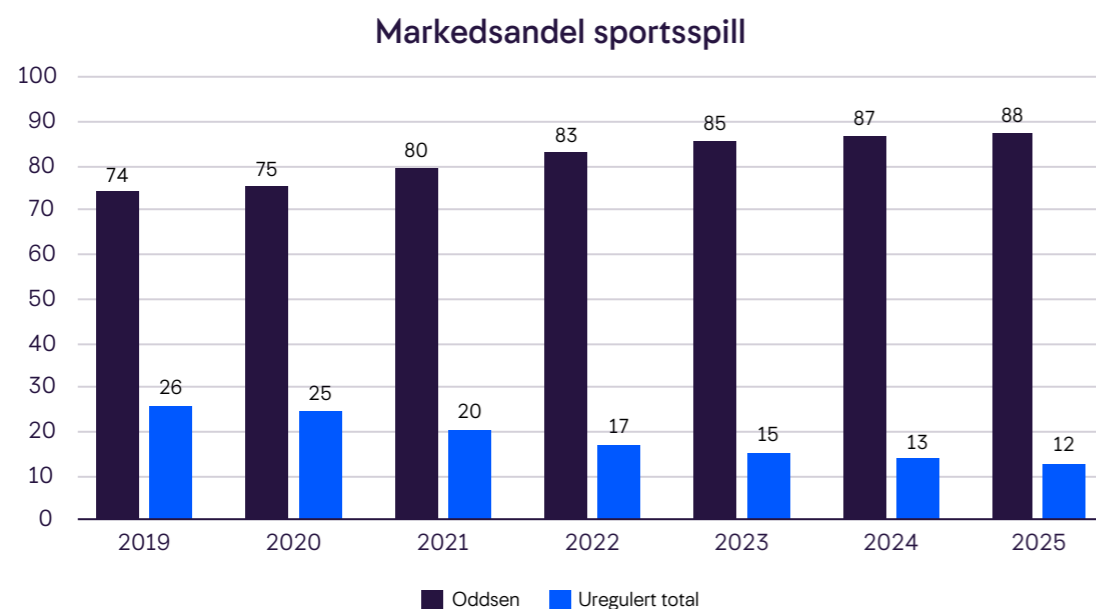
Figur 2. Utvikling av markedsandel innenfor kasinospill.

Norsk Tippings markedsandel innen kasinospill har økt fra 43 % i 2020 til 65 % i 2025.

Innen sportspill har både andel spillere og markedsandel økt de siste årene, med sterk vekst fra 2019 til 2023. Veksten har vært noe flatere enn for kasino, ettersom Norsk Tipping allerede har en stor markedsandel. En svak vekst i 2025 indikerer fortsatt forflytning av spillforbruk fra uregulert marked til Norsk Tipping.



Figur 3. Spillerutvikling innenfor sport



Figur 4. Utvikling av markedsandel innenfor sport

Markedstrackerne viser at kombinasjonen av myndighetstiltak og et tilstrekkelig attraktivt spilltilbud kanaliserer både spillere og forbruk fra uregulerte aktører til Norsk Tipping. Dette gir et godt grunnlag for å redusere omfanget av spilleproblemer i Norge, men det medfører også at Norsk Tipping får flere røde spillere med en risikofylt spilleatferd. Det er som nevnt, viktig å ha med seg dette perspektivet når en skal vurdere utviklingen av antall røde spillere og rød omsetning hos Norsk Tipping.

I tillegg til kanaliseringsrapporteringen fra markedstrackerne, gjennomfører Norsk Tipping jevnlig målrettede kanaliseringsundersøkelser blant sine nye kunder for å kartlegge årsakene til at de begynner å spille hos Norsk Tipping. Gjennom 2024 har det vært en markant økning i unge kunder som starter med kasinospill (se også [kapittel 3.7](#)), denne veksten avtar noe i 2025.

Den siste undersøkelsen fra januar 2025 viser at kanaliseringskraften fortsatt er sterk, spesielt blant unge kunder: Omtrent 30 % av nye kasinokunder oppgir at de har valgt Norsk Tipping fordi det har blitt vanskeligere å spille hos uregulerte aktører. Videre viser undersøkelsen at rundt 50 % av de nye kundene på KongKasino er unge spillere som aktivt oppsøker Norsk Tipping for å spille KongKasino, selv uten erfaring fra uregulerte aktører. Dette tolkes som en form for kanalisert spillelyst, hvor Norsk Tipping fungerer som et ansvarlig alternativ. I tillegg oppgir 20 % at de startet å spille fordi de oppdaget tilbudet i Norsk Tipping-appen.

3.2. Spillepuls-indeks (tidligere Playscan-indeks)

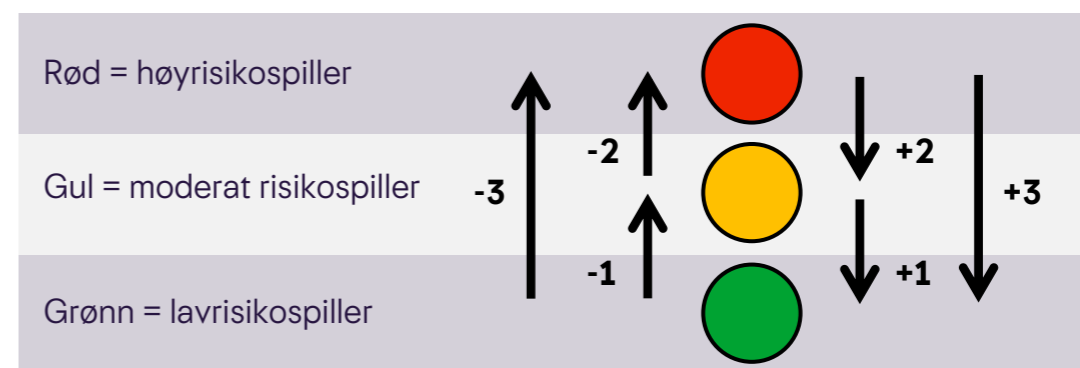
3.2.1. Beskrivelse av modellen

Spillepuls har nå tatt over Playscan-modellen som er et analyseverktøy som måler endringer i spilleatferd i form av risiko for å utvikle problemer med spill. Modellen analyserer data for hver spiller fem uker tilbake i tid, og en må ha spilt for minst 500 kroner i løpet av de fem ukene for å bli analysert (disse får statusen grønn).

Verktøyet kategoriserer spillerne i tre kategorier:

- **Rød:** Dette er en høyrisikospiller hvor sannsynligheten er høy for at spilleren opplever problemer med pengespill. Det vil si høy sannsynlighet for å være en **problemspiller**.
- **Gul:** Dette er en moderat risikospiller hvor sannsynligheten er middels for at spilleren opplever problemer med pengespill. Det vil si høy sannsynlighet for å være en **moderat risikospiller**.
- **Grønn:** Dette er en lavrisikospiller hvor sannsynligheten er lav for at spilleren opplever problemer med pengespill. Det vil si høy sannsynlighet for å være en **lavrisikospiller**.

Norsk Tipping bruker Spillepuls-indeksen som en indikasjon på hvor godt selskapet lykkes med å forebygge spilleproblemer. Spillepuls-indeksen måler endringen av Spillepuls-statusen for alle spillerne, det vil si hvor mange som for eksempel går fra å være gul til rød. Alle positive endringer (bevegelse i grønn retning) får pluss-poeng, mens alle negative endringer (bevegelse i rød retning) får minus-poeng, som vist i figuren under.



Figur 5. Poengangivelse i Spillepuls-indeksen

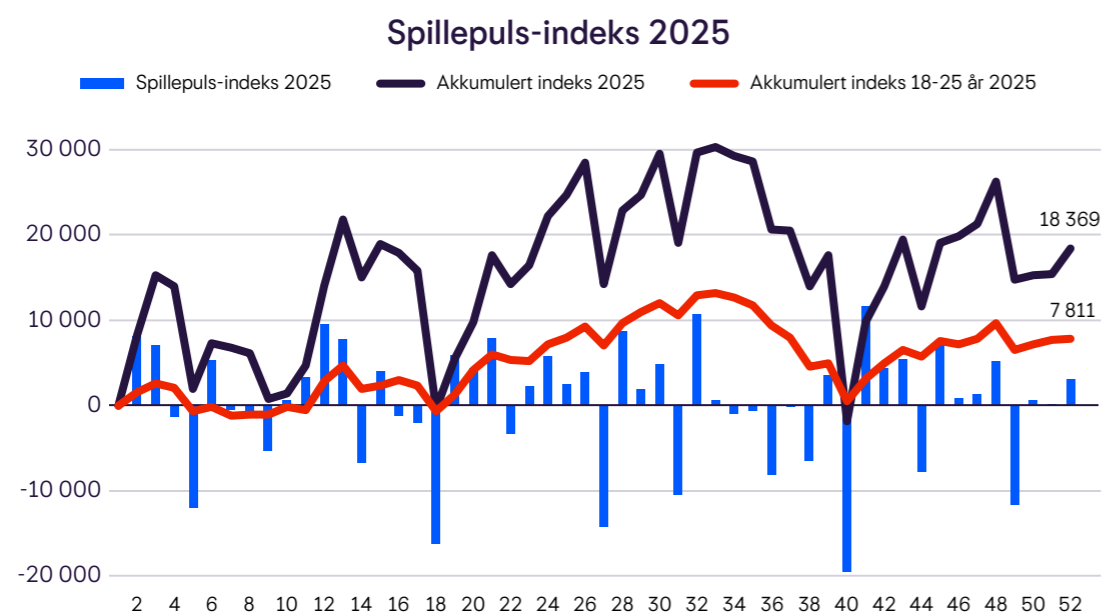
En Spillepuls-indeks > 0 betyr at flest bevegelser skjer i grønn retning, mens Spillepuls-indeks < 0 , betyr at flest bevegelser skjer i rød retning.

Det er viktig å ha med seg i tolkingen av Spillepuls-indeksen at de fleste spillerne har en sunn og stabil spilleatferd og endrer ikke risikoatferd i løpet av året. I løpet av året er det totalt cirka 12 % av spillerne som har endret sin Spillepuls-status.

3.2.2. Spillepuls-indeksen for 2025

Figur 6 viser den akkumulerte Spillepuls-indeksen (blå kurve) for 2025. Indeksen sluttet på 18 369 ved årsslutt. Dette er et svært godt resultat i et år hvor selskapet fortsatt opplever kanalisering av spillere og hvor kasinokategorien vokser. Det betyr at totalt sett har Norsk Tippings spillere beveget seg i grønn retning i 2025. Når dette skjer samtidig med at selskapet har større markedsandeler betyr det at negative konsekvenser av pengespill i Norge er redusert.

Den lyseblå kurven viser Spillepuls-indeksen for unge spillere (18 - 25 år). Det er gledelig at også den endte positivt på 7 811. Norsk Tipping har hatt ekstra fokus på unge spillere i 2025 som følge av den utfordringen selskapet varslet om i fjorårets rapport. Dette resultatet viser at selskapets tiltak mot denne målgruppen har hatt en forebyggende effekt.



Figur 6. Spillepuls-indeksen for 2025

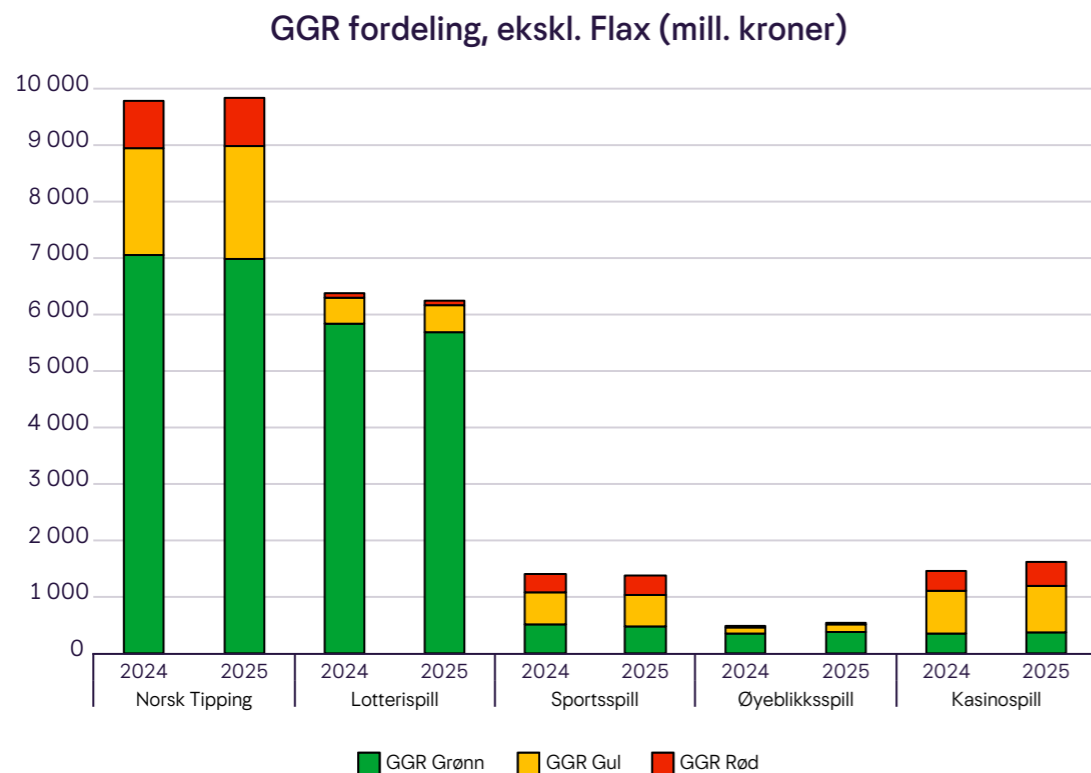
3.3. Andre indikatorer

Norsk Tipping følger kontinuerlig med på også andre indikatorer i tillegg til kanalisering og Spillepuls-indeks.

Eksempler på dette er:

- Fordelingen av grønn, gul og rød GGR (Gross Gaming Revenue = spillinntekter). Dette gir en indikasjon på tyngdepunktet og utviklingen av spillmarkedet.
- Antall aktive røde spillere som gir en indikasjon på omfanget av høyrisikospillere som kan være problemspillere.
- Antall førstegangsrøde som gir en indikasjon på «påfyllet» av nye mulige problemspillere.
- Langvarige røde spillere. Dette er spillere som har vært rød minst 50 % av siste 52 uker.
- Antall stortapere som defineres som de som taper mer enn kroner 10 000 per måned.

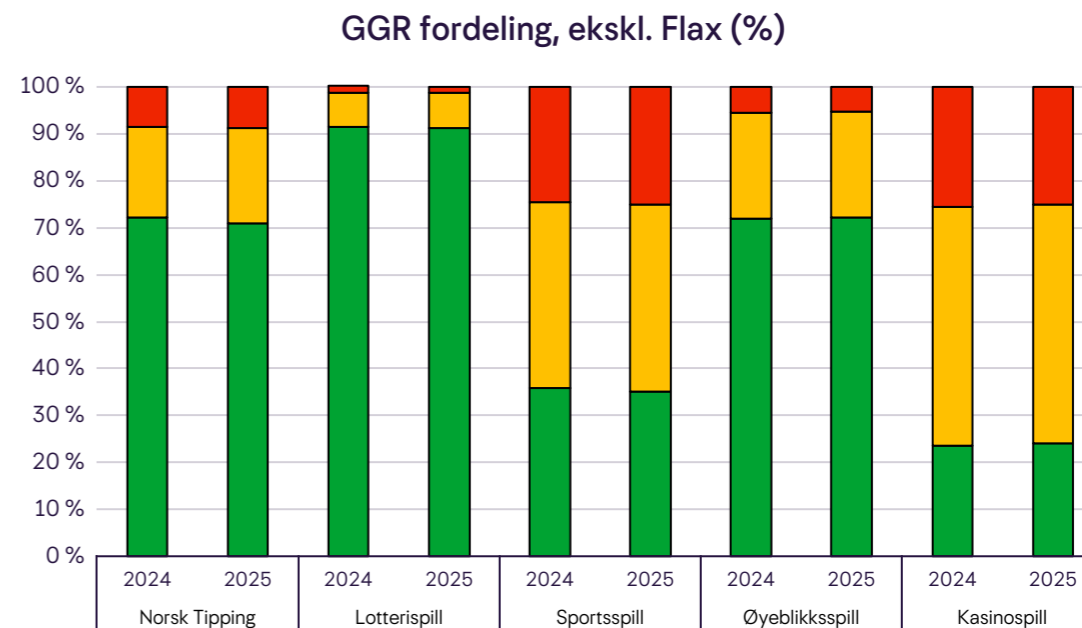
Figur 7 og 8 viser fordelingen av grønn, gul og rød GGR for 2024 og 2025.



Figur 7. Fordeling av grønn, gul og rød GGR for spillkategorier i 2024 og 2025.

Norsk Tipping hadde omtrent samme GGR-resultat i 2025 sammenlignet med 2024 (en liten økning på ca. 0,5 %). Figur 7 viser en liten nedgang for lotterispill og sportspill, mens kasinospill økte med ca. 10 %. Det betyr at det i 2025 har vært en liten forskyvning av tyngdepunktet i spillforbruket mot røde spill. Dette er ikke en ønsket utvikling og kan være et tegn på at lotterispillene ikke oppfattes som attraktive nok hos noen kundegrupper.

Det kan imidlertid parallelt være en reduksjon i det uregulerte markedet som medfører at denne forskyvningen mot røde spill ses kun hos Norsk Tippings andel av markedet, men ikke nødvendigvis i totalmarkedet samlet sett.

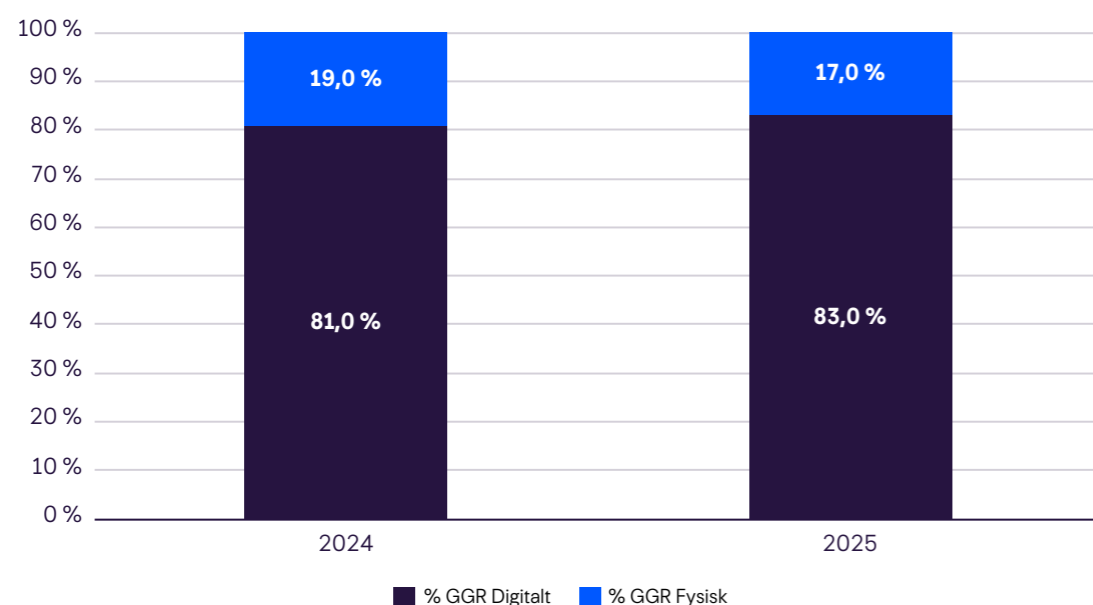


Figur 8. Andel av grønn, gul og rød GGR for spillkategorier i 2024 og 2025.

I figur 8 kan en se en effekt av forskyvningen i spillforbruket, der selskapets andel rød GGR har økt fra 8,5 % til 8,9 %. Også gul GGR har hatt en moderat økning, mens grønn GGR er redusert fra 72,2 % til 71,0 %.

Reduksjonen i grønn GGR kan tyde på at summen av ulike stimulerende faktorer som trender, markedsføring (både synlig og skjult) og andre påvirkningsdrivere, har hatt sterkere effekt for røde spill enn for grønne. Norsk Tipping markedsfører, som kjent, ikke røde spill. Selv om endringen i 2025 er moderat, er den relevant fra et forebyggingsperspektiv. Et sentralt prinsipp i forebygging av spilleproblemer er at mest mulig av spillelysten dekkes av grønne spill, som lotterier. Når det oppdages en slik forskyvning mot spill med høyere risiko, bør det vurderes om det er behov for å styrke stimuleringen av grønne spill kombinert med å fortsette arbeide med å dempe røde spill.

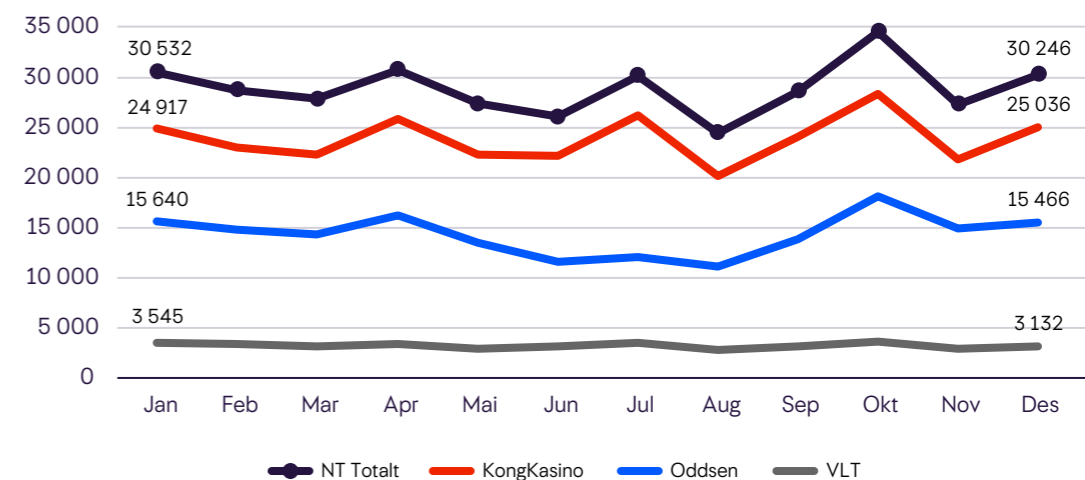
Fordeling av GGR (fysisk/digitalt med fysisk Flax)



Figur 9. Fordeling av fysisk og digital GGR, 2024 og 2025 (inkludert fysisk Flax).

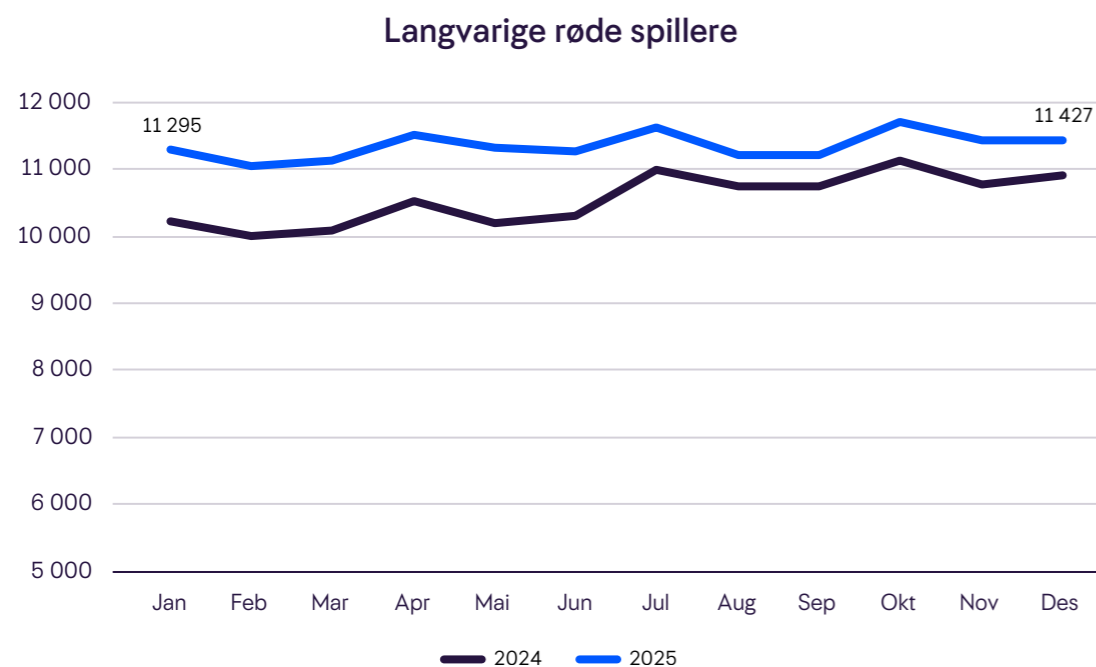
Figur 9 viser at digitaliseringen av forbruket av spill har fortsatt også i 2025, men økningen er mindre enn i 2024. I 2025 kom 83 % av selskapets GGR fra digitale kanaler. Hvis man ser bort fra tall for fysisk Flax, blir den digitale andelen 86,8 %. Det vil si at digitaliseringen av spillere i Norge er kommet langt, men at det er tegn til at den flater ut.

Aktive røde spillere



Figur 10. Antall aktive røde spillere i 2025

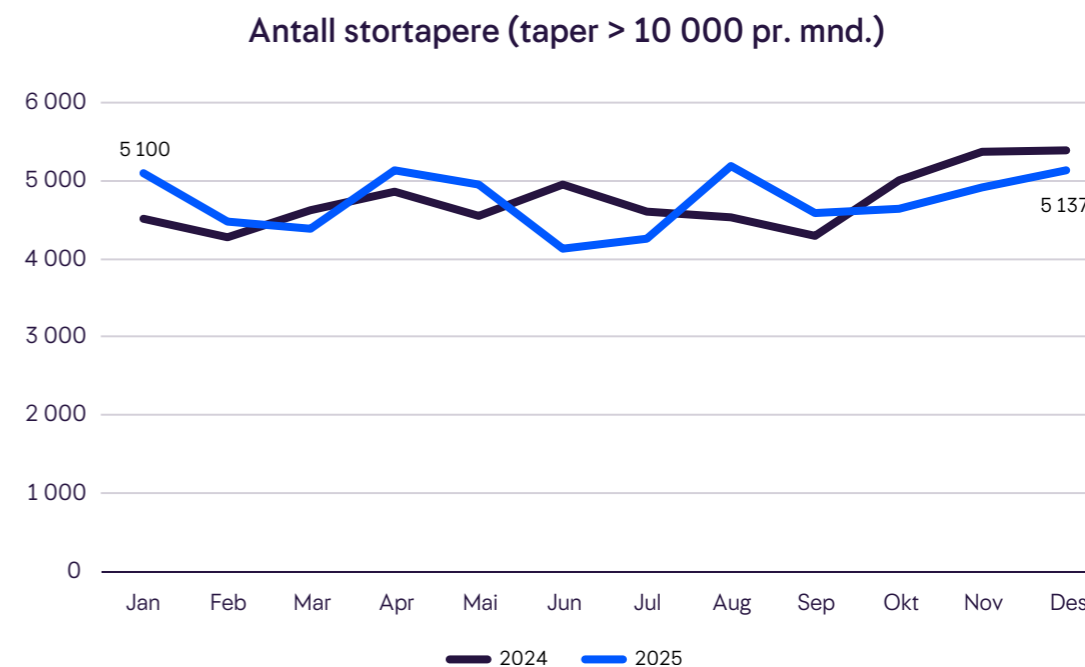
Figur 10 viser en flat trend i utviklingen av antall aktive røde spillerne. Også utviklingen for aktive røde kasinospillere er tilnærmet flat gjennom året. Dette er et bra resultat siden det har vært en vekst i antall spillere på KongKasino og noe kanalisering av spillere fra utenlandske tilbud.



Figur 11. Langvarige røde spillere 2025

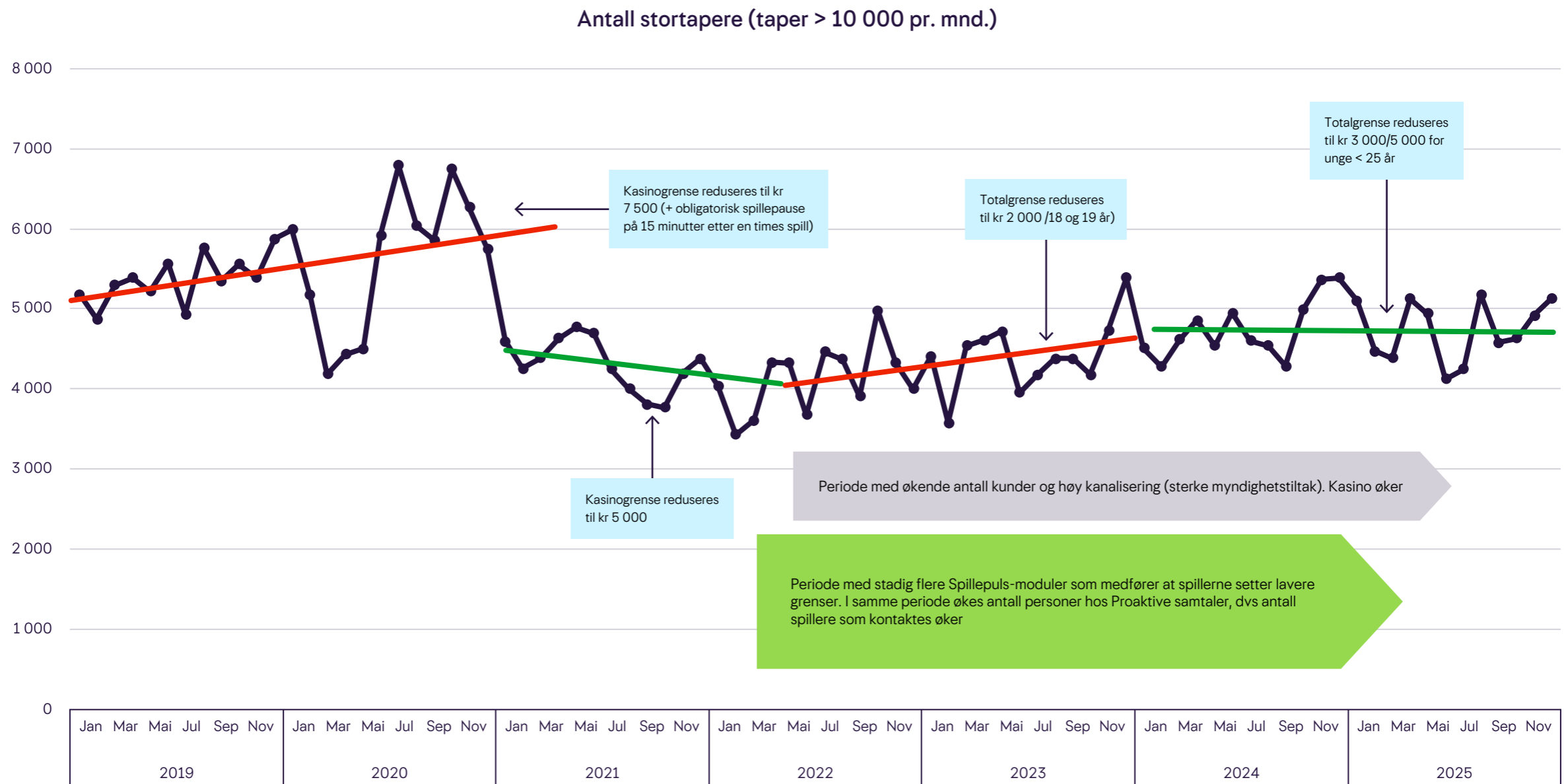
Gjennom flere år på rad har Norsk Tipping opplevd en svak stigende trend for langvarige røde spillere. Selskapet har aktivt forsøkt å påvirke disse spillerne gjennom proaktive samtaler og proaktive meldinger (tidligere kalt Spillepuls-meldinger). Derfor er det positivt at utviklingen i 2025 er tilnærmet stabil.

En annen indikator Norsk Tipping følger med på er antall stortapere, definert som spillere som taper mer enn 10 000 kroner i løpet av en måned. Figur 12 viser utviklingen de to siste årene.



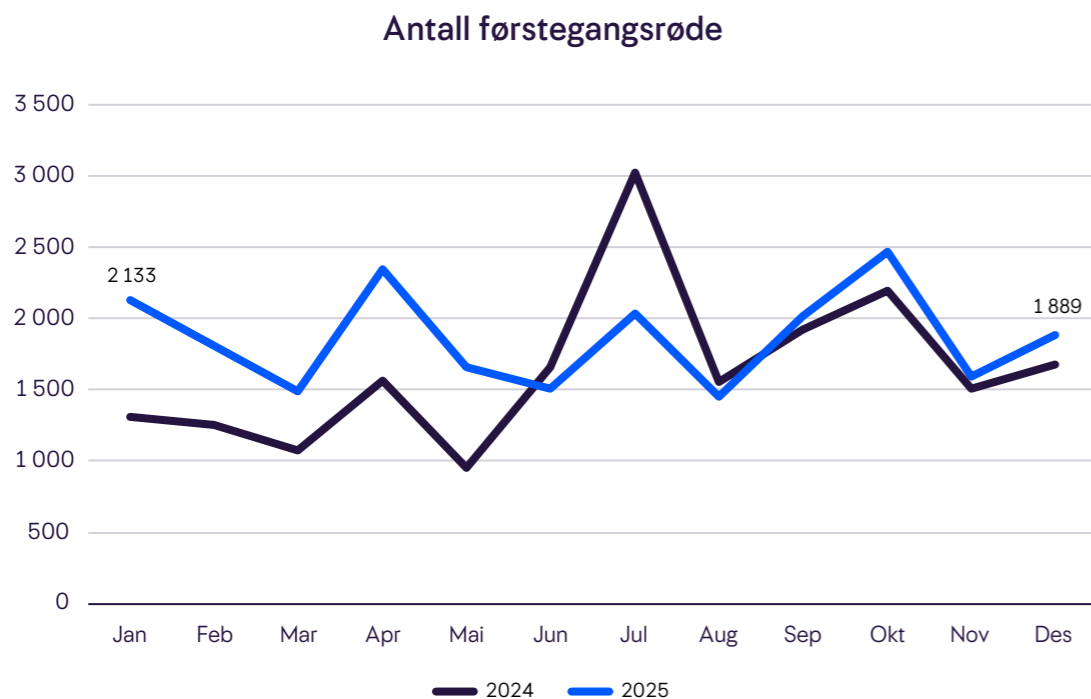
Figur 12. Antall stortapere 2024 og 2025

Over de siste årene er antallet stortapere redusert og holdt stabilt lavt, også i 2025. I samme tidsperiode har Norsk Tipping hatt en høy grad av kanalisering, fått flere kunder og økt markedsandelen betydelig. Spesielt kasinokategorien har vokst mye de siste årene. Figur 13 viser denne utviklingen over tid sammen med innførte tiltak og hendelser i stikkordsform.



Figur 13. Utviklingen av antall stortapere de syv siste årene

Dette viser at ansvarlighetstiltakene virker og at Norsk Tipping klarer å kombinere kundevekst med forebygging av problemspill. Man kan derfor si at når markedsandelen til Norsk Tipping øker over tid uten at antall stortapere øker, er det en god indikasjon på at skadeomfanget av problemspill i Norge er redusert.



Figur 14. Antall førstegangsrøde i 2024 og 2025

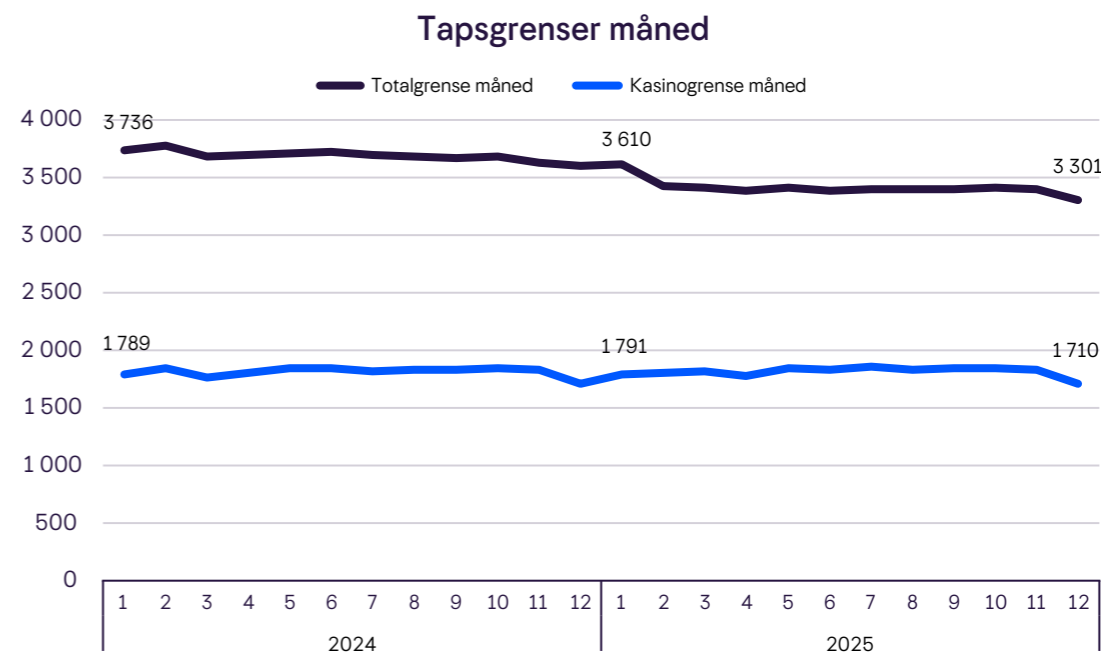
Antall førstegangsrøde er en nyttig indikator å følge med på for å fange opp eventuelle uønskete effekter av spilltilbudet. Det anses som et tilfredsstillende resultat at utviklingen er stabil gjennom 2025, det vil si at «påfyllet» av nye røde spillere ikke har økt.

3.4. Tapsgrenser

Tapsgrenser er et svært viktig forebyggende og skadereduserende verktøy. Se [kapittel 6.1.1](#) for en nærmere beskrivelse av dem. Totalgrensen gjelder for alle spillere og alle spill utenom fysiske Flax-lodd. Maksimumsbeløpet en spiller kan sette sin grense til er kroner 20 000 per måned. Dette beløpet har vært uendret siden innføringen i 2016. De unge spillerne har imidlertid nå følgende lavere maksimalbeløp:

- 18-19 år: 2 000 kroner
- 20-21 år: 3 000 kroner
- 22-24 år: 5 000 kroner

Reduksjonen i figur 15 for februar 2025 skyldes at de lavere grensene (maksimumsbeløp) for de mellom 20 og 24 år ble innført.

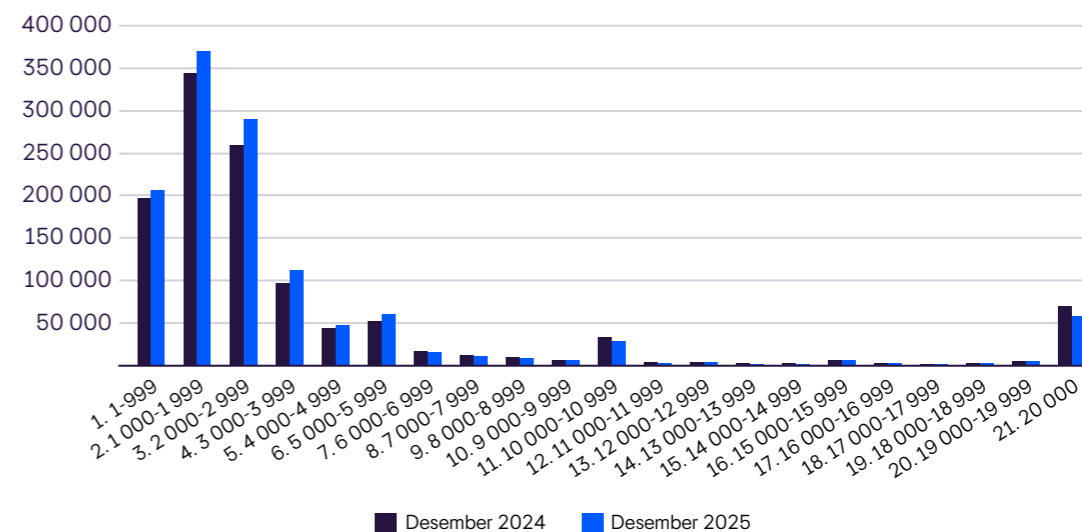


Figur 15. Spillernes gjennomsnittlige tapsgrenser (måned) i 2024 og 2025

Figur 15 viser at de gjennomsnittlige månedsgrensene fortsetter med en fallende trend. Selv om maksimumsbeløpet for totalgrensen er på 20 000 kroner, viser figuren at spillerne i gjennomsnitt setter en moderat grense for seg selv på ca. 3 300 kroner. Dette skyldes at Norsk Tipping over tid har lyktes med å aktivt påvirke spillerne til å sette sunne og realistiske grenser for seg selv. Særlig proaktive meldinger er en viktig årsak til denne reduksjonen. Siden kasinospill er de mest risikofylte spillene selskapet har, er det svært positivt at spillerne gjennomsnittlig har en moderat personlig grense på ca. 1 700 kroner. Moderate personlige grenser er en svært god beskyttelse for spillerne.

Figur 16 gir en oversikt over hvilke grenseintervaller spillerne setter sine personlige grenser innenfor. Trenden er at færre spillere velger høye grenser, mens stadig flere velger grense innenfor de lavere grenseintervallene. Denne figuren visualiserer også tydelig at den gjennomsnittlige personlige månedsgrensen er lav (3 300 kroner) og at det er kun en liten andel spillere som setter høye grenser.

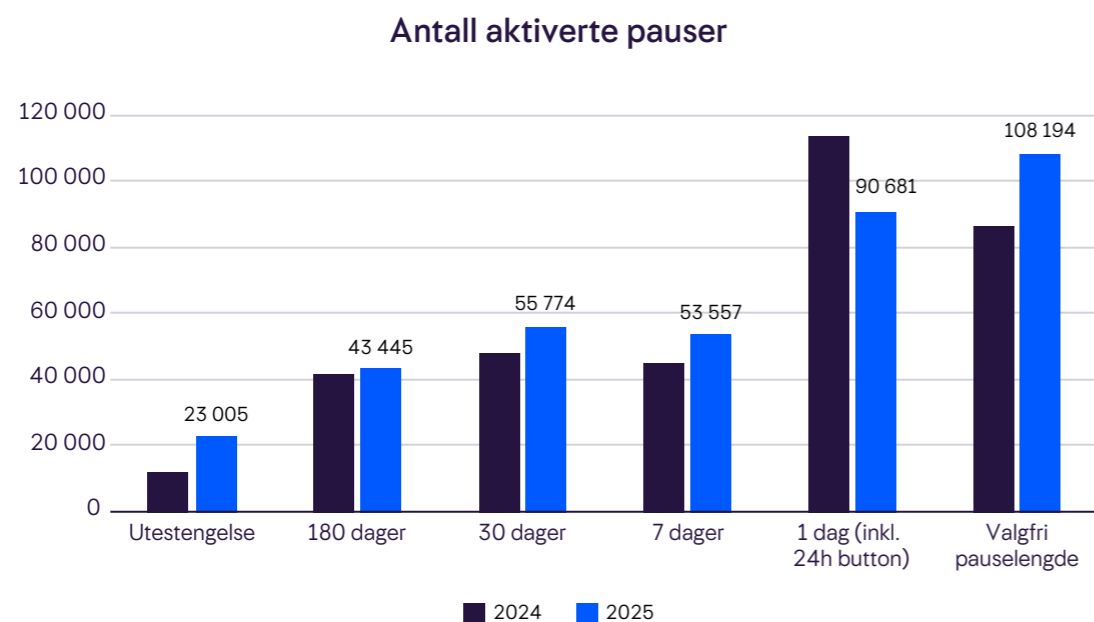
Spillere per grenseintervall



Figur 16. Oversikt over i hvilke intervaller spillernes personlige totalgrense er

3.5. Pauser og utestengelser

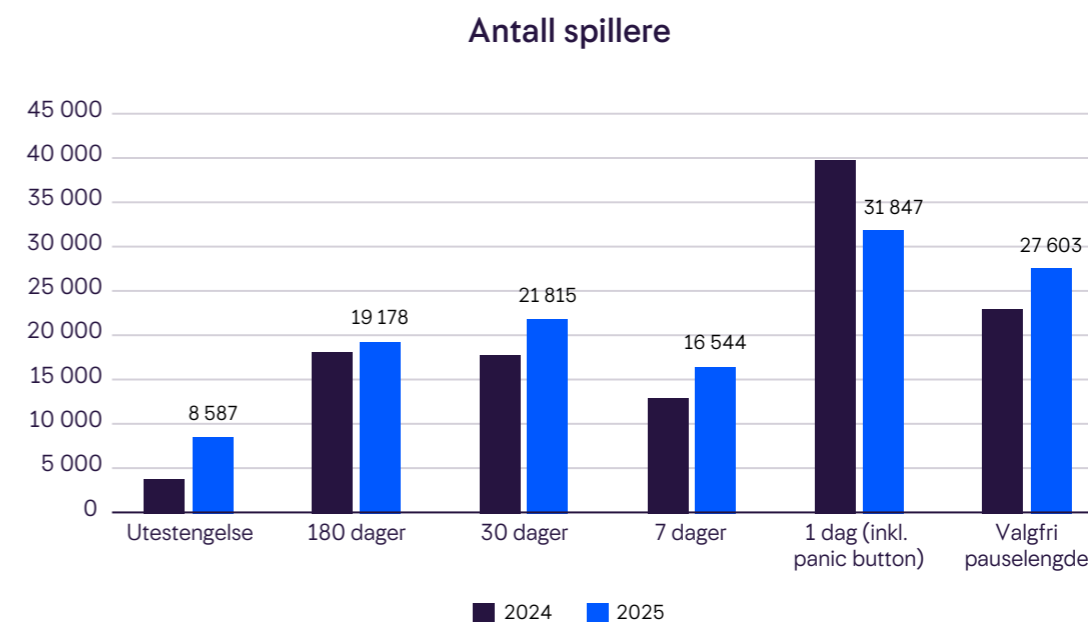
Å kunne ta pause i kortere eller lengre tid fra pengespill er et viktig verktøy for noen spillere. Hos Norsk Tipping kan en ta pause eller stenge seg ute fra enkeltspill, kategorier av spill eller alle spill. Denne funksjonaliteten er bra for spillere som for eksempel ønsker å stenge seg ute fra kasinospill, men ønsker å kunne spille Lotto.



Figur 17. Oversikt over antall aktiverte pauser og utestengelser tatt

Valgfri pauselengde ble innført i 2023 og er nå den mest brukte pausen. Antall utestengelser har økt betydelig i 2025. Dette skyldes endringen med bedre synlighet av utestengelsesfunksjonen som ble lansert i september 2025. Se beskrivelse i eget [kapittel 6.3](#).

Figur 18 viser at antall personer som stengte seg ute i 2025 er doblet sammenlignet med 2024. Mye av økningen skyldes som nevnt den økte synligheten av denne tjenesten.



Figur 18. Oversikt over antall unike spillere som har tatt en eller flere pauser

3.6. Problemspillmålingen

Siden 2021 har Kantar gjennomført en årlig problemspillmåling for Norsk Tipping. Undersøkelsen er representativ for befolkningen, med ca. 5 000 respondenter.

Universitetet i Bergens (UiB) offisielle befolkningsundersøkelse gjøres med intervaller på tre til fire år. Den er en god kartlegging av omfanget av spilleproblemer i Norge. Grunnen til at Norsk Tipping startet med egne målinger, er at selskapet hadde behov for hyppigere indikasjoner på utviklingen i problemspill, for å se om tiltakene selskapet iverksetter har effekt.

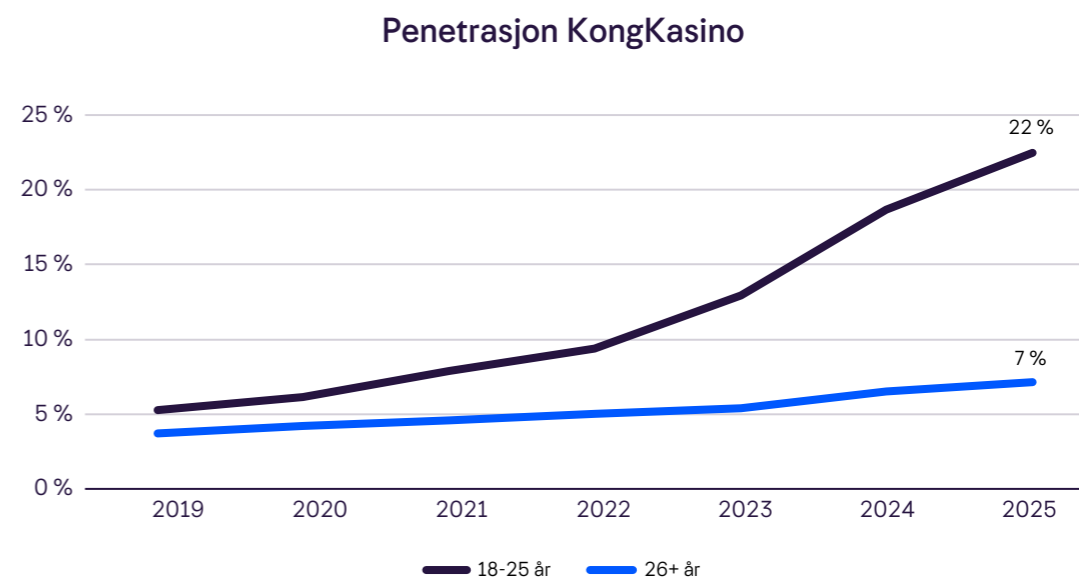
UiB og Kantars undersøkelser gjøres med litt ulike metoder, og kan ikke sammenlignes direkte.

Årets undersøkelse ble utsatt på grunn av den nordiske befolkningsundersøkelsen som Lotteritilsynet er med på å gjennomføre. Norsk Tipping ønsket ikke å forstyrre datainnsamlingen til undersøkelsen, derfor valgte selskapet å utsette datainnsamlingen for problemspillmålingen til april, etter at datainnsamlingen til den nordiske befolkningsundersøkelsen er ferdig.

3.7. Utvikling blant unge spillere - fortsatt en utfordring

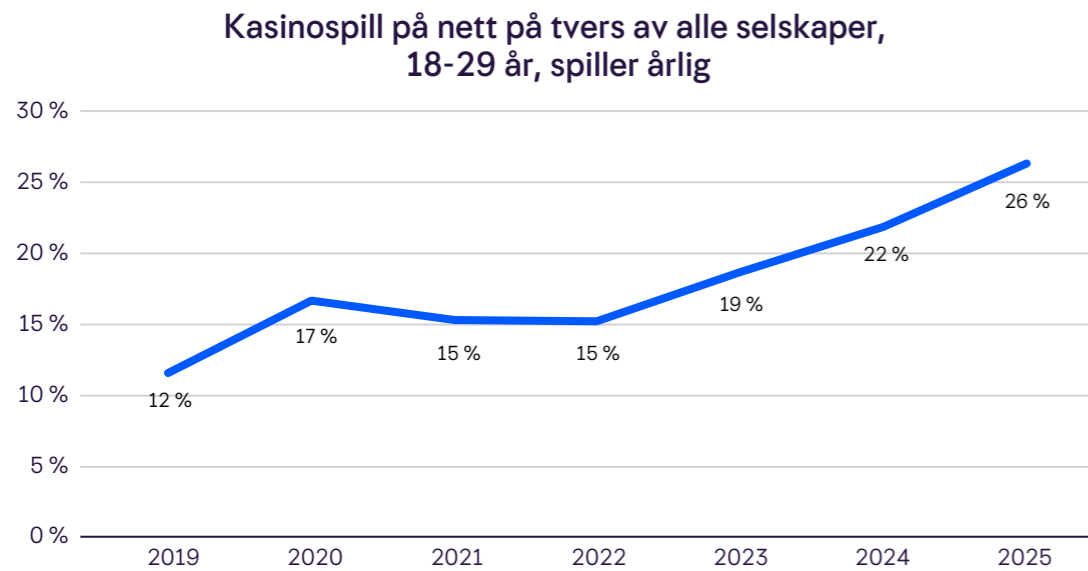
Problemspillmålingen fra 2023 viste en økning på 6 prosentpoeng i moderat risiko- og problemspill blant menn i alderen 16-25 år. Målingen fra 2024 bekrefter denne utviklingen, men viser en flat kurve. En medvirkende årsak er at flere spillere oppgir å spille for mer enn de har råd til, som følge av svekket privatøkonomi i dyrtiden. Problemspillmålingen for 2025 er utsatt til april og vil bli rapportert før sommeren. Den vil gi et bilde av den videre utviklingen igjennom 2025.

Norsk Tipping ser i 2025 en fortsatt økning i kasinospill blant unge, spesielt blant 18-åringene som i større grad enn tidligere registrerer seg for å spille spill i denne kategorien. Det er kjent at en del spillelyst kanaliseres fra uregulerte aktører, men det ser også ut til at nye unge spillere viser økende interesse for kasinospill. Figur 19 illustrerer penetrasjonen av KongKasino i aldersgruppen 18-25 år sammenlignet med resten av befolkningen. Penetrasjonen er tre ganger høyere blant de unge. I tallet på 22 % ligger det at penetrasjonen er 37 % blant unge menn og 8 % blant unge kvinner. Det understreker betydningen av søkelyset på unge menn.



Figur 19. Penetrasjon av KongKasino blant unge vs resten av befolkningen.

I januar 2025 gjennomførte Norsk Tipping en kanaliseringsundersøkelse for å kartlegge hvor stor andel av spillerne som er kanalisert fra uregulerte aktører. Resultatene viser at en betydelig andel unge aktivt søker seg til KongKasino. Dette tyder på at spillere som tidligere valgte uregulerte aktører, nå i større grad velger Norsk Tipping. Samtidig oppgir også mange unge spillere at de begynte å spille fordi de har hørt om det gjennom venner og bekjente, noe som kan bidra til økt rekruttering til kategorien. Penetrasjonen for kasinospill i totalbefolkningen øker fortsatt, noe som er bekymringsfullt.



Figur 20. Spiller kasinospill årlig eller oftere. Penetrasjon i befolkningen for 18-29 år. Landsrepresentativ Markedstracker Norsk Tipping (Kantar)

I 2025 gjennomførte SPILLFORSK ved Universitetet i Bergen en barne- og ungdomsundersøkelse blant 9 000 barn i alderen 12-17 år. Undersøkelsen avdekket at 19 % har deltatt i pengespill, og hele 28 % av guttene (Pallesen et al. 2025). Dette kan i stor grad forklare den økte interessen for kasinospill og penetrasjonsveksten blant unge, både hos Norsk Tipping og i det totale norske markedet. Unge har ofte en høy "inngangsfart" i pengespill når de blir 18 år, dersom de allerede har erfaring fra uregulert pengespill før de er fylt 18 år.

Fokusgrupper og tidligere undersøkelser fra 2024 bekrefter at kasinospill ofte er et samtaleemne i vennegjenger, noe som gir spillene en tydelig sosial dimensjon. Selv om det er positivt at disse kundene velger Norsk Tipping fremfor uregulerte aktører, er det bekymringsfullt at risikopregede spill som kasinospill har

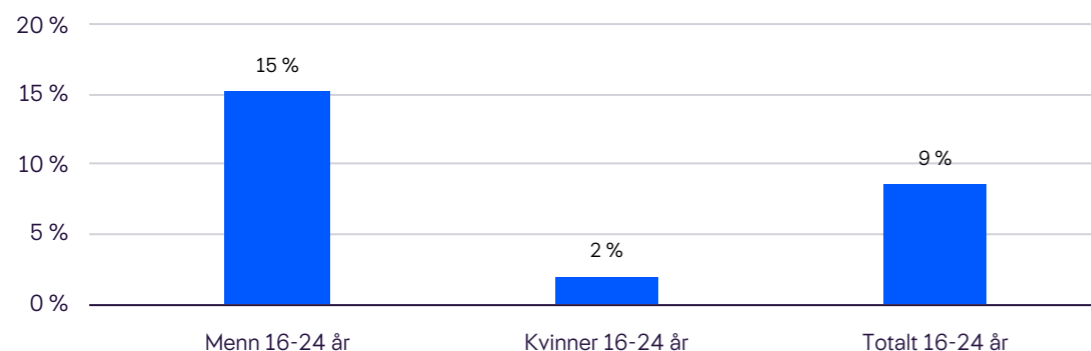
fått en så sentral plass i unges sosiale miljø og at trenden er økende.

Norsk Tipping har analysert årsakene til økningen i problemspill blant unge menn. Et område som har fått oppmerksomhet, er gamingvaner. Innenfor gaminguniverset finnes flere måter å bruke penger på, som kjøp av addons, skins og lootbokser. Lootbokser har et gamblingelement, da innhold og verdi er ukjent ved kjøp. Skins kan også benyttes til gambling på egne pengespillnettsteder, kjent som skinbetting. Her kan man sette inn penger eller bruke skins fra spill for å spille klassiske kasinospill med spillrelatert design. Gevinster er ofte nye skins som kan veksles inn i penger, og tapspotensialet er stort. Flere av disse sidene tillater også personer under 18 år å spille.

En Norstat-undersøkelse fra 2024 viste at 15 % av unge menn mellom 16 og 24 år har gamblet på en skinbetting-side det siste året. Selv om det er gjort lite forskning på området i Norge, viser både Norsk Tippings problemspillmåling og internasjonale studier at denne typen pengespill har sterk sammenheng med utvikling av pengespillproblemer.

Jeg har gamblet via en skin betting side i løpet av det siste året?

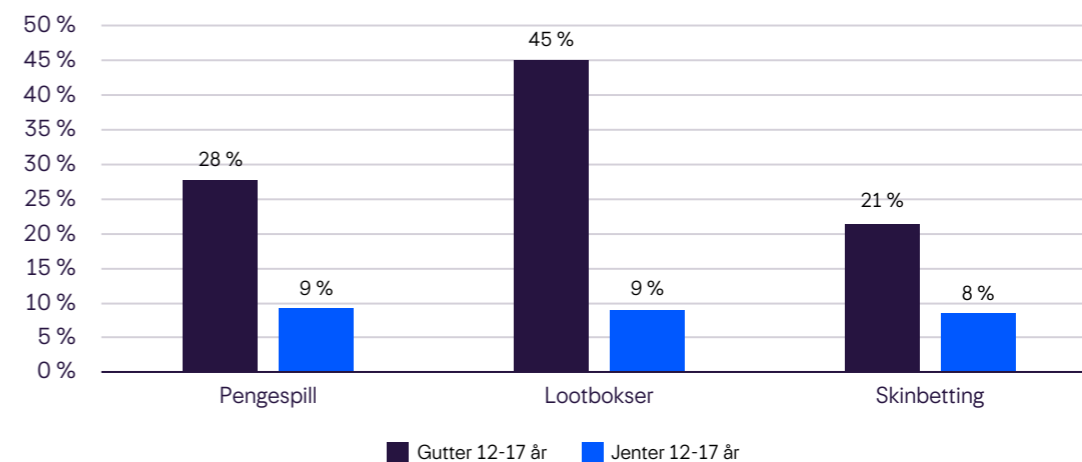
(med skin betting sider menes f.eks CSGoRoll, Clash.gg, CSGO Empire)



Figur 21. Norstat Express undersøkelse skinbetting 2024 16-24 år

Barne- og ungdomsundersøkelsen fra SPILLFORSK i 2025 viser at 21 % av guttene i alderen 12-17 år har deltatt i skinbetting det siste året, og 7 % oppfylte kriteriene for pengespillproblem (Pallesen et al., 2025). Dette underbygger Norsk Tippings bekymring for at barn og unges pengespillaktivitet på risikokategorier som kasinospill og skinbetting, kan bidra til økt risikospill i Norge.

Deltakelse i pengespill, skinbetting og kjøp av lootbokser blant barn 12-17 år i løpet av siste år



Figur 22. Barne- og ungdomsundersøkelsen fra SPILLFORSK. Barn 12-17 år

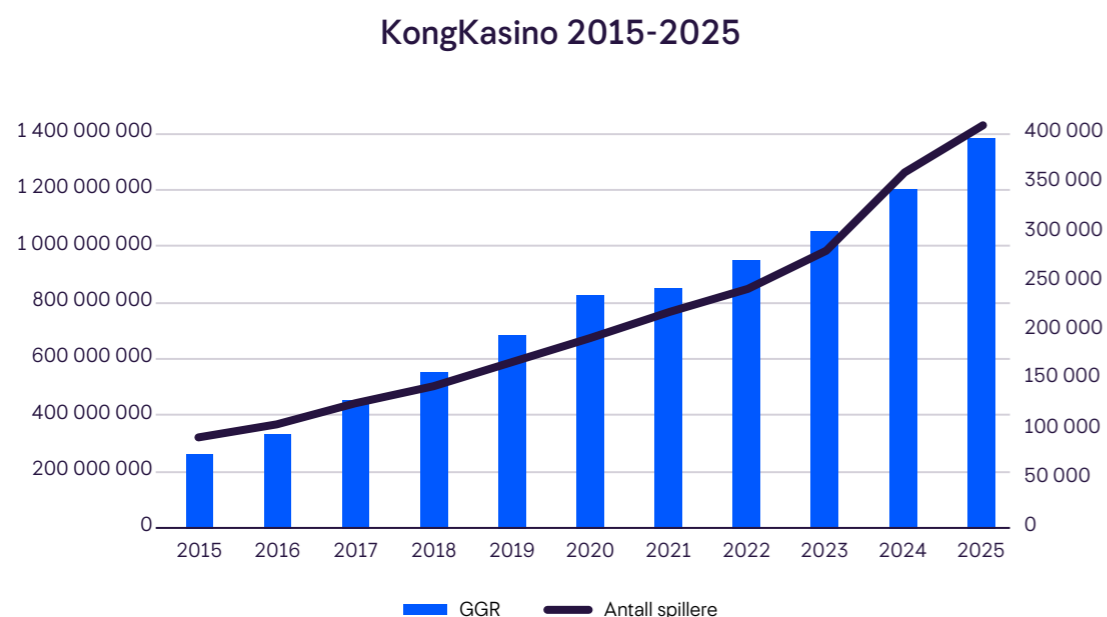
Kasinospill og skinbetting blir ofte livesendt via streamingplattformer som Twitch og YouTube, der influencere spiller for store summer. Dette kan påvirke pengespillinteressen i samfunnet, særlig blant unge. I 2024 avdekket Norsk Tipping en økende normalisering av høyrisikospill som kasinospill og skinbetting blant unge. Stadig flere unge velger slike spill sammenlignet med resten av befolkningen, og trenden økte igjennom 2025.

Problemspillmålingen viser også økt sårbarhet blant unge, delvis som følge av den økonomiske situasjonen. Negative konsekvenser oppstår raskere når økonomien er stram, noe som forsterker risikoen. Når disse faktorene gjør seg gjeldende på samme tid, representerer det en alvorlig utfordring for både Norsk Tipping og samfunnet som helhet ettersom man vet at unge har høyere risiko for å utvikle spilleproblemer.

4. Utvikling av kasinospill

Kasinospill er den spillkategorien som skaper mest spilleproblemer i Norge. Dette er en kategori som har vært i vekst over flere år som figur 22 viser. Derfor har Norsk Tipping et sterkt ansvarlighetsrammeverk rundt denne kategorien. Selskapet har som mål at færrest mulig i Norge skal spille disse spillene, men at flest mulig av dem som gjør det skal spille hos Norsk Tipping. Dette er en komplisert balansegang mellom ansvarlighet, attraktivitet, synlighet og kanalisering.

Figuren under viser at kundeveksten reduseres i sammenlignet med fjoråret, med en prosentvis vekst på 13 % i 2025 mot hele 28 % vekst i 2024. Mye tyder på at 2024 var et spesielt år med tanke på kundeveksten.



Figur 23. Utvikling av KongKasino antall spillere og GGR

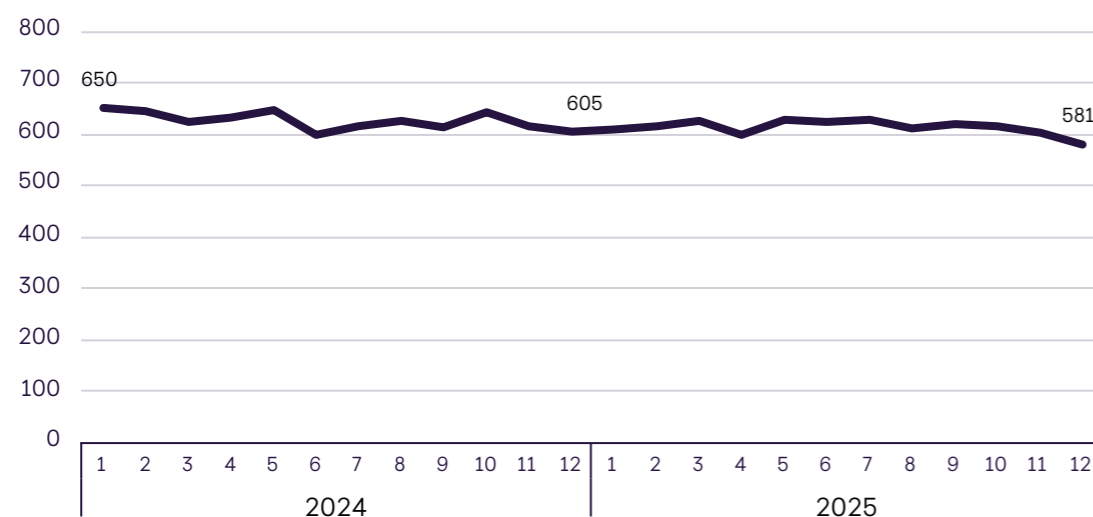
Norsk Tipping markedsfører ikke kasinospill. Likevel har selskapet opplevd vekst i både antall spillere og GGR også i 2025. Dette indikerer at interessen for kasinospill er sterk. Sammen med kanalisering bidrar dette til at Norsk Tippings mål om å dempe kasinospill ikke fremkommer tydelig i figuren over siden både antall kunder og GGR øker i 2025.

Samtidig viser figur 23 at kasinospillernes gjennomsnittlige månedlige tap holdes på et lavt nivå og over tid reduseres. I [kapittel 3.4](#) om tapsgrenser ble det også dokumentert at selskapets interaksjoner med spillerne bidrar til at de setter lavere personlige tapsgrenser. Videre holdes antallet stortapere stabilt på et lavt nivå, slik figur 12 viser.

Samlet sett indikerer dette at Norsk Tippings ansvarlighetsrammeverk har en tydelig dempende og skadereduserende effekt for kasinospill.

Den sterke interessen for kasinospill, kombinert med spillenes avhengighetsskapende egenskaper, understreker betydningen av et sterkt ansvarlighetsrammeverk rundt disse spillene slik Norsk Tipping har etablert.

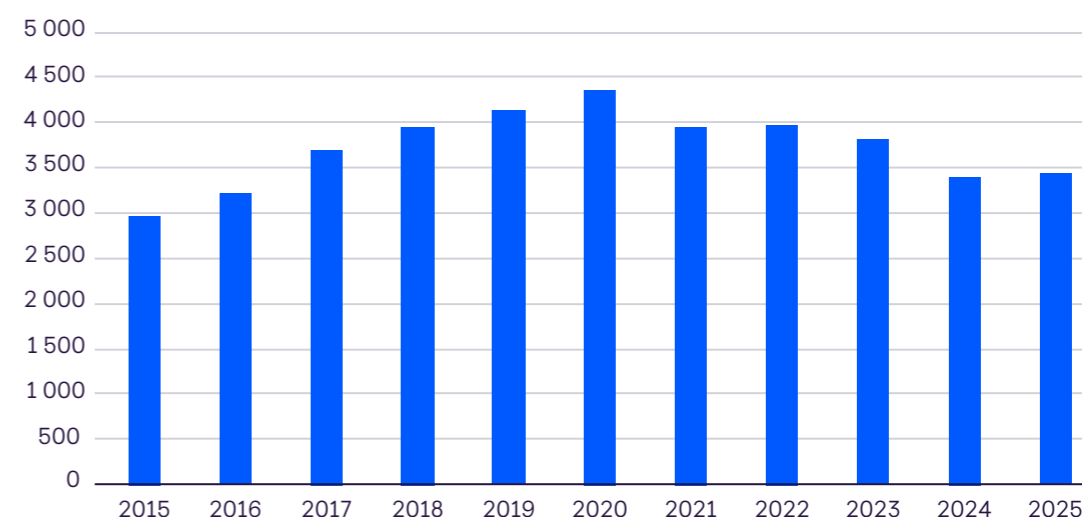
Gjennomsnittstap (GGR) per spiller/mnd - KongKasino



Figur 24. Gjennomsnittstap per måned (GGR) for kasinospillere

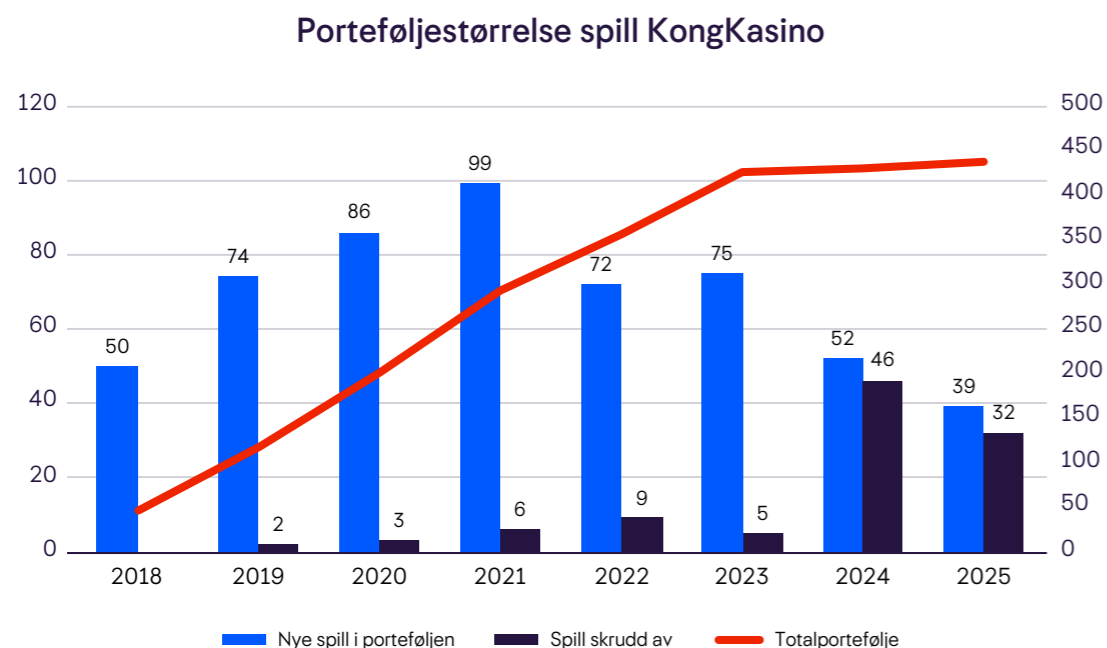
Figur 24 viser at spillernes årlige gjennomsnittstap har hatt en flat utvikling med en svak økning på 99 kroner per år. Grunnen til at et årlig gjennomsnitt kan ha en liten økning mens det månedlige gjennomsnittstapet har en svak nedgang, skyldes en kombinasjon av flere ting som at månedene har variasjon i antall dager, antall spillere og sum GGR.

Gjennomsnittstap (GGR) per spiller/år - KongKasino



Figur 25. Utvikling av gjennomsnittlig årlig tap (GGR) for KongKasino-spillere

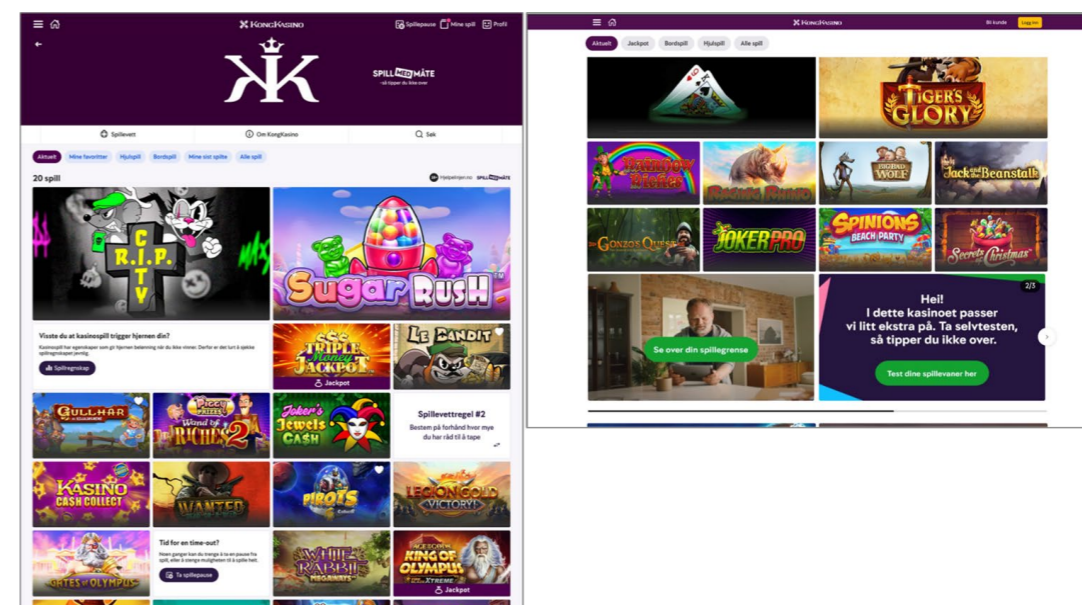
For å opprettholde positiv kanalisering til et regulert pengespilltilbud er produktfornyelse et viktig virkemiddel. I 2025 ble tempoet i produktfornyelsen videreført på et relativt lavt nivå sammenlignet med tidligere år, med 39 nye i KongKasino. Dette vurderes som en balansert tilnærming som ivaretar behovet for kanalisering uten å bidra til unødig økt spillintensitet.



Figur 26. Utvikling porteføljestørrelse for KongKasino

Justert lobby i KongKasino

Det er gjennomført endringer i layouten for KongKasino, der ansvarlighetsbudskap er flyttet fra en egen, avgrenset plassering og i større grad integrert mellom kasinospillene. Budskapene er oppdatert og varieres ved hver innlasting av siden, noe som bidrar til økt synlighet og relevans for spillerne.



Figur 27. Bilde av gammel og ny lobby KongKasino

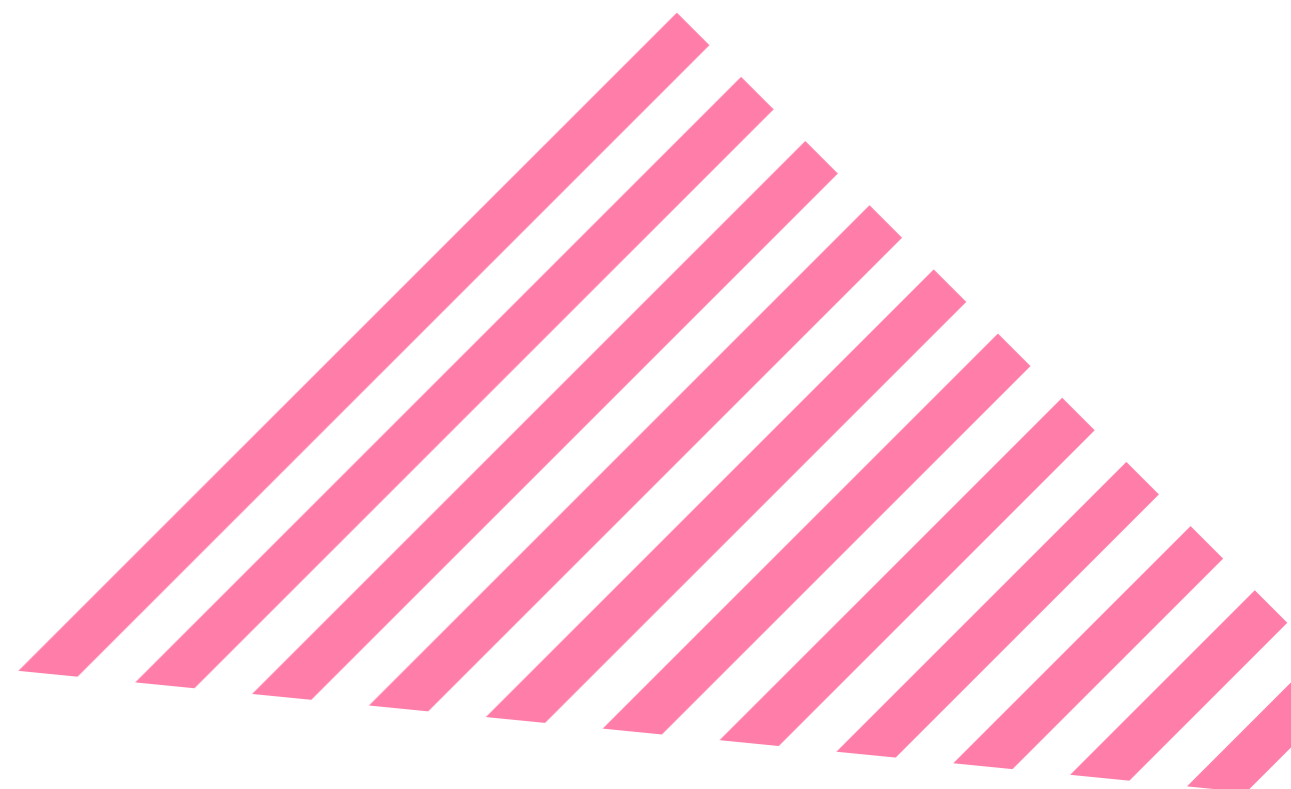
Tabell 1. Forskjeller mellom gammel og ny lobby

Gammel lobby	Ny lobby
Statiske ansvarlighetsbannere plassert i midten	Dynamiske ansvarlighetsbudskap plassert sammen med spillene
Kun ansvarlighetsbannere på førstesiden i lobby	Dynamisk ansvarlighetsbudskap plassert sammen med spillene i alle undermenyer (Aktuelt, Mine favoritter, Hjulspill osv.)

Endringene har ført til en vesentlig økning i eksponeringen av ansvarlighetsbudskap overfor spillere som besøker lobbyen. Effekten vurderes som særlig relevant for spillere med høy spillfrekvens, som i større grad benytter undermenyene «Mine favoritter» og «Sist spilte», hvor ansvarlighetsbudskapene nå fremstår tydeligere og mer integrert.

I tillegg er følgende tiltak i kasinokategorien gjennomført i 2025:

- Etablert kontinuerlig monitorering av sentrale spillparametre, herunder varighet på spill, for å styrke ansvarligheten i kasinospillene.
- Gjennomført analyser av kunders bevegelsesmønstre fra Norsk Tippings forside og inn i kasinospill, med mål om å begrense unødig rekruttering til kasino.
- Avholdt workshop for utforming av ny kasinolobby, med særlig vekt på hensynet til yngre spillere.
- Videreført forvaltning og videreutvikling av «fartshumpen» inn til KongKasino, som ble lansert i 2024.

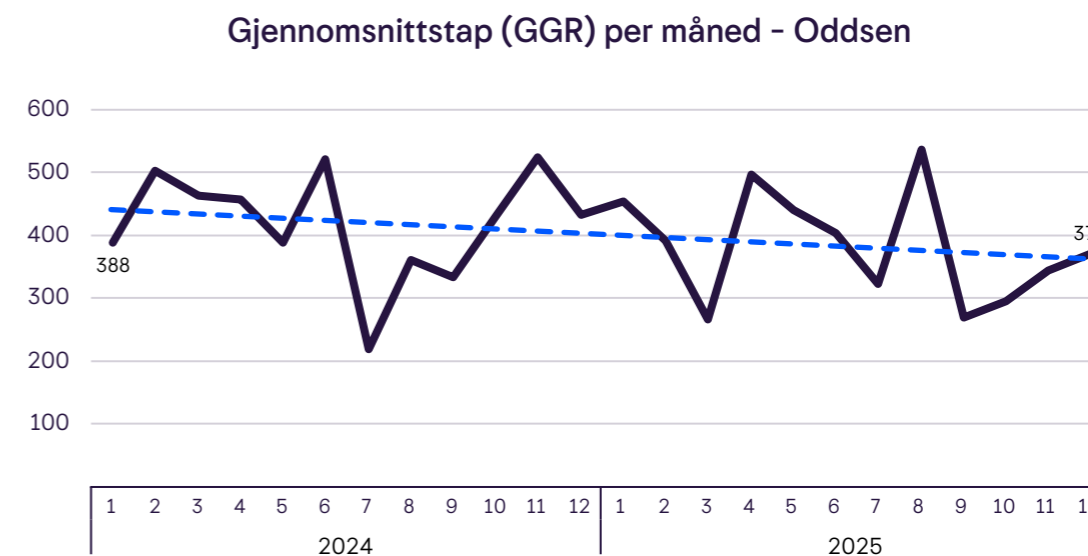


5. Utvikling av sportsspill

Etter kasinospill er det odds- og liveoddsspill som er nummer to i statistikken til Hjelpelinjen over spill som skaper spilleproblemer. Sportsspill er derfor også en viktig kategori i forbindelse med å forebygge spilleproblemer.

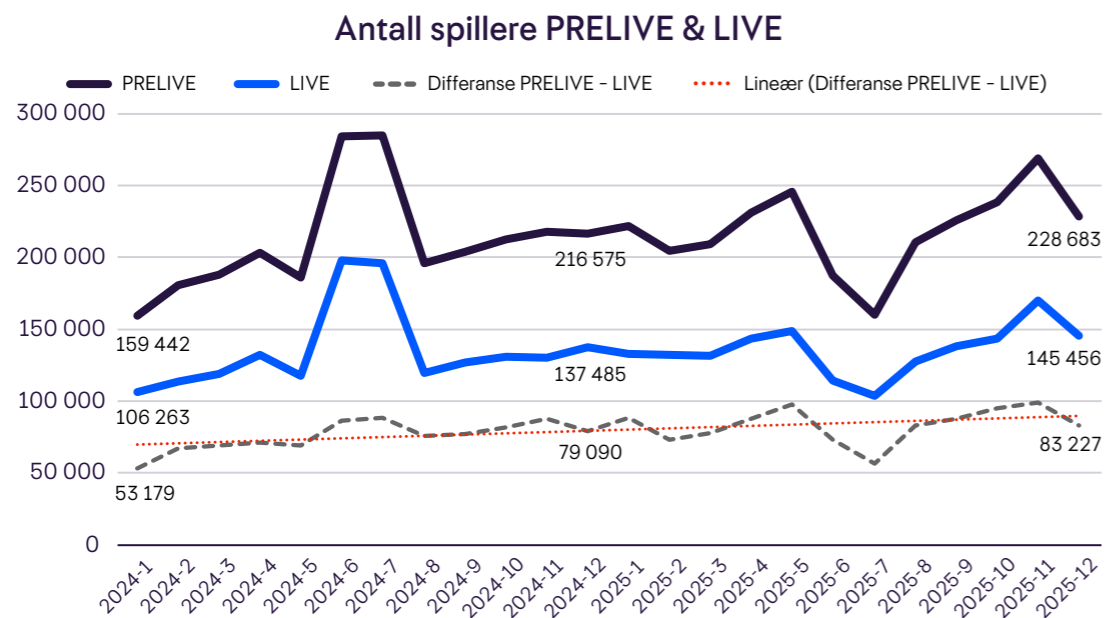
Tendensen med at sportsspillene er eventdrevet fortsetter. Bodø/Glimts resultater i Europa League, hvor de gikk helt til semifinalen, og det norske herrelandslagetets kvalifisering til fotball-VM har vært viktige faktorer for dette. Til tross for et mesterskapsfritt år, holder Oddsens seg på et stabilt høyt nivå for både omsetning og antall spillere. Som nevnt i [kapittel 3.1](#) har Norsk Tipping en markedsandel på nær 90 % innen sportsspill.

Det er positivt at Oddsens spillernes gjennomsnittstap viser en svakt fallende trend de to siste årene. En mulig medvirkende årsak kan være det økende antall spillere i perioden, men siden økningen skyldes en kombinasjon av kanaliserte spillere og kanalisert spillelyst, er det positivt at spillernes gjennomsnittstap ikke øker. Det er en indikasjon på at selskapets tilbud er tilstrekkelig attraktivt og ikke overstimulerende.



Figur 28. Utvikling av gjennomsnittlig tap for Oddsens-spillere

Norsk Tipping hadde i 2025 gjennomgående flere kunder som spilte hver uke enn i 2024, hvor de store toppene kom i uker med større eventer som nevnt ovenfor.



Figur 29. Antall spillere på Oddsen Prelive og Live

Figur 29 viser spillerutviklingen for Oddsen fordelt på PRE-Oddsen og LIVE-Oddsen de siste to årene. Norsk Tipping følger med på denne fordelingen fordi PRE-Oddsen er et spill med lavere risiko enn LIVE-Oddsen. Selskapet jobber derfor aktivt for å unngå en vridning mot LIVE-Oddsen. Derfor er det positivt at differansen i antall spillere mellom Pre og Live er økende.

Fotball er den dominerende sporten og utgjør nesten 87 % av den totale omsetningen på Oddsen. Deretter følger ishockey (3,75 %), tennis (2,5 %), håndball (1,5 %), e-sport (1,35 %) og vintersport og basketball (1 %). Selv om det fortsatt er på et forholdsvis lavt nivå, merker Norsk Tipping en sterkere interesse rundt større utenomsportslige eventer som Eurovision og «Skal vi danse». Her har Norsk Tipping en prosentvis sterk kunde- og omsetningsvekst.

Premieandelen totalt økte fra 80,36 % i 2024 til 81,54 % i 2025. Premieandelen for LIVE-Oddsen var unaturlig lav i 2024, mens den er tilbake til normale tall i 2025.

For fjerde år på rad opplever selskapet en liten vekst på Tipping, med det høyeste kundetallet siden 2013 og høyeste omsetning siden 2015. Etter mange år med svakt fallende tendens, har Norsk Tipping nå en 10 % økning i omsetning og hele 28 % flere kunder enn «bunnåret» 2022. Det er tydelig at veksten på Oddsen siden 2022 også har hatt en positiv påvirkning på de tradisjonelle tippekupongene. En vekst på Tipping er positivt fordi det er det sportsspillet med færrest avhengighetsskapende egenskaper.

6. Forbedringer av ansvarlighetsrammeverket i 2025

I dette kapitlet redegjøres det for de viktigste forbedringene av ansvarlighetsrammeverket som er gjennomført i 2025.

I det første delkapittelet gis det en forenklet beskrivelse av Norsk Tippings omfattende ansvarlighetsrammeverk, mens de neste delkapitlene fokuserer på forbedringer gjort i løpet av 2025.

6.1. Generelt om Norsk Tippings ansvarlighetsrammeverk

Norsk Tipping skal forebygge, oppdage og reagere på problematisk spilleatferd. Selskapets ansvarlighetsrammeverk videreutvikles kontinuerlig for at selskapet skal lykkes med denne målsettingen. Selskapets policy for ansvarlig spill ligger til grunn for rammeverket, og under er noen av prinsippene gjengitt:

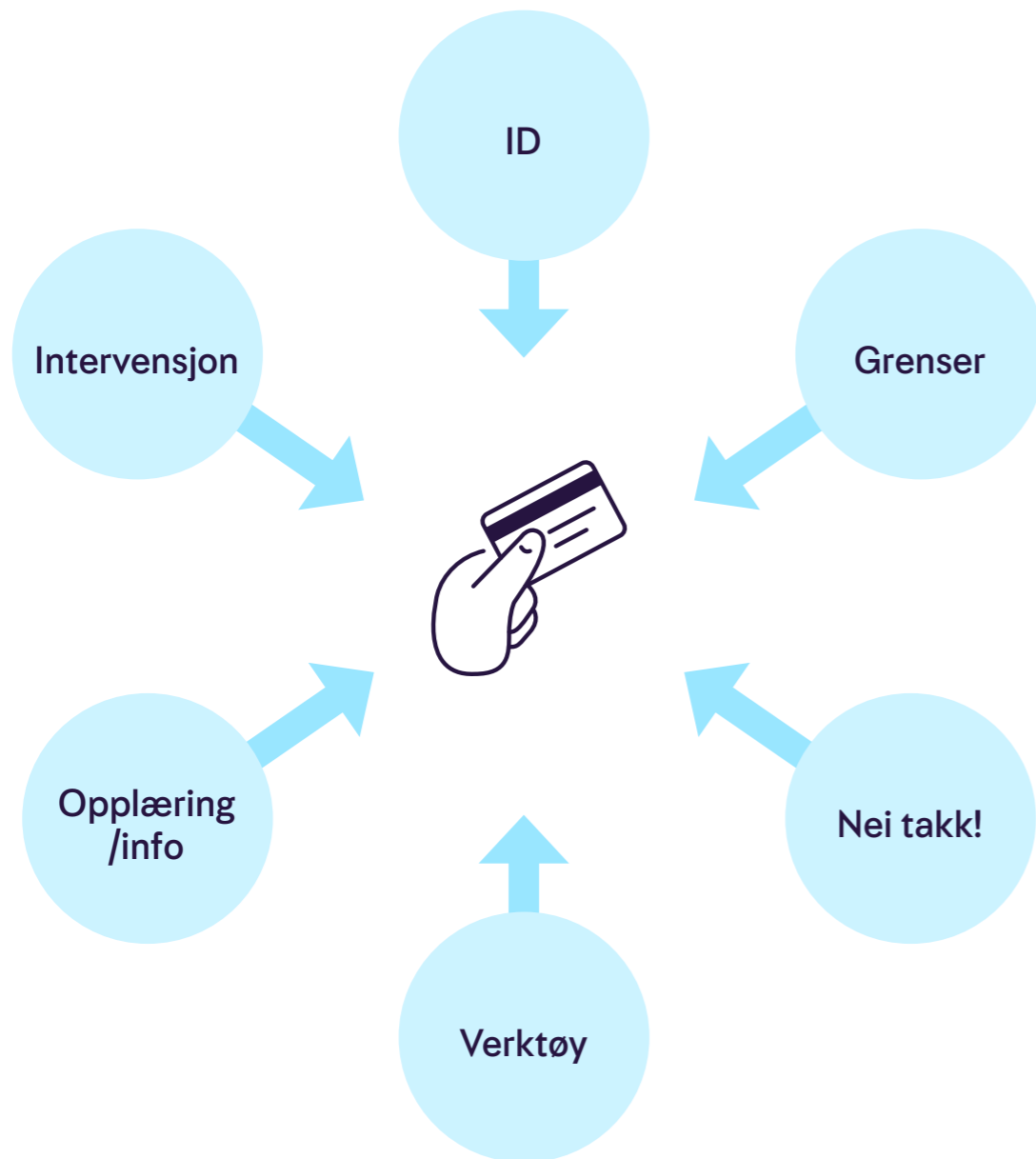
- Norsk Tipping skal legge til rette for at spillere kan ta ansvar for egen spilleatferd gjennom innsyn i eget spill, verktøy, informasjon og transparent virksomhet.
- Norsk Tipping skal også forebygge negative konsekvenser for spillere som ikke er i stand til eller ønsker å ta ansvar for egen spilleatferd.
- Spillere som vurderes å være i risikosone skal informeres om dette.
- Risikoelementer ved selskapets spill, tjenester og distribusjonsformer skal identifiseres, og danne grunnlag

for forebyggende tiltak.

- Kunder og pårørende som kontakter selskapet i forbindelse med spilleproblemer, skal få god oppfølging og hjelp.

6.1.1. Ansvarlighetsrammeverket

Selskapets ansvarlighetsrammeverk består av generelle tiltak og rammer som omfatter alle kunder og av ulike verktøy som den enkelte kunde kan velge å benytte. Ansvarlighetsrammeverket er også strukturert som en omsorgstrapp, hvor oppfølgingen av kunder kan tilpasses den enkelte kundes risikonivå og utvikling over tid. Det er spesielt Proaktive meldinger (tidligere kalt Spillepuls) og Proaktive samtaler som er de viktigste virkemidlene for oppfølging av kunder som har en utvikling mot høy risiko.



Figur 30. Elementer i ansvarlighetsrammeverket

Identifisert og registrert spill

Alt spill er identifisert (personidentifiserbar id) og registrert (med unntak av fysiske Flax-lodd). Dette muliggjør en rekke verktøy og personlig oppfølging av selskapets kunder. Man må være 18 år for å bli registrert som kunde og for å kunne levere spill.

Spillegrenser (tapsgrenser)

Spillegrenser er grunnmuren i ansvarlighetsrammeverket. Spillegrenser begrenser hvor mye penger en kunde kan tape på pengespill (tapsgrenser) og har både en forebyggende og en skadereduserende effekt.

Grensesystemet består av en totalgrense, som tillater et maksimalt tap på 20 000 kroner per måned. De unge spillerne har imidlertid lavere maksimalbeløp. For 18-19 åringer er maksimal tapsgrense 2 000 kroner per måned, 3 000 kroner for 20-21 åringer og 5 000 kroner for 22-24 åringer. I tillegg finnes det innenfor totalgrensen tre delgrenser for høyrisiko spill med lavere maksimale månedsgrenser: Multix 2 700 kroner, Belago 4 400 kroner og en samlet grense for KongKasino, Yezz, bingo og øyeblikkspill på nett på 5 000 kroner.

Det er obligatorisk å sette personlige spillegrenser for spill som er kategorisert som å ha middels til høy risiko (Keno, Oddsen, KongKasino, Flax, Yezz, Bingoria, Multix og Belago). I tillegg er alle kunder underlagt maksgrenser.

Etter avtale med kunden kan selskapet låse kundens spillegrense til et bestemt beløp. Kunden kan da ikke endre spillegrensen uten kontakt med Norsk Tipping. Dette er et

mye brukt tiltak blant kunder som følges opp med en proaktiv samtale.

Verktøy for kunden

Det finnes flere verktøy kunden kan bruke for å ha oversikt og kontroll over spilling utover spillegrenser.

Spillregnskap: Gir kunden oversikt over innsats, premier og netto resultat per dag, måned og år totalt og fordelt på ulike spillkategorier. For kunder som spiller høy-risiko spill kommer en enkel spillregnskapsoversikt opp ukentlig (ev. daglig eller månedlig om kunden har valgt å endre visningsfrekvens).

Spillepauser og utestengelse: Gir kunden mulighet til å ta en pause fra spill eller å stenge muligheten til å spille helt, enten for alle spill eller for de spill kunden ønsker å skjerme seg fra.

Gamban - pengespillfilter: Kunder som ønsker å stenge seg ut fra alt spill får tilbud om å installere et gratis pengespillfilter som stanser navigering til alle spill-selskaper på kundens digitale enheter.

Selvtest: Kunden kan ta en anonym selvtest som gir tilbakemelding om risiko og negative konsekvenser ved spillingen og foreslår relevant tiltak ved behov.

Nei takk

Norsk Tipping benytter ikke aggressive markedsføringsmidler som VIP-programmer, bonus eller autoplay.

Ingen direkte markedsføring til kunder med økt risikostatus

Kunder som har økt risikonivå (gul eller rød Spillepuls-status) mottar ikke direkte markedsføring fra selskapet.

Opplæring

Spillevevt - informasjonsside: Spillevevt-siden inneholder informasjon om kjennetegn ved problemer med spill og ulike hjelpetilbud både for spillere og pårørende. I tillegg inneholder siden informasjon om alle tilgjengelig verktøy kunden kan benytte for å ha god kontroll og oversikt.

Tilbakemeldinger til kunde om risiko

Spillepuls analyserer risikonivået ved kundens spilling. Kunden kan til enhver tid se sin risikostatus i app/web, og mottar varsler dersom risikonivået øker.

Intervensjoner

Proaktiv samtale

Selskapet kontakter kunder med høyt tap/høy risiko over telefon for en personlig oppfølgingssamtale. Samtalene er verdsatt av kundene og en høy andel av de kontaktede samtykker til iverksettelse av tiltak og rammer for sin spilleaktivitet.

Proaktive meldinger (Spillepuls): Kundeinteraksjoner i sanntid.

Dette er en personalisert dialog som kommuniserer med kunder i sanntid. Proaktive meldinger er bygget opp med moduler som dekker ulike hendelser som kan skje under spill og ulike atferdsmarkører. Proaktive meldinger informerer om fakta om kundens spill, oppmuntrer til refleksjon og foreslår konkrete

handlinger kunden kan gjøre for å moderere videre spill.

Personlige begrensninger for enkeltkunder

Selskapet kan sette begrensninger for enkeltkunder som har spilleproblemer. Dette kan for eksempel være å stenge for alt spill eller å låse spillegrenser på et lavt nivå, slik at kunden ikke kan øke grensen uten samtale med Norsk Tipping i forkant.

Andre relevante begrensninger utenfor ansvarlighetsrammeverket

I tillegg til ansvarlighetsrammeverket er det mange ulike begrensninger i spilltilbudet som skal redusere risiko for spilleproblemer. Dette gjelder spesielt for spill med høyrisiko. Noen eksempler på dette er begrensninger på: Trekningshastighet, maksimum innsats, maksimum premier og gjenspill av premier.

6.2. Lavere grenser for spillere 20-24 år

Norsk Tippings problemspillmåling fra desember 2023 viste en økning på hele seks prosentpoeng i andelen problemspillere i aldersgruppen 16 - 25 år. Dette kom overraskende på selskapet ettersom den siste befolkningsundersøkelsen fra Lotteritilsynet (våren 2023) viste en nedgang i problemspill i Norge.

For å forstå utviklingen bedre igangsatte Norsk Tipping flere analyser og undersøkelser. Disse avdekket en tydelig trend: Unge spillere begynte i økende grad å spille kasinospill, og delvis også sportsspill. Det ligger flere bakenforliggende årsaker bak denne utviklingen. Blant annet ser man en kobling mellom dataspill og pengespill, der unge lærer kasinomekanismer gjennom dataspill,

«skin betting» og strømming av kasinospill fra influencere, noe som bidrar til å normalisere denne typen spill. I tillegg forsterkes trenden av samfunnsmessige endringer, som at unge i større grad rapporterer om håpløshet og en vanskelig økonomisk situasjon. Dette øker motivasjonen for pengespill som flukt fra hverdagen og et ønske om raske penger.

Norsk Tipping var tidlig ute med å varsle om denne bekymringsfulle utviklingen, som nå løftes fram som en betydelig utfordring av flere fagmiljøer, institusjoner, tilsyn og departementer.

Når det oppstår en uønsket utvikling i pengespillmarkedet, er det en sentral del av Norsk Tippings samfunnsoppdrag å identifisere og iverksette tiltak som kan bremse og redusere risikoen.

Etter en periode med analyser og vurderinger av mulige tiltak, besluttet Norsk Tipping å redusere de maksimale tapsgrensene betydelig for spillere under 25 år. Allerede fra 1. juni 2023 hadde selskapet satt ned maksgrensen for tap for 18- og 19-åringer fra 20 000 kroner til 2 000 kroner per måned. Det ble deretter besluttet å gjennomføre tilsvarende justeringer for spillere i alderen 20-24 år.

Fra 1. februar 2025 ble de nye tapsgrensene implementert: 3 000 kroner per måned for spillere mellom 20 og 21 år, og 5 000 kroner per måned for spillere mellom 22 og 24 år. Selskapet vurderte at dette ville gi unge spillere betydelig bedre beskyttelse og redusere risikoen for å oppleve alvorlige negative konsekvenser av pengespill.

De to største usikkerhetene selskapet identifiserte ved et slikt relativt «autoritært» tiltak, var knyttet til kundeaksept og potensiell negativ kanalisering.

De to største risikoene som selskapet identifiserte var:

Kundeaksept/brukeropplevelse

Risiko for at for eksempel 24-åringene opplever tiltaket som overformynderi.

Tiltak: God informasjon og gjennomtenkt implementering som sikrer at berørte spillere ble varslet i god tid og forsto hvorfor endringen gjennomføres.

Negativ kanalisering

Risiko for at en for sterk begrensning medfører negativ kanalisering.

Tiltak: Nullpunkt-måling for å kartlegge spill hos uregulerte selskaper før endringen trådte i kraft, og som deretter følges opp med regelmessige målinger, slik at selskapet har grunnlag for å gjøre endringer om det skulle bli behov for det.

På grunn av forskjellig grad av hvorvidt en spiller ville bli berørt av de nye grensene, ble spillerne skilt på om de fra før hadde en høyere grense enn de nye maksimalverdiene og hvorvidt de hadde et forbruk høyere eller lavere enn de nye maksimalverdiene. Denne inndelingen ble også brukt til å skreddersy god kommunikasjon til spillerne i forkant av endringen. Spillerne ble varslet i forkant og de ble bedt om å sette ny grense ved første innlogging etter innføringen. Figuren under viser at de unge spillerne har betydelig lavere grenser

etter innføringen av de nye maksimalverdiene. Det gir de unge betydelig bedre beskyttelse.

På tidspunktet for innføringen av lavere grenser var det totalt ca. 152 000 spillere i aldersgruppen. Og av de var det ca. 39 000 som hadde høyere grense en ny maksimalverdi.

Figur 31. Spillernes grenser før og etter endring

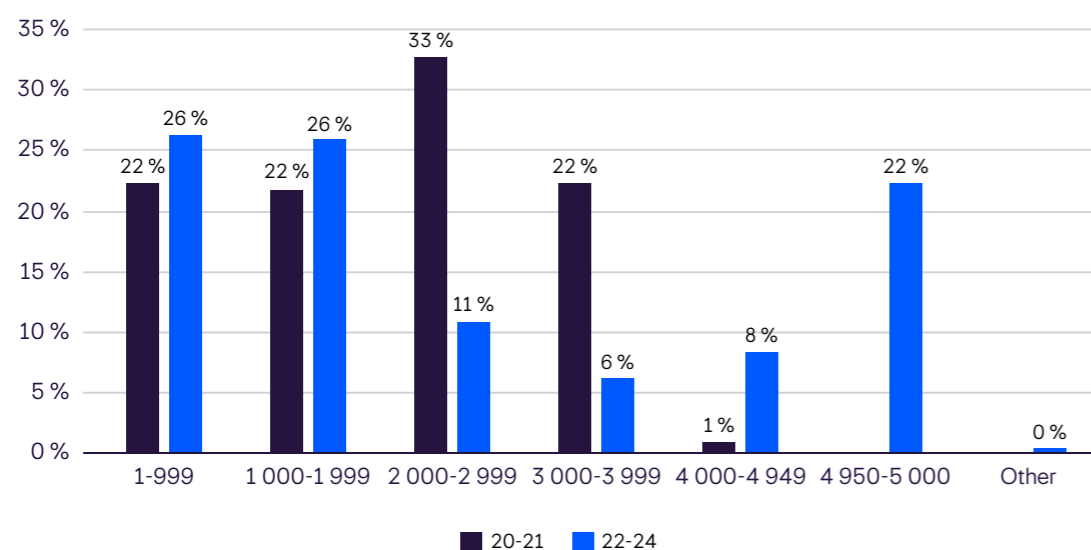
Variant	Spillere med høyere grense før						Antall
	Grense før		Grense etter		Etter minus før		
	Snitt	Median	Snitt	Median	Snitt	Median	
AA	11 067	10 000	2 389	2 500	- 8 678	- 7 500	9 369
BB	13 940	13 000	3 733	4 500	- 10 207	- 8 500	17 157
CC	13 286	15 000	2 889	3 000	- 10 397	- 12 000	2 485
DD	15 686	20 000	4 835	5 000	- 10 851	- 15 000	2 086

A: 20-21 år, Høyere grense, lavere forbruk C: 20-21 år: Høyere grense, høyere forbruk
 B: 22-24 år: Høyere grense, lavere forbruk D: 22-24 år: Høyere grense, høyere forbruk

Norsk Tipping har i perioden fram til høsten 2025 gjennomført en evaluering av tiltaket for å vurdere både effekten og hvordan det har gått med hensyn til de to identifiserte risikoene.

Per juli 2025 hadde rundt halvparten av unge spillere i alderen 20-24 år en personlig grense på under 2 000 kroner.

Andel spillere per grenseintervall (juli 2025) - alle unge



Figur 32. Grenseintervaller for spillere i alderen 20-24 år per juli 2025

Gjennomsnittsgrensen for alle spillere var 1 600 kroner og 3 200 kroner for henholdsvis aldersgruppen 20-21 år og aldersgruppen 22-24 år.

En sammenligning av perioden før (februar - oktober 2024) mot samme periode etter (februar - oktober 2025) viser følgende effekt på tapet til aldersgruppen:

- Grønne spillere: - 2 % (tilnærmet uendret tap)
- Gule spillere: + 5 % (røde spillere konvertert til gule)
- Røde spillere: - 41 %

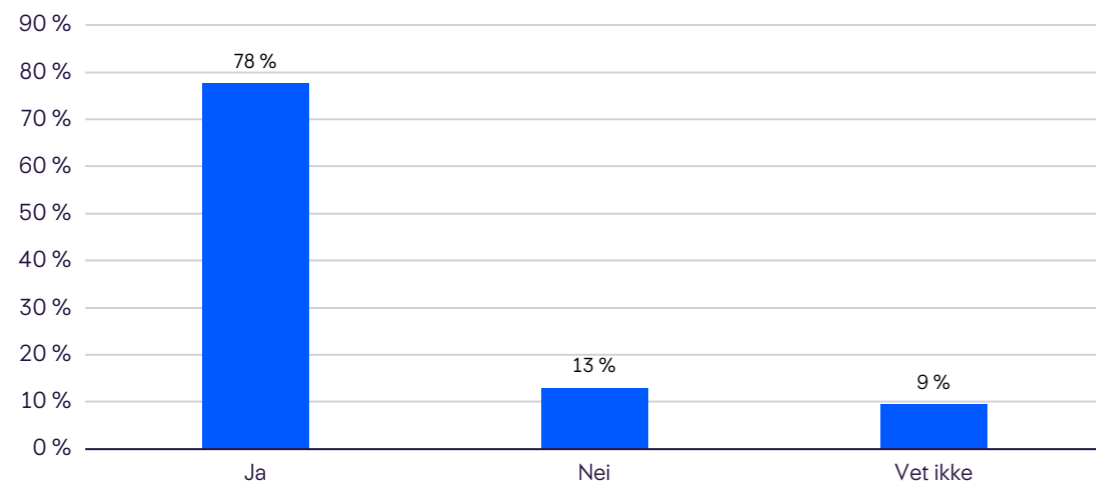
Dette viser at tiltaket hadde den ønskede målrettede effekten mot de røde spillerne og heller ingen uønsket påvirkning på grønne spillere. Økningen av tapet for de gule spillerne forklares med at noen av de røde ble gule som følge av redusert tap.

En mulig negativ effekt er at en sammenligning av periodene før og etter viser en liten vridning mot kasino i gruppens samlede tap. Kasino øker med 9 %, sportsspill reduseres med 15 % og lotterier øker med 5 %. Det kan bety at noen spillere prioriterer mer av disponibel grense til kasinospill. Samtidig ser vi en generell økning for kasinospill i perioden som gjør det vanskelig å konkludere på om vridningen skyldes innføringen av lavere grenser eller en generell utvikling.

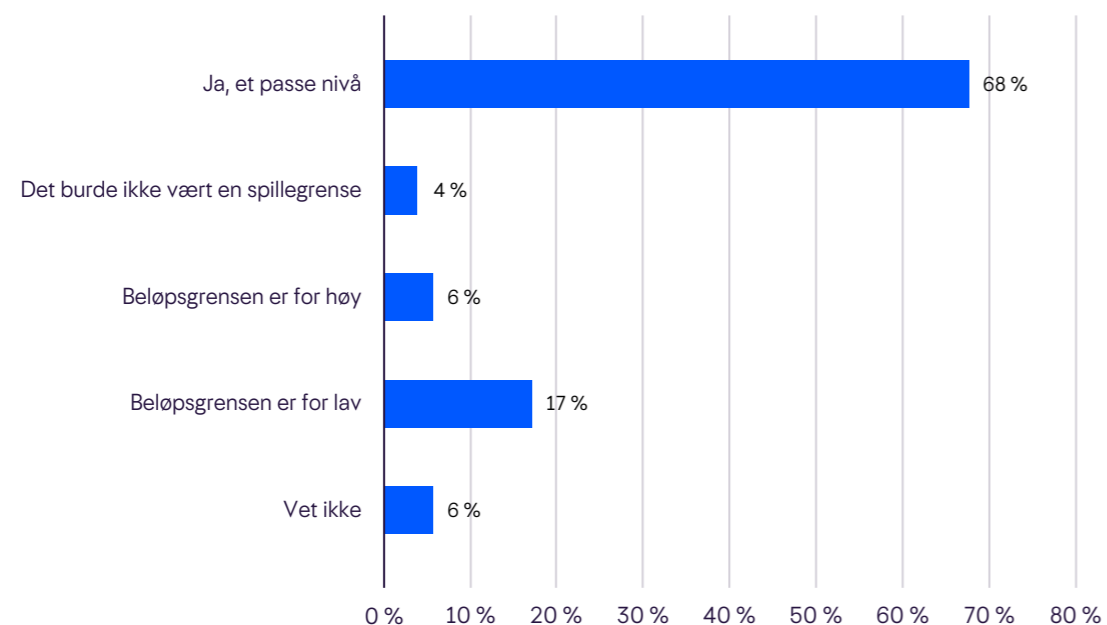
For å adressere de to nevnte risikoene, gjennomførte Norsk Tipping en kundeundersøkelse i juni 2025 som ble sendt ut til 6 000 respondenter av spillere i alderen 18-24 år. Svarprosenten var på 10 %. Hovedfunnene fra undersøkelsen var:

1. De fleste synes at det er bra med lavere tapsgrenser for unge under 25 år og de aller fleste synes grensene er på et passe nivå.

Synes du det er bra at Norsk Tipping har satt lavere spillegrenser (tapsgrenser) for de under 25 år?



Synes du spillegrensen (tapsgrensen) er på et passe nivå?

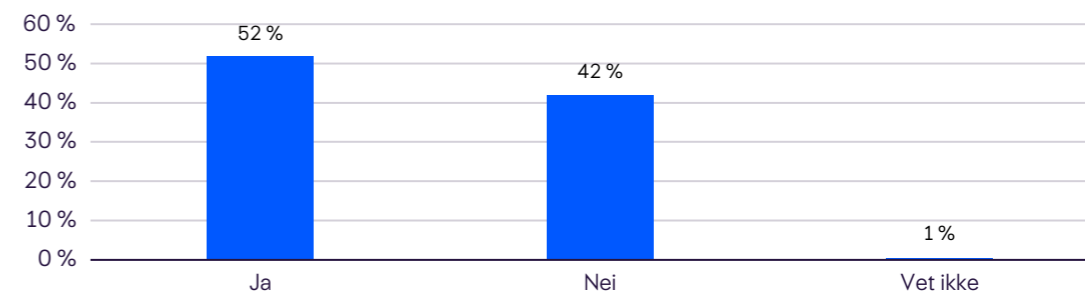


Figur 33. Hva spillerne selv synes om tapsgrensene

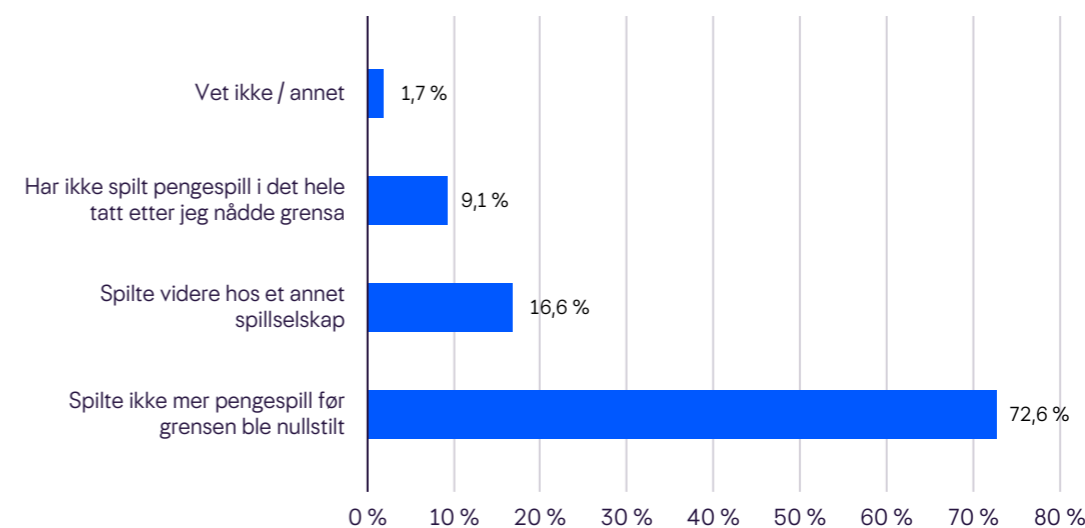
Figur 33 Viser at nesten 80 % av spillerne sier at de synes det er bra at Norsk Tipping har innført lavere grenser og nesten 70 % synes nivået er passe.

2. Over halvparten av respondentene hadde nådd tapsgrensen sin, og over 80 % av disse spilte ikke pengespill før grensen ble nullstilt, eller hadde ikke spilt pengespill i det hele tatt siden.

Har du noen gang nådd eller blitt begrenset av spillegrensen (tapsgrensen) din hos Norsk Tipping?



Hva gjorde du da du nådde spillegrensen (tapsgrensen) din?



Figur 34. Hva gjorde spillerne da de nådde grensene

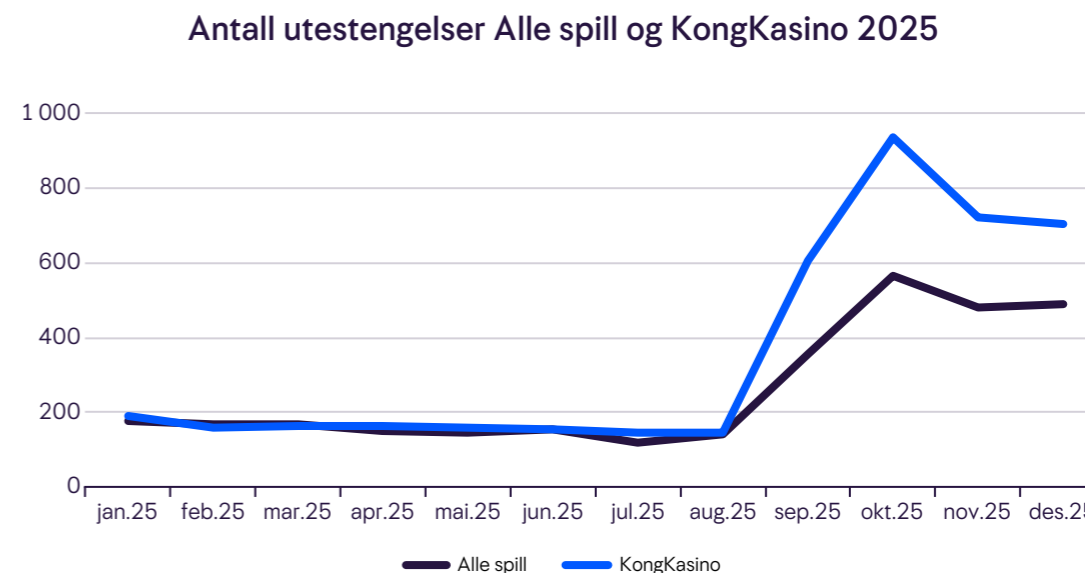
Figur 33 viser at 52 % av spillerne rapporterer at de har nådd grensen sin, og figuren viser også at kun 16,6 % av dem rapporterer at de har spilt videre hos et annet spillselskap. Dette er ikke et høyere nivå enn selskapet har sett i tidligere undersøkelser, som i kanaliseringsundersøkelsen fra januar 2025. Med andre ord ser det ut til at de to største risikopunktene ikke har materialisert seg.

I forbindelse med evalueringen er det også utført en estimering av hva selskapets inntektstap er som følge av at disse spillerne taper mindre. Beregnet inntektstap (GGR) er ca. 23 millioner kroner over et år.

6.3. Bedre synlighet av pauser og utestengelse

I september 2025 økte Norsk Tipping synligheten og tilgjengeligheten av pause- og utestengelsefunksjonalitet i alle digitale kanaler der det er mulig å kjøpe spill. Samtidig ble utestengelsefunksjonen tydeligere skilt ut fra spillepause som en egen funksjon.

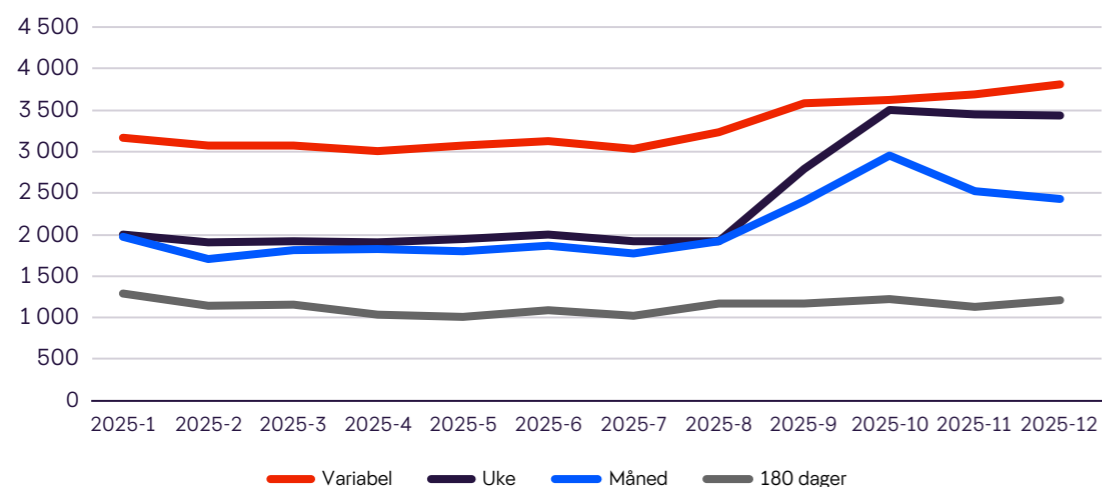
Som følge av denne endringen har Norsk Tipping sett en markant økning i antall kunder som utestenger seg fra spill. De to spillkategoriene som oftest benyttes for utestengelse er *Alle spill* og *KongKasino*. I gjennomsnitt har utestengelser fra *Alle spill* økt med over 200 %, mens *KongKasino* har hatt en økning på over 350 %. Det ble observert en topp i antall utestengelser kort tid etter at tiltaket ble innført, før nivået stabiliserte seg i november og desember. Norsk Tipping følger utviklingen videre inn i 2026.



Figur 35. Utvikling av antall utestengelser

Pausefunksjonaliteten har også hatt en økning etter innføringen av bedre synlighet i de digitale salgskanalene. Dette henger sammen med at pausealternativer nå presenteres mer kontekstuelet. Spillere som befinner seg i KongKasino får tilbud om pause for KongKasino, og tilsvarende for andre spillkategorier basert på hvilket spill de spiller. Pauser for KongKasino er mest benyttet, og her ser man en gjennomsnittlig økning på om lag 70 % for ukespauuser etter innføringen av bedre synlighet.

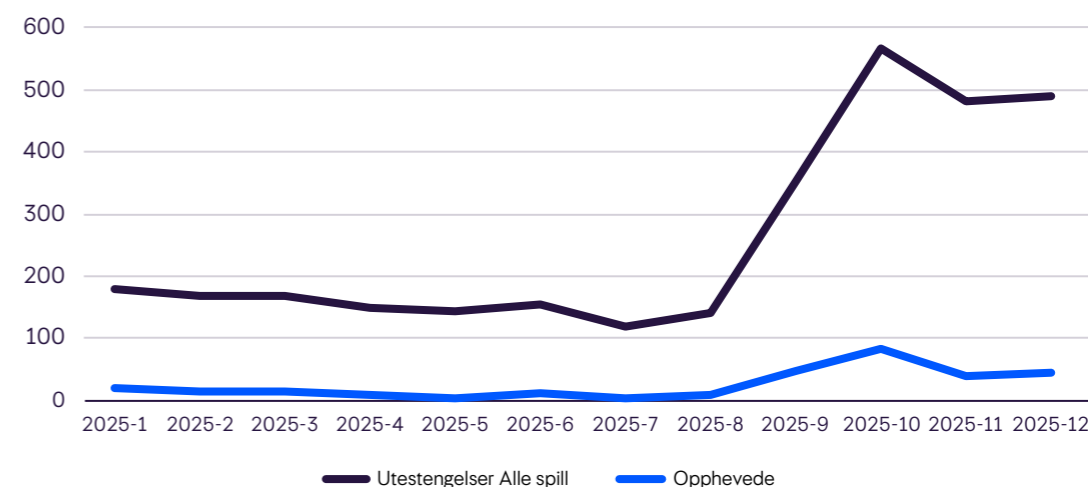
Pauser for KongKasino 2025



Figur 36. Utvikling av antall pauser

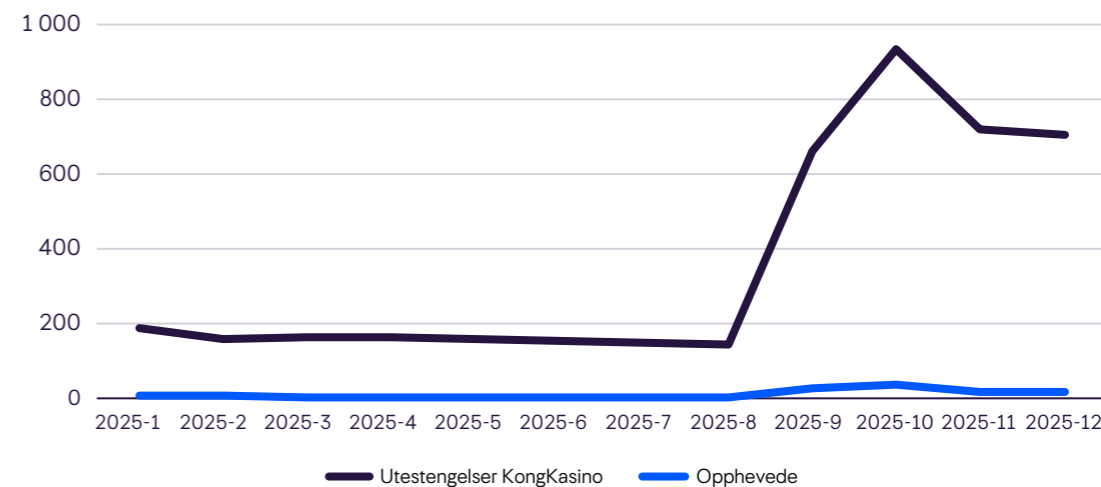
En av KPI-ene som lå til grunn for endringen, var økt kundeforståelse av konsekvensene ved utestengelse, målt gjennom antall kunder som ber om å få utestengelse opphevet. Selv om det har vært en økning i antall opphevede pauser, har dette stabilisert seg på et nivå som er i tråd med den samlede økningen i antall utestengelser.

Antall utestengelser og opphevelser for Alle spill



Figur 37. Utvikling av antall utestengelser og opphevelser (dvs. feilsatte)

Antall utestengelser og opphevelser for KongKasino



Figur 38. Utvikling av antall utestengelser og opphevelser (dvs. feilsatte)

Oppsummert er Norsk Tipping svært fornøyd, og samtidig noe overrasket, over den betydelige økningen i antall pauser og utestengelser. Endringen har gjort det enklere for langt flere spillere å ta en pause eller velge utestengelse når de har behov for det.

6.4. Insourcing av Playscan til Spillepuls - oppdatering

Å forebygge, oppdage og reagere på risikofylt spilleatferd er kjernen i Norsk Tippings samfunnsoppdrag. I 2024 valgte selskapet å insource analyseløsningen (Playscan) for å oppdage risikofylt spilleatferd. Løsningen er nå etablert som Spillepuls, og er Norsk Tipping sin egen løsning både teknisk, faglig og kommunikasjonsmessig. Spillepuls har fungert stabilt og hensiktsmessig gjennom hele året.

Spillepuls som analyseverktøy

Spillepuls er en analysemodell som vurderer risiko for utvikling av spilleproblemer basert på spilleatferd. Modellen analyserer spillerdata fem uker tilbake i tid. Spillere som har spilt for minimum 500 kroner i perioden inngår i analysen og tildeles en risikostatus.

Risikoskåren brukes blant annet til:

- å måle effekten av Norsk Tippings arbeid med ansvarlig spill
- å informere spillere om eget risikonivå og varsle ved økt risiko

- å danne grunnlag for kundeoppfølging og målrettede tiltak, som skjerming fra markedsføring, Spillepuls-visning og proaktive samtaler
- å evaluere effekten av eksisterende tiltak og behov for nye virkemidler

Datagrunnlag og input til risikovurderingen

Spillepuls bygger på følgende hovedkilder til risikovurderingen:

- **Atferdsanalyse.** Spillepuls oppdaterer kundens risiko én gang per uke basert på de siste fem ukers spilleaktivitet. Data som innsats, sesjoner, grenser og spillemønstre danner grunnlaget for en atferdsanalyse som gir en risikoscore på en seksdelt skala (1-6). Dersom datagrunnlaget er utilstrekkelig, får kunden status «grå» (0).
- **Selvttest.** Kunden kan når som helst gjennomføre en selvttest enten på web, app eller på Multix- eller Belagoterminalen, som kartlegger opplevelser, konsekvenser og atferd knyttet til spilling. Selvttesten gir en egen risikoscore som også plasseres på samme seksdelte skala (1-6). Selvttesten har ulik gyldighetsperiode avhengig av risikonivå (grønn - 52 uker, gul - 12 uker, rød - 4 uker).

Kundens gjeldende risikostatus fastsettes ved å sammenligne resultatet fra atferdsanalysen og eventuell gyldig selvttest. Den høyeste av disse to verdiene utgjør kundens risikostatus. Dette sikrer at både objektive data og kundens egen opplevelse av spillingen vektlegges i risikovurderingen.

Presentasjon til kunde

En sentral del av Spillepuls er tydelig og forståelig kommunikasjon av risikostatus til spiller. Kundene kan se sin risikostatus med forklaringer og anbefalte tiltak i Norsk Tippings app, på nettsiden og på Multix- og Belagoterminalene. Innholdet er tilpasset risikonivået, om kunden har en gyldig selvtest og hva som har bidratt til risikoen. Kunden får kommunisert:

- Oversikt over eget risikonivå
- Forklaring på hvilke faktorer som påvirker risikoen
- Anbefalte tiltak og verktøy for å få bedre kontroll, som grenser, spilleregnskap og spillepause
- Mulighet til å ta en ny selvtest
- Informasjon om hvordan risiko vurderes

All kundekommunikasjon er revidert i forbindelse med insourcingen. Tekstene er korte, presise og tilpasset mobilbruk, som er hovedkanalen for flertallet av Norsk Tippings kunder.

Kommunikasjon ved endringer i risiko

Dersom kundens risikostatus endres i negativ retning fra en uke til en annen, mottar kunden en personlig melding med informasjon om endringen og oppfordres til å se etter nærmere forklaring i Spillepuls. Når en selvtest utløper, får kunden en påminnelse om å ta en ny selvtest for å sikre at risikovurderingen blir oppdatert.

Videreutvikling og modelltrening

I 2024 ble det gjennomført en rekalkibrering av modellen sammen med Svenska Spel. I det kommende året vil

modellen retrenes for å sikre at modellen forblir relevant og treffsikker.

6.5. Proaktive meldinger (tidligere kalt Spillepuls)

Proaktive meldinger er personalisert digital interaksjon med kunder i sanntid som har til hensikt å forebygge at spillere blir eller forblir risikospillere. Spillepuls-interaksjonene skal gjøre spilleren mer bevisst egen spilling, oppmuntre til refleksjon og presentere en konkret handling som kan moderere videre spill. Spillepuls vises kunden når han er logget inn i selskapets app eller nettside. I figur 39 vises noen eksempler på dialoger.



Figur 39. Eksempler proaktive meldinger

Spillepuls er utviklet gjennom en stegvis utviklingsstrategi over de siste årene. Alle kundeinteraksjoner har først blitt testet i en pilot, satt opp som et kontrollert eksperiment. Basert på dataanalyser ferdigstilles interaksjonen til en modul (ikke lenger kontrollgruppe). I denne prosessen optimaliseres innholdet og tilpasses til f.eks. ulike aldersgrupper. Proaktive meldinger (Spillepuls) dekker per utgangen av 2025 fire hendelser og femten atferdsmarkører.

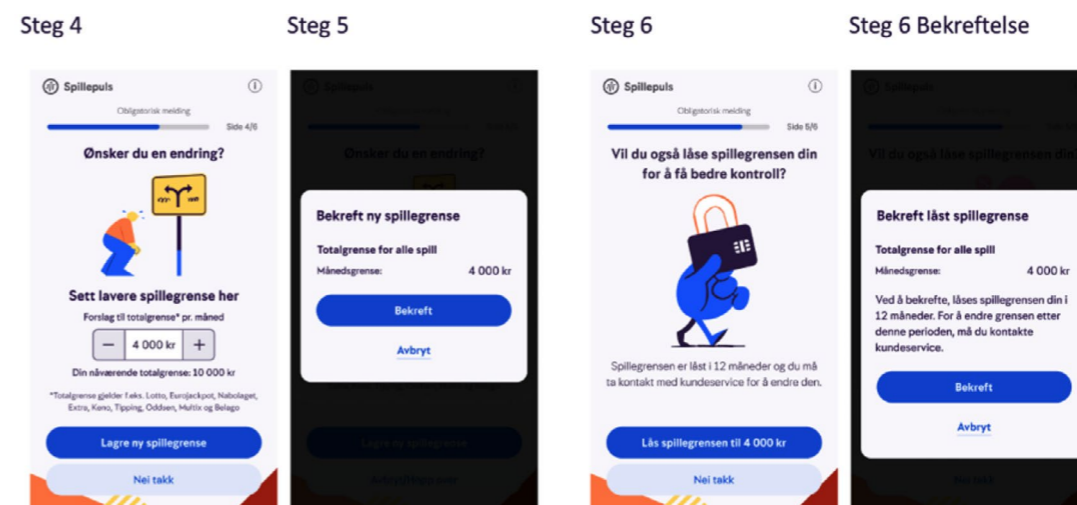
Atferdsinteraksjonene er strukturert i en omsorgstrapp med tre nivåer - fra forebyggende til reagerende oppfølging. Spillepuls har også en styringsmekanisme som prioriterer hva som skal vises til kunden til enhver tid og over tid, slik at oppfølgingen av den enkelte kunde blir best mulig og for å forebygge meldingsslitasje.

6.5.1. Ny modul for å følge opp kunder som ikke svarer

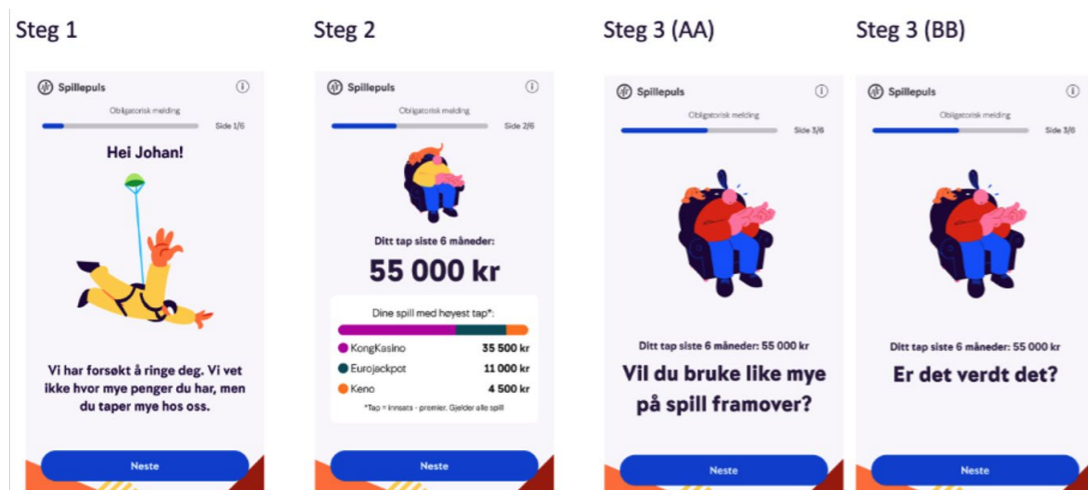
Hvert år har Proaktive samtaler en betydelig andel kunder som ikke svarer når de blir oppringt. I 2024 var det totalt 1 800 kunder som ikke svarte. Langvarige røde spillere er blant de gruppene som ikke alltid svarer. For å kunne følge opp disse kundene på en bedre måte, har Norsk Tipping utviklet en spesialtilpasset proaktiv melding som kan sendes til dem som ikke svarer. Når en spiller ikke svarer på en oppringing for en proaktiv samtale, kan Norsk Tipping merke denne spilleren slik at det sendes en «ikke svart» proaktiv melding. Neste gang denne kunden logger seg på får kunden opp en melding (modul). Modulen er obligatorisk å gjennomføre og kunden får ikke spilt før den er fullført. Denne meldingen sikrer at kunden blir bevisst

på eget forbruk, får muligheten til å iverksette tapsbegrensende tiltak og motiveres til å redusere tapet. Kundene kan også be om å bli kontaktet på nytt av Proaktive samtaler. I 2025 ble det sendt ut 1 307 Proaktive meldinger av denne typen til spillere som gjennomførte modulen. Av disse endret 320 (24,5 %) sin tapsgrense, og 22 (6,9 %) har låst spillegrensen. Dette er en betydelig bedring i selskapets evne til å kunne nå og påvirke atferden til spillere med risikofylt atferd.

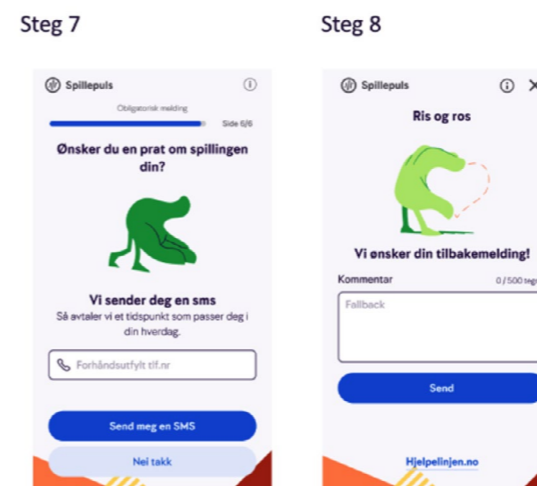
Modulen ble lansert 29. april 2025 og figur 40, 41 og 42 viser hvordan det ser ut for spilleren.



Figur 41. Steg fire til seks.



Figur 40. Steg en til tre, og steg tre med to ulike versjoner.



Figur 42. Steg syv og åtte.

7. Andre aktiviteter innenfor området ansvarlig spillvirksomhet

I dette kapitlet redegjøres det for andre viktige aktiviteter som er forbundet med Norsk Tippings ansvarlighetsarbeid.

7.1. Bevissthet rundt spilleatferd blant ansatte

Som en del av Norsk Tippings virksomhet er selskapets egne ansatte mer eksponert for pengespill enn befolkningen generelt, noe som kan medføre en økt risiko for å utvikle negativ spilleatferd. For å møte denne utfordringen har selskapet etablert tydelige tiltak som inkluderer både opplæring og regelmessig informasjon. Vi har et aktivt AKAN-utvalg og en AKAN-policy med spesielt fokus på spill. Alle nyansatte blir informert om AKAN-arbeidet i forbindelse med onboardingprosessen. Teamet som arbeider med proaktive samtaler, er tilgjengelig for ansatte som ønsker å diskutere temaet, og de har etablerte rutiner for håndtering av eventuelle henvendelser. Dette bidrar til å sikre en ansvarlig og støttende tilnærming for å ivareta de ansatte.

7.2. Proaktive samtaler (PAS)

En Proaktiv samtale er en kundeoppfølgingssamtale rettet mot spillere som har en risikofylt spilleatferd. Samtalen har til hensikt å bevisstgjøre kunden på eget spillforbruk og skape refleksjon, og Norsk Tipping kan i samtalen blant annet tilby å begrense eller avslutte spillingen. Tiltakene som diskuteres er blant annet:

- Endring og låsing av spillegrenser (tapsgrenser)
- Midlertidig- eller permanent utestengelse fra ett eller flere spill
- Utdeling av Gamban-filter som blokkerer tilgang til nettbaserte pengespill
- Informasjon om eksternt hjelpetilbud

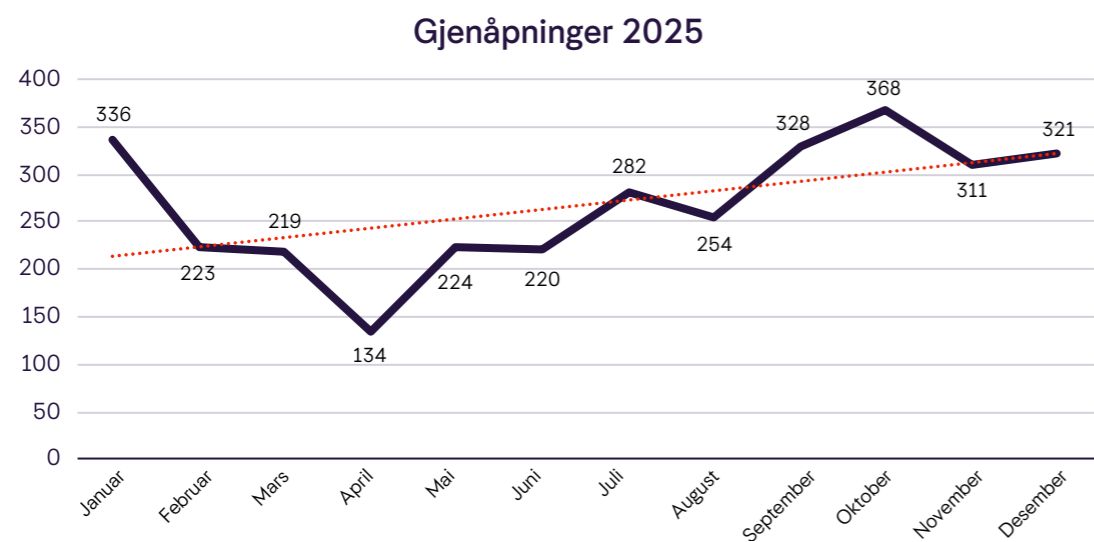
PAS-ansatte følger også opp saker som blir sendt via Norsk Tippings kundeservice. Innholdet i disse sakene er blant annet:

- Kunder som ønsker gjenåpning for spill etter minimum ett år
- Kunder som ønsker endring av spillegrenser (inkl. låstegrenser)
- Bekymringsmeldinger der en kundekonsulent er bekymret for spilleren som tar kontakt
- Problemspillere som selv tar kontakt og ønsker hjelp
- Pårørende som ønsker hjelp
- Hastesaker (saker som krever rask behandling)

I 2025 behandlet Proaktive samtaler 9 534 kundesaker, og gjennomførte 4 502 samtaler med kunder (4 308 kunder i 2024). Blant de kundene som mottok en samtale ønsket 73 % å benytte ett eller flere ansvarlighetsverktøy. Det vanligste tiltaket var å senke spillegrensen og låse den. 1 307 spillere

gjennomførte også den obligatoriske modulen som ble sendt ut da de ikke svarte. Det gjør at totalt 5 809 kunder har blitt fulgt opp over telefon eller via en digital interaksjon i 2025.

Antallet kunder som ønsket å gjenåpne sin spillerkonto økte i 2025. Det var også flere kunder som ønsket å justere sine personlige tapsgrenser, og flere kunder ønsket å få tilsendt Gamban-filter. Det var 3 320 kunder som tok kontakt fordi de ønsket å åpne opp for ett eller flere spill, og det ble gjennomført samtaler med 1 984 av disse. Av disse var det 88 % som ønsket at Norsk Tipping skulle justere spillegrensen, og de aller fleste ønsket å låse den nye grensen i minimum ett år. Fem prosent av kundene PAS gjennomførte samtale med ønsket å forbli utestengt fra ett eller flere spill. I løpet av året behandlet Proaktive samtaler i tillegg 329 bekymringsmeldinger, 69 hastesaker og 50 pårørendesaker.



Figur 43. Antall gjenåpningssaker

I 2025 hadde Proaktive samtaler følgende kriterier for hvilke spillere de skulle kontakte (*ikke i prioritert rekkefølge):

Tabell 2. Kundegruppe og antall kunder kontaktet

Kundegruppe	Antall spillere forsøkt kontaktet
Langvarig rød	643 kunder
Kunder med høyt tap	1 378 kunder
Kunde 18-24 år	299 kunder
Kunde 25-30 år	656 kunder
Kunde 31-45 år	119 kunder
Nye kunder med høyt tap	568 kunder
KongKasino-spillere	588 kunder

Antall kunder som har blitt forsøkt kontaktet i de ulike kundegruppene. Kunder kan også dukke opp i andre grupper enn kun sin egen.

Proaktive samtaler ringte i 2025 flest kunder i kundegruppen «Kunder med høyt tap». Dette er ofte flerkategorispillere som blant annet spiller odds-, kasino- og lotterispill, og som hatt samme spillemønster i flere år. Totalt ble 299 spillere mellom 18 og 24 år kontaktet, og det ble gjennomført samtaler med 119 spillere. 101 av disse spillerne ble kontaktet i januar, før innføringen av nye obligatoriske tapsgrenser. Spillerne som ikke besvarte henvendelsen fikk enten tilsendt en obligatorisk proaktiv melding eller de fikk låst sin personlige tapsgrense til maks 2 000 kroner per måned (kan endres etter samtale).

Det ble ringt færre spillere i denne gruppen etter innføringen av nye obligatoriske grenser. Bakgrunnen for valget var at Norsk Tipping ønsket å gi kundene muligheten til å tilpasse seg de nye grensene, og for å samle mer innsikt om effekten av grensene. Antallet kunder kontaktet i denne kundegruppen økte igjen på høsten, og vil være en prioritet fremover. Kundegruppen 31-45 år ble inkludert i ringelisten på høsten, og vil være en gruppe selskapet fortsetter å følge opp i 2026.

I 2025 registrerte PAS-ansatte 212 saker som involverte problemspillere, og 113 av disse ble utestengt fra ett eller flere spill. Proaktive samtaler forsøkte også å ringe 297 kunder med tilbud om en oppfølgingssamtale.

Proaktive samtaler er Norsk Tippings kanskje sterkeste virkemiddel til å nå sårbare enkeltspillere og vil derfor fortsatt ha høy prioritet fremover. I 2025 har den nye modulen som er beskrevet i [kapittel 6.5.1](#) vært et viktig bidrag for proaktive samtaler til også å nå en del av dem som ikke svarer på telefon.

7.3. Spillevelt i idretten

Spillevelt i idretten er Norsk Tippings forebyggende kunnskaps- og informasjonskonsept, utviklet spesielt for idrettsmiljøer. Forskning og erfaring viser at idrettsutøvere kan ha økt risiko for pengespillproblemer sammenlignet med befolkningen ellers. Dette henger blant annet sammen med høy interesse for og kunnskap om idrett og pengespill, kulturelle forhold, samt begrenset risiko- og markeds kunnskap. Samlet kan dette gjøre det vanskelig å gjenkjenne faresignaler i egen spilleatferd.

På denne bakgrunnen har Norsk Tipping på eget initiativ utviklet et forebyggende, kunnskapsbasert konsept som skal bidra til økt bevissthet, refleksjon og kompetanse om pengespill i idretten.

I 2025 har konseptet blitt gjennomført gjennom kurs for Norsk Toppfotball og Norsk Topphåndball, og har i tillegg vakt interesse i relevante fagmiljøer og på konferanser nasjonalt og internasjonalt. Det er også økende interesse fra spillselskaper og fagmiljøer utenfor Norge for hvordan konseptet er utviklet og gjennomført.

Tilbakemeldingene på kursene har vært gjennomgående positive, og deltakerne opplever innholdet som relevant og nyttig. Nytt i 2025 er at Spillevelt og anti-kampfiksing er slått sammen og gjennomføres i én samlet sesjon på 60 minutter.

Gjennomførte kurs per 31.12.2025:

- **2023-2025:** Norsk Toppfotball - 38 kurs for Eliteserien og OBOS-ligaen, samt opplæring av egne ressurser for forebygging i fotballakademier (under 18 år).
- **2025:** Norsk Topphåndball - 14 kurs inkludert tre damelag, samt ett kurs for daglige ledere i REMA 1000-ligaene (damer og herrer).

Det har vært stor interesse for selskapets arbeid på dette området og konseptet har blitt presentert på flere internasjonale konferanser.

Mer informasjon om konseptet finnes her: <https://2023.norsk-tipping.no/elefanten-i-rommet>.

7.4. Forskning og forskningssamarbeid

7.4.1. Oppdragsforskning: Karolinska Institutet

Høsten 2022 inngikk Norsk Tipping avtale om oppdragsforskning med Karolinska Institutet i Stockholm, hvor også Universitetet i Bergen er med som tredjepart i avtalen.

I 2023 ble det startet et større forskningsprogram som skulle undersøke hvordan Covid-19 har påvirket ulike aspekter ved deltakelse i pengespill. I 2024 ble det startet flere studier av Spillepuls-interaksjoner og i 2025 er det også gjennomført en studie av proaktive samtaler.

Covid-studiene:

De første fire Covid-studiene ble omtalt i fjorårets rapport. Alle disse er under review for publisering i vitenskapelige rapporter

1. Førte Covid-19 pandemien til varige endringer i spillemønstre på tvers av ulike kohorter (Karolinska Institutet)? *Journal of Gambling Studies*
2. Førte sosial distansering i seg selv til endringer i spill-deltakelse (Karolinska Institutet)? *Journal of Behavioral Addiction*
3. Hjelpearbeideres perspektiver på proaktiv og reaktiv hjelpesøking for spilleproblemer under pandemien (kvalitativ studie, Universitetet i Bergen) *Frontiers in Psychology*
4. Hjelpearbeideres erfaringer med selvmordsproblematikk blant innringere (kvalitativ studie, Universitetet i Bergen)

Ytterligere to studier er under arbeid, og vil bli klargjort for publisering i 2026:

5. Er endringer i spilleatferd under Covid-19-pandemien en risikofaktor for å utvikle spilleproblemer på kort og lang sikt?
6. Bruk av ansvarlighetsverktøy: En sammenligning av spillere som begynte å spille før pandemien versus under pandemien.

Spillepuls-interaksjoner:

Norsk Tipping har over flere år utviklet kundeinteraksjoner i sanntid som har som formål å forebygge spilleproblemer – Spillepuls (Proaktive meldinger). Disse har nådd et stort antall kunder og er utformet som eksperimenter med kontrollgrupper, der ulike varianter sammenlignes, såkalte piloter. Data fra fire av disse pilotene er levert til forskergruppen. Pilot 4 handler om å lære nye nettkasinokunder om kognitive skjevheter. Pilot 8 handler om å oppmuntre nettkasinovinnere til å overføre gevinstene sine til bankkonto. Pilot 10 og 11 retter seg mot sportsspillere som har høye tap.

En artikkel om Pilot 4 ble sendt inn i andre kvartal 2025. Ett av funnene fra Pilot 4 er at quizer har betydelig høyere engasjement enn videoer. Artikkelen er under review for publisering i *Harm Reduction Journal*.

For de øvrige pilotene pågår fortsatt analyse og artikkelskriving.

Proaktive samtaler:

Siden 2015 har Norsk Tipping gjennomført proaktive samtaler med kunder i risikozonen. I en stor forskningsstudie med publikasjoner i 2019, 2020, 2021 og 2023 ble det dokumentert gode langsiktige effekter. Siden den gang er flere indikatorer for kontakt blitt lagt til.

I løpet av 2025 har det blitt gjennomført en studie som sammenligner effekter av samtaler mellom de ulike indikatorene. Foreløpige resultater viser en betydelig reduksjon i spilleatferd for alle indikasjoner, med interessante forskjeller mellom dem. Studien gir også innsikt i hvilke kunder som ikke svarer på oppringing. Studien er i review-prosess for publisering i den vitenskapelige journalen *Psychology of Addictive Behaviors*.

7.4.2. UiBs evaluering lavere maks grenser for unge spillere 20-24 år

Universitetet i Bergen skal gjennomføre en studie av innføringen av lavere maksimale tapsgrenser for unge spillere 20-24 år. Studien gjennomføres med en mixed methods tilnærming, som består av en spørreundersøkelse og spillerdata. Norsk Tipping sendte ut en survey på vegne av UiB til 80 000 unge spillere i starten av november. I spørreundersøkelsen ble spillerne spurt om å gi et samtykke til at Norsk Tipping skal utlevere spillerdata for en periode på ni måneder før endringen av grenser og ni måneder etter endringen. Mer enn 90 % av deltakerne samtykket til en slik datautlevering og Norsk Tipping jobber nå med å lage data-uttrekket.

Studien vil gi verdifull kunnskap om effekter av tiltaket, og forventes ferdigstilt i løpet av 2026.

7.4.3. Næringsdoktorgrad: Brukerdesign som forebygger spilleproblemer

En UX-designer ved Norsk Tipping startet høsten 2024 opp med en næringsdoktorgrad i samarbeid mellom NTNU og Norsk Tipping. Hun skal se på hvordan brukerdesign kan forebygge spilleproblemer ved at brukerreiser og ansvarlighetsverktøy utformes på måter som fremmer sunn spilleatferd. Doktorgraden vil løpe over fire år. I 2025 publiserte hun sin første artikkel «Framing the risk: A Large-Scale Field Experiment on Risk Communication in Responsible Gambling» som ble presentert på den internasjonale Interact-konferansen i Brasil. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-032-05002-1_16

7.5. AMP - Ansvarlig markedsføringsprofil

I 2025 ble AMP etablert som et felles beslutningslag for å avgjøre om en spiller kan motta direktemarkedsføring. Et sentralt formål har vært å sikre at vurderinger av hva en spiller kan eksponeres for av innhold fra Norsk Tipping skjer på bakgrunn av en samlet og helhetlig vurdering av ansvarlighetsdata, i tråd med krav til ansvarlig spill og gjeldende regelverk.

AMP sikrer at vurderingen og håndhevingen av hvilke spillere som kan motta direktemarkedsføring gjøres kun ett sted. AMP er derfor utformet slik at tolkning og faglig vurdering av

ansvarlighetsgrunnlaget ligger hos ansvarlighetsenheten, og løsningen gir kun et binært beslutningsgrunnlag for om en spiller kan motta markedsføring eller ikke. Dette bidrar til konsistent praksis, redusert risiko og økt etterprøvbarehet.

Arbeidet i 2025 har i hovedsak vært konseptuelt og strukturelt, med etablering av et tydelig mandat og en felles modell for vurdering av markedsføringsadgang. I dagens implementasjon baserer AMP seg utelukkende på data fra selvtest og maskinell risikovurdering av spillere (Spillepuls-analyse), og er tatt i bruk i et avgrenset omfang for å styre kundeinitierte varslinger.

Dagens løsning representerer et første og avgrenset steg. Videre arbeid med AMP vil blant annet omfatte vurdering av flere ansvarlighetsparametere og utvidet beslutningsgrunnlag.

7.6. Ansvarlig markedsføring

Markedsføring som virkemiddel for å nå mål

Markedsføring er et viktig virkemiddel for å støtte opp under Norsk Tippings selskapsmål, blant annet ved å bygge kjennskap, tillit og forståelse for selskapets samfunnsrolle. I 2025 har markedsføringen hatt som mål å styrke Norsk Tippings posisjon som en ansvarlig og trygg aktør i spillmarkedet, og å øke forståelsen for spill i ansvarlige rammer, særlig hos unge menn med et høyt sport- og kasinorelatert spillemønster.

I tråd med ansvarlighetsarbeidet prioriteres markedsføring av lotterier, en produktkategori med lav risikoprofil når det gjelder utvikling av spilleproblemer. Hoveddelen av

markedsføringsinvesteringene i 2025 var derfor rettet mot lotterier og selskapsmerket.

Norsk Tippings markedsføring skal skje i samsvar med prinsippene i pengespillforskriften § 14, som slår fast at «markedsføringen skal strengt begrenses til det som er nødvendig for å informere om spilltilbudet og lede spillelysten i samfunnet til ansvarlige og trygge pengespilltilbud». Det foretas løpende vurderinger av markedsføringsnivået, både når det gjelder volum (markedsføringens synlighet) og innhold (budskap og utforming), vurdert opp mot et sett av definerte parametere.

I 2025 har Norsk Tipping tatt ytterligere grep for å sikre at markedsføringen er innenfor regelverket ved å utvikle et måle- og styringssystem for markedsføring. Systemet legger til rette for et mer innsikts- og databasert beslutningsgrunnlag i vurderingene av markedsføringsnivå og -innhold.

Innsiktsbaserte markedstilpasninger lå for eksempel til grunn da markedsføringsvolumet i T1 2025 ble redusert sammenlignet med T1 2024, som følge av høy måloppnåelse på enkelte vurderingsfaktorer. Tilsvarende ble volumet justert opp i T3 2025 sammenlignet med T3 2024, som følge av noe manglende måloppnåelse. Samlet sett ble markedsføringen i 2025 redusert sammenlignet med 2024.

Konkurransesituasjon og uregulert markedsføring

Utenlandske aktører som opererer i digitale kanaler, driver fortsatt med uregulert markedsføring og benytter virkemidler som ikke er tillatt i det norske markedet. Undersøkelser

gjennomført av Norsk Tipping viser for eksempel at 30 prosent av aldersgruppen 18-30 år oppgir å ha sett reklame for uregulerte aktører de siste sju dagene.

Trygge rammer for de yngste spillerne, kommunikasjon som virkemiddel

Norsk Tipping har en nullvisjon for spilleproblemer, noe som stiller tydelige krav til både kommunikasjon og bruk av virkemidler. Innsikt fra Norsk Tipping viser en økning i kasinospill blant de yngste spillerne, til tross for markedsføringsforbudet mot kasinospill i Norge.

I 2025 har det vært et særlig fokus på å styrke befolkningens oppfatning av Norsk Tipping som et selskap som aktivt arbeider for å forebygge og begrense pengespillproblemer. Norsk Tippings omdømmeindeks skal ha en positiv utvikling, og det er et mål å øke kjennskapen til selskapets ansvarlighetsverktøy.

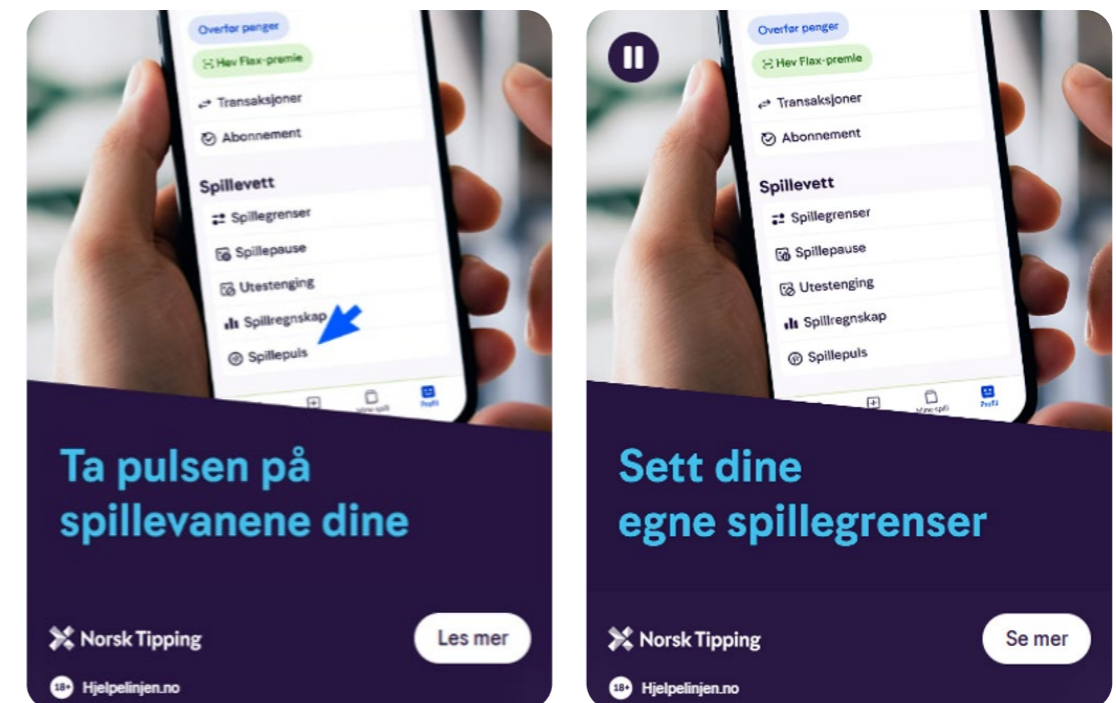
For å møte denne utfordringen ble det i 2025 iverksatt flere målrettede kommunikasjonstiltak basert på fire satsingsområder:

- Ansvarlighetskommunikasjon i kundereisen: Kontinuerlig kommunikasjon på nt.no, inkludert sanntidsbaserte spillevevt-intervensjoner og bruk av segmentert kommunikasjon i løsning.
- Breddemarkedsføring som synliggjør Norsk Tippings samfunnsrolle.
- Markedsføring rettet mot yngre målgrupper, blant annet gjennom sosiale medier.
- Spillevevt i idretten, et samarbeid med relevante aktører

i norsk idrett bidrar også til at Norsk Tipping oppfattes å jobbe aktivt for å forebygge spilleproblemer.

A) Ansvarlighetsarbeidet i kundereisen - nt.no og sanntidsbasert intervensjon

I 2025 har Norsk Tipping hatt ansvarlighetsbudskap på nt.no hver uke, med variert uttrykk og innhold, både artikler og bannere.



Figur 44. Eksempel på bannerannonse

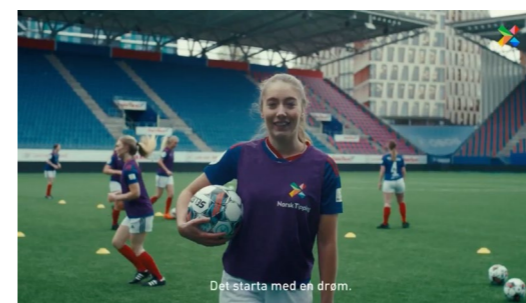
B) Breddemarkedsføring

De siste årene har Norsk Tipping gjennomført kampanjeuker med kommunikasjon knyttet til ansvarlig spill. For å øke gjenkjennelses-effekten har kampanjene hatt et helhetlig uttrykk og en tydelig avsenderidentitet, der ansvarlighetsbudskapet er sett i sammenheng med kommunikasjon om samfunnsnytteten.

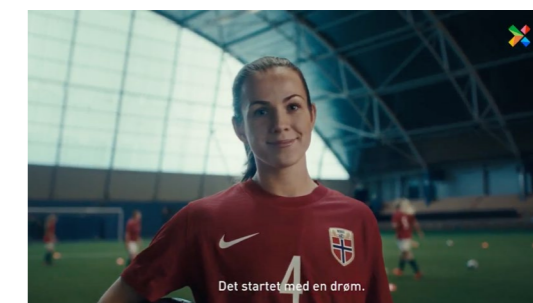
I breddemarkedet ønsker selskapet at ansvarlighetskommunikasjonen oppleves som folkelig og inkluderende, og ikke som moraliserende eller stigmatiserende. Vekten skal ligge på forebygging fremfor konsekvensene av spilleavhengighet.

I 2025 har Norsk Tipping benyttet samme kommunikasjon på TV og digital TV som i 2023 og 2024. Spill i trygge rammer er blitt vektlagt, under konseptet "Det vinner flere på". Konseptet forteller om hvorfor Norsk Tipping er til og hvordan det hele startet. Hvorfor enerettsmodellen er annerledes og hvordan det kommer alle til gode. Det handler om et spillerselskap som skaper flere vinnere og færre som taper for mye, uansett om Norsk Tipping kommuniserer ansvarlighet, overskudd eller Grasrotandelen.

Det er tre filmer som har blitt vist i hele 2025 under samme konsept:



Ansvarlighet



Overskudd



Grasrot

Figur 45. Tre filmer i 2025



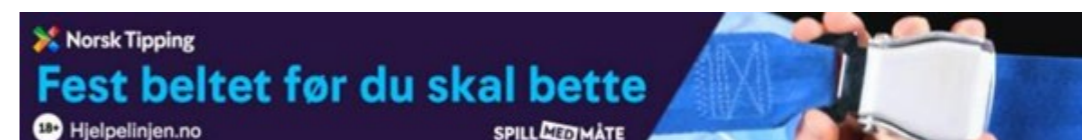
Figur 46. Film ansvarlighet

Kampanjeperioder:

- Seriestart Eliteserien og Toppserien, uke 11-12
- Oppstart internasjonal fotball, uke 34-35
- Høst, uke 40-41, 44-46
- Desember, uke 51-1

C) Markedsføring rettet mot yngre målgrupper, blant annet gjennom sosiale medier

I januar 2025 tok Norsk Tipping i bruk målgruppenær kompetanse for å utvikle kommunikasjon om ansvarlig pengespill rettet mot unge gutter. Det er generelt krevende å nå gjennom hos denne målgruppen, særlig med budskap som viser skyggesidene av målgruppens pengespillinteresse og særlig med for "reklamete" kommunikasjon. For å overkomme denne barrieren benyttes særlig sosiale medier (Snapchat og TikTok) og kanaler med nærhet til spill, som Fotmob, og på idrettsarrangement som årets VM-kvalifiseringskamper i fotball og på ishockey-arenaer. Innholdsmessig er uttrykket annerledes enn Norsk Tippings øvrige kommunikasjonsbudskap i utforming og stil. Dette er gjort for å oppnå oppmerksomhet i målgruppen, av samme grunn kan innholdet spille på trender i kanalene for å få frem kommunikasjonspoenget som for eksempel; å "feste beltet før man better".



Figur 47. Eksempel på bannerannons



Figur 48. Eksempel på uttak betalt på Snapchat og TikTok



Figur 49. Eksempel fra Snapchat og TikTok



Figur 50. Eksempel på post om proaktive samtaler på Norsk Tipping Sport på Facebook

Oppsummerte effekter av kommunikasjonen

Kommunikasjonstiltakene er planlagt og gjennomført med både bred dekning i befolkningen gjennom TV-reklame og mer spisset, målgruppetilpasset innhold i andre kanaler. Analyser viser at tiltakene har hatt god rekkevidde blant yngre menn via digitale TV-kanaler. Dette indikerer høy sannsynlighet for at de mest sentrale målgruppene har blitt eksponert for ansvarlighetskommunikasjon.

Tiltak i sosiale medier har gitt tilfredsstillende visningstall. Data viser at en betydelig andel av den eksponerte målgruppen i alderen 18-25 år har sett hele eller store deler av det publiserte innholdet.

Målinger i 2025, som har vært et særskilt år for Norsk Tipping, viser foreløpig ingen positiv utvikling i målgruppen 18-25 år når det gjelder oppfatningen av at Norsk Tipping er opptatt av å begrense pengespillproblemer. Andelen som deler denne oppfatningen, utgjør 41 prosent. Endring av holdninger tar tid, og effekter av mer spissede kommunikasjonstiltak må vurderes i et lengre tidsperspektiv.

I september vant "feste beltet" innholdet, prisen for beste Responsible Gaming campaign på 12th European Lotteries Congress 2025 i Sveits.

7.7. Presentasjoner på konferanser og seminarer

Norsk Tipping er anerkjent for å være verdensledende på ansvarlighet (Responsible Gambling) og medarbeidere fra enheten Ansvarlighet bidrar til å utvikle dette området også internasjonalt ved å dele innsikt og kunnskap på seminarer og konferanser. Noen internasjonale seminarer og konferanser hvor medarbeidere har holdt presentasjoner er listet opp nedenfor (konferanse, sted, dato og tittel på presentasjon).

- The 14th Nordic SNSUS conference - The Emerging Gambling Generation: Is Prevention Keeping Up?, Oslo, 14.-16. mai
 - Young players entering the gambling market
 - "Your Playing has Changed": Communicating Increased Risk in Responsible Gambling
 - Contacting players at risk: do care calls work? How they help at-risk players and prevents problem gambling
 - Responsible Gambling in Sports
- EL/WLA Sport Betting Seminar, Stockholm, 21.-23. mai
 - Preventive RG and match fixing education among athletes
- INTERACT 20th IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction, Brazil, 8.-12. september
 - Framing the Risk: A Large-Scale Field Experiment on Risk Communication in Responsible Gambling.

- EL/WLA Sustainability - Responsible Gaming Seminar, Wien, 1.-3. oktober
 - The Dream Duo - Responsibility Through Young Eyes
 - Preventive RG and anti-matchfixing education among athletes

7.8. European Lotteries Responsible Gaming Standard: Resertifisering

Norsk Tipping er sertifisert etter European Lotteries rammeverk for ansvarlig spill, som anerkjennes som den mest omfattende sertifiseringen i bransjen. Sertifiseringen må fornyes hvert tredje år, og det kreves en periodisk revisjon i løpet av sertifiseringsperioden.

Standarden består av elleve ulike områder som dekker store deler av virksomheten til Norsk Tipping:

1. Responsible Gaming Governance
2. Employee training
3. Retailers
4. Game design
5. Digital channels
6. Advertising and marketing
7. Treatment referral
8. Player education
9. Stakeholder engagement
10. Research
11. Electronic Gaming Machines

For å oppnå sertifisering kreves minimum 75 % måloppnåelse innen hvert område.

DNV gjennomførte en re-sertifiseringsrevisjon i henhold til European Lotteries standard for ansvarlig spill, versjon juni 2021, inkludert rammeverk, hos Norsk Tipping den 20. og 21. oktober 2025. Revisjonen besto av intervjuer av medarbeidere hos Norsk Tipping, eksterne interessenter og test av spill, samt gjennomgang av kommentarer i arbeidsdokument og relevant dokumentasjon som var samlet og systematisert av Norsk Tipping.

Norsk Tipping oppnådde 100 % på 10 punkter i standarden, og 85% på Section II Employee Training, og oppfyller dermed kravet om minst 75 % på alle 11 punkter i standarden.

Dette resultatet bekrefter selskapets sterke forpliktelse til ansvarlig spill og er en viktig anerkjennelse av det kontinuerlige arbeidet som gjøres for å sikre at Norsk Tipping tilbyr spill i trygge rammer.

7.9. Eksterne kontaktmøter

I 2025 ble det gjennomført to planlagte eksterne kontaktmøter, henholdsvis 5. juni og 6. november (ca. 25 personer til stede i hvert av møtene). Disse møtepunktene er en viktig arena for dialog og informasjonsdeling mellom Norsk Tipping og eksterne interessenter/samfunnsaktører som arbeider med pengespill og spilleavhengighet. Møtene bidrar også til å tydeliggjøre alle deltakernes ulike roller i den norske pengespillmodellen,

grensesnittet mellom deltakerne, og de bidrar til å styrke arbeidet om felles mål og utfordringer. Deltakerne inkluderer behandlere, interesseorganisasjoner, helsepolitiske organer, forskere, tilsynsmyndigheter, lovlige spilloperatører, spilleavhengige, pårørende, m.fl.

Møteagendaene reflekterer aktuelle temaer og mulige tiltak, og legges opp med innspill fra deltakerne. Det legges vekt på å skape en trygg og åpen arena der alle kan dele erfaringer og synspunkter, med høy takhøyde for meningsutveksling. Stor grad av åpenhet bidrar til å styrke diskusjonene og fremmer nye perspektiver og tiltak.

Norsk Tipping opplever stor positiv interesse for disse møtene, og det har stor verdi å ha en slik delingsarena når man jobber mot samme mål fra ulike ståsted og roller. For selskapet er det svært verdifullt å motta tilbakemeldinger og forslag fra deltakerne. Innspillene bidrar direkte til utvikling og forbedring av Norsk Tippings tiltak og aktiviteter for å forebygge spilleproblemer i Norge.

Temaer på kontaktmøtene i 2025 har blant annet vært:

5. juni:

- Feilsituasjoner hos Norsk Tipping i 2025 med tiltakspakke
- Norsk Tippings bekymring for unge spillere (økt risiko og atferdsendringer)
- Lavere grenser for yngre spillere
- Status Proaktive samtaler og Spillepuls

- Økt synlighet av pause- og utstengingsfunksjonen - hva og hvordan.
- Status på det forebyggende kunnskapskonseptet Spillevevt i idretten
- Lotteritilsynets syn på markedsendringer og risiko blant yngre spillere
- Blå Kors Spillavhengighet gir status etter en tid med drift av Hjelpelinjen og fjernbasert behandling.

6. november:

- Kort status fra Norsk Tipping og besøk av konstituert adm. dir i selskapet
- Nye grenser for yngre spillere, evaluering og resultater
- Lotteritilsynet/Medietilsynet og Forbrukertilsynet - samarbeid, sammenheng mellom data- og pengespill
- Norsk Tippings nye ansvarlige markedstiltak mot yngre målgrupper
- Forskningsfunn: Covid og pengespill - foreløpige forskningsinnsikter fra Karolinska Institutt

7.10. Gamban - "Pengespillfilter"

Pengespillfilteret Gamban kan være et viktig hjelpemiddel for problemspillere for å slutte helt med pengespill ettersom det forhindrer tilgang til nettsider for pengespill inkl. Norsk Tipping. Norsk Tipping har inngått en avtale med Gamban om kjøp av et gitt antall lisenser årlig. Gjennom avtalen tilbys pengespillfilteret som en gratis tjeneste til spillere og pårørende som ønsker

å fjerne tilgang til pengespilltilbud på nett/mobil, med valgfri varighet (180 dager, 1, 3 og 5 år). De aller fleste velger seg 5 års varighet (andel ca. 58 %).

Tjenesten må fysisk installeres og aktiveres på den/de enhetene man ønsker skal ha filter, og kan ikke slettes før filterets tidsbestemte varighet utløper. Hver lisens kan aktiveres på inntil 15 enheter.

Norsk Tipping mener at det å tilby et slikt gratis verktøy er et nyttig tilbud i tillegg til selskapets tjenester i ansvarlighetsrammeverket. Dette gjelder særlig for dem som ønsker å slutt helt å spille. At selskapet selv tilbyr dette verktøyet gratis, gjør terskelen lav for problemspillere og pårørende å kunne ta det i bruk (ca. 50 % av dem som ønsker å benytte seg av gratis Gamban pengespillfilter, fullfører selve aktivering av tjenesten).

Aktive lisenser:

Ved utgangen av 2025 er det aktivert totalt 3201 lisenser siden oppstart av tjenesten. I 2025 ble det aktivert 723 lisenser (15 % økning fra 2024).

- Norsk Tipping: 223 aktiverte lisenser i 2025 (592 totalt)
- Hjelpelinjen: 159 aktiverte lisenser i 2025 (889 totalt)
- Spillavhengighet Norge: 341 aktiverte lisenser i 2025 (1 663 totalt)

7.11. Anti-kampfiksing

Kampfiksing inngår som en del av Norsk Tippings forebyggende ansvarlighetsarbeid fordi manipulering av idrettskonkurranser representerer en alvorlig risiko både for spillernes beskyttelse, idrettens integritet og tilliten til et regulert og ansvarlig spillmarked. Kampfiksing defineres som manipulering av en idrettskonkurranse, hvor involverte aktører (utøvere, trenere, ledere, dommere etc.), for økonomisk vinning for seg selv eller andre, søker å påvirke resultatet av konkurransen eller enkelthendelser underveis i konkurransen.

Et stadig økende antall internasjonale spilloperatører tilbyr spill på norsk idrett, noe som øker risikoen for forsøk på manipulasjon av kampene. Manipulasjon, eller kampfiksing, er ødeleggende for idretten, truer selve grunnlaget for fair play og kan ødelegge publikums tillit til idretten. Det kan bidra til å undergrave Norsk Tippings mulighet til å tilby spill på norsk idrett innenfor ansvarlige rammer.

Norsk Tipping samarbeider med Norges Idrettsforbund og olympiske og paraolympiske komité, Norges Fotballforbund, Det Norske Travselsskap, Norsk Rikstoto, Politiet v/Økokrim, Kultur- og likestillingsdepartementet og Lotteritilsynet, forankret i *Strategiplan 2025-2028 Bekjempelse av manipulering av idrettskonkurranser*, med å forebygge, avdekke og reagere på manipulering av idrettskonkurranser.

Lotteritilsynet har ansvaret for å koordinere arbeidet med gjennomføring av strategiplanen, hvor Norsk Tippings rolle er å bidra med kunnskap om spillmarkedet, kontinuerlig vurdere

risiko for manipulering knyttet til eget spilltilbud, videreformidle mistanke om manipulering til aktuell offentlig myndighet, og ha en sentral rolle i det forebyggende arbeidet gjennom å øke bevissthet og kunnskap rundt tematikken overfor forbund og interesseorganisasjonen.

I 2025 har dette konkretisert seg blant annet gjennom prosjektet Spilleveit i idretten (se også [kapittel 7.3](#)). I tillegg gjennomføres det faste møtepunkter med Kampfiksingsenheten i tilsynet for utveksling av mistanker om manipulering, samt annet relevant relatert til eget spilltilbud.

Ansvaret for selskapets arbeid med å forebygge mot manipulering/kampfiksing, og det administrative ansvar for selskapets policy og strategi på området, ble i 2025 flyttet til området ansvarlig spillvirksomhet.

8. Oppfølging av tiltak fra KUD/generalforsamlingen og Lotteritilsynet

I Lotteritilsynets siste rapport «Ansvarlegheit og kanalisering hos Norsk Tipping og Rikstoto» av mars 2025 har de noen anbefalinger til Norsk Tipping som kommenteres under.

Styrke innsatsen retta mot langvarige raude spelarar

Norsk Tipping deler Lotteritilsynets syn på at det er viktig å prøve å nå disse spillerne for å påvirke spilleatferden i en sunnere retning. Av erfaring vet selskapet at dette er en gruppe spillere som er mindre mottakelig for ansvarlighetsbudskap enn andre kundegrupper og derfor vanskelige å påvirke.

Selskapet har gjort en rekke tiltak som i sum styrker innsatsen mot langvarige røde spillere betydelig. Noen eksempler er listet under.

- Proaktive samtaler har fokus på denne gruppen
- Nytt i år er den nye modulen under Proaktive meldinger. Dette er ny måte å følge opp kunder som ikke svarer da de blir oppringt for en proaktiv samtale. Se [kapittel 6.5.1](#). Dette betyr at Norsk Tipping nå også når flere av de som ikke svarer i telefonen. Erfaringen fra dette tiltaket er god og gjør at selskapet når flere av de langvarige røde spillerne
- Langvarige røde spillere er definert som et av

kundesegmentene i selskapets kundestrategi. Det gir et større fokus på denne kundegruppen i hele selskapet og flere mål og tiltak knyttes opp mot målsettingen i kundestrategien om å bevege disse i grønn retning

- Utviklingen av langvarige røde spillere rapporteres månedlig til toppledelsen som en del av virksomhetsrapporten

Kasinospela må bli mindre risikofylte og tilgjengelige

Lotteritilsynet delte Norsk Tippings bekymring over den store veksten i unge mellom 18 og 25 år som spiller kasinospill hos Norsk Tipping. De pekte på at dette krever at Norsk Tipping har fokus på akkurat denne utviklingen. De mente det var viktig at Norsk Tipping følger denne utviklingen tett og setter i verk ytterligere tiltak for å dempe omfanget av kasinospill for unge mellom 18 og 25 år. Videre sa de at Norsk Tipping skal reagere raskt på unges endrede spillemønster og ha lav terskel for å bruke proaktive samtaler. Lotteritilsynet ga også eksempler på mulige tiltak som egne kasinospill for den unge gruppen som er mindre farlige å gjøre kasinospillene mindre tilgjengelige ved å flytte de til en egen app.

Norsk Tipping mener at denne rapporten, sammen med annen informasjon delt med Lotteritilsynet i møter, dokumenterer at selskapet både følger tett med på utviklingen og har prioritert dette. Innføringen av lave grenser for denne aldersgruppen er et godt eksempel.

Pause- og utestengingsfunksjonen må bli meir synleg og tilgjengelig

Lotteritilsynet pekte på viktigheten av at tjenesten for å ta pause eller stenge seg ute fra spill er godt synlig i skjermbilder der man spiller. Norsk Tipping var enig i at selskapet her hadde et forbedringsområde og innførte i september 2025 en ny løsning med bedre synlighet. Norsk Tipping har holdt Lotteritilsynet fortløpende orientert om denne prosessen. Det henvises til [kapittel 6.3](#) hvor det redegjøres for effekten av dette tiltaket.

Unge under 25 år skal ikke motta salgsfremmande direkteklame

Lotteritilsynet peker på at unge spillere trenger ekstra vern mot spilleproblemer og mener det er viktig at de ikke utsettes for direkte pengespillreklame.

Norsk Tipping er enig i at unge spillere trenger ekstra beskyttelse, og det har vært en av selskapets viktigste mål i 2025. Det er som nevnt bakgrunnen for å innføre lavere tapsgrenser for denne aldersgruppen. Direkteklame gjennom e-post og SMS er et av flere virkemidler som selskapet benytter seg av for å oppnå best mulig måloppnåelse, nemlig å forebygge spilleproblemer i Norge. Selskapet har streng filtrering som sikrer at kommunikasjonen ikke sendes til kunder med forhøyet risiko for problemspill. Disse kontrolltiltakene medfører at direkteklame **ikke** sendes til:

- Spillere med gul eller rød spillepulsstatus
- Utestengte kunder eller kunder med aktiv spillepause
- Spillere som har nådd sin personlige totalgrense
- Kunder med rød selvtest

I 2025 har Norsk Tipping utviklet et måle-og-styringssystem for markedsføring som gjør selskapet bedre i stand til å sikre at totalomfanget av markedsføringen begrenses til det som er strengt nødvendig (se [kapittel 7.6](#)).

Gjennom direktekommunikasjon via e-post og SMS har Norsk Tipping mulighet til å nå unge kunder både med informasjon om spill og med ansvarlighetsbudskap. Norsk Tipping mener derfor at selskapet bør ha anledning til å benytte direktekommunikasjon i disse kanalene som ett av flere virkemidler for å forebygge spilleproblemer og kanalisere unges spillelyst mot spill med lavere risiko. Samtidig vil Norsk Tipping etterkomme Lotteritilsynets ønske ved å avvikle salgsfremmande direkteklame rettet mot unge spillere under 25 år. Dersom det senere skulle oppstå behov for endringer i denne praksisen, vil selskapet ta dette opp med Lotteritilsynet.

9. Norsk Tippings vurdering

Året 2025 har vært preget av enkelte alvorlige feilsituasjoner i Norsk Tippings systemer. Rapporten viser at disse ikke har hatt påviselige negative effekter på selskapets ansvarlighetsrammeverk.

Selskapet vurderer det som svært positivt at Spillepuls-indeksen endte positivt på 18 369 i 2025, som er det nest beste resultatet Norsk Tipping har oppnådd i løpet av de ti årene indeksen har blitt målt. Særlig viktig er det også at Spillepuls-indeksen for aldersgruppen 18-25 år endte positivt på 7 811, i et år preget av sterk interesse for kasinospill og fortsatt kanalisering.

Rapporten dokumenterer videre at antallet stortapere holder seg stabilt lavt, at spillerne i gjennomsnitt taper noe mindre, og at de setter noe lavere personlige tapsgrenser. Når dette skjer samtidig med økt markedsandel, gir det en tydelig indikasjon på at de samlede negative konsekvensene av pengespill i Norge er redusert.

Til tross for at Norsk Tipping ikke markedsfører kasinospill, har selskapet hatt vekst i både antall spillere og GGR i 2025, noe som reflekterer sterk interesse og kanalisering. Sammen med en mindre nedgang i lotterikategorien har dette medført en svak forskyvning av spillforbrukets tyngdepunkt i rød retning hos Norsk Tipping. Selv om endringen er begrenset, er det grunn til å følge utviklingen nøye. For å motvirke at dette utvikler seg til en vedvarende trend, mener selskapet det er viktig å videreføre arbeidet med å dempe elementer som stimulerer

etterspørselen etter kasinospill, samtidig som elementer som stimulerer etterspørselen inn mot grønne spill må ha nødvendig styrke til å lede spillelysten i samfunnet til ansvarlige og trygge pengespilltilbud.

Innføringen av lavere tapsgrenser for unge spillere fremstår som et av de viktigste tiltakene i 2025. Evalueringen viser at tiltaket har hatt en tydelig og målrettet effekt, samtidig som de to mest sentrale risikopunktene manglende kundeaksept og negativ kanalisering, ikke har materialisert seg.

Med bakgrunn i fjorårets bekymring knyttet til økt kasinospill blant unge menn, vurderes det som riktig at etablering av tryggere rammer for spillere under 25 år har vært et hovedfokus i 2025. Samlet sett viser årets utvikling positive effekter av denne prioriteringen, samtidig som det vurderes som nødvendig å opprettholde et langsiktig og målrettet fokus på unge spillere. Utviklingen av et tryggere og mer ansvarlig kasinotilbud vil derfor være et sentralt prioritert område også fremover.