

OSLOMET

Innspill til høring om handlingsplan for spilleproblemer

Forbruksforskningsinstituttet SIFO

Anita Borch og Kamilla Knutsen Steinnes

Helsedirektoratet, 25.6.25

STORBYUNIVERSITETET
OSLO METROPOLITAN UNIVERSITY



Spilleproblemer i gråsoner mellom markeder

- Noen typer adferd kan ligne spilleproblemer, men er ikke definert som dette. Eksempler er kjøp av lootbokser (forundringspakker) og aksje- og kryptohandel av en art som skaper problemer for kjøperne, pårørende o.a.
- Typisk er at de reguleres av andre tilsyn enn Lotteritilsynet – f.eks. Medietilsynet og Finanstilsynet
- *Vi trenger kunnskap om:*
 - *gråsonemarkeder (tilbydere og forbrukerne) og hvordan disse reguleres.*
 - *sammenhengene mellom disse markedene og utfordringene disse kan ha for tilbydere og forbrukere av disse tjenestene.*

Lootbokser i spill spilt av barn

Den estimerte globale omsetningen av lootbokser i 2025 var 20 milliarder dollar. Mange av disse tilbys i spill som spilles av barn.

Lootbokser kjøpes ofte med virtuell valuta, hvorav regulering av denne typen valuta er på politisk dagsorden i EU

Det meste av forskningen på lootbokser fokuserer på sammenhengen mellom kjøp av lootbokser og «avhengighet»

Vi trenger mer kunnskap om:

- *Utbredelse av kjøp av lootbokser blant barn*
- *Foreldre, lærere og andre voksnes rolle i regulering av barns kjøp av lootbokser og problemadferd knyttet til dette*
- *Faktorer som kan påvirke kjøp av lootbokser utover psykologiske (f.eks. sosiale, designmessige, økonomiske, politiske og juridiske) og samspillet mellom disse faktorene*



Anita Borch og
Ola Røed Bilgrei (red.)

**Barns tilhørighet
blant mennesker
og ting**

Betingelsene for kunnskapsutvikling om pengespill

- Fire aktører dominerer kunnskapsutviklingen om pengespill i Norge: Kulturdepartementet, Norsk Tipping, Lotteritilsynet og Universitetet i Bergen (UiB).
- Kunnskapsutvikling og politisk styring har best kår i felt preget av kritisk forskning og perspektivmangfold.
- Behovet for kritisk forskning og perspektivmangfold er særlig viktig i en tid preget av teknologiutvikling og gamification.
- *Vi trenger kunnskap om betingelsene for kritisk forskning og perspektivmangfold i pengespillforskningen.*

**OSLO
MNET**