Let’s just do a quick win

Influensere som rekrutterer til pengespill på nett

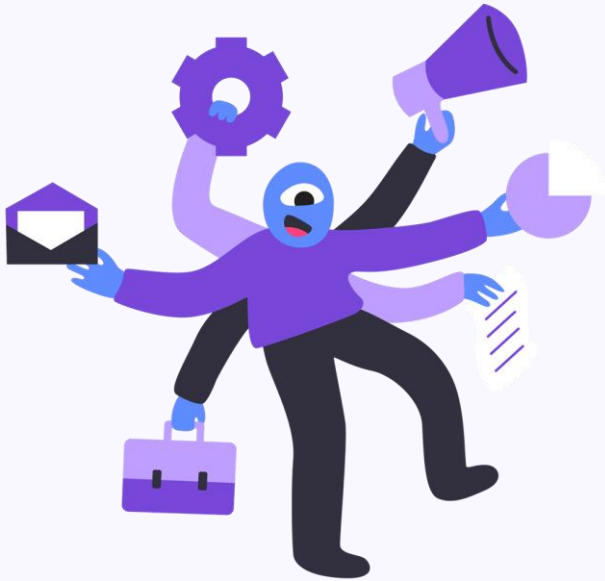
Hyperion

Hyperion

Nasjonal paraplyorganisasjon for de fantastiske fritidsinteressene

Barn og ungdom

Gambling og lootbokser



Hyperion

Kort status på penge- og dataspill

89% av barn (9-18) spiller dataspill

ca. 50% kjøper kjente gjenstander i spill

23% kjøper lootbokser

11% skinbetter

Medietilsynet (2026): https://www.medietilsynet.no/fakta/rapporter/barn-og-medier/2026/barn-og-medier-26/#6_Spel_og_gaming-6

Flere og flere unge gambler, Spesielt gutter

Hyperion

Gamblinginfluenser

“Rene” gambling influensere

I Norge og i utlandet

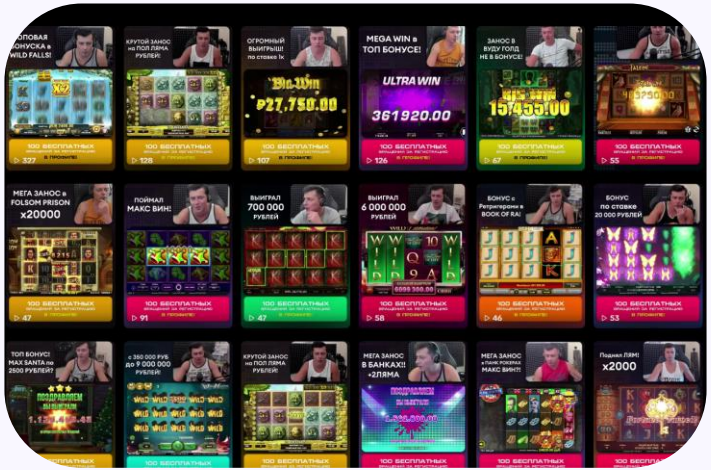
Frister dataspillere til å gamble. Det har gitt skyhøy milliongevinst.

Er dette Norges rikeste influenser? 28-åringen markedsfører gambling til dataspillere. Det har gitt inntekter på et tresifret millionbeløp, men også truende scener utenfor huset hans.

«Barisbrevik» går til kamp mot Lotteritilsynet

Influenser Sebastian «Barisbrevik» Brevik fortsetter å live-strømme pengespilling, selv om Lotteritilsynet har sagt at det er ulovlig. Nå har saken nådd Stortinget.

Lootbokser, kasino (og prediksjonsmarkeder)

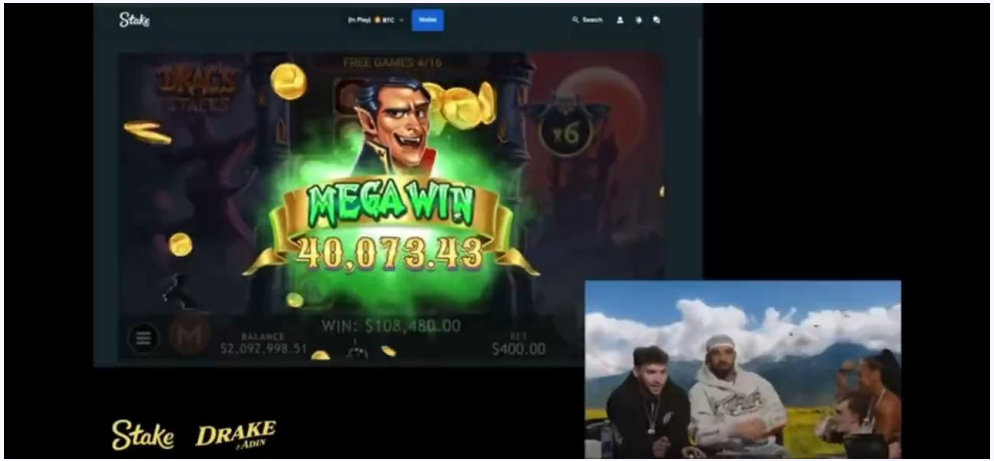


Hyperion

Pengespill som underholdning

Pengespill er ikke lenger noe man gjør alene

Sosial aktivitet



Hyperion

Normalisering av pengespill

Hyperion

I dataspill og fritid

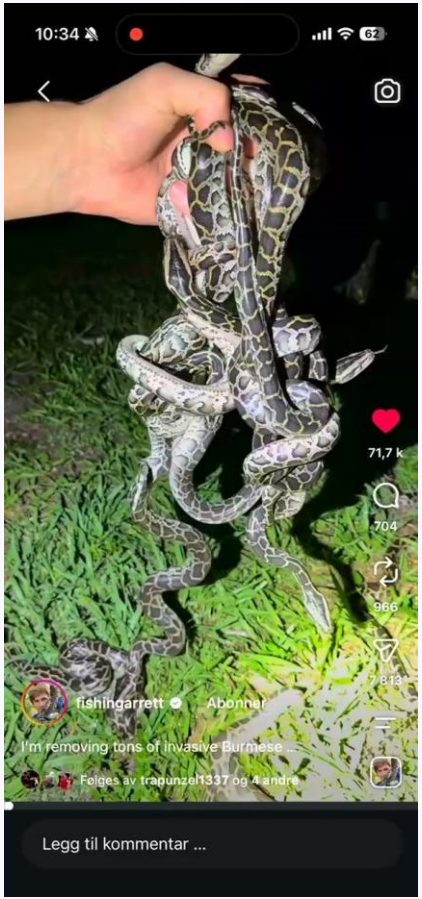
Tilfeldige belønninger

Manipulerende design

Streamere som gambler

Hyperion

Pengespill gjennomsyrer alt



Hyperion

Penger overgår moral

Hyperion

Vanskelig å endre

Mange influensere med hyklerske dobbeltbudskap

“Ikke start å gamble”

Samarbeid med gambling plattform

“Få finansiell kunnskap”

“Vedd på sportslaget”

“Reklame for avhengighetsskapende medisin er galt”

“Hvert spinn er en mulighet”

Det er for mye penger som tilbys til både store og små influensere

Hyperion

Har influensere noe å si?

JA

Mange med problemer startet fordi de så noen på nett gjøre det

Gambling streamere startet pga. andre streamere

Ikke lenger begrenset til “gamingsfæren”

Hyperion

Takk for meg

Hyperion