

## INTRODUKTION

Adfærdskodekset for spilleindustrien er baseret på en aftale fra den 16. marts 2019 mellem alle spilindustriens aktører. Adfærdskodekset blev reguleret og udvidet med flere punkter den 3. juli 2020.

Siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012 har udviklingen på spilmarkedet været positiv. Markedet for spil er velfungerende, der er bedre kontrol med spilafhængighed og spilindustrien bidrager med skatteindtægter til den danske stat. Ifølge en undersøgelse lavet af VIVE (Det Nationale Forskningscenter for Velfærd) i 2016 er udbredelsen af spilproblemer mindre i Danmark end i f.eks. Norge, England og Finland.

I tæt samarbejde med de danske myndigheder ønsker Aftaleparterne at sikre en effektiv og ensartet regulering af markedet, der både fremmer fair konkurrence mellem udbydere af spil og imødegår potentielle risici forbundet med spil om penge. Spil er for langt de fleste forbrugere en underholdende fritidsaktivitet. Der er dog enkelte spillere, der udvikler spilproblemer. Der påhviler derfor spilbranchen et særligt ansvar for at tage alle rimelige skridt til at minimere den potentielle skadevirkning af spil, herunder sikre at børn under 18 ikke får adgang til spil om penge.

Det er hensigten med dette kodeks at styrke forbrugerbeskyttelsen og medvirke til at sikre, at spil ikke udvikler sig fra underholdning til afhængighed.

## FORMÅL OG ROLLE

Formålet med adfærdskodekset er bl.a. at styrke den sociale ansvarlighed af spilbranchens markedsføring ved at fastsætte rammer og værktøjer, der går udover de krav, der allerede er pålagt af lovgivere og myndigheder for der igennem at øge forbrugerbeskyttelsen og medvirke til, at spil ikke udvikler sig fra underholdning til spilafhængighed.

Kodekset skal betragtes som et pejlemærke og et sæt minimumskrav til industrien. Den enkelte spiludbyder kan gå længere end kodekset foreskriver.

Kodekset har til formål at være et supplement til den eksisterende lovgivning og regulering.

## HVEM ER OMFATTET AF ADFÆRDSKODEKSET

Det er Aftaleparternes intention at opnå tilslutning til efterlevelse af adfærdskodekset fra hele spilbranchen. Aftaleparterne vil arbejde intensivt på at sikre tilslutning fra alle spiludbydere på det danske marked og vil løbende offentliggøre en liste over de spiludbydere, der har tilsluttet sig kodekset.

Alle spiludbydere og brancheorganisationer er velkomne – og opfordres – til at tilslutte sig adfærdskodekset. Udover omkostninger forbundet med at efterleve kravene i kodekset, kræver det ingen betaling at tilslutte sig kodekset, men der kan senere være omkostninger i forbindelse med etablering og drift af et branchenævn. Spiludbyderne, der tilslutter sig og efterlever kodekset, vil få mulighed for at henvise til kodekset på deres hjemmeside.

## RAMMERNE FOR ADFÆRDSKODEKSET

Kodekset vil i de kommende afsnit adressere en række konkrete områder, hvor supplerende rammer og retningslinjer udstikkes. I gældende lovgivning (Spilleloven) er der dog allerede en række regler, som spiludbydere skal følge. Disse er bl.a.:

### MARKEDSFØRINGSREGLER I LOVGIVNING

- Al markedsføring af spil skal være lovlig, herunder ikke være vildledende
- Markedsføring af spil skal være socialt ansvarlig og have særlig fokus på at beskytte børn, unge og sårbare målgrupper mod skade eller udnyttelse
- Markedsføring af spil må hverken i kommunikationsudformning eller medievalg målrettes mod børn og unge under 18 år
- Markedsføring af spil må ikke ved brug af kendte personligheder i strid med sandheden antyde, at deltagelse i spil har bidraget til den kendtes succes
- Markedsføring af spil må ikke have et indhold, der giver indtryk af, at deltagelse i spil fremmer en løsning på finansielle problemer eller giver spilleren social accept
- Markedsføring af spil skal fremstille gevinstchancen på en korrekt og balanceret måde således, at der ikke skabes et indtryk af, at gevinstchancen er større, end den i realiteten er

## BEGRÆNSNING I UDFORMNING AF SPILREKLAMER

For at styrke den sociale ansvarlighed i udformning af spilreklamer, fastsætter adfærdskodekset følgende krav, der supplerer den gældende lovgivning. Henset til, at børn og unge under 18 år primært modtager markedsføring via web og sociale medier og ikke via flow tv, skal spiludbydere ved reklamering på web og på sociale media markedsføring benytte sig af relevante dataværktøjer og den data, de har til rådighed om kunder, til at undgå at markedsføringen rettes mod til denne gruppe af personer.

### MARKEDSFØRINGSMATERIALER MÅ IKKE

1

Være rettet mod unge under 18 år via valg af medie eller den kontekst markedsføringen fremgår i

2

Ved direkte markedsføring af spil anvende personer under 25 år eller anvende personer, der af spilleren kan opfattes som "autoriteter", der har særlig indsigt i spillet. Dette gælder dog ikke ved aktivering af sponsorater

3

Vise eller opmuntre til socialt uansvarlig spilleadfærd, der kan lede til finansiell, social eller emotionel skade

4

På utilbørlig vis udnytte svagheder, godtroenhed, uerfarenhed eller manglende viden hos sårbare personer

5

Indikere, at spil kan være en flugt fra personlige, professionelle eller uddannelsesmæssige problemer såsom ensomhed eller depression

6

Indikere, at spil kan være en løsning på økonomiske problemer

7

Vise spil som uundværligt eller noget der tager forrang i livet, f.eks. over familie, venner eller professionelle eller uddannelsesmæssige forpligtelser

8

Forbinde spil med forførelse, seksuel succes eller forbedret attraktivitet

9

Indikere at spil på egen hånd er at foretrække frem for sociale spil

## BEGRÆNSNING I UDFORMNING AF SPILREKLAMER

10 Udnytte kulturelle overbevisninger for spil eller held

11 Vise spilreklamer op ad kviklånsreklamer.

## ANSVARLIGT SPIL BUDSKAB

12 Det er god skik at inkludere et spil ansvarligt budskab i al markedsføring, hvor det er praktisk muligt, og det er et krav, at et sådant budskab indgår i alle tv-reklamer for spil

13 Et spil ansvarligt budskab har til formål at tilskynde den enkelte bruger til mådehold og bevidsthed om eget forbrug. Budskabet kan formuleres på mange måder og nogle formuleringer kan være underlagt copyright. Eksempler på formuleringer kan være: "Spil med omtanke", "Spil for sjov, ikke for at vinde", "Lad ikke spillet spille dig", "Vindere ved hvornår de skal stoppe".

14 Da der findes mange former for markedsføring og markedsføringskanaler, er det vanskeligt at opsætte præcise krav til hvordan spil ansvarligt budskab skal præsenteres. Det bør dog sikres, at budskabet vises på en sådan måde, at modtageren bliver opmærksom på budskabet.

15 Der skal være mere oplysning om tiltag, som forebygger spilafhængighed enten i form af en reklame afmelding, der oplyser bedre eller i form af særskilte reklamer, som oplyser forbrugere om, hvilke muligheder man har for at begrænse sit spil, og hvorledes man søger hjælp.

## ALDERSGRÆNSE BUDSKAB

16

Markedsføring af spil på tv, sociale medier eller i trykte medier skal inkludere et "18+" eller "Aldersgrænse 18 år" eller tilsvarende budskab. Der kan dog være et "16+" eller "Aldersgrænse 16 år" ved reklamer for lotterispil, dog et "16+" eller "Aldersgrænse 16 år" eller tilsvarende budskab for så vidt angår landbaseret lotteri og klasselotteri.

## SPONSORERING AF SPORTSBEGIVENHEDER

17

Logoer eller markedsføringsbudskaber fra spiludbydere må ikke vises på merchandise, der er målrettet eller designet kun til børn.

## INTERNET OG SOCIALE MEDIER

18

Alle spiludbydere skal på deres officielle hjemmesider have oplysninger om ansvarligt spil samt henvisninger til kilder med mere detaljeret information

19

Spiludbyderes profiler og sider på sociale medier (fx Facebook, Youtube, Twitter, Instagram mv.) skal tydeligt oplyse om aldersgrænsen for spil (et "18+ budskab"), samt henvise til spilafhængigheds-hotlinen ("Stopspillet").

20

Ved markedsføring på sociale medier, der tilbyder mulighed for at screene for brugerens alder (fx Twitter) eller aldersbegrænse indhold (fx Youtube), skal spiludbydere benytte en sådan mulighed for på den vis at sikre, at markedsføringsmateriale ikke vises til børn eller unge under 18 år.

## **POP-UP VINDUER MED OPLYSNING OM TIDS- OG PENGEFORBRUG ("REALITY CHECK")**

- 21** For at øge spillernes opmærksomhed om tids- og pengeforbrug, skal spiludbydere med regelmæssige mellemrum give spilleren klare meddelelser om gevinster og tab samt oplysninger om, hvor længe spilleren har været logget ind.
- 22** Meddelelser om tids- og pengeforbrug skal vises tilstrækkelig lang tid til, at spilleren kan orientere sig om oplysningerne. Meddelelserne skal efterfølgende accepteres af spilleren, og spilleren skal sammen med bekræftelsen gives mulighed for enten at standse eller fortsætte med at spille.

## **UDDANNELSE**

- 23** Ansatte skal uddannes i spilansvarlighed. Onlinespiludbyderne skal uddanne alle ansatte, der har kundekontakt, i forståelse og forebyggelse af spilproblemer. I landbaserede væddemålsbutikker skal den spilansvarlige bestyrer uddannes.

## **OVERVÅGNING AF SPILADFÆRD**

- 24** Online spiludbydere (udbydere med onlinekasino- og væddemålslicens) skal have en automatiseret proces implementeret, der overvåger spillernes adfærd, således spilafhængighed aktivt kan forebygges.

## **BRANCHENÆVN**

- 25** Aftaleparterne har til hensigt snarest muligt at etablere et branchenævn, som skal behandle klager over Aftaleparters overtrædelser af adfærdskodeksets.

## OPFØLGNING OG REVISION

Adfærdskodekset er formuleret med fokus på de mest almindelige former for markedsføring, herunder trykte medier og tv-reklamer. Den teknologiske udvikling muliggør hele tiden nye markedsføringskanaler. Hvor det er muligt, bør adfærdskodeksets hensigter og principper tolkes som gældende også for nye medier og kanaler til forbrugeren.

Kodekset vil blive evalueret og revideret løbende og minimum én gang årligt. Evaluering og revision foretages af Aftaleparterne i dialog med lovgiver og de danske myndigheder på området. Det står dog hver af Aftaleparterne frit at sætte yderligere eller alternative krav for deres spiludbud og orientere de andre Aftaleparter og Spillemyndigheden herom.