

SkrittLotto for kommuner og fagmiljø — mekanikk, personvern og evaluering

Evidensgrunnlag og pilotplan

Thomas Glomsrød · vernepleier og master i folkehelsevitenskap og epidemiologi · thomas@skrittlotto.no

VERSJON	DATO	STATUS	KILDER SIST KONTROLLERT
4	25. juli 2026	Proof of concept — lukket utprøving	25. juli 2026

HOVEDBUDSKAP

SkrittLotto bygger på en ukentlig loddtrekning, en velkjent atferdsmekanikk med dokumenterte forløpere i folkehelse- og insentivforskningen. Effekten av selve appen er derimot uprøvd. Dette er et proof of concept vi vil prøve ut i en avgrenset pilot.

DEL 1 · GRUNNLAGET

Hva konseptet bygger på

Om SkrittLotto faktisk får folk til å gå mer — og om appen når fram til dem som går for lite — vet vi ikke. Nærliggende skritt-lotteri-apper er så vidt begynt å bli studert internasjonalt, blant annet i et lite randomisert forsøk og en stor observasjonsstudie ^{1,2}, med blandede resultater; SkrittLottos samlede utforming er ikke evaluert, og vi har ikke funnet norske studier. Hver byggestein har en dokumentert slektslinje, og notatet angir hvor langt hver enkelt rekker. Mekanikken er som følger:

5 000 skritt på én dag = ett lodd	7 lodd i uka, maks — ett per dag	0 kr i innsats; bare bevegelse	Søndag trekning, hver uke
---	--	--	-------------------------------------

Et folkehelseiltak må treffe bredt. Pokémon GO viste at et engasjerende spill kan få noen til å gå mer: i én studie om lag 950 flere skritt daglig den første uka. Effekten var forbigående, og etter seks uker var deltakerne tilbake på utgangsnivået ³. Norge har samtidig en sterk lottokultur, og SkrittLotto kobler de to: den brede appellen fra spillet og den ukentlige trekningen. Konseptet har ingen tilknytning til Norsk Tipping, og det deles ikke ut reelle premier.

Flere daglige skritt er assosiert med lavere total dødelighet; i en observasjonell metaanalyse av 15 kohorter flatet gevinsten ut rundt 6 000–8 000 skritt for dem på 60 år og eldre og 8 000–10 000 for yngre ⁴, og en bredere syntese fra 2025 finner det meste av gevinsten allerede rundt 7 000 ⁵. Dette er en samvariasjon, og «10 000 skritt» er ingen klinisk terskel, men stammer fra markedsføringen av en japansk skritteller på 1960-tallet ⁶. Terskelen på 5 000 skritt ligger bevisst under dette plataet: et enkelt startpunkt for å få lite aktive i gang, ikke en påstand om optimal dose. For de minst aktive er 5 000 likevel et reelt løft. Mekanikken belønner å krysse 5 000; å gå lenger samme dag gir ikke flere lodd, så marginalinsentivet over terskelen er svakt. De som allerede går over 5 000, får på sin side lodd uten å endre noe. Skjevhetene peker mot samme spenning: en fast terskel belønner å krysse den, ikke å løfte alle litt; derfor skisserer steg 2 også et mål satt fra egen baseline.

På befolkningsnivå er behovet godt dokumentert. I Helsedirektoratets kartlegging av fysisk aktivitet blant voksne og eldre (2020–2022), målt med aktivitetsmålere, nådde om lag én av fire ikke engang minimumsanbefalingen om 150 minutter i uka, og bare rundt halvparten oppfylte anbefalingen når kravet om å kompensere for lang sittetid regnes med ⁷. Deltakelsen var lav, og de mest aktive deltar gjerne oftest; den reelle inaktiviteten er derfor trolig høyere. Handlingsplanen «Sammen om aktive liv» peker på lavterskeltiltak for å få flere i bevegelse ⁸.

Tankegangen følger Roses befolkningsstrategi: de mange som beveger seg litt for lite, gir samlet flere sykdomstilfeller enn de få helt inaktive, så den største befolkningsgevinsten kommer av å flytte hele fordelingen et lite steg, ikke av å rette alt inn mot de få som beveger seg minst ⁹. En stor metaanalyse fra 2026 satte tall på dette: fem minutter mer moderat til hard aktivitet om dagen i det meste av befolkningen kunne avverget rundt 10 prosent av alle dødsfall, mot 6 prosent om økningen bare nådde de minst aktive ¹⁰. Selve forebyggingsparadokset er at et tiltak som monner for befolkningen, gir lite for hver enkelt. Nettopp fordi den individuelle gevinsten er liten, mangler ofte den daglige motivasjonen, og et ukentlig lodd er et grep for å skape en umiddelbar grunn til å gå i dag, når helsegevinsten alene ligger for langt fram i tid.

Målgruppen er dermed disse mange: voksne med moderat risiko som beveger seg litt for lite, og som stort sett har smarttelefon og kan gå. De med høyest risiko, ofte de eldste eller minst digitale, kan ligge utenfor det en app alene rekker, og møtes bedre av personbaserte tiltak som frisklivssentraler og gå-grupper, som SkrittLotto er ment å supplere, ikke å erstatte.

En statlig helsemyndighet gjør noe lignende allerede, i nasjonal skala. Singapores Healthy 365 kobler skritt, belønning og en nasjonal loddrekning; 696 907 innbyggere registrerte seg i én sesong, og effektallene bygger på de 421 388 som logget gyldige skritt ¹¹. Deltakerne gikk i snitt mer under utfordringen (+1 579 skritt/dag), men økningen avtok etterpå (+934), og dette er en observasjonsstudie uten kontrollgruppe med et relativt høyt utgangsnivå på rundt 7 509 skritt/dag.

Insentiver henger sammen med mer aktivitet, med forbehold. I en stor RAND-studie var opptak av et tapsframet gode, en Apple Watch nedbetalt gjennom aktivitet, assosiert med rundt 34 % flere registrerte aktivitetsdager, målt mot medlemmer med bare det ordinære belønningsprogrammet ¹². Også dette er en korrelasjon på oppdragsgiverfinansierte forsikringsdata, målt mot en allerede insentivert gruppe, og størrelsen kan ikke overføres til en gratis norsk skritt-app.

Lotteriforskningen på skritt er sprikende og formavhengig. Samlet gir økonomiske insentiver beskjedne utslag: i en systematisk oversikt over 23 randomiserte studier, der tolv lot seg slå sammen, gikk deltakerne i snitt rundt 600 flere skritt daglig mens insentivet varte; etter-effekten er mer usikker, for de sammenslåtte tallene peker svakt oppover, mens få enkeltstudier fant det samme ¹³. En oppdatert metaanalyse fra 2025 finner samme retning og en noe større korttidseffekt, men langtidstudiene er fortsatt få ¹⁴. Forskningen på lotteriform består imidlertid av små enkeltstudier. I én randomisert studie (N=281) slo et rent pengelotteri *ikke* kontrollgruppen (P=0,156); der var det tapsframing, ikke lotteriet, som virket (P=0,001), og effekten forsvant da pengene ble trukket tilbake ¹⁵. En senere studie (N=209, mål 7 000 skritt/dag) testet tre lotteriformer mot kontroll. Bare det kombinerte lotteriet, hyppige småpremier (18 % sjanse for 5 dollar) pluss en sjelden bonus (1 % for 50 dollar), nådde målet oftere enn kontroll, 0,38 mot 0,26 av dagene (P=0,01). Et rent høyfrekvent småpremielotteri (1 av 4 for 5 dollar) skilte seg ikke fra kontroll, og en ren jackpot (1 av 400 for 500 dollar) viste en signifikant fallende måloppnåelse gjennom studieperioden sammenlignet med kontroll (P<0,001) ¹⁶. Begge er små studier fra samme forskningsmiljø, og verken premiestørrelser eller kontekst lar seg uten videre overføre. Nullfunn finnes også: en liten crossover-studie fra 2026 fant ingen forskjell mellom fast og lotteribasert belønning med lik forventningsverdi ¹⁷, og i en eldre studie ga et ukentlig lotteri ingen tilleggseffekt utover måling og tilbakemelding ¹⁸.

Mønsteret, at bare kombinasjonen av hyppige småsjanser og en sjelden bonus slo kontroll (og da med høyest forventningsverdi av armene), er likevel en designavveining SkrittLotto tar med videre: den ene ukentlige trekningen ligger nærmere jackpotprofilen enn det kombinerte opplegget med hyppige småpremier. Valget har en annen logikk enn småpremiestudiene: visjonen er én stor og synlig fellestreking som virker gjennom oppmerksomhet og samhold. For en liten pilot er det uansett disse studiene som gir sammenligningsgrunnlaget. Lotteriet er dessuten valgt framfor tapsframing, som virker ved å påføre en følelse av tap — en nedside konseptet vil unngå. SkrittLotto bytter bort noe mulig effekt mot ingen økonomisk innsats å tape og ingen kjent spillskaderisiko.

Selvbestemmelsesteorien peker på hvorfor slike effekter svekkes når belønningen tas bort: en ytre, håndfast belønning kan fortrenge indre motivasjon (overjustifisering). I Deci, Koestner og Ryans metaanalyse var denne fortrenningen sterkest for oppgaver folk alt finner interessante; er den indre motivasjonen lav i utgangspunktet, finnes det lite å fortrenge ¹⁹. For lite aktive som også har et svakt forhold til gåing, er risikoen for fortrenkning trolig mindre, og om en belønning virker undergravende, avhenger av om den oppleves som kontrollerende eller informerende; SkrittLottos usikre lodd uten egen pengeverdi er ment å ligge nærmest det informerende. At en effekt faller tilbake til utgangsnivået når insentivet fjernes (ekstinksjon), er dessuten noe annet enn at aktiviteten faller under utgangsnivået (egentlig fortrenkning); at helsegevinsten er din uansett, er en sikring mot det siste.

Å spille om en gevinst uten å risikere penger er ingen ny idé. Storbritannias statlige Premium Bonds har siden 1956 (første trekning i 1957) latt folk spille om avkastningen mens innskuddet står trygt og kan tas ut igjen ²⁰; amerikanske og sørafrikanske spareordninger bygger på samme grep ^{21,22}. Parallellen er ikke eksakt: i SkrittLotto er det ingen pengeinnsats å tape, men egeninnsatsen — skrittene — forbrukes. Det er poenget: den innsatsen er helsegevinsten.

Mekanikken er bevisst lånt fra pengespill, men innsatsen er egeninnsats og helsegevinsten er din uansett om loddet trekkes. Det gjør konseptet forsvarlig å prøve og lett å etterprøve.

Du kan ikke tape. Du kan bare **vinne helse**.

Hva SkrittLotto faktisk tester

SkrittLotto er i dag et demo- og konseptprosjekt i lukket utprøving: ingen aktiv rekruttering og ingen reell premie. Trekningen er derimot ekte og gjennomføres manuelt hver søndag: et vinnerlodd trekkes tilfeldig blant ukas innsendinger. Det som er simulert, er premien; premiepotten og kommunetallene i appen er illustrasjoner, og ingen kommune-pilot er startet. Pilotdesignet under er en skisse av hva vi ville testet.

Hypotesen

Antakelsen er at en ukentlig, lavterskel «loddfølelse» kan øke gjentatt gåaktivitet hos lite aktive voksne; behovet og evidensgrunnlaget er lagt i Del 1. Det uavklarte er om selve mekanikken virker, og hvilken betydning lotteriformen eventuelt har ¹⁶. Piloten kan ikke teste hypotesen direkte. Den viser om folk forstår opplegget, tar det i bruk og kommer tilbake, og det er grunnlaget for å kunne teste den senere.

Foreslått design

- Kort periode på 4–8 uker, frivillig deltakelse
- Uten innlogging eller innbetaling, og med simulert premie
- Invitasjon person-til-person; nedlastingslenken er invitasjonen
- Vi måler bruk over tid, ikke helseutfall

Piloten følger om folk kommer tilbake uke etter uke. Helseutfall ligger utenfor. For en pilotkommune er innsatsen lav: ingen pengepremie å forvalte, liten kostnad og et synlig lavterskeltiltak.

Suksesssterskel som låses før oppstart

Suksesskriteriet avtales med fagpartner og låses før første deltaker, for å unngå etterrasjonalisering. Piloten regnes som lovende dersom en på forhånd avtalt andel av dem som starter, sender inn lodd i et flertall av pilotukene; både andelen og uketerskelen fastsettes i avtalen, ikke her.

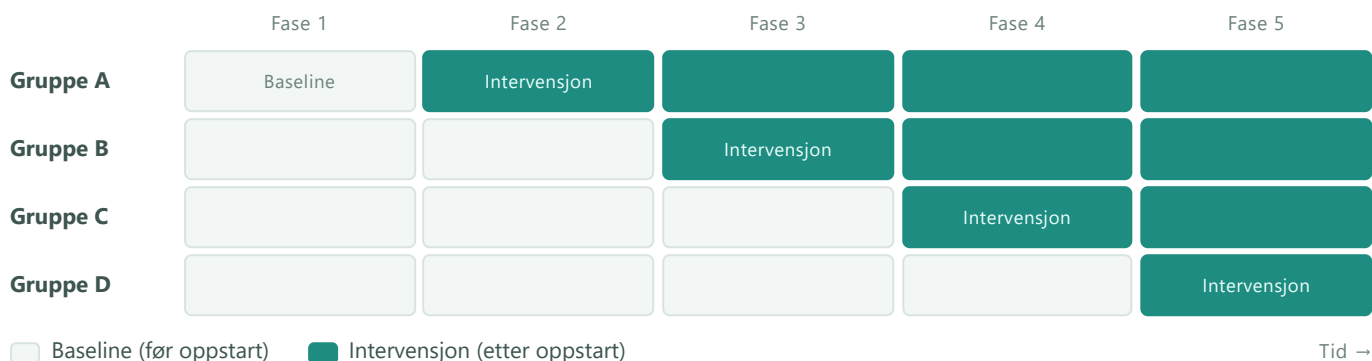
Mål og hva de ikke viser

MÅL	HVORDAN DET MÅLES	HVA DET IKKE VISER
Primært: gjentatt bruk	Antall ukesrapporter, andel som sender inn i flere uker, andel som kommer tilbake etter første innsending	Om skrittene faktisk økte, eller om helsen ble bedre; vi teller bare innsendinger, og per installasjon: den som bytter telefon, telles som ny bruker
Sekundært: spredning og opplevelse	Kommunespredning, total loddmengde, selvrapportert motivasjon og ubehag, misforståelser om premien, support-henvendelser og friksjonspunkter	Om motivasjonen holder over tid, og hvem den gjelder: tallene gjelder dem som selv valgte å bli med. Selvrapportert motivasjon er dessuten et svakt mål (sosial ønskebarhet), og uverifiserte skritt begrenser tolkningen
Integritet og personvern	Ingen forvirring om ekte premie eller pengespill; personvern etter dataminimering, med identifiserende deling (navn, kommune, dag-for-dag-historikk) av som standard	At designet er juridisk ferdigvurdert; art. 6/9-vurdering og DPIA gjenstår ²³

Hva piloten ikke kan svare på

En pilot av denne typen kan ikke fastslå kausalitet; uten kontrollgruppe vet vi ikke om bruken skyldes mekanikken, en nyhets- eller Hawthorne-effekt, eller noe annet. Den kan ikke si noe om langtidseffekt; insentivbaserte tiltak avtar gjerne når insentivet forsvinner ¹⁵. Den forteller oss heller ikke om vi faktisk når de minst aktive innenfor målgruppen (de med moderat risiko som er innen rekkevidde, ikke de med høyest risiko som Del 1 bevisst la utenfor): retensjon blant frivillige generaliserer ikke uten videre til de lite aktive. I Singapore var eldre underrepresentert blant dem som meldte seg selv, personer med fedme hadde både kortere engasjement og mindre økning, og deltakerne lå i snitt godt over 7 000 skritt om dagen allerede før start ¹¹. Piloten tester ett smalt spørsmål: om deltakerne vender tilbake, uke etter uke. Alt annet må større og bedre kontrollerte studier svare på.

En egentlig effektstudie kunne bruke et trinnvis design (stepped-wedge), der tiltaket fases inn i ulike kommuner på forskjellige tidspunkter framfor å ruller ut overalt på én gang. Hver kommune måles i en periode før oppstart og har dermed sin egen førperiode å sammenlignes med, mens kommuner som ennå ikke har fått tiltaket, kan sammenlignes med dem som har ²⁴. Et slikt design egner seg nettopp når samtidig oppstart i alle kommuner er upraktisk, slik en kommunal utrulling gjerne er.



Trinnvis innfasing: tiltaket fases inn i ulike grupper (f.eks. kommuner) på ulike tidspunkter, slik at hver gruppe har en førperiode å sammenlignes med og effekten kan leses både innen og mellom grupper. Prinsippet er felles for stepped-wedge-design (randomiserte klynger) og det beslektede multippel baseline-designet (få enheter). Illustrasjon av designprinsippet, ikke pilotens design og ikke pilotdata.

Steg 2 — fra bruk til effekt

Piloten over er første steg og måler bare bruk. Er retensjonen lovende, skisseres neste steg etter rammeverket for utvikling og evaluering av komplekse tiltak (MRC) ²⁵: utvikle og tilpasse iterativt, teste gjennomførbarhet, så evaluere, med samskaping i alle faser, slik veiledningen for utvikling av slike tiltak anbefaler ²⁶. Konkret betyr det at deltakere og lokale fagfolk er med på å forme både appen og gjennomføringen, gjennom intervjuer og strukturert tilbakemelding underveis, ikke et spørreskjema til slutt ²⁷.

Rekrutteringen bør skje der målgruppen faktisk er, for eksempel gjennom frisklivssentraler. Det kan redusere den viktigste skjevheten i steg 1 — frivillige som melder seg selv, er sjelden de minst aktive — og gir tiltaket lokal forankring: de ansatte kjenner deltakerne og blir gjennomføringens fasilitatorer snarere enn henvisere.

Designet kan være enkelt. Alle starter med en basisversjon av appen som bare måler skritt og etablerer noen ukers individuell baseline; deretter randomiseres deltakerne, og intervensjonsgruppen får versjonen med loddtrekning og premie. Individuelle mål settes som en andel over egen baseline. Dette er en egen produktvariant der den faste terskelen fra Del 1 byttes med et individuelt mål, og den evalueres som det. Med få deltakere eller få sentre er forsinket intervensjon (multippel baseline) et alternativ i samme designfamilie som stepped-wedge over, men med andre enheter og analyser: grupper får versjonen med loddtrekning på ulike tidspunkter, og hver gruppe har sin egen førperiode som sammenligning. Skissen må håndtere kjente feilkilder: regresjon mot gjennomsnittet (baseline må være lang nok), sesongvariasjon, nyhetseffekt (basisperioden fanger noe av den) og smitte mellom deltakere som kjenner hverandre (da randomiseres det heller på senternivå).

Et slikt steg 2 kan måle både om tiltaket virker og hvordan det lar seg gjennomføre — et hybrid design i implementeringsforskningens forstand (type 1: effekten er hovedspørsmålet, gjennomføringen utforskes) ²⁸.

Gjennomføringen evalueres med etablerte implementeringsutfall: aksept, gjennomførbarhet og fidelitet (at tiltaket leveres som tiltenkt) ²⁹. Tilpasninger underveis dokumenteres systematisk ³⁰, og rapporteringen følger standarden for implementeringsstudier ³¹. Protokoll og analyseplan forhåndsregistreres før første deltaker.

Én særlig forskjell fra demoen har rettslige følger: en reell premie av økonomisk verdi endrer vurderingen i Del 3 og må inngå i den fullverdige DPIA-en og den etiske forhåndsvurderingen før oppstart. Også premier i naturalia, for eksempel tilgang til kommunale tilbud, kan ha økonomisk verdi og vurderes på samme måte.

Avgrensningen fra Del 1 står ved lag: tiltaket forutsetter en smarttelefon og at man kan gå, og dem som individuelt ville hatt mest å hente, når en app neppe. Likhetsutfordringen deler tiltaket med de fleste digitale løsninger, og den er en grunn til at tiltaket ikke kan stå alene.

Tillit, grenser og neste steg

Personvern og dataminimering

SkrittLotto er bygget på dataminimering: det som ikke trengs, samles ikke inn. Spilldataene dine ligger lokalt på telefonen til du selv sender inn et lodd. Da overføres spiller-ID, ukestart, lodd-datoer, antall lodd, ukas skrittsum, et kvitteringsnummer, sikkerhetshashen, en teknisk eier-ID (den anonyme innloggingen) og tidsstempel. Feltene for navn, kommune og dag-for-dag-historikk sendes alltid med, men bærer nøytrale plassholdere til du selv skur dem på — en ny bruker sender «Anonym bruker» og kun ukesummen. Dag-for-dag-historikken er den innstillingen som i praksis deler mest. Ukas skrittsum sendes uansett. Høyde og vekt forlater aldri telefonen. Innsendte rapporter slettes av prosjekteieren når utprøvingen avsluttes; lokal historikk på telefonen beholdes i inntil 365 dager.

Spiller-ID-en (SL-XXXXXXX) omtales som «anonym» i appen, men det er upresist: en stabil ID koblet til innsendinger er pseudonym, ikke anonym, og dermed personopplysninger etter personvernforordningen ²³. Sikkerhetskoden din lagres bare lokalt; med rapporten sendes kun en SHA-256-hash av den. Først om du bekrefter en vinnerkode, sendes selve koden over en kryptert forbindelse til serveren for kontroll, og den lagres ikke der. Hashen beviser at du eier et vinnerlodd, men ikke at skrittallene dine er korrekte, og er derfor ingen «kryptografisk verifisert» garanti for dem. Serverreglene er for øvrig strengere enn appen selv trenger: ingen klient kan liste innsendte rapporter, bare eieren kan lese sin egen, og vinnerdokumentet med signaturen er helt stengt for klienter.

Skrittdata er i utgangspunktet aktivitetsdata, men kan etter omstendighetene utgjøre helseopplysninger etter art. 9 ^{23,32}. Ved et folkehelseformål bør vi legge til grunn at art. 9 kan komme til anvendelse, og sikre et gyldig unntak, for eksempel uttrykkelig samtykke innhentet i appen før innsending. Den registrerte kan når som helst få innsyn, kreve sletting eller trekke samtykket tilbake ²³.

Innsendte rapporter lagres i EU (Firestore, europe-west1); serverfunksjonene (Cloud Functions) kjører i USA under EUs Data Privacy Framework. I dag er prosjekteieren behandlingsansvarlig for det lille som samles inn. Ved en reell pilot ville rollene endres: kommunen eller fagmiljøet vil normalt være behandlingsansvarlig og SkrittLotto databehandler, med en databehandleravtale etter art. 28 ²³. Det er ingen annonser, markedsføringssporing eller tredjeparts analyseverktøy. Ett teknisk unntak i appen: ved appkrasj eller alvorlig teknisk feil sendes en automatisk feilrapport (Firebase Crashlytics) med teknisk feilinformasjon og pseudonyme tekniske ID-er — aldri navn, spiller-ID eller sikkerhetskode.

SkrittLotto er verken medisinsk behandling, en pengespillpilot eller et dokumentert tiltak. Pengespilloven § 2 stiller tre kumulative vilkår: innsats, en premie av økonomisk verdi og et helt eller delvis tilfeldig utfall. Innsats er etter forarbeidene penger eller verdier som kan veksles inn i penger, og tidsbruk nevnes uttrykkelig som noe som faller utenfor ³³; gratis deltakelse der skrittene bare kvalifiserer, er da neppe innsats. Premien er dessuten simulert, uten økonomisk verdi. Slik demoen står i dag, mangler dermed etter vår vurdering to av de tre vilkårene, og opplegget faller utenfor pengespilldefinisjonen ^{34,35}. Dette er vår vurdering og ingen garanti, og ved en reell premie må forholdet vurderes på nytt; lotteri-lignende tjenester blir regulert farvann ved en eventuell skalering. Og at en skritt-lotteri-app får folk til å gå mer, er en hypotese vi vil teste.

DPIA og faglig ramme

Det er ikke gjennomført noen personvernkonsekvensvurdering (DPIA) for demoen; vurderingen i dette notatet er en foreløpig terskelvurdering av om en DPIA kreves. En fullverdig DPIA, gjennomført sammen med pilotkommunens personvernombud, ser vi som en forutsetning ved en eventuell realisering, i tråd med art. 35 ²³ og Datatilsynets veiledning ³⁶. Piloten måler bruk, ikke helseutfall, og faller etter vår vurdering utenfor helseforskningslovens virkeområde. Virkeområdet avgjøres imidlertid av formål og metode, ikke av utfallsmålet alene. Dette avklares derfor med en formell fremleggingsvurdering hos REK før oppstart.

Gjenstår før en reell pilot

- Fastsett behandlingsgrunnlag etter art. 6, gjennomfør en art. 9-vurdering og forankre et gyldig unntak for særlige kategorier, som uttrykkelig samtykke ²³.
- Gjennomfør en fullverdig DPIA sammen med pilotkommunens personvernombud.
- Avklar behandlingsansvar: i dag prosjekteieren; ved en pilot normalt kommunen eller fagmiljøet, med databehandleravtale etter art. 28.
- Lag en iOS-versjon; foreløpig finnes bare Android.
- Fastsett suksesssterskelen på forhånd, sammen med fagpartner.
- Sørg for uavhengig faglig følge av piloten.

Nasjonal forankring

Nasjonal e-helsestrategi har som sitt første mål «aktiv medvirkning i egen og næres helse»: digitale tjenester skal legge til rette for at innbyggere enkelt kan involvere seg i forebygging og mestring av egen helse. Fram mot 2030 skal innbyggeren blant annet få «tilgang til relevante digitale selvhjelps-, lærings- og mestringsressurser» og skal «veiledes og motiveres til å gjennomføre tiltak selv» ³⁷. SkrittLotto er et forsøk på å ta de to setningene bokstavelig: en selvhjelpsressurs som motiverer til ett konkret tiltak — å gå — uten pålogging eller integrasjoner. Handlingsplanen for fysisk aktivitet peker i samme retning ⁸.

For en kommune eller en beslutningstaker er dette billig å prøve, lett å avslutte, og bruken måles underveis. Ambisjonen er avgrenset, men konkret: å vise at strategiens formuleringer om veiledning og motivasjon kan bli til noe en innbygger faktisk har i lomma, prøvd ut i liten skala før noen forplikter seg til noe stort.

Etter piloten — veien videre

Viser piloten lovende retensjon, peker noen neste steg seg ut ved en større utrulling: tryggere identitet, for eksempel BankID, for å redusere juks; sterkere og kalibrert skrittmåling; og åpen kommunestatistikk som bare vises over en viss deltakerterskel. På sikt kan dataene få forskningsverdi: en tiltrodd tredjepart kan koble dem mot nasjonale helseregistre, med analyser på aidentifiserte data, men det forutsetter egne godkjenninger.

Visjonen bak konseptet er større: en offentlig arrangert ordning der en stor og synlig ukespremie gir trekningen samme tillit og synlighet som de statlige pengespillene, med skritt som eneste innsats. Da er hver trekning også folkeopplysning, helt til 5 000 skritt om dagen kjennes like selvfølgelig som å pusse tenner. Ambisjonen hører til en annen skala enn piloten, og med en reell premie måtte hele den rettslige og etiske rammen vurderes på nytt.

HVEM STÅR BAK

SkrittLotto er laget av Thomas Glomsrød. Systemet (app, sky-backend og nettside) er bygget av én produkteier i samarbeid med AI-agenter. Det er et proof of concept, ennå ikke driftsklart. Ved en eventuell realisering bygges alt på nytt med profesjonell drift.

Notatet dokumenterer SkrittLotto slik konseptet står i juli 2026. Den tekniske systembeskrivelsen, personvernredegjørelsen og deltakelsen uke for uke («Pilotens puls») ligger åpent på skrittlotto.no; selve appen deles person til person i den lukkede utprøvingen.

Følgenote — hva slags kunnskap hver kilde gir

Kildene i notatet er ikke likeverdige, og tabellen viser hvor langt de mest bærende av dem rekker; kildegrunnlaget er et målrettet, ikke systematisk, litteratursøk. Den viktigste raden er den siste: selve effekthypotesen er uprøvd. Den første piloten tester forutsetningene; en senere effektstudie tester hypotesen.

PÅSTAND I NOTATET	KILDE	KUNNSKAPSTYPE
Flere daglige skritt henger sammen med lavere dødelighet	4, 5	Kohort-metaanalyser — samvariasjon
Befolkningsstrategien: flytt hele fordelingen et lite steg	9	Teoretisk rammeverk
Litt mer aktivitet bredt i befolkningen kan avverge flest dødsfall	10	Modellering på kohortdata
Et engasjerende spill kan gi flere skritt; effekten var forbigående	3	Kvasi-eksperiment
Om lag én av fire når ikke minimumsanbefalingen	7	Kartlegging — lav deltakelse
En stat har koblet skritt og lodd i nasjonal skala	11	Observasjonell — uten kontrollgruppe
Å takke ja til et insentiv henger sammen med mer aktivitet	12	Korrelasjon — forsikringsdata
Økonomiske insentiver gir beskjedne utslag på skritt	13, 14	Metaanalyser av randomiserte studier
Lotteriform ser ut til å ha betydning; små studier med blandede funn	15–18	Randomiserte enkeltstudier, små utvalg
Nærliggende skritt-lotteri-apper er studert, med blandede funn	1, 2, 17	Små RCT-er og store observasjonsstudier
Ytre belønning kan fortrenge indre motivasjon	19	Metaanalyse av eksperimenter
Gevinstspill uten pengetap er en etablert modell	20–22	Etablerte ordninger + empiri
Demoen faller utenfor pengespilldefinisjonen	33–35	Vår juridiske vurdering
Tiltaket er i tråd med nasjonale strategimål	8, 37	Strategi og handlingsplan
Rammene for evalueringen: trinnvis design, utvikling, hybrid design, prosessevaluering, rapportering	24–31	Metodelitteratur
5 000 skritt er riktig terskel for målgruppen	—	Designvalg, uprøvd
Ingen kjent spillskaderisiko	—	Antakelse, ingen kilde
SkrittLottos utforming får lite aktive til å gå mer	—	Upøvd effekthypotese — effektstudiens spørsmål

Referanser

- 1 Lee C, Chung KM. A pilot study for testing the effectiveness and cost-efficiency of lottery incentive in mHealth app that promotes walking. *Inquiry*. 2022;59:00469580221091398. doi:10.1177/00469580221091398.
- 2 Matsuoka Y, Yoshida H, Hanazato M. A smartphone-based shopping mall walking program and daily walking steps. *JAMA Netw Open*. 2024;7(1):e2353957. doi:10.1001/jamanetworkopen.2023.53957.
- 3 Howe KB, Suharlim C, Ueda P, Howe D, Kawachi I, Rimm EB. Gotta catch 'em all! Pokémon GO and physical activity among young adults: difference in differences study. *BMJ*. 2016;355:i6270. doi:10.1136/bmj.i6270.
- 4 Paluch AE, Bajpai S, Bassett DR, Carnethon MR, Ekelund U, Evenson KR, et al. Daily steps and all-cause mortality: a meta-analysis of 15 international cohorts. *Lancet Public Health*. 2022;7(3):e219–28. doi:10.1016/S2468-2667(21)00302-9.
- 5 Ding D, Nguyen B, Nau T, Luo M, Del Pozo Cruz B, Dempsey PC, et al. Daily steps and health outcomes in adults: a systematic review and dose-response meta-analysis. *Lancet Public Health*. 2025;10(8):e668–81. doi:10.1016/S2468-2667(25)00164-1.
- 6 Tudor-Locke C, Bassett DR Jr. How many steps/day are enough? Preliminary pedometer indices for public health. *Sports Med*. 2004;34(1):1–8. doi:10.2165/00007256-200434010-00001.
- 7 Helsedirektoratet. Kartlegging av fysisk aktivitet blant voksne og eldre 2020–22 (Kan3). Rapport utarbeidet av Norges idrettshøgskole og Folkehelseinstituttet. Oslo: Helsedirektoratet; 2023 (nettutgave sist endret 2025).
- 8 Helse- og omsorgsdepartementet. Sammen om aktive liv. Handlingsplan for fysisk aktivitet 2020–2029. Oslo: Helse- og omsorgsdepartementet; 2020.
- 9 Rose G. Sick individuals and sick populations. *Int J Epidemiol*. 1985;14(1):32–8. doi:10.1093/ije/14.1.32.
- 10 Ekelund U, Tarp J, Ding D, Sanchez-Lastra MA, Dalene KE, Anderssen SA, et al. Deaths potentially averted by small changes in physical activity and sedentary time: an individual participant data meta-analysis of prospective cohort studies. *Lancet*. 2026;407(10526):339–49. doi:10.1016/S0140-6736(25)02219-6.
- 11 Yao J, Lim N, Tan J, Müller AM, van Dam RM, Chen C, et al. Evaluation of a population-wide mobile health physical activity program in 696 907 adults in Singapore. *J Am Heart Assoc*. 2022;11(12):e022508. doi:10.1161/JAHA.121.022508.
- 12 Hafner M, Pollard J, Van Stolk C. Incentives and physical activity: an assessment of the association between Vitality's Active Rewards with Apple Watch benefit and sustained physical activity improvements. Santa Monica (CA): RAND Corporation; 2018. Report No.: RR-2870. (Fagfelleurdert gjengivelse: Rand Health Q. 2020;9(1):4.)
- 13 Mitchell MS, Orstad SL, Biswas A, Oh PI, Jay M, Pakosh MT, et al. Financial incentives for physical activity in adults: systematic review and meta-analysis. *Br J Sports Med*. 2020;54(21):1259–68. doi:10.1136/bjsports-2019-100633.
- 14 Salmani B, Prapavessis H, Vanderloo LM, Mitchell MS. Financial incentives for physical activity in adults: systematic review and meta-analysis update. *Prev Med*. 2025;192:108237. doi:10.1016/j.ypmed.2025.108237.
- 15 Patel MS, Asch DA, Rosin R, Small DS, Bellamy SL, Heuer J, et al. Framing financial incentives to increase physical activity among overweight and obese adults: a randomized, controlled trial. *Ann Intern Med*. 2016;164(6):385–94. doi:10.7326/M15-1635.
- 16 Patel MS, Volpp KG, Rosin R, Bellamy SL, Small DS, Heuer J, et al. A randomized, controlled trial of lottery-based financial incentives to increase physical activity among overweight and obese adults. *Am J Health Promot*. 2018;32(7):1568–75. doi:10.1177/0890117118758932.
- 17 Hayashi K, Imai H, Oikawa I, Wakuda H, Miura I, Uenohara S, et al. Fixed versus lottery incentives for promoting engagement with a cadence-based smartphone app: randomized crossover trial. *JMIR Form Res*. 2026;10:e86189. doi:10.2196/86189.
- 18 Kullgren JT, Harkins KA, Bellamy SL, Gonzales A, Tao Y, Zhu J, et al. A mixed-methods randomized controlled trial of financial incentives and peer networks to promote walking among older adults. *Health Educ Behav*. 2014;41(1 Suppl):43S–50S. doi:10.1177/1090198114540464.
- 19 Deci EL, Koestner R, Ryan RM. A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychol Bull*. 1999;125(6):627–68. doi:10.1037/0033-2909.125.6.627.
- 20 National Savings and Investments (NS&I). About Premium Bonds [Internett]. London: NS&I [sitert 2026 jul 25]. Tilgjengelig fra: <https://www.nsandi.com/get-to-know-us/about-premium-bonds>.
- 21 Cole S, Iverson B, Tufano P. Can gambling increase savings? Empirical evidence on prize-linked savings accounts. *Manage Sci*. 2022;68(5):3282–308. doi:10.1287/mnsc.2021.4047.
- 22 Kearney MS, Tufano P, Guryan J, Hurst E. Making savers winners: an overview of prize-linked savings products. NBER Working Paper No. 16433. Cambridge (MA): National Bureau of Economic Research; 2010. doi:10.3386/w16433.
- 23 Lov om behandling av personopplysninger (personopplysningsloven). LOV-2018-06-15-38, med personvernforordningen (GDPR), særlig art. 4, 6, 9, 28 og 35 [Internett]. Lovdata [sitert 2026 jul 24]. Tilgjengelig fra: <https://lovdata.no/lov/2018-06-15-38>.
- 24 Hemming K, Haines TP, Chilton PJ, Girling AJ, Lilford RJ. The stepped wedge cluster randomised trial: rationale, design, analysis, and reporting. *BMJ*. 2015;350:h391. doi:10.1136/bmj.h391.

- 25** Skivington K, Matthews L, Simpson SA, Craig P, Baird J, Blazeby JM, et al. A new framework for developing and evaluating complex interventions: update of Medical Research Council guidance. *BMJ*. 2021;374:n2061. doi:10.1136/bmj.n2061.
- 26** O'Cathain A, Croot L, Duncan E, Rousseau N, Sworn K, Turner KM, et al. Guidance on how to develop complex interventions to improve health and healthcare. *BMJ Open*. 2019;9(8):e029954. doi:10.1136/bmjopen-2019-029954.
- 27** Moore GF, Audrey S, Barker M, Bond L, Bonell C, Hardeman W, et al. Process evaluation of complex interventions: Medical Research Council guidance. *BMJ*. 2015;350:h1258. doi:10.1136/bmj.h1258.
- 28** Curran GM, Bauer M, Mittman B, Pyne JM, Stetler C. Effectiveness-implementation hybrid designs: combining elements of clinical effectiveness and implementation research to enhance public health impact. *Med Care*. 2012;50(3):217–26. doi:10.1097/MLR.0b013e3182408812.
- 29** Proctor E, Silmere H, Raghavan R, Hovmand P, Aarons G, Bunger A, et al. Outcomes for implementation research: conceptual distinctions, measurement challenges, and research agenda. *Adm Policy Ment Health*. 2011;38(2):65–76. doi:10.1007/s10488-010-0319-7.
- 30** Wiltsey Stirman S, Baumann AA, Miller CJ. The FRAME: an expanded framework for reporting adaptations and modifications to evidence-based interventions. *Implement Sci*. 2019;14(1):58. doi:10.1186/s13012-019-0898-y.
- 31** Pinnock H, Barwick M, Carpenter CR, Eldridge S, Grandes G, Griffiths CJ, et al. Standards for Reporting Implementation Studies (StaRI) Statement. *BMJ*. 2017;356:i6795. doi:10.1136/bmj.i6795.
- 32** Artikkel 29-gruppen (Article 29 Data Protection Working Party). Annex – health data in apps and devices. Brev til Europakommisjonen; 5. februar 2015.
- 33** Kulturdepartementet. Prop. 220 L (2020–2021): Lov om pengespill (pengespilloven). Oslo: Kulturdepartementet; 2021. Kap. 5.6.2.
- 34** Lov om pengespill (pengespilloven). LOV-2022-03-18-12, § 2 [Internett]. Lovdata [sitert 2026 jul 24]. Tilgjengelig fra: <https://lovdata.no/lov/2022-03-18-12>.
- 35** Lotteri- og stiftelsestilsynet. Er konkurransen eit lotteri? [Internett]. Førde: Lotteri- og stiftelsestilsynet [sitert 2026 jul 24]. Tilgjengelig fra: <https://lottstift.no/for-spillere/er-konkurransen-eit-lotteri/>.
- 36** Datatilsynet. Når må man gjennomføre en vurdering av personvernkonsekvenser (DPIA)? [Internett]. Oslo: Datatilsynet [sitert 2026 jul 24]. Tilgjengelig fra: <https://www.datatilsynet.no/rettigheter-og-plikter/virksomhetenes-plikter/vurdering-av-personvernkonsekvenser/nar-ma-man-gjennomfore-en-vurdering-av-personvernkonsekvenser/>.
- 37** Helsedirektoratet. Nasjonal e-helsestrategi for helse- og omsorgssektoren. Mål 1: Aktiv medvirkning i egen og næres helse [Internett]. Oslo: Helsedirektoratet; først publisert 10. februar 2025, sist faglig endret 26. juni 2026 [sitert 2026 jul 24]. Tilgjengelig fra: <https://www.helsedirektoratet.no/digitalisering-og-e-helse/nasjonal-e-helsestrategi/mal-1-aktiv-medvirkning-i-egen-og-naeres-helse>.