

Han tog røven på mig

Video #6

Tema

Snyd og svindel i online handler

Formål

Formålet med denne video og tilhørende øvelse er at give eleverne viden ift., hvordan de bedst muligt kan sikre sig mod at blive snydt ved handel med digitale værdier og varer i for eksempel computerspil.

Faglig introduktion til temaet

I mange online spil er de såkaldte skins en stor del af spillet. Et skin er en kosmetisk ændring til det standardindhold, som spillet tilbyder på forhånd. Det kan fx være ændring af udseende på ens karakter eller et våben. Nogle skins er almindelige og værdiløse, mens andre er sjældne og har stor værdi. Skins kan købes for rigtige penge, og det er muligt at sælge dem og bytte med hinanden. Det betyder, at der desværre også er mange, som bliver udsat for snyd og svindel, når de handler, da der kan være mange penge på spil. I gamingverdenen kaldes det at blive *scammed*.

At miste skins eller ens penge i en handel kan gøre ligeså ondt, som hvis man mistede en genstand i den fysiske verden. Mange, der oplever at blive snydt for enten et skin eller penge for et skin, accepterer desværre, at det er et vilkår, når man handler med skins, da rigtig mange bliver snydt - ca. 50 % af dem, der handler, har oplevet at blive snydt. Det er dog en kriminell handling at snyde nogen, også selvom det er for en virtuel genstand, så man kan anmelde det til politiet.

Tidsramme, udstyr og forberedelse til øvelsen



- Videoen med tilhørende øvelse og spørgsmål tager cirka én lektion.
- En projektor eller et smartboard til at vise videoen og bilaget.
- Øvelsen kan gennemføres med en hel klasse eller en mindre gruppe af elever.

Fremgangsmåde og øvelse

Fortæl eleverne, at det i dag skal handle om, hvordan man undgå at blive snydt, hvis man handler på nettet.

Start med at se videoen
(1:24 minutter)

Beskrivelse af videoen

Videoen handler om 16-årige Bertil, der blev snydt, da han ville købe et skin i computerspillet Counter-Strike. Bertil søgte det skin, han gerne ville have, i en Facebook-gruppe, og hurtigt var der en, der kontaktede ham og fortalte, at han havde et, som han måtte købe. Efter lidt kontakt overførte Bertil 900 kroner til ham, men kort efter blev Bertil blokeret fra kontakt med sælgeren på både Facebook og spilplatformen Steam, og

Bertil modtog aldrig sit skin. Det viste sig efterfølgende, at rigtig mange var blevet snydt af den samme person og ved at anmelde det til politiet, lykkedes det Bertil at få sine penge tilbage.

Lav en kort opsamling med eleverne, når I har set videoen. Hvad tænker eleverne umiddelbart om det, de har set? Har Bertil været uheldig, eller kunne han have gjort noget anderledes? Har de selv prøvet at blive snydt, eller kender de nogen, der har prøvet det?

Øvelse

Spot en sikker handel



Varighed: 25-30 min

Øvelsen går ud på at spotte farepunkter i forbindelse med en onlinehandel. Eleverne bliver præsenteret for to cases, hvor man i det ene tilfælde kan gøre en billig handel og få en god vare til en lav pris. I det andet tilfælde er varen lidt dyrere, men til gengæld virker sælgeren mere troværdig end i det første eksempel. Eleverne skal ud fra eksemplerne vælge, hvilken handel de vil gå med.

- **Inden øvelsen:**
Start med at åbne pdf'en med de to cases, som er vedlagt som bilag
- **Under øvelsen:**
Vis eleverne den første case og læs højt, hvad der står i korrespondancen. Spørg gerne løbende ind til elevernes tanker om det, der står. Gå videre til den næste case. Når I har været igennem begge korrespondancer, skal eleverne beslutte, hvilken handel de vil gå med. Spørg ind til begrundelserne for deres valg.

- **Afslutning:**

Eleverne skal nu ud i nogle grupper, af fx fire personer. Her skal de finde på gode råd til, hvordan man kan undgå at blive snydt i en handel.

Lav herefter en fælles opsamling, hvor I noterer rådene på tavlen eller udvælger fx de tre bedste råd.

Refleksion over øvelsen

Når øvelsen er afsluttet, kan I i fællesskab på klassen diskutere følgende:

- Hvad er forskellen på at handle med fysiske ting (som for eksempel et par sko eller noget tøj) og digitale varer (som for eksempel skins til våben i Counter-Strike)?
- Hvorfor kan nogle være ude på at snyde?
- Kan det lade sig gøre at sikre sig 100 procent mod at blive snydt?
- Hvad tænker eleverne om at anmelde en handel, der er gået galt, til politiet?

Afrunding på timen

Rund undervisningen af med at samle op på det, I er kommet frem til. Som underviser kan du henvise hjemmesiden scammed.dk (udviklet af Center for Digital Pædagogik), hvor man kan få gode råd til, hvordan man laver en sikker handel, når man handler i Counter-Strike eller andre computerspil. På forsiden ligger også en test, der kan guide en på rette vej, hvis man allerede har oplevet at blive snydt.