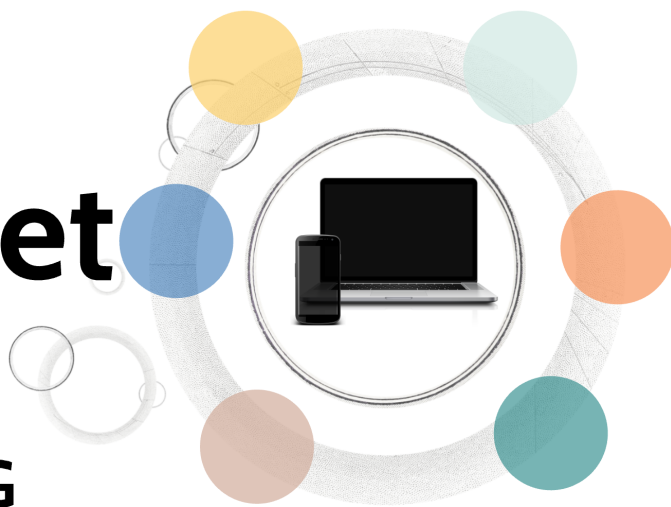


dit liv på

nettet



GAMING

**Undervisningsvejledning
til gamingmodul**

© 2022 Center for Digital Pædagogik



Introduktion

Anvendelse af manuskriptet

Denne vejledning er tilknyttet Prezi præsentationen "Dit Liv På Nettet - Gaming" og er i sammenkobling med den faglige introduktion en hjælp til at klæde underviseren i 4. klasse på til præsentationen.

Vejledningen forklarer, hvad der foregår på det pågældende slide i præsentationen, og er tænkt som en kort baggrundsviden for underviseren, eller hvis der opstår tvivl om indholdet i præsentationen. Flere steder i vejledningen findes forslag til spørgsmål til eleverne. Vejledningen vil desuden vise undervejs, hvilket emne der er tale om på slidet, formålet med den enkelte øvelse, samt evt. anvendelige spørgsmål.

Undervejs skal underviseren klikke for at aktivere flere punkter i hvert slide. **Dette kan med fordel øves på forhånd**, så underviseren er sikker på indholdets lag i det enkelte slide.

Vejledende tidsramme

Materialet er udviklet med henblik på at kunne gennemføres på mellem 2-4 lektioner. Det er dog op til underviseren selv at prioritere, om alle slides er relevante for sin klasse, eller om der er tid til hele præsentationen. Det er okay at skære fra eller bruge mere tid på enkelte slides end der er lagt op til i vejledningen

Temaer

Computerspil, konsolspil, mobilspil og andre typer digitale spil er en stor del af mange børn og unges hverdag. Spillet er en fantastisk mulighed for børn og unge, der kan styrke kreativitet, samarbejde og selvværd, hvis det bliver brugt rigtigt, og spillene rummer muligheder for at styrke eksisterende relationer og etablere helt nye. Spillene rummer dog også faldgruber og skyggesider i form af blandt andet aggressive forretningsmodeller fra spiludbydere, hårdt sprog de unge imellem og et stort mørketal af økonomisk kriminalitet, når børn og unge handler virtuelle værdigenstande med hinanden. Med dette modul, hvor der også er fokus på sundhed og "det gode

døgn”, klædes både underviser og elev på til at have en bedre referenceramme for den konstruktive dialog omkring spillene, der kan gøre dem til både en bedre og mere sikker form for underholdning.

Udstyr og øvelser

IT udstyr:

Computer med adgang til internettet og et smartboard eller projektor med højtalere

Udstyr til øvelser:

Værdilinjeøvelse:

Til øvelsen “værdilinjen” er der fire forskellige svarmuligheder for eleverne. Øvelsen kan enten udføres, hvor eleverne skal være aktive eller stillesiddende.

Til den aktive øvelse, skal der gøres plads i lokalet, og fordel **fire A4 ark** med tallene 1-4 i hvert hjørne. Eleverne har nu mulighed for at vise deres mening om forskellige udsagn, der ville komme gennem præsentationen, ved at stille sig ved tallene.

Hvis eleverne skal være stillesiddende til øvelsen, skal de hver tildeles tallene 1-4 på et papir, hvor de under øvelsen, på samme tid, skal tage det tal op, som de er mest enige i. Alternativ kan de række fingeren op til det tal, de er mest enige i.

Det er vigtigt at forklare eleverne, at de skal fordele sig efter det, de rent faktisk synes. Der findes ikke noget rigtigt eller forkert svar. Efter eleverne har fordelt sig, snakkes der om, hvorfor de har valgt at placere sig hvor man har. Det er også okay for eleverne at ændre mening undervejs og flytte sig til.

To og to:

I denne øvelse snakker eleverne to og to om det relevante emne, der er præsenteret.

På klassen:

Denne øvelse afviger ikke så meget fra andre åbne spørgsmål i de forskellige slides, men er mere tænkt som en kort holdningstilkendegivelse, hvor læreren og eleverne sammen hurtigt kan tegne et billede af, hvad der er på spil.

Video:

Der er en enkelt video hen imod slutningen af modulet. Til videoen er der en ekstra øvelse, som linkes til i bunden af slidet.

Slides

1. slide – Forside

2. slide – Dagens emner: Hvad skal vi snakke om?

Tryk for at aktivere punkterne ét efter ét

- Gamingkulturen
- Det sunde spilforbrug
- E-sport og streaming
- Forretningsmodeller
- Skins og scams

3. slide – Tilbage til forsiden

4. slide - Start på emnet "Gamingkulturen"

5. slide – Oversigt over populære videospil

Oversigten viser et billede af forskellige populære videospil. Nogle af dem er kun til computer, nogle til konsoller og nogle er til begge dele. Det er ikke målet at vurdere spillene, men at få en fornemmelse for, hvor eleverne bruger deres tid, og få dem i gang med at tænke på spil.

Tryk For at aktivere punktet

Der er selvfølgelig mange (populære) spil, der ikke vist på slidet. Mangler der nogen?

6. slide – Hvordan spiller I?

På dette slide vises en række statistikker om unges forbrug af spil. Spørgsmålet "Hvor mange af jer har prøvet at spille?" kommer på slide, og "digitale spil" er altså også

FarmVille på mobilen eller CandyCrush i browseren. Der mange måder at være gamer på.

Tryk For at afsløre "Hvor mange af jer spiller hver dag?"

Her markeres der igen, med håndsoprækning, for at få en idé om spredningen i klassen.

Tryk to gange For at fade grafik ud og den nye ind

"Hvor mange spil spiller I om ugen?". Spørgsmålet giver en idé om spredningen og en idé om, om statistikken er repræsentativ for eleverne i klassen.

Tryk to gange For at fade grafik ud og den nye ind

Her handler det om, hvor mange timer, eleverne spiller de dage, hvor de spiller, og den kan gribes an som den forudgående grafik med håndsoprækning. Det er ikke meningen, at snakken her skal gå på, hvad der er "for meget", men det kan være givende at spørge "Er der nogen, der spiller *meget* mere end det her?", fordi der til tider kan være enkelte elever, der er helt udenfor statistikken, som gerne vil høres.

Tryk to gange For at fade grafik ud og den nye ind

Her handler det om, om de unge spiller alene eller sammen med andre. De to typer spil kan kaldes "holdspil" og "solospil". Vi ved at pigerne generelt er mere tilbøjelige til at spille solospil, mens drengene er mere tilbøjelige til at spille holdspil.

Tryk For at afsløre "Eller er det?"

Her opfordres til åben dialog med eleverne om, hvad de bruger spillene til. Er det egen underholdning? For at snakke med venner, man kender uden for spillet? For at skabe nye relationer inde i spillet og få nye venner? Eller noget helt andet?

7. Slide – Hvad betyder "gamingkultur"

Spil er ikke bare spil, der findes en stor kultur og fællesskab omkring gaming. Hvad forbinder eleverne med ordet gamingkultur?

8. slide - Spil

Mange vil forbinde spillene med en gamingkultur.

9. slide - Gamingplatforme

Gamingkultur er også andet end spil. De platforme, man bruger til at spille sine spil på, er også en del af en gamingkultur. Der er rigtig mange virksomheder, der udgiver spil, og mange bruger deres egne platforme.

10. slide – Andre platform

Ud over spil og spilplatforme er der også platforme, man bruger til at kommunikere med hinanden eller andre gamere. Det kan fx være Discord til at snakke med venner, Twitter til at snakke med folk med samme interesser eller Youtube/Twitch til at se på spil, når man ikke selv spiller. Eller man kan bruge dem til at se indhold fra sine yndlingspil eller -udgivere.

11. slide – Andre?

Der er måske elever, der bruger andre platforme til at snakke med venner, eller som bruger hjemmesider som cs.money til at handle skins. Her er der mulighed for at snakke om andre platforme end dem, der er nævnt, hvis der skulle være nogle andre.

12. slide - Gamingkultur

"Gaming er altså også dét, der foregår rundt om spillet". Meget hører under det at "være gamer" eller interessere sig for spil. Det er også gamingkultur at snakke om spillene, at sælge/købe skins, se e-sport osv.

13. slide – Fællesskab i spil – *Værdilinjøvelse*

Udsagn: "Gaming er sjovest, når man spiller med andre end kun med sig selv"

Udsagnet kan åbne op for en dialog om der er en "rigtig" måde at spille på, og hvad det kan give at spille hhv. alene eller sammen med andre. Er der bestemte spil, der er sjovere alene? Afhænger det af ens humør eller energi, om man vil spille med andre? Her kan der også henvises tilbage til snakken om, at mange ting er gamingkultur. Måske måske er der nogle, der *spiller solospil*, mens de *snakker* med andre på Discord, og så er man ikke nødvendigvis *solospiller*.

14. slide – Gamingkultur findes i mange digitale fællesskaber

De fællesskaber, man kan indgå i som gamer, er meget forskelligartede. Alle gamere er en del af et stort, overordnet fællesskab, vi kalder "gamingkulturen", men den kan inddeles i flere under-fællesskaber. I det følgende gennemgås forskellige typer af gamingfællesskaber.

15. slide - Steam

Steam er en platform, hvor mange børn og unge færdes. Her kan man købe spil, hente spil, handle på Steam Market, invitere venner til lobbies, skriver med venner og se, hvad andre spiller. Det bruges dog mest til at åbne et spil og invitere en ven, mens kommunikationen foregår andre steder.

16. slide – Facebook grupper

I Facebook-grupper om spil samles mange børn og unge for at snakke om alt, der hører under gamingkulturen. Man kan søge efter anbefalinger på gamingudstyr, idéer til nye spil, finder folk at spille med og diskuterer emner indenfor gaming.

17. slide – Idoler

Mange gamere bruger sociale medier for at følge kendte gamere og e-sportsstjerner (som Device på eksemplet), kendte hold, til at dele videoer af sine egne opmærksomheder i spil eller noget helt fjerde.

18. slide - Underholdning

Mange streamere bruger Youtube til at vise, når de spiller, og mange gamere bruger Youtube til både at se andre spille, men også selv blive klogere og lære nyt om spillet. På Youtube er kommunikationen meget rettet til idolet, og andre gamere/fans svarer tilbage.

19. slide – digitale fællesskaber

En pointe her er, at man altså er en del af mange forskellige fællesskaber, der alle rummer muligheder og begrænsninger. Hvilke bruges til hvad?

Tryk For at afsløre streg over "digitale"

Gamingkulturen forgrener sig ikke kun i *digitale* fællesskaber. Der er også mange ting i gaming, der ikke sker gennem skærmen.

Tryk to gange For at fade screenshots ud og afsløre "LAN-events"

LAN-events er rigtig populære og er en måde, hvorpå man kan samles med venner. Det kan både være private LAN-events, hvor man tager computeren hjem til en kammerat, eller det kan være sammen med tusindvis af andre gamere i en stor hal. Her har man igen sit lille fællesskab med vennerne som en del af det større fællesskab af LAN-deltagere.

Tryk For at afsløre "Professionel eller tilskuer"

Gaming kan også være den professionelle udøvelse af spillefærdigheder, som man ser det hos fx Astralis eller i Fortnite. "E-sporten" er altså mødet mellem udøvere og tilskuere, og begge grupper er lige vigtige dele af, at e-sport kan findes og er underholdende.

Tryk For at afsløre "Netcafé og esportsforening"

Det fysiske møde mellem gamere kan også ske på netcaféer og i e-sportsforeninger. Netcaféer er ikke så udbredt længere blandt børn og unge, men e-sportsforeningerne

er steget i popularitet sammen med e-sportslinjer på efterskoler osv., så mange børn og unge mødes fysisk rundt om gaming.

20. Hårdt sprog i gaming – Øvelse på klassen

Udsagn: "*Jeg har oplevet toxicity i gaming*"

Udsagnet giver eleverne anledning til at svare, om de har oplevet hårdt sprog. Har man oplevet det via tekst i en chat? Eller har folk snakket hårdt i voice chat?

21. slide – Pointer om den gode kommunikation i spil

Det er vigtigt, at man snakker pænt til hinanden, mens man gamer. Med eksempler på toxicity i spil bliver eleverne konfronteret med nogle af de ting, man kan høre, når man spiller.

Tryk For at afsløre de fire pointer

1. Det gør folk kede af det, når man snakker grimt i spillene. Uanset om det er via tekst i en chat eller via mikrofonen i voice chat. Mange glemmer, hvor meget det kan påvirke andre, og det er vigtigt at huske, at det sårer lige så meget, selvom der er en skærm i mellem.
2. Vi bliver selv i dårligt humør af at snakke hårdt til andre. Den gode gaming er dén, hvor hverken én selv eller andre har været toxic, og hvor man måske tilmed har haft hyggelige samtaler med holdkammerater/modstandere, man ellers ikke kender.
3. Den dårlige stemning, der opstår på ens eget hold, når man er toxic, kan tage fokus fra spillet og gøre, at man oftere taber. Der er brug for en konstruktiv dialog, hvis holdkammeraterne gør ting, man ikke synes er smart, og der er brug for, at man ikke går efter modstanderne med hårde bemærkninger, hvis målet er at vinde.
4. Rigtig mange spil er begyndt at slå meget hårdt ned på toxicity. Der er altså også en meget lavpraktisk bevæggrund for ikke at være ubehagelig i mødet med

andre: netop at man risikerer at blive lukket ude fra spillet i et par timer, et par dage eller tilmed permanent, hvis man bliver anmeldt af andre spillere ofte.

Tryk For at afsløre den overordnede pointe

Det er altså vigtigt, at man gør, hvad man kan for at etablere og bidrage til en god tone i spillene, så man kan vinde oftere, have det sjovere og ikke risikere at blive udelukket fra spillet.

22. slide – Tilbage til forsiden

23. slide – Start på emnet "Det sunde spilforbrug"

24. slide – Aldersgrænser (PEGI)

Alle spil i Danmark skal have et aldersmærke, der siger noget om, hvilke aldersgrupper der bør spille forskellige spil.

Tryk For at afsløre PEGI-mærkerne

I Danmark har vi besluttet af bruge PEGI, der inddeler spil i hhv. 3, 7, 12, 16 og 18 år. Mærkerne er en anbefaling, forældre kan bruge til at navigere i, om deres børn må få lov at spille bestemte spil, og unge kan selv bruge det for at overveje, om der er et spil, de vil spille eller ej.

Tryk For at afsløre de ting, PEGI vurderer på

PEGI vurderer aldersgrænsen for spil på forskellige parametre. De kan se på voldsomt sprog, diskrimination, narkotika, uhyggeligt indhold, gambling, seksuelt indhold, vold, våben. De kigger dog ikke på fx de kompetencer, man kan opnå ved spillet.

25. slide – hårdt indhold

Nogle elever har måske svært ved at se på tortur/meget grafisk materiale, mens andre ikke bryder sig om scener, hvor mange mennesker dør, selvom det ikke egentlig er grafisk.

26. slide – Hvilke spil anbefales til jer?

Oversigten viser nogle af de mest populære spil, hvor eleverne får vist PEGIs aldersmærkninger

Tryk For at afsløre PEGI-mærkerne

Kun Fortnite er anbefalet til 12 år, mens resten er 16+ år. Eleverne får nu tydeligt at se, at spillene faktisk er anbefalet til en noget højere aldersgruppe end dem selv.

Tryk For at afsløre spørgsmål

"Skal man altid lytte til PEGI?". Det klare svar fra eleverne vil formentlig være nej, og det er jo også kun en anbefaling. Her kan læreren tage dialogen om, at det (selvfølgelig) er okay at spille Counter Strike, når man er under 18 år, men at der er en pointe i, at der kan være ting i spillene, der er særligt hårde, som det er godt at kunne snakke om. Dialogen her kan være alt fra en kort "Nej/ja"-meningstilkendegivelse fra eleverne til en dybere refleksion over de elementer.

27. slide – Diskussion med forældre – *Øvelse på klassen*

Spørgsmål: "Jeg diskuterer med mine forældre om, *hvad* jeg spiller"

Denne øvelse er en mulighed for at afdække, om eleverne har oplevet diskussioner med forældre om, at der var spil, de ikke måtte spille, og hvad de oplevede forældrenes årsag var. Syntes forældrene, det var for voldeligt? For blodigt? For seksuelt?

28. slide – Det gode døgn

Der er rigtig mange ting, man som barn og ung skal nå i hverdagen, og det er vigtigt med en god balance. At game kan være en vigtig interesse, såvel som en social aktivitet, men det er også vigtigt, at der er plads til de andre ting, som eleverne også skal.

29. slide - Døgnhjul

Her følger en gennemgang af de ting, mange børn og unge skal nå

Tryk For at afsløre hvert enkelt punkt

- Morgenmad og sund kost i løbet af dagen
- Skole for at lære nye ting og hygge med kammerater
- Fritidsaktiviteter eller klub efter skole
- Telefon, computer eller konsol, når man er kommet hjem
- Aftensmad eller anden kvalitetstid med forældrene og søskende
- Lektier til dagen efter eller lektier i god tid

30. slide - Døgnhjul

Hvad mangler på listen over det gode døgn? Eleverne får mulighed for at tænke og svare.

Tryk For at afsløre Søvn og tilhørende grafik

Søvn skal også nås, og børn og unge skal helst have mellem 8 og 10 timer hver eneste dag. Mange der gamer kan opleve, at det kan være svært at nå op på de antal timer, da mange gamer om aftenen, hvor det kan være svært at slukke, hvis spillet ikke er færdigt endnu.

31. slide - Tidsforbrug

Danske drenge mellem 11 og 13 år har europarekord i tiden, der går med computerspil. Spørg eleverne, hvor meget kan man spille og stadig nå det hele?

32. slide – Diskussion med forældre #2 – Øvelse på klassen

Udsagn: "Jeg diskuterer med mine forældre om, *hvor meget* jeg spiller"

Er diskussionen om hvor meget tid, der kan/må gå med at spille et emne derhjemme? Er det i konkrete situationer, når kampen ikke er slut, og mor råber, at man skal afsted i skole? Eller er det mere generelle tilkendegivelser som "Du bruger alt for meget tid på at spille computer"? Hvad kan man gøre, for at undgå diskussionerne, og fx mødes om et kompromis med ens forældre?

33. slide - Tilbage til forsiden

34. slide - Start på emnet "E-sport og streaming"

35. slide -Hvad er sjovest? E-sport eller streaming?

Her kan eleverne med håndsoprækning svare på, om de synes, e-sport eller streaming er mest underholdende, eller om det er det samme. Der er ofte et overlap, hvor man ser e-sport på Twitch, hvilket jo samtidig er streaming, men der skal altså tænkes på "streaming" i mere traditionel forstand, hvor man ser en Twitch-streamer sidde og spille et spil live. Hvor man med "e-sport" ser en konkurrence live.

Tryk For at afsløre spørgsmål

"Hvad ser I mest?". Her kan eleverne svare "e-sport/streaming", men de kan også svare med konkrete kategorier indenfor streaming som "gameplay", "podcast" eller andet.

36. slide - Hvad kræver e-sport?

At dyrke e-sport kræver ikke bare, at man har talent eller kaster mange timer efter et spil. Det kræver målrettet spilletid med dét formål at blive bedre – altså "træning" – og en tilgang til spillet, hvor det ikke står i vejen for fysisk og psykisk velvære – altså "sundhed". Her kan der drages paralleller til det gode døgn fra tidligere om, at spillet ikke må trumfe andre, lige så vigtige eller vigtigere ting.

Tryk For at afsløre tre emner indenfor træning og et screenshot

Under træning hører fx

- Strategi: at planlægge et helt spils forløb på forhånd og overveje forskellige strats til forskellige situationer
- Koordination: at aftale, hvem der står for callouts, hvem der er in-game leader, hvem der køber sniper i Counter Strike, og hvem der går ind med riffel.
- Analyser: Efter hver kamp og træning overvejes forbedringer, svagheder og styrker. Hvordan bliver man det bedst mulige hold? Hvilken modstander står vi overfor, og hvor er de stærkere end os?

På screenshot kan man se, at Astralis træner seks timer om dagen. Men det betyder ikke, at de ikke laver noget i de resterende timer af døgnet:

Tryk For at afsløre tre emner indenfor sundhed og et screenshot mere

Når de ikke spiller/træner, dyrker de blandt andet deres fysiske og psykiske velvære, så kroppen er klar til de udfordringer, der er. Især også mentale evner kræves for at holde så skarpt et fokus i flere timer i træk med kun meget få pauser, som det fx er tilfældet i en finale i Counter Strike.

Under sundhed hører fx

- Løb: eller anden konditionstræning
- Vægtløftning: eller anden styrketræning
- Psykolog: eller andre ting, der har fokus på den mentale sundhed og udholdenhed
-

Tryk For at afsløre billede af junk food

E sportsstjerner spiser højst sandsynlig også junkfood og slik engang i mellem, men ligesom med spilforbruget blandt eleverne, handler det om at gøre alt med måde, så det ikke går ud over andet. Spillet skal ikke gå ud over lektierne, og slikket om fredagen skal ikke gå ud over sundheden.

Tryk For at afsløre pile og kryds

Alle de her ting er med til at bringe et hold som Astralis til toppen. Det kan ikke lade sig gøre med hverken træning eller sundhed eller med kun én af dem. Der er aldrig et hold spillere, der bruger 17 timer om dagen foran computeren, der har vundet en finale i Counter Strike. Og der er aldrig et hold bodybuildere, der har vundet heller.

37. slide - Hvad vil det sige at være en god teammøde? – Øvelse på klassen

Usagn: "Hvad vil det sige at være en god teammate?"

Her får eleverne mulighed for at komme med deres bud på, hvad en god teammate er. Det kan både forstås i forbindelse med Astralis: "Hvad tror I, der gør, at de arbejder godt sammen?". Eller ift. dem selv, når de spiller med venner/fremmede: "Hvad kan I gøre for at være bedre teammates?". Her kan snakken både gå på den gode tone, men en pointe fra lærers side kan være, at man som en god teammate sørger for at være veludhvilet, sund og rask, så man kan yde sit allerbedste i de vigtige øjeblikke.

38. slide -Stemningen er også vigtig uden for spillet

Det er ikke kun inde i spillet og mellem holdkammerater og modstandere, at tonen er vigtig. Der er også en masse toxicity i andre fora, hvor blandt andet e-sportsstjerner udsættes for meget hårde bemærkninger.

39. slide – Eksempler på hadefulde kommentarer

Organisationen North Esports lavede dette opslag med et opråb til det danske Counter Strike-miljø, hvor de vedlagde en række beskeder, de har fået, som var rettet mod deres spillere.

40. slide - Eksempler på hadefulde kommentarer

Kommentarerne kan også være målrettet en enkelt spiller, som fx dupreeh oplevede som spiller for Astralis. Her havde folk sendt dødstrusler og hadbeskeder.

41. slide – hvem har ansvaret for den hårde tone?

Selvom man er kendis, idol eller på anden måde en offentlig person, bliver man stadig enormt påvirket af hårde ord. Og de beskeder, offentlige personer får, er tilmed ofte endnu hårdere end dem, man får inde i spillene, fordi man glemmer at tænke på dem som mennesker.

Tryk For at afsløre spørgsmål

"Men hvem har ansvaret for, at tonen bliver bedre?". Mange børn og unge har en tendens til at skubbe ansvaret fra sig, når det kommer til den hårde tone online. Her er det vigtigt at huske på "gamingkulturen" som en helhed og forklare, at de hadefulde beskeder til idolerne er en del af den kultur, hvor det er alt for accepteret at snakke hårdt. Så selvom eleverne ikke går på Twitter eller Facebook og skriver onde beskeder, er de måske lidt for hårde mod teammates og modstandere inde i spillet, hvilket er med til at gøre kulturen mere hadefuld som helhed.

42. slide – Tilbage til forsiden

43. slide – Start på emnet "Forretningsmodeller

44. slide – Hvor mange penge, har I brugt i spil? – *Øvelse to og to*

Her kan eleverne snakke lidt om, hvor meget de har brugt inde i spil. Herefter kan der samles op.

45. slide – Hvordan spiludbydere tjener penge

Spiludviklere er interesserede i at lave fede spil og skabe et community omkring deres produkt, men de er også virksomheder, der skal tjene penge, og mange af dem har bestyrelser, der forventer, at de genererer et kæmpe overskud. Der er nogle forskellige måder, spiludviklere kan tjene deres penge på:

Tryk For at afsløre første måde

Én af de mest populære måder at tjene penge på, som også var den oprindelige og eneste måde for spiludviklere at tjene på, er, at man sælger et spil til brugeren.

46. slide – 1. eksempel

Her er der eksempler på en række spil, der koster penge, og man kan se, at det kan være alt fra €19,99 til 449DDK, men det kan også være både meget mindre og mere.

47. slide – Kontinuerlige betalinger

En anden mulighed er kontinuerlige betalinger – subscriptions – som det fx er tilfældet med World of Warcraft. Det er ikke et særlig populært spil længere, og de fleste spil er enten nogle, man køber, eller nogle, man gratis kan spille.

48. slide – 2. eksempel

Rigtig mange spiludviklere er begyndt at bruge salg af spil inde i spillet – eller in-game – for at tjene flere penge på brugerne løbende.

49. slide – Sælge ting i spillet

Mange virksomheder tjener også penge på at sælge items inde i selve spillet

50. slide – 3. eksempel

Eksemplerne her er hhv. Fortnite, der med sin item shop tjente rigtig, rigtig mange penge på meget kort tid og Apex Legends, der med netop et Battle Pass trækker på både "salg af ting inde i spillet" og "løbende betaling", selvom det ikke er hver måned fast.

51. slide - Forretningsmodellerne i tre kategorier

Dette er en forlængelse af tidligere slide. "At sælge spil" = "Komplette spil", "At tage betaling hver måned" = "Kontinuerlig service" og "At sælge ting inde i spillet" = "Free-to-play".

52. slide – Komplette spil

"Komplette spil" er en kategori af spil, hvor man betaler for et spil ved at købe det, og hvor man så har adgang til *alt* indhold i spillet. Man betaler altså for at tilegne sig spillet, og så kan der være ting i spillet, man ikke har adgang til med det samme, men disse ting kan låses op ved at spille spillet eller klare missioner, og flere tilkøb er ikke nødvendige. Eksemplerne før var Far Cry, Overwatch og Minecraft.

53. slide – Kontinuerlig service

Spil i denne kategori fungerer ligesom fx streamingtjenester og andre abonnementer, idet man betaler noget fast hver måned for at have adgang. Eksemplet fra før var World of Warcraft.

54. slide – Free-to-play

Den sidste kategori er, som navnet indikerer, gratis at spille. Spillet koster ikke noget at få adgang til, men her er der så omvendt mulighed for tilkøb løbende. Mange af eleverne spiller formentlig spil i denne kategori, da Counter Strike, Roblox, League of Legends, Fortnite, Apex Legends, Valorant og mange flere spil bruger denne forretningsmodel.

55. slide – Hvilken kategori er bedst?

Spørgsmål: "Hvilken kategori er dit yndlingsspil i?"

Tryk for at aktivere punktet

Eleverne snakker med sidemanden i et par minutter, og bagefter kan der markeres på klassen med håndsoprækning for at få en idé om spredningen.

56. slide – Komplette spil

Spørgsmål: "Passer det stadig?" (med markering af "alt")

Mange spiludbydere har fået øjnene op for, at der kan være rigtig mange penge at hente i de små, løbende køb. Det var Fortnite, der gjorde idéen om Battle Pass virkelig kendt, og efterfølgende kunne man finde Battle Pass i mange forskellige spil. Også i

spil, der faktisk kostede penge at købe. Der kommer eksempler på de efterfølgende slides

57. – 60. slide - Tilkøb i komplette spil

På dette slide er der to eksempler på spil, der på trods af at være "Komplette spil" tjener rigtig meget på at tilbyde tilkøb i spillet.

Tryk For at zoome til Call of Duty: Modern Warfare

Modern Warfare er et *arcade shooter* (altså et skydespil uden en høj grad af realisme) i Call of Duty-serien, hvor man kæmper mod andre i forskellige *game modes*. Det er især populært, fordi det introducerede en separat Battle Royale-mode, der hedder "Warzone", der nu kan spilles gratis.

Tryk For at afsløre markering af købspris

Spillet koster €60 (omkring 450DKK) at købe, og det er derfor i kategorien "Komplette spil", hvor man betaler et engangsbeløb for at få adgang til at spille.

Tryk For at afsløre screenshot

Warzone og Modern Warfare tjente tilsammen \$500 millioner (omkring 3,3 milliarder kroner) på tilkøb i spillet, og det var mens, Warzone ikke var en separat, gratis game mode. Det er altså et eksempel på, hvordan spilindustrien har opdaget, at man både kan tjene gode penge på at sælge spil dyrt, og at man kan tjene mange penge på at gøre forbrugerne til løbende betalere med tilkøb.

Tryk to gange For at zoome til screenshot og afsløre pris

Et andet eksempel er "Valhalla" fra Assassins Creed-serien, som er et *solospil*, hvor man bare spiller alene mod verden og computerstyrede fjender. Dette spil koster også omkring 450kr.

Tryk For at afsløre screenshot

På trods af, at Valhalla koster 450kr, og at det er et solospil, var der kort tid efter lanceringen 18 forskellige sæt af armor/rustninger, hvoraf halvdelen skulle *tilkøbes* for rigtige penge. Og disse gav tilmed en fordel inde i spillet og var ikke kun kosmetiske.

Tryk For at zoome ud og afsløre pointe

Der er altså ikke særlig mange spil længere, hvor man kan opleve glæden ved at betale for et "komplet spil", hvor man så med tid og evner kan låse op for indhold uden at blive mødt af en betalingsmur. Disse tilkøb kaldes i gamerkulturen for "mikrotransaktioner"

61. slide - Hvad er mikrotransaktioner?

"Mikrotransaktioner" er betegnelsen for alle de forskellige tilkøb, man kan gøre sig inde i spillene. Det kan fx være rustningerne i Valhalla (der har en indflydelse på gameplay), eller nye skins i Modern Warfare, så ens våben ser sejere ud, og det kan være valuta inde i spillet, man så efterfølgende bruger til at købe for.

62. slide - prislister

Ordet "mikro" er dogmisvisende. Idéen med ordet er oprindeligt, at det skulle dække over små køb som fx \$2 for et skin i Call of Duty eller andre relativt uskyldige greb i lommen. Det er dog siden blevet sådan, at spiludbydere giver mulighed for tilkøb af meget store mængder valuta på én gang, og så kan det godt være, at man bruger dem lidt ad gangen over mange køb, men det er stadig meget høje beløb, der ryger, hver gang man køber flere v-bucks eller Robux. På eksemplerne er der tale om hhv. €79,99 (~600DKK) i Fortnite og \$99 (~650DKK) i Roblox.

63. slide – Mikrotransaktioner kan blive til mange penge

De her tilkøb kan altså koste rigtig mange penge. Dels er det bare mange penge at give 600kr for valuta i et spil, men især hvis man køber de her pakker i ny og næ, kan det løbe op i rigtig mange penge, man bruger på bare ét spil.

64.slide - Bør man købe skins?

Der er ikke som sådan noget galt med at købe skins i de spil, man nyder at spille, men fordi beløbene kan være meget høje, og især gentagende køb kan løbe op i rigtig, rigtig mange penge, er det vigtigt, at man er kritisk overfor sit forbrug:

Tryk for at afsløre pointerne én efter én

1. Man bør tænke over, hvor meget man i alt har brugt i spillet medregnet købsprisen. Hvis man er ved at købe sit tredje Battle Pass i Modern Warfare, bør man lige stoppe op og sige, at "Det er så 450kr for spillet + tre Battle Pass til i alt 250kr, så jeg kommer op på 800kr", så man ikke taber føling med det samlede forbrug
2. Det kan være godt at overveje, om man kan komme af med sine ting igen, hvis man bliver træt af spillet. Der er fx rigtig mange, der tidligere spillede Fortnite, men som ikke spiller længere, der har for mange tusinde kroner skins brændt inde på deres konto, fordi det ikke er muligt at bytte. Omvendt kan man i spil som Counter Strike eller Rocket League sælge sine skins igen, så pengene ikke nødvendigvis er væk for altid.
3. Hvis man faktisk har mulighed for at bytte, er der stadig en risiko for, at spillet begynder at falde i popularitet, hvilket gør markedet for handler mindre aktivt og får priserne på skins til at falde. Man skal overveje, om man ville ærgre sig, hvis man ikke kunne afsætte sine skins uden et stort tab, før man køber
4. Ligesom med "det gode døgn" er det altid vigtigt at overveje, om der er nogle andre ting i ens liv, spillet kommer i vejen for. Hvis man spiller for meget, får man måske ikke brugt nok tid med familien eller på lektier, og hvis man bruger for mange penge på mikrotransaktioner, kan man måske ikke købe de fede sko eller de nye høretelefoner, man længe har ønsket sig.

Tryk For at afsløre overordnet pointe

Det er altså helt fint at købe skins. Der er ikke nødvendigvis noget galt i dét, men hvis man ikke får stoppet op og tænkt sig om, kan det hurtigt blive for meget, hvilket kan give ærgelse og økonomiske problemer i andre sammenhænge. Man bør tænke sig om før hvert eneste køb, så det ikke bliver en ubevidst handling at købe mere og mere.

65. slide - Loot boxes

Loot boxes er et velkendt fænomen, som spiludbydere især kan tjene rigtig mange penge på. Nogle elever kan reagere på, at man kalder det gambling, fordi dén beskrivelse ofte bliver brugt af dem, der vil forbyde loot boxes. Her bliver "gambling" brugt, fordi det nu en gang bare er det bedste ord for de mekanikker, der ligger bag, hvor man betaler et relativt lille beløb for chancen for at vinde store summer valuta eller meget værdifulde skins.

Tryk For at afsløre pointe og grafik

Men loot boxes er designet til at have virkelig dårlige chancer for at vinde. I Counter Strike er der 0,22% chance for at få en kniv, i Overwatch er der 1% chance for et Legendary skin (den mest sjældne og fedeste), og i Apex Legends er der 0,2% chance for et Heirloom (som er det mest eftertragtede tilbehør til en karakter i spillet).

Tryk For at afsløre pointe og grafik

Spiludbyderne bruger de præcis samme greb til at udnytte hjernen, som casinoer har brugt i årevis. Med eksemplerne på slidet kan man se, at der er mange ligheder, og alle spil har én eller anden form for animation, hvor man langsomt følger åbningen af en kasse eller pakke, før man så får afsløret sin gevinst, og det er dét lille vindue af forventning, hvor hjernen producerer meget lykkestof. Det gør hjernen desuden også efterfølgende, uanset om man vinder eller taber.

Tryk to gange For at gemme grafik og afsløre overordnet pointe

Det er altså en god idé at passe på med at købe loot boxes og andre former for gambling i spil. Det udnytter hjernen, så det kan være svært at stoppe, og selv hvis man gør det meget og ender med at vinde, sidder man formentlig tilbage med et tab til sidst. Det er bedre at undersøge, hvad en kniv i Counter Strike koster på markedet, og om det ikke er billigere end at prøve lykken med en kasse.

66.slide - Tilbage til forsiden

67.slide – Start på emnet "Skins og scams"

68.slide - Handler med skins

Hvor emnet "Forretningsmodeller" gik på de processer, hvorigennem børn og unge tilegner sig ekstra, virtuelt indhold i spil, går dette emne i stedet på, hvad man så kan gøre med det indhold, når man har købt det. Der er nemlig mange forskellige spil, der tillader forskellige former for handler, og der er også mange måder at blive snydt på.

Tryk For at afsløre spørgsmål

Spørgsmål: "Har I prøvet at trade?"

Dette er tænkt som en håndsoprækning blandt eleverne, der giver en indsigt i spredningen.

Tryk For at afsløre grafik

Vi ved fra forskellige undersøgelser, at omkring 85% af gamere har prøvet at handle i spil mindst én gang. Det betyder altså at købe, sælge eller bytte skins med andre spillere. Vi ved også, at det ofte er for ret høje beløb. Hele 76% af dem, der har handlet, har handlet for mere end 500kr, og det er altså penge, der er ud over de penge, man har betalt spiludbyderen for indhold via mikrotransaktioner. Desuden ved vi, at knap halvdelen af dem, der handler, har prøvet at blive udsat for økonomisk kriminalitet i spil – dét, vi kalder for scams. Der er altså tale om rigtig mange ofre, når man tænker på,

hvor mange der gamer, at 86% har prøvet at handle, og at cirka halvdelen af hele dén gruppe har været/er ofre for økonomisk kriminalitet

Tryk For at afsløre hypotetisk spørgsmål

Kort bemærkning om, at vi snakker rigtig meget om "skins", men at der er andre ting ud over "skins", som man også kan købe, sælge og bytte med hinanden.

69.slide - Hvad er et skin?

Et skin ændrer *udseendet* på en karakter, et våben eller andet i spillet. Det giver altså ikke en fordel i spillet som sådan. Skins kan både købes af andre spillere, tilegnes ved at spille spillet og klare udfordringer eller købes som mikrotransaktioner. Skins er dét, de fleste kender til, og der er rigtig mange forskellige eksempler på, hvad et skin kan være ...

Tryk For at afsløre grafik med eksempler på skins

Eksemplerne her er:

- Hvide hjul i Rocket League
- Skin til karakter i Modern Warfare inspireret af Saw-filmene
- Et skin til en pistol i Valorant
- Et kaktus-skin til en karakter i Fortnite
- Et blå skin til en kniv i Counter Strike

70. – 75. slide - Skins er ikke det eneste, man kan trade

Skins er ikke det eneste, man kan trade. Der er også rigtig mange andre kategorier af ting, man kan købe, sælge og bytte i spil.

Tryk to gange For at zoome til grafik og afsløre tekst

Spillet Roblox er det mest populære spil i både Nordamerika og Europa, og i spillet er der et spil, der hedder "Adopt Me", hvor man tilegner sig kæledyr af forskellige art og sjældenhed.

Tryk For at zoome til grafik

Et andet eksempel er køb og salg af konti (accounts), som eksemplet her er med League of Legends.

Tryk For at zoome til grafik

Et andet eksempel er "Credits" i Rocket League. Denne kategori er overordnet "valuta", som vi tidligere har set det med V-bucks i Fortnite og Robux i Roblox. Nogle spil tilbyder, at man kan sende disse valutaer til hinanden som betaling i handler.

Tryk For at zoome til grafik

Et andet eksempel er ressourcer i Fortnite. Fortnite er i to *game modes*, der dels er "Battle Royale", som de fleste kender, og "Save the World", hvor man sammen med andre spillere klarer udfordringer og beskytter sin base mod computerstyrede fjender. Her optjener man blandt andet ressourcer til at bygge bedre våben og opgradere sin base.

Tryk For at zoome til pointe

Alle skins, items, valutaer og konti kan samlet kaldes "virtuelle genstande". Der findes mange forskellige ting, man kan købe i spil eller af andre spillere, men det er givende at have en fælles betegnelse for det hele, og det er vigtigt at vide, at "skins" ikke dækker over alle de mange ting, der er i spillene.

76. – 80. slide - Handler med virtuelle genstande

Der er mange forskellige måder, man kan handle virtuelle genstande på. Tre eksempler er: "Handler uden for spillet", "Handler inde i spillet" og "Køb og salg af konti", hvor den sidste er en lidt anderledes, separat kategori.

Tryk For at zoome til første eksempel

Screenshottet er taget fra Steam Market, der er den officielle handelsportal for køb og salg af virtuelle genstande lavet af Valve, der står bag Steam og som også har lavet blandt andet Counter Strike. Steam Market er en sikker måde at handle på, men når man sælger skins derinde, kan man ikke hive pengene ud igen, og derfor vælger mange at bruge andre metoder, så deres penge ikke er låst.

Tryk For at zoome til andet eksempel

Et eksempel på en anden platform er *cs.money*, der er meget populær i Counter Strike-miljøet. Denne tredjepartsside giver spillere muligheden for at handle skins hurtigere og nemmere end gennem Steam Market, og selvom siden ligesom Steam Market tager en fee på 5%, vælger mange at bruge denne i stedet, men her kan man også kun trække skins ud – og altså ikke få sine penge udbetalt.

Tryk For at zoome til tredje eksempel

Rigtig mange vælger også at købe og sælge skins i regulære 1:1-handler med andre spillere, hvilket fungerer meget ligesom fx køb af andre ting på Den Blå Avis. Her finder man en person, der sælger den ønskede genstand, og man aftaler en pris, hvorefter pengene sendes via oftest MobilePay, selvom PayPal eller andre betalinger også kan bruges og er i samme kategori af handler. Når pengene er sendt, modtager man så sit skin via fx en Steam Trade eller inde i spillet.

Tryk For at zoome til fjerde eksempel

Dette screenshot fra en trade inde i Steam er et eksempel på, hvordan det så kan se ud, når man har sendt pengene. Her kan sælgeren så lave et "Trade Offer" med de(n) genstand(e), man har betalt for, hvilket køberen så accepterer, og handlen er bragt til ende. Det er ikke kun genstande i Counter Strike, man kan bytte med Steams eget system, men det er lagt fra alle spil, der understøtter brugen af det, hvilket gør, at nogle handler foregår inde i spillene i stedet.

81. – 83. slide - Handler med virtuelle genstande – forsat

Den anden kategori, "Handler inde i spillet" er nemlig også en meget udbredt måde at handle på, og disse handler dækker over, at selve handlen foregår via et system, der findes inde i spillet, og som er tiltænkt handler mellem spillere. Man kan stadig godt sende penge for en genstand via fx MobilePay, men når man så skal have overført sin genstand, går begge spillere ind i det pågældende spil og fuldfører handlen dér.

Tryk For at zoome til første eksempel

Et godt eksempel på denne form for trading er Rocket League, der med sit in-game system forsøger at gøre det nemt og sikkert at handle med andre. Det såkaldte "Trade Window" åbnes, når man inviterer en anden spiller til trade, og her kan man se sit eget inventory samt hvilke genstande, begge parter har lagt ind i handlen. Når man er tilfreds, trykker man "Accept", og så er der en nedtælling, før handlen går igennem, hvor man kan nå at afbryde, hvis man fortryder.

Tryk For at zoome til andet eksempel

Et andet eksempel i samme kategori er handelsfunktionen i Adopt Me i Roblox, som også blev nævnt tidligere. Dette system er ikke helt lige så avanceret, men det fungerer stadig på samme måde med, at begge parter kan se genstandene i handlen, før de accepterer, og her er der også mulighed for at afbryde, hvis man fortryder.

84. – 86. slide - Handler med virtuelle genstande – forsat

Den tredje kategori, "Køb og salg af konti", adskiller sig lidt fra de andre. I nogle spil er det slet ikke muligt at handle hverken uden for eller inde i spillet, og her bliver spillere nødt til at købe og sælge hele konti med hinanden i stedet.

Tryk For at zoome til første eksempel

Med Fortnites stigende popularitet så vi en rigtig stor stigning i antallet af spillere, der gjorde sig i køb og salg af konti. Fortnite tilbyder ikke nogen former for trading mellem spillere, og den eneste måde at få et skin på, der ikke kommer tilbage i Item Shop eller Battle Pass, er ved at købe en konto, der har det. Især skins fra de tidligere sæsoner, der nu er blevet mere sjældne og eftertragtede, kan drive spillere til at købe en anden konto for at spille med dem.

Tryk For at zoome til andet eksempel

En anden årsag til, at man vil købe en konto, har vi snakket om lidt tidligere, og det kan fx være i League of Legends, hvor der som screenshottet viser er en adgangsbarriere på, hvornår man kan spille "Ranked Summoner's Rift", som er den primære *game mode* i spillet. Mange gider ikke lægge de timer i, det kræver for at blive level 30, og derfor kan man finde på at købe en konto, der giver direkte adgang til at spille den sjove mode.

87. – 91. slide - Snyd i handler med virtuelle genstande

Når folk handler med skins i computerspil, uanset om det så er *uden for spillet*, *inde i spillet* eller *køb og salg af konti*, er der en risiko for, at man bliver snydt, og der er mange steder, det kan gå galt. Her på siden er der tre eksempler fra brevkassen på scammed.dk med tilhørende grafik for at sætte nogle billeder på, hvad der er tale om, når folk bliver scammet.

Tryk For at zoome til første eksempel

En udbredt form for scam er den, der vises på screenshot. Det er igen fra Adopt Me i Roblox, hvor Kira på 14 år har mistet sin bi, som hun skulle have byttet til en enhjørning. Efter hun havde sendt sin bi afsted, forlod vedkommende spillet, og hun stod tilbage som offer og skrev til os. Hun var altså offer for dét, der hedder en *trust trade*, hvor ofte yngre spillere narres af ældre spillere til at tro, at de kan stole på dem.

Tryk For at zoome til næste eksempel

William på 10 år blev snydt for både 1000 Credits og en Interstellar i Rocket League. En Interstellar er et "decal", altså lakken på bilen, som på billedet kan ses i blå, lyserøde og gule farver. Her er der formentlig tale om, at pengene ikke blev sendt på MobilePay som aftalt. Det kan være værd at overveje, at man ikke bør gå først som sælger, og at han kunne have ventet på pengene, før han sendte genstandene.

Tryk For at zoome til næste eksempel

Seekan på 27 år skrev til os, fordi han var blevet udsat for et API-scam, der gjorde, at han havde mistet sin kniv. API-scam er en ret kompliceret proces, men kort sagt går det ud på, at man logger ind med sin Steam-konto på en falsk hjemmeside, der lægger en "API-key", altså en nøgle, på ens profil. Denne nøgle giver adgang til en masse private oplysninger såsom venneliste, sendte handler, accepterede handler og meget andet. Når Seekan så på et vilkårligt tidspunkt efterfølgende prøver at sende sin kniv, kan hjemmesiden (ofte helt automatiseret) slette dén handel igennem API-key'en og oprette en ny, næsten identisk handel med den samme kniv men til en anden konto, hvor profilbillede og navn er ændret til at passe. Seekan kommer så til at acceptere dén handel i stedet, fordi det sker så hurtigt, og dermed er kniven væk. På scammed.dk er der [en vejledning](#) til, hvordan man fjerner en API-key.

Tryk to gange For at zoome ud til siden og afsløre grafik

Som tidligere nævnt er det omkring halvdelen af alle dem, der trader, der er prøvet at blive snydt mindst én gang. Mere end hver tiende trader er blevet scammet flere

gange. De tre eksempler fra brevkassen på Scammed.dk er altså en meget lille del af problemet. Dels er det en lille del af de mange henvendelser i både brevkasse og SMS-rådgivning, vi får, og derudover er det en brøkdel af alle de mange scams, der hele tiden foregår i Danmark alene. Det er vigtigt, at man kender til nogle af de mest kendte måder at scamme på for at kunne beskytte sig selv, og det er altså

- Snyd i 1:1-handler gennem fx MobilePay, fordi man ikke får sikret sig godt nok, at den anden person er troværdig
- Trust Trades i spil som Roblox, fordi folk viser tillid til en fremmed, der ikke er til at stole på
- API-scams især Counter Strike, fordi folk logger ind på en falsk hjemmeside

92.slide - Hvad kan man gøre for at beskytte sig selv?

Der er ting, man kan gøre for at beskytte sig selv, men der er meget forskellige faldgruber afhængig af, om man handler *uden for spillet, inde i spillet* eller *køber og sælger konti*, og derudover kan der være variationer mellem spil i samme kategori, som det fx er tilfældet med Rocket League og Roblox (inde i spillet), hvor det kun er i ét af spillene, Trust Trades er meget mere udbredt i Roblox.

Tryk For at afsløre de fire råd ét ad gangen

1. Man kan ikke stole på folk på, man har mødt på internettet. Folk vil gøre meget for at overbevise én om, at de er troværdige, og nogle mennesker er selvfølgelig ærlige, men det er ikke et godt nok grundlag for at foretage en handel.
2. Det er vigtigt at kende markedet for dét spil, man vil handle i. De fleste er ret søde til at hjælpe med såkaldte "price checks", hvis man spørger i Facebook-grupper, men man risikerer at blive snydt af en mere garvet trader, hvis ikke man kender priserne og tager andres (potentielle købere) ord for gode varer. Derudover er det vigtigt at kende de mest udbredte typer af scams. Man kan overveje, hvilken af de tre trading-kategorier, ens spil falder indenfor, så man har en overordnet idé, og derudover kan man fx søge på "(spiltitel) scams" og browse rundt efter artikler eller guides.
3. Mange scams sker, fordi man lader sig stresse, eller fordi man skynder sig. Det er vigtigt, at man tager sig god tid til at overveje eventuelle faresignaler og tjekke, om man har fulgt de trin, man bør følge før enhver handel, og hvis den anden

part ikke gider vente på dét, er det formentlig et scamforsøg, og uanset hvad skal der nok være en anden, der vil handle senere.

4. Man kan nemlig ikke fortryde det, når først genstanden eller pengene er sendt. Man kan ikke gå ind i en handelshistorik og trykke "Tilbagefør", og spiludviklerne hjælper ikke i trades, man fortryder, eller hvor man er blevet scammed. Man bør tænke sig ekstra godt om en ekstra gang, inden man endeligt fuldfører handlen.

93. slide – Scammed.dk

Inde på scammed.dk har vi [en mere udførlig guide](#) med gode råd til før og mens man handler. Denne guide er stadig en meget overordnet vejledning med nogle generelle råd, der er gode at kende, så den er et godt udgangspunkt for alle, der overvejer at handle, men den erstatter ikke dét at bruge tid på at undersøge konkrete scam-metoder i de spil, man spiller.

94.-96. slide - Hvad gør man, hvis uheldet alligevel er ude?

Selvom man ikke kan fortryde en handel, og selvom spiludbyderne ikke er behjælpelige med at sende ting tilbage, der er blevet tabt i en trade, og selvom Danske Bank ikke sender penge tilbage, der er svindlet på MobilePay, er der noget, man kan gøre som offer for scams. Det er nemlig ulovligt at stjæle, og det betyder også, at man kan få hjælp af politiet, hvis man bliver udsat for økonomisk kriminalitet, og det gælder også i spil.

Tryk For at zoome ind på grafik

Straffelovens §279 beskytter alle borgere, der er blevet udsat for bedrageri og har lidt et formuetab. Det gælder uanset, hvilken form for svindel, der er tale om, og derfor indbefatter det også it-relateret, økonomisk kriminalitet som scams.

Tryk to gange For at zoome ud og afsløre pointe

Uanset om der er tale om penge via MobilePay eller et skin i et spil, kan man anmelde sagen til politiet. Der kommer sjældent noget ud af at forsøge at kontakte scammeren. Derudover har ofre for scams bedre mulighed for at få hjælp, hvis flere anmelder den samme scammer, så man hjælper ikke kun sig selv men også andre ofre for samme scammer.

Tryk For at afsløre grafik

På scammed.dk findes [en guide til](#), hvordan man anmelder til politiet, hvis man er blevet offer i sådan en sag.

Tryk to gange For at zoome ind og afsløre spørgsmål

Mange tror fejlagtigt, at politiet ikke kan eller vil gøre noget i sager om scams, og derfor får de meget færre anmeldelser ind, end der er episoder med scams, der *kunne* anmeldes.

97. slide – Nytter det at anmelde? *Øvelse: Video & ekstra øvelse*

Tryk For at afspille video

Her kan læreren at lave den ekstra øvelse, der er vedlagt nede til højre på siden. Øvelsen varer cirka en lektion og kan være en rigtig god mulighed for at arbejde lidt mere med, hvordan man kan sikre sig selv, når man trader. Den viden, øvelsen giver, er også relevant for at bære sig ad i andre arenaer, hvor samhandel eksisterer, som ikke nødvendigvis er spil. Flere informationer og materialer findes via linket i bunden. Modulet kan også sagtens fortsættes uden.

95. Opsamling

Dette slide markerer afslutningen på undervisningsmateriale om gamerkultur, spil, skins og scams. Der er blevet snakket om rigtig mange forskellige emner, og derfor er opsamlingen struktureret sådan, at de vigtigste pointer fra hver sektion nævnes igen:

Tryk For at afsløre pointerne én efter én

- Gamingkulturen omfatter alt det, der foregår, når vi spiller eller tager del i aktiviteter omkring spillene. Det kan være at snakke med venner, se e-sport i fjernsynet eller se videoer på Youtube. For at gøre miljøet så rart som muligt, er det vigtigt, at man behandler hinanden pænt, hvilket blandt andet kræver en ordentlig og konstruktiv tone, mens man spiller
- Alle spil i Danmark har et aldersmærke, der skal beskytte børn og unge. Men at vælge de rigtige spil er kun ét element i det sunde spilforbrug. Det er vigtigt, at man ikke spiller så meget, at det går ud over nogle af de andre ting, man også skal nå i et travlt døgn, så spillet kan blive ved med at være en hyggelig og god ting i ens liv, man nyder, når alt det andet er klaret
- Den positive og konstruktive tone gælder ikke kun overfor holdkammerater og modstandere i spillet. E-sportsstjerner og andre, der lever i spotlyset, bliver lige så kede af de hårde kommentarer som alle andre, og derfor er det vigtigt, at den gode tone holdes overfor alle – og både virtuelt og fysisk.
- Spil er sjove, og de er også ret billige, når man tænker på, hvor mange timers underholdning, der kan være i et spil til et par hundrede kroner. Det er dog vigtigt at huske på, at spiludviklernes primære formål er at tjene penge, og at de finder på snedige måder at lokke penge ud af brugerne på. Mikrotransaktioner er kommet for at blive, og hvis man ikke holder styr på sit samlede forbrug, kan det pludselig have økonomiske konsekvenser. Især loot boxes og andre gaming-elementer spiller på kemien i hjernen og gør det svært at stoppe, og fordi chancerne er meget lave for at vinde noget godt, er vigtigt at overveje, om pengene ikke er bedre brugt på noget andet.
- Når de virtuelle genstande, man har købt, skal videre, foregår der en masse snyd. Folk bliver scammed for hjul, knive, kæledyr og valuta, og det er vigtigt, at man sætter sig ordentligt ind i, hvordan man beskytter sig selv. Hvis uheldet alligevel er ude – og det er det desværre ofte – står vi hos scammed.dk klar til at hjælpe, og det er altid en god idé at anmelde det til politiet.

96. Vi er her for jer

På scammed.dk kan man få vejledning om, hvordan man handler sikkert, og man kan få både følelsesmæssig og teknisk støtte, hvis uheldet har været ude, og man er blevet offer for et scam.

På cyberhus.dk tilbyder vi hjælp, støtte og rådgivning indenfor alle andre områder af børn og unges liv, og her er intet spørgsmål hverken for stort eller småt.

97. Tilbage til forsiden