



Scammed: **Et magasin om økonomisk kriminalitet i computerspil**

Udgivet af
Center For Digital Pædagogik

Om udgivelsen

Magasinet er udarbejdet af Mathias Nimgaard, Emil Ludvigsen og Stine Holding Rand fra Center for Digital Pædagogik.

Faglig redaktør er Stine Holding Rand fra Center for Digital Pædagogik

Magasinet er udarbejdet som del af projektet *Scammed: En undersøgelse af gamingrelateret, økonomisk kriminalitet*. Projektet er udført i et samarbejde mellem Center for Digital Pædagogik og Institut for Sociologi og Socialt Arbejde, Aalborg Universitet. Projektgruppen har bestået af Mathias Nimgaard, Emil Ludvigsen, Stine Holding Rand, Søren Ginnerup Kristiansen og Aksel Vassard Jensen. Projektet er støttet af Rådet for Offerfonden.

For mere information

Kontakt Emil Ludvigsen på emil@cfdp.dk, Stine Holding Rand på stine@cfdp.dk eller Mathias Nimgaard på mathias@cfdp.dk

Og besøg scammed.dk for at lære mere om emnet.

Info

Kopiering tilladt med angivelse af kilde

Tekst: Center for Digital Pædagogik

Grafisk design, layout: Rebels

Foto: Center for Digital Pædagogik, Nyby og adobestock.com

Personerne på billederne er ansatte, frivillige, samt modeller fra billed databasen adobestock.com.

Udgivet juni 2024

Tak til

En særlig tak skal lyde til de modige børn og unge, der har givet vigtige førstehåndsberetninger om at være offer for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet. Tak til Rådet for Offerfonden for at støtte forskningsprojektet. Og tak til professor Søren Ginnerup Kristiansen og videnskabelig assistent Aksel Vassard Jensen fra Aalborg Universitet for et produktivt samarbejde og analyser, som dette magasin står på skuldrene af.

Udarbejdet i samarbejde med



**AALBORG
UNIVERSITY**

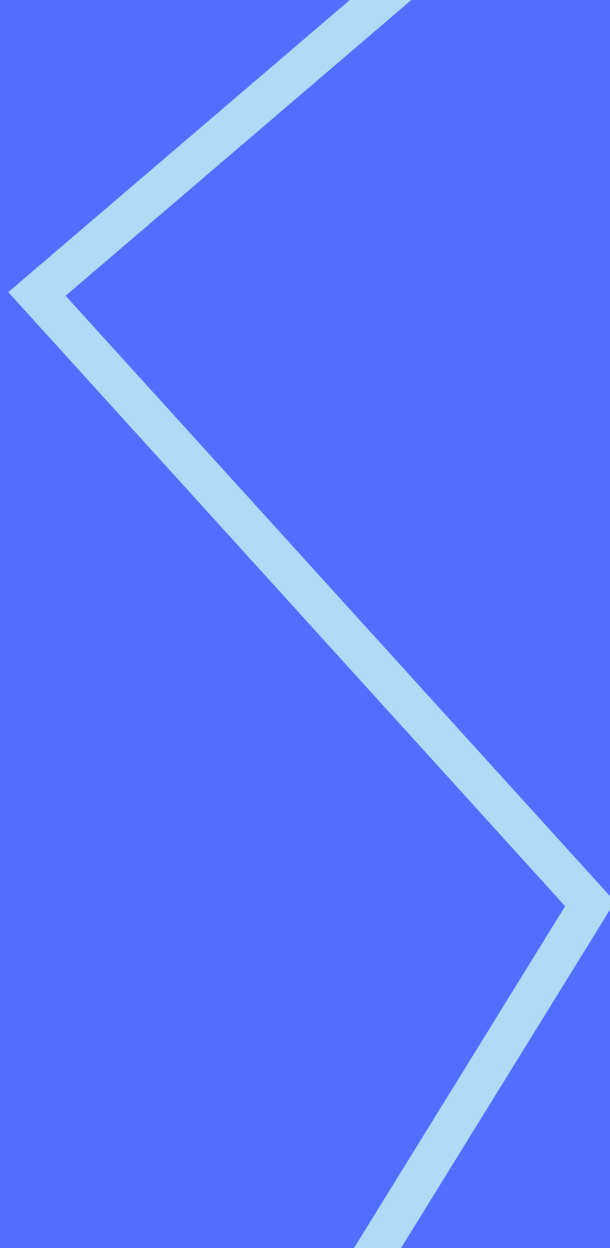
Finansieret af

| RÅDET FOR OFFERFONDEN |

Scammed:

Et magasin om økonomisk
kriminalitet i computerspil

Indhold



07	Introduktion	18	Anbefalinger til at forebygge og håndtere scams
08	Forstå trades og scams	18	Gode råd til de voksne
		20	Gode råd til børn og unge
10	De vigtigste indsigter fra forskningen	22	Actioncard: Scams
12	Resultater fra forskningen: Forekomst, scams og ofre	24	Afslutning
13	Forekomsten af scams	25	Nye former for forebyggelse af scams
14	Typer af scams	26	Forslag til yderligere forskning
16	Hvem bliver ofre for scams?		



Introduktion

Center for Digital Pædagogik har i samarbejde med Aalborg Universitet foretaget Danmarks første forskningsbaserede kortlægning af økonomisk kriminalitet i computerspil. Fænomenet, der blandt gamere er kendt som "scams", rammer mange børn og unge. Resultaterne fra undersøgelsen indikerer, at 36% af de gamere, der køber, sælger og bytter virtuelle genstande i spil, har været ofre for denne type svindel.

I dette magasin foldes fænomenet scams ud. Med afsæt i det fælles forskningsprojekt og Center for Digital Pædagogiks praksiserfaring bringes anbefalinger til, hvordan man som voksen kan være med til at forebygge og håndtere gamingrelateret, økonomisk kriminalitet.

Forskningssamarbejdet med Aalborg Universitet står på skuldrene af andre initiativer for at hjælpe ofre for scams. I 2020 lancerede Center for Digital Pædagogik

offerrådgivningen Scammed.dk med støtte fra Rådet for Offerfonden. Denne blev senere udvidet med en præventiv oplysningsindsats støttet af TrygFonden. Og i 2023 blev et subsite målrettet forældre lanceret. Subsitet er støttet af Rådet for Offerfonden og har til formål at klæde forældre bedre på til at håndtere og forebygge scams.

Rådgivningen på scammed.dk er det eneste strukturerede tilbud om støtte til de børn og unge og deres voksne, der ellers var overladt til at søge hjælp i forskellige digitale fora på f.eks. Discord og Facebook. Siden opstarten i 2020 har sitet hjulpet mere end 10.000 børn, unge og deres voksne, der har henvendt sig og bl.a. fået hjælp til at beskytte sig selv, gendanne deres konti og anmelde til politiet gennem vores guides.

Med indsigter fra forskningsprojektets systematiske undersøgelse kan vi som fagpersoner bedre målrette fremtidige indsatser og konsolidere vores eksisterende arbejde.

Dette magasin er henvendt til fagpersoner og myndigheder omkring børn og unge, der gamer. Med magasinet fremlægger vi i Center for Digital Pædagogik de vigtigste fund fra undersøgelsen om gamingrelateret, økonomisk kriminalitet. Målet er, at magasinet kan bidrage til forebyggelsen af scams ved at give indblik i den oplevelsesverden, som børn og unge træder ind i, når de bliver ofre.

Rigtig god læselyst!

Forstå trades og scams

Gennem magasinet vil vi benytte os af forskellige begreber, der er vigtige for at forstå, hvordan man kan gå fra at spille Roblox på iPad'en til at blive udsat for økonomisk kriminalitet på nettet. Det gælder ord som items, skins, scams, trading og platform.

Når børn og unge spiller, gør de som regel brug af mindst to platforme: en spilplatform og selve spillet. Roblox er f.eks. en spilplatform, hvorigennem man åbner forskellige spil såsom kæledyrsspillet Adopt Me!, SIMS-klonen Bloxburg eller skydespillet Counter Blox. Alle disse tre er så forskellige spil.

På samme måde er Steam en spilplatform, hvor du i dit bibliotek kan have spil som Counter Strike og Lego: Star Wars.

Inden for de enkelte spil er der mulighed for at købe forskellige items, enten ingame (inde i spillet) eller på spilplatformen.

Lad os se på to eksempler: I Adopt Me! kan man købe items, altså virtuelle genstande, i form af kæledyr som f.eks. en enhjørning. Disse køber man med Robux, som er en virtuel valuta, man kan købe for rigtige penge gennem Roblox.

Tilsvarende kan man på Steam købe skins til sine våben i Counter Strike via sin Steam Wallet. Her har man ligeledes indsat rigtige penge, som så bliver "låst" til kun at kunne anvendes på Steam. De kan anvendes til køb af skins og items i de spil man har i sit bibliotek samt til køb af nye spil til sit bibliotek.

Inden for de fleste spil er der mulighed for at trade (altså 'handle') med andre spillere, hvor man herigennem kan købe, sælge og bytte virtuelle genstande. Og det er her, at mange børn og unge bliver ofre for den gamingrelaterede, økonomiske kriminalitet.

Jeg panikkede egentlig bare og hyperventilerede. Jeg gik rundt og tænkte: "Shit, shit, shit, nu har jeg lige mistet 1.000 kroner. Hvad gør jeg lige? Kan jeg gøre noget?"

Ung, der blev scammed på Steam

Gamingbegreber

- **Item(s)**
En fællesbetegnelse for flere typer virtuelle genstande, herunder skins
- **Skin(s)**
En kosmetisk ændring af karakter, våben eller udstyr i spillet. Denne giver ingen spilmæssig fordel
- **Scam**
Den økonomiske svindel, hvorved man mister én eller flere items
- **Trade/trading**
Handel med en anden spiller, hvor man køber, sælger eller bytter items
- **Platform**
Både stedet, man henter spillet og sekundære tjenester som f.eks. Discord og trading-grupper på Facebook
- **Avatar(s)**
Spillerens figur i spillet og/eller på spilplatformen
- **Virtuel valuta**
Betalingsmiddel, der er forskelligt fra spil til spil. Roblox har f.eks. Robux, mens Fortnite har V-Bucks.

De vigtigste indsigter fra forskningen

Gennem en repræsentativ undersøgelse estimeres det, at **36% af danske børn og unge**, der handler med virtuelle genstande og spilkonti, er blevet ofre for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet.

Med afsæt i børn og unges egne beskrivelser er **fire forskellige typer** af gamingrelateret, økonomisk kriminalitet blevet identificeret: **Manipulation-scam, phishing-scam, tradingforum-scam** og **tillidsbaseret scam**.

Projektets analyse indikerer, at ofre for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet kan inddeles i tre grupperinger med forskellige risikoprofiler: **De moderat engagerede gamere, de meget engagerede gamere** og **de alsidige gamere**.

Med resultaterne peges der på **flere videnshuller**, der med fordel kan udforskes yderligere, bl.a. hvordan børn og unge udvikler **sikre tradingstrategier**, og hvordan de rette **myndigheder kan støtte ofre** uanset størrelsen på det økonomiske tab.

Altså, [at blive scammed red.] er ligesom
at smide dét ud i skraldespanden, man har
brugt flere år på

Ung, der blev scammed i Adopt Me!



Resultater fra forskningen: Forekomst, scams og ofre



Forekomsten af scams

De første resultater fra forskningen estimerer hyppigheden af gamingrelateret, økonomisk kriminalitet blandt danske børn og unge. Endvidere har forskningen haft til formål at kortlægge risikomarkører forbundet med at blive offer for denne type kriminalitet.

For at estimere forekomsten af scams er det blevet undersøgt, hvor mange børn og unge, der 1) møder en motiveret gerningsperson online, 2) er attraktive mål for svindel og 3) ikke har kompetente værger til at forhindre kriminaliteten. De tre dimensioner kan tilsammen øge risikoen for svindel hos børn og unge.

Resultaterne bekræfter praksiserfaringer fra scammed.dk i, at risikoen for svindel i videospil stiger med antallet af mennesker, man møder som barn og ung. At spille flere forskellige spil, at tilføje fremmede i spillet og at være medlem af onlinegrupper med handler som specifikt fokus øger alt sammen risikoen for at blive kontaktet af en motiveret gerningsperson. Da de fleste virtuelle genstande og konti har en monetær værdi, er det implicit, at alle spillere, der er i besiddelse af items, kan være attraktive mål for svindel. Samtidig er det tydeligt i både forskning og praksis, at mange forældre endnu ikke er kompetente værger på dette område.



Hovedfund fra forskningen:

- Op mod 36% af dem, der handler virtuelle genstande/spilkonti kan være blevet snydt i løbet af de seneste 12 måneder
- Når man kontrollerer for de væsentligste onlineaktiviteter er piger i højere risiko for at blive svindlet end drenge
- Derudover er medlemsskab i handelsgrupper på nettet, accept af venneanmodninger fra fremmede og hvert ekstra spil, der handles i, alle faktorer, der øger risikoen for at blive udsat for svindel

Typer af scams

Forskningen har gennem interviews med børn og unge identificeret fire "arketyper" af scams. Altså fire måder, som børn og unge giver udtryk for at være blevet snydt på på tværs af aldre og spil. Det er arketyper, som Center for Digital Pædagogik også genkender fra rådgivningen på scammed.dk.

Svindlen indebærer alt fra systematiske svindelnumre med flere bagmænd, der har lokket barnet til at give sine skins i Counter-Strike 2, til mere spontane svindler i Roblox, hvor barnet ved en fejl får givet et kæledyr bort. I nogle tilfælde udnytter gerningspersonerne tekniske smuthuller ved at lave en falsk hjemmeside, mens det i andre tilfælde er manipulerende strategier, hvor barnet bliver løjet for.

Analysen inddeler scams i fire typer:

- Manipulation-scram
- Phishing-scram
- Tradingforum-scram
- Tillidsbaseret scam



Manipulation-scram

Den første type af scams er karakteriseret ved at opstå gennem tilfældige onlinemøder mellem spillere, hvor parterne mødes gennem interessen for at bytte virtuelle genstande. Disse møder er kendetegnet ved en begrænset kommunikation, hvor spillerne skriver frem og tilbage, hvad de hver især ønsker i handlen. Gerningspersonen vil typisk bringe noget meget værdifuldt eller sjældent til bordet, for at lokke ofret med en attraktiv handel. I handlen forsøger gerningspersonen at udskifte den værdifulde eller sjældne genstand med en anden mindre værdifuld genstand, inden handlen er ovre. Ofret skynder sig ofte og forhaster handlen for ikke at gå glip af muligheden for at få den sjældne og værdifulde genstand. Et barn beskriver eksempelvis, at hun i en byttehandel blev ivrig og skyndte sig at bytte sit dyr til noget andet, men at det dyr hun skulle have haft var forsvundet efter handlen. Interaktionen mellem spillerne kan på den måde være meget umiddelbar, og barnet risikerer tab, når det ikke opfanger advarsler i spillet undervejs i byttehandlen.

Phishing-scram

Den anden type af scams er kendetegnet ved, at barnet bliver udsat for et phishing-nummer i et spil. Gerningspersonen er her "ude at fiske" efter potentielle ofre gennem vildledende links, gaver og falske hjemmesider, som muliggør, at vedkommende kan tilgå og stjæle ofrets virtuelle genstande. Et barn beskriver eksempelvis at have modtaget en gave, hvorefter han mistede alle sine V-Bucks i Fortnite. Kontakten mellem gerningsperson og offer er på den måde typisk begrænset og faciliteres gennem eksterne hjemmesider og services med henblik på at infiltrere ofrets spilkonto.

Tradingforum-scram

Den tredje type scam opstår gennem forskellige online-fora, der ikke indgår i den officielle spilplatform. Her opstår handler gennem spillernes opslag og annoncer, hvor de tilkendegiver interesse for at købe eller sælge. Ofret bliver lovet penge eller virtuelle genstande med høj værdi, men de modtager aldrig deres del i handlen. Et barn fortæller eksempelvis, at han har forsøgt at købe en Fortnite-konto, men at han efter at have sendt pengene i handlen bliver blokeret af sælgeren. Gerningspersonen vil i den forbindelse ad flere omgange have præsenteret falsk information for at overbevise ofret om sin troværdighed, legitimitet og transaktionens høje værdi. Ofret kan således blive snydt for både penge og virtuelle genstande og i nogle tilfælde hele spilkonti.

Tillidsbaseret scam

Den fjerde type scam indebærer, at en gerningsperson forsøger at vildlede og manipulere ofret til at give virtuelle genstande uden at få noget retur. Svindlen opstår typisk gennem interaktioner i spillet, hvor gerningspersonen lokker ved at love værdifulde genstande på et senere tidspunkt. Et barn lånte eksempelvis noget til en, som hun kendte i spillet, fordi "... venner stoler jo på hinanden", men hun blev i sidste ende svindlet ved ikke at få det udlånt tilbage. Gerningspersonen manipulerer på den måde ofret ved at opbygge tillid gennem etableringen af et venskab, at spille sammen over længere tid og ved at fabrikere kriser, som ofret skal hjælpe med at løse.

Hvem bliver ofre for scams?

I udarbejdelsen af offertypologier er der analyseret på de indbyrdes sammenhænge mellem faktorer som onlineaktiviteter, herunder anvendelse af spil og sociale medier, risikable gamingaktiviteter, herunder trading og interaktioner med fremmede, spilfrekvens og regler herfor i hjemmet, samt grad af forældreinvolvering.

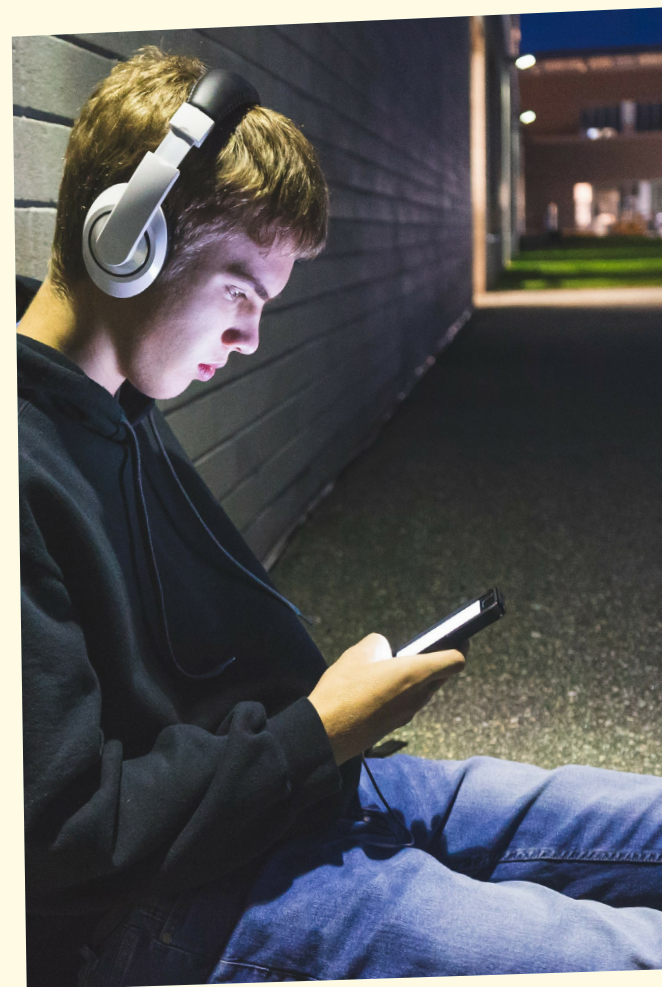
Resultaterne indikerer, at vi kan inddеле ofrene for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet i **tre grupperinger** med forskellige risikoprofiler:

- **De moderat engagerede gamere**
- **De meget engagerede gamere**
- **De alsidige gamere**

Blandt **de moderat engagerede gamere**, som var den yngste målgruppe, kan der være risiko for at blive offer, fordi børnene ikke er forberedte eller klædt på til at kunne passe på dem selv i deres gamingmiljøer.

De meget engagerede gamere kan blive ofre for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet på grund af deres mange onlineaktiviteter, deres høje tradingfrekvens og gennem deres risikable gamingrelaterede aktiviteter.

Og hos **de alsidige gamere** er der risiko for at blive offer for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet på baggrund et relativt højt engagement i risikable gamingaktiviteter og gennem deltagelsen i flere forskellige onlineplatforme og -aktiviteter.



De moderat engagerede gamere

De moderat engagerede gamere tilhørte den største gruppe med 46% af ofrene repræsenteret her. Børn og unge i denne gruppe engagerede sig i gaming og andre onlineaktiviteter på et moderat niveau sammenlignet med de to andre grupper. Denne gruppe brugte relativt lidt tid online i hverdage og i weekenderne, de gamede med en moderat frekvens et par timer om ugen og brugte det laveste antal sociale medier. Gruppen havde også færre risikable gamingrelaterede aktiviteter sammenlignet med de andre grupper, og de tradede på et moderat niveau. Det kunne derfor tyde på, at trading er en stor del af de spil, som disse børn og unge foretrækker. Ofrenes gennemsnitsalder var 11 år og de havde det højeste niveau af forældreinvolvering.

De meget engagerede gamere

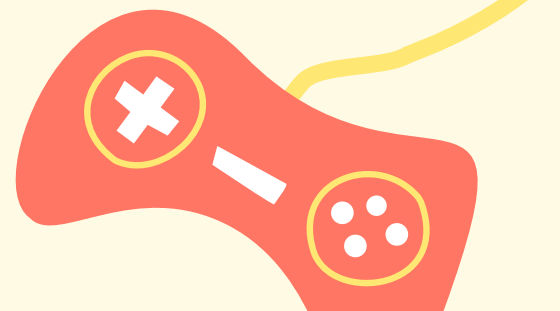
De meget engagerede gamere bestod af 27% af ofrene og var kendetegnet ved at bruge en betydelig del af deres tid på onlinecomputerspil med en høj spilfrekvens. Gruppen havde indgået et betydeligt antal trades over den seneste måned. Børn og unge i denne gruppe havde et moderat forbrug af sociale medier og brugte en relativ stor del af deres tid i hverdage og weekender på onlineaktiviteter. Gruppen havde desuden et højt engagement i risikable gamingaktiviteter med et moderat niveau af forældreinvolvering. Det kunne dertil tyde på, at trading er en vigtig del af de spil, som gruppen spiller. Med en gennemsnitsalder på 13 år peger resultaterne på, at det særligt er unge gamere, der er aktive i gamingmiljøer, der tilhører denne gruppe.

De alsidige gamere

De alsidige gamere bestod af 27% af ofrene og var karakteriseret ved at have mange forskellige onlineaktiviteter. Børn og unge i denne gruppe brugte mange sociale medier og deltog i flere onlineaktiviteter gennem en betydelig del af deres hverdage og weekender. Gruppen havde dertil det højeste engagement i risikable gamingaktiviteter. Gruppen brugte imidlertid kun få timer på at game med en lav spilfrekvens og indgik kun i få trades. Sammenlignet med de to andre grupper brugte disse ofre en betydelig del af deres tid online, blot ikke på gaming. Børn og unge i denne gruppe havde den højeste gennemsnitsalder på 14 år og havde det laveste niveau af forældreinvolvering.

Min kæreste ville sende sine skins til en af hans andre kontoer, men på en eller anden måde har scammerne lavet en helt identisk profil, men den eksisterer ikke, når man søger på navnet. Hvordan er det muligt og hvad kan man gøre? Det er jo bedrageri?

Ung, der er blevet scammed i Counter Strike 2



Anbefalinger til at forebygge og håndtere scams

Gode råd til de voksne

 **Min mor gider ikke at snakke med mig, fordi de penge jeg købte kniven med var hendes.**

Børnene italesætter det som et paradoks, at de voksne burde være dem, der skal lære børnene at handle trygt og sikkert, når de gamer, men at de voksne ofte er bagud i forhold til at forstå, hvordan spillene faktisk fungerer. Derfor kommer børnene heller ikke som udgangspunkt til de voksne og beder om hjælp.

Flere børn og unge understreger vigtigheden i at prøve at forstå, hvad der er sket, når man bliver offer for scams. At sætte sig sammen med barnet og at forstå barnets oplevelser indfanger essensen af, hvordan man som voksen kan forebygge og håndtere scams. Her er det vigtigt at understrege, at de voksne faktisk ikke behøver at være

eksperter i gaming. I stedet skal de voksne gøre meget af det, som de gør i andre sammenhænge. På tværs af børnenes beskrivelser er det nemlig dialogen mellem barn og voksen, der er vigtig. Dels fordi det kan forebygge, at barnet bliver udsat for svindel, og dels fordi barnet herigennem kan blive grebet af sine nærmeste voksne, hvis det er blevet offer.

For mange børn og unge er trading en lige så stor del af spiloplevelsen som selve det at spille spillet. Skal man forebygge scams, nytter det derfor ikke noget at fortælle barnet, at det "Bare skal lade være med at bruge penge i spillet". I stedet skal barnet lære, hvordan man trygt og

sikkert indgår i handler med andre mennesker. Barnet har eksempelvis brug for hjælp til at danne sig et overblik over, at små køb i spillet over længere tid kan gå hen og blive meget store beløb. Det kan man som voksen gøre ved at have opmærksomhed på, hvor mange penge der bliver trukket fra barnets spilkonto. Nogle børn beskriver f.eks., at de har faste aftaler med deres forældre om, at de altid inddrages, når der er tale om større handler, der overstiger et bestemt beløb. Det kan være en indgang til en løbende dialog om, hvorfor barnet har købt eller solgt noget frem for noget andet.

Det kan være voldsomt at blive snydt, særligt hvis det er første gang i livet, at man erfarer dette. Børnene kan blive kedede af det. De kan blive vrede. Og de kan gå i chok. Det har de brug for støtte til at håndtere. Som voksen skal man reagere på samme måde, som hvis barnet fik stjålet noget af værdi i den fysiske del af verden*.

Det er vigtigt, at man ikke giver udtryk for, at barnet har dummet sig. Det risikerer at hælde vand på møllen af skyld og skam, som barnet i forvejen har. Nogle af børnene beskriver, at man som voksen kan hjælpe ved at være den, der trækker i arbejdstøjet. Det vil sige, at man støtter, melder svindlen til spilselskabet og håndterer svindlen. Barnet skal med andre ord være forsikret om, at ansvaret ikke ligger hos dem.

*For børn og unge er opdelingen mellem 'den fysiske' og 'den digitale' verden arbitrær, da de oplever en samlet verden bestående af såvel digitale som fysiske aspekter på lige fod med hinanden.

Som voksen kan du være med til at forebygge og håndtere scams ved

- At have en vedvarende dialog om køb, salg og bytte af virtuelle genstande i computerspil.
- At have faste aftaler om, hvornår du skal inddrages ved køb, salg og bytte af virtuelle genstande i computerspil.
- At tale med barnet om, hvornår en handel er fair for begge parter, og hvornår man kan stole på den anden part.
- At sætte dig ind i den penge- og følelsesmæssige værdi, som den virtuelle genstand kan have i barnets hverdag.
- At anerkende og afstemme alvorsgraden i øjenhøjde med barnet eller den unge, som er blevet offer.





Gode råd til børn og unge

Jeg kan bedst lide, når jeg har hørt deres stemme.

Ung om hvordan man kan undgå at blive scammed

Børnene og de unge beskriver forskellige strategier, som de benytter sig af for at undgå at blive scammed. Det handler på mange måder om at gøre sit forarbejde ordentligt og at være kildekritisk, så man passer på sig selv.

Flere anbefaler, at man kun handler med folk, som man stoler på. En ung beskriver, at han bedst kan lide, når han har hørt stemmen på den person, som han handler med. Selvom det ikke er sikkert, at det er nok til at undgå, at barnet bliver svindlet, er det et godt eksempel på, hvordan mange laver deres egen "research" for netop at undgå at komme i kontakt med potentielle gerningspersoner. Nogle børn og unge søger hjælp fra onlinegrupper, hvor de spørger ind til erfaringer med at trade med den pågældende køber eller sælger. Andre prøver at gennemtrawle den potentielle gerningspersons sociale

medier for at få en fornemmelse af, om det er en rigtig person, som de er i gang med at trade med, eller ej.

Når det ikke altid lykkes at undersøge den potentielle køber eller sælger til bunds, kan det skyldes, at børnene bliver ivrige efter at sælge eller bytte og har svært ved at overskue konsekvenserne heraf. Børnene kan på et splitsekund sidde med genstande af meget stor værdi eller blive mødt med et tilbud, der i sidste ende viser sig at have været for godt til at være sandt. Her er det i praksis ikke altid muligt for børnene at lære den potentielle køber at kende eller at vurdere, om det er en retfærdig handel, da mødet mellem køber og sælger kan være spontant, sporadisk og flygtigt. På den måde kan børnene komme til at skynde sig og overser konsekvenser eller faresignaler i handlen.



Som barn eller ung, der trader*, kan du være med til at forebygge scams ved:

- At være kritisk og at undersøge andres erfaringer med at trade med personen.
- At stoppe op og lade være med at forhaste en trade, selvom du bliver tilbudt en god handel.
- At tale med en ven eller voksen, som kan være med til at få øje på faresignaler, inden du trader.
- At advare andre og sige fra hvis du bliver opmærksom på en scammer.
- At lade være med selv at scamme andre uanset hvor stor eller lille værdi et item har.

*For konkrete guides og artikler i forbindelse med trading henviser vi til scammed.dk

Actioncard: Scams

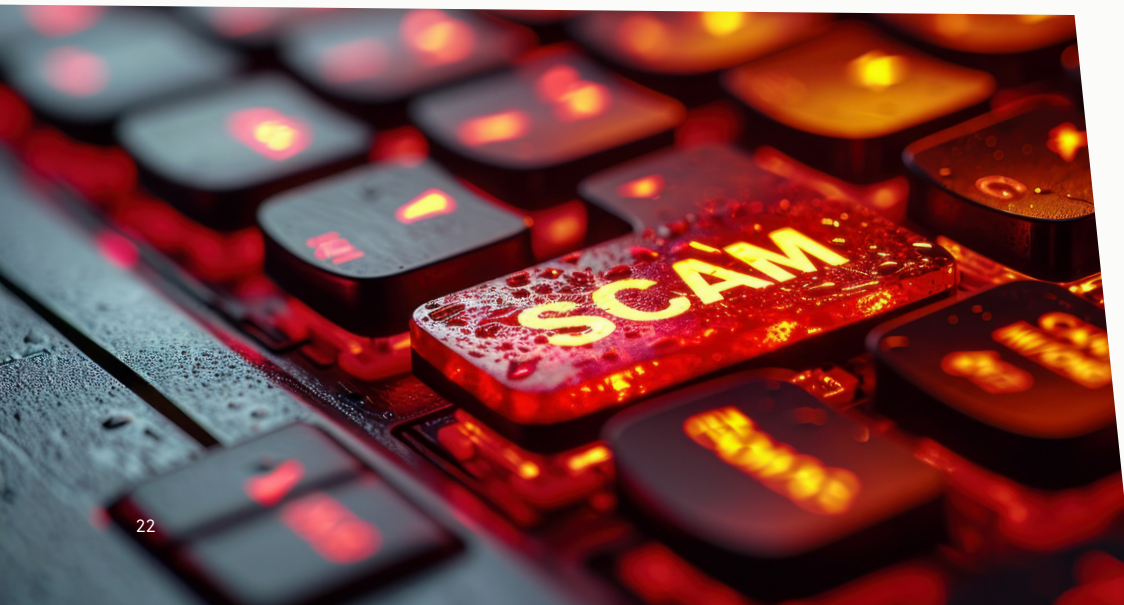
På baggrund af forskningen med Aalborg Universitet og Center for Digital Pædagogiks egne praksiserfaringer har vi udarbejdet et actioncard for, hvordan man som voksen kan støtte ofre for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet.

Anerkend

Det vigtigste for et offer for et scam er at blive beroliget af én, der anerkender dén alvor, man som offer føler. Der er mange følelser på spil efter bedrageri, der både vedrører følelsen af skam, vrede rettet mod gerningspersonen og/eller sig selv og en skuffelse over manglende evne til at beskytte sig selv og sine ting. Dette gør sig gældende på tværs af alle former for bedrageri og for såvel børn som unge og voksne.

Vurdér

Offeret har brug for en voksen, der kan vurdere hvad vedkommende har behov for; om det er følelsesmæssig støtte, hjælp til at anmelde og/eller teknisk vejledning. Som pårørende er det vigtigt at have en forståelse for, at der ikke er en lineær og proportionel sammenhæng mellem tabets beløbsmæssige størrelse og det følelsesmæssige efterspil.





Afslutning

I forskningsprojektet har Center for Digital Pædagogik og Aalborg Universitet bygget bro mellem grundforskning og digital rådgivning om gamingrelateret, økonomisk kriminalitet. Det er lykkedes at indsamle viden om et fænomen, der hidtil ikke har været velbeskrevet i en dansk eller international sammenhæng. Med projektet har vi ikke kun fået bekræftet tidligere erfaringer fra praksis, men analyserne har også ført til nye indsigter som Center for Digital Pædagogik kan tage med videre i den eksisterende og fremtidige forebyggelse af økonomisk kriminalitet i børns digitale liv.

Projektets resultater har bidraget til en bedre forståelse for omfanget af scams, givet et systematisk indblik i de udfordringer, som børn og unge står over for som ofre samt kortlagt nogle af de processer, som børn og unge tager del i og bliver udsat for som ofre. Dette giver anledning til at pege på tre spor, som virker lovende at arbejde videre med. Det gælder 1) en øget tilstedeværelse i børn og unges hverdag, 2) forebyggende indsatser mod øvrig digital-økonomisk kriminalitet samt 3) at styrke børn og unges finansielle tryghed online. Du kan læse nærmere om de tre spor i det følgende.

Jamen, jeg var faktisk en lille smule flov, fordi mine forældre sagde til mig "han snyder dig helt sikkert". Men jeg troede selvfølgelig på det bedste i mennesker. Så jeg tænkte, at det gør han selvfølgelig ikke.

Ung, der blev scammed i Fortnite

Nye former for forebyggelse af scams

Vi skal være til stede i børnenes hverdag

Flere børn og unge skal have kendskab til de følelsesmæssige, økonomiske og juridiske konsekvenser, der kan være forbundet med gamingrelateret, økonomisk kriminalitet. Scammed.dk skal fremstå som en troværdig og genkendelig aktør i børn og unges hverdag, der kan være med til at sætte retningen for, hvordan køb og salg af virtuelle genstande kan og bør se ud. Vi vil med scammed.dk ud på den anden side af skærmen og være en del af børnenes hverdag gennem aktiviteter, events og materialer, hvor vi kan bidrage til at transformere tradingkulturen. Det vil vi i Center for Digital Pædagogik opnå gennem strategiske partnerskaber med aktører, som allerede har en vigtig position hos børnene. I 2024 afholder vi eksempelvis for første gang "Scammed Cup", hvor vi sammen med Politiets Online Patrulje og Astralis ønsker at sætte samtalen om scams på dagsordenen i børn og unges gaming-kontekst via en turnering i Counter Strike. Vi vil være til stede i børn og unges hverdag ved at danne rammer for en forebyggende samtale.

Andre former for økonomisk svindel online

I rådgivningen på scammed.dk har vi set flere eksempler på, at børn og unge henvender sig, fordi de er blevet udsat for andre former for økonomisk svindel online end scams i computerspil. Det kan være mistede billetter til koncerter, investeringer i falske crypto-sider, eller at være blevet fanget i pyramidespils-lignende svindelnumre på sociale medier. Igennem forskningsprojektet har Center for Digital Pædagogik fået indblik i den oplevelsesverden, som børn og unge træder ind i, når de bliver udsat for svindel. Selvom scammed.dk på nuværende tidspunkt ikke har til formål at gribe andre former for økonomisk kriminalitet online, har vi i vores rådgivning alligevel kunnet trække på vores viden fra forskning og praksis om, hvordan de unge ofre kan støttes følelsesmæssigt. Gennem strategiske samarbejder ser vi i Center for Digital Pædagogik potentiale i at udvide vores forebyggende og rådgivende arbejde, således at vi også kan hjælpe i de tilfælde, hvor børn og unge bliver ofre for økonomisk svindel i andre digitale kontekster.

Gråzonesvindel og finansiell tryghed online

Vi har i Center for Digital Pædagogik set en stigning i antallet af unge, der møder forskellige former for digitalt "gråzone-indhold", hvor der sælges uigennemskuelige, finansielle koncepter online. Unge kan f.eks. blive tilbudt finansiell rådgivning med forretningsmodeller, hvor det er uklart, om rådgiveren selv står til at vinde noget ved at få de unge til at investere. De kan støde på investeringssvindel gennem falske krypto-børser. Og de kan blive påvirket af markedsføring fra influencere. Mens det langt fra er alle koncepter, hvor der er tale om decideret snyd, kan det være svært at gennemskue, hvornår noget er reelt og hvornår det er svindel. Med forskningsprojektets resultater ser vi i Center for Digital Pædagogik et generelt behov for at styrke børn og unges finansielle tryghed online. Vi ser potentiale i at kunne tilbyde rådgivning til vores målgruppe om aktuelle, finansielle tendenser, der rækker ud over gamingrelateret, økonomisk kriminalitet. Med det er målet at tilbyde en forebyggende indsats, hvor børn og unge kan få hjælp i de situationer, hvor de skal forholde sig til og håndtere finansiell gråzone-indhold online.

Forslag til yderligere forskning

Med forskningsprojektet har vi i Center for Digital Pædagogik identificeret flere videnshuller, som med fordel kan udforskes i fremtidige projekter med henblik på at tilbyde bedre støtte og at reducere omfanget hvormed danske børn og unge bliver ofre for gamingrelateret, økonomisk kriminalitet. Vi inddeler anbefalingerne til yderligere forskning på tre niveauer:

1. Børn og unge
2. Familien
3. Myndigheder

Børn og unge

Vores resultater indikerer, at mange børn og unge anser økonomisk kriminalitet i computerspil som et vilkår. Det vil sige, at der er en underforstået kultur af, at man før eller siden vil opleve at blive offer for svindel. Børnene giver udtryk for at "lære" af deres fejl og kan efterfølgende udvikle nogle strategier, som de benytter sig af for ikke at blive snydt efterfølgende. Noget tyder dog på, at visse børn og unge ikke udvikler disse strategier og derfor bliver ofre igen og igen. På et børne- og ungeniveau bør fremtidig forskning derfor undersøge, hvilke læringsbetingelser der kan være med til at fremme gode tradingstrategier, inden børnene og de unge er blevet ofre for svindlen. Der mangler ligeledes viden om, hvordan vi kan hjælpe de børn og unge, som ikke udvikler disse strategier, og som derfor bliver ofre af flere omgange. Endvidere bør der forskes nærmere i den kultur, der italesætter scamming som et uundgåeligt element af trading i forsøget på at nedbringe antallet af scams.

Familien

Vores resultater peger på, at mange børn og unge, der er blevet ofre for økonomisk kriminalitet i computerspil, ikke får den fornødne støtte fra deres forældre eller værge. Børnene står alene, dels fordi deres nærmeste voksne i familien ikke ved, at børnene er blevet ofre. Dels fordi de voksne ikke forstår spillet. Og dels fordi børnene søger hjælp andetsteds fra. Fremtidig forskning bør udforske potentialet i familiens forebyggende rolle, og hvordan de nærmeste voksne bedst kan støtte børn og unge som ofre. Det indebærer, hvordan familiens engagement i børnenes gamingvaner kan medvirke til at skabe positive interaktioner med andre spillere ved køb, salg og bytte af virtuelle genstande.

Myndigheder

I vores praksis har vi i Center for Digital Pædagogik erfaret, at flere børn og unge giver udtryk for frustrationer, når de som ofre anmelder den gamingrelaterede, økonomiske kriminalitet, men at de rette myndigheder ender med at henlægge sagen uden yderligere efterforskning. Vi ser derfor en risiko for, at børn og unge kan få den opfattelse, at det bliver juridisk konsekvensfrit at svindle andre, og at børnene kan ende med at ty til alternativ hjælp i form af selvtægtsgrupper. Med forskningsprojektets indblik i børnenes og de unges oplevelsesverden anbefaler vi i Center for Digital Pædagogik derfor, at fremtidige projekter dykker mere systematisk ned i, hvordan de rette myndigheder bedst muligt kan støtte børn og unge som ofre uanset størrelsen på det økonomiske tab. Det gælder, hvordan myndigheder kan skabe en tydelig forventningsafstemning med børn, unge og deres voksne med hensyn til, hvad politiet kan og bør håndtere, og hvordan man som offer ellers kan få hjælp.

