

Gaming og gambling - få styr på begreberne!

Her kan du få et overblik over de vigtigste begreber – læs om:

- Gaming og gambling
- Skins og mikrotransaktions
- Skin betting
- Loot boxes
- Eodds

Hvis du vil læse mere om andre typiske gamer-begreber, kan du læse en gamer-ordbog her <http://esportfakta.dk/ordbog.html>

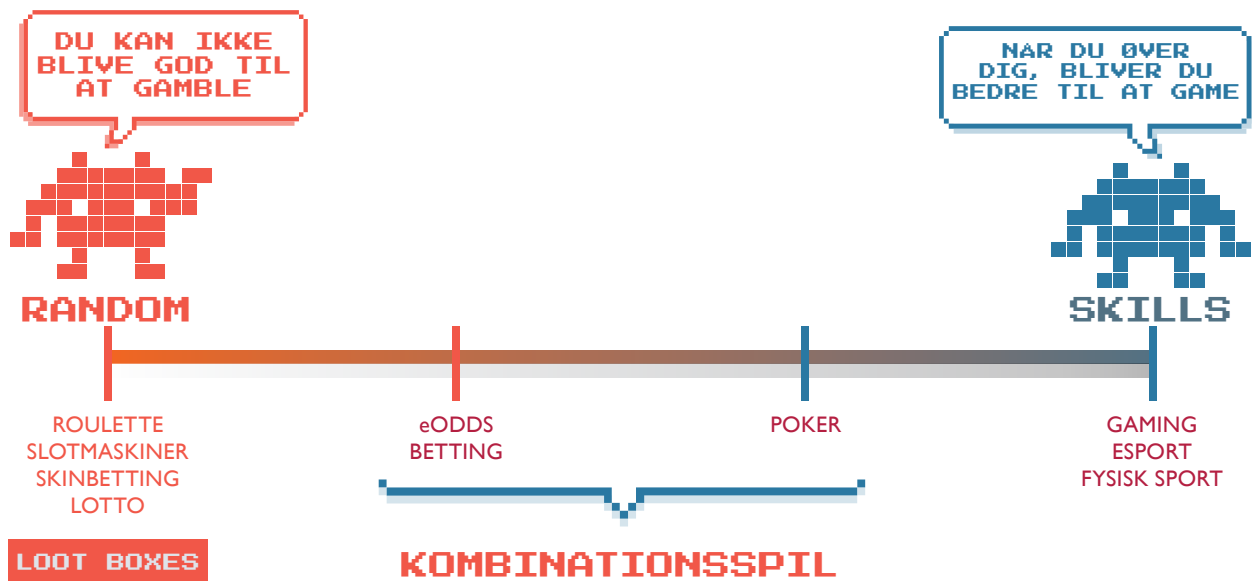
Gaming og gambling

Gaming er konsol- og computerspil. Her er nogle af de mest populære spil CS:GO, LOL og FIFA, men der kommer hele tiden nye til. En vigtig del af online-spillene er de sociale relationer, da man ofte kan være en del af et team, der spiller sammen for at løse en fælles opgave. Fælles for spillene er, at udfordringerne øges i takt med udviklingen af erfaring og evner i spillet. De forskellige spil kan have en aldersmærkning med en anbefalet minimumalder på op til 18 år.

Esport – elektronisk sport på konkurrenceplan – er i eksplosiv udvikling i Danmark og på verdensplan. Der er mange websider og sociale fora, der fokuserer på gaming og nyheder om esport. Der er de seneste år også kommet flere uddannelser og klubber i Danmark, hvor du kan træne esport.

Gambling er spil om penge, fx sportsbetting (odds), skrabelodder, kasino og poker. Ser man bort fra lotto og skrabelodder, hvor aldersgrænsen er 16 år, så skal man være 18 år for at gamble.

En væsentlig forskel på gambling og gaming er, hvorvidt ens vinderchancer afhænger af tilfældigheder eller evner. I modsætning til gaming, der som udgangspunkt afhænger af færdigheder, er der altid et element af tilfældighed i gambling. Men gaming og gambling overlapper i stigende grad hinanden, og det komplicerer billedet. Fx er skins og loot boxes almindeligt i mange spil, men skin gambling er decideret gambling, og loot boxes kan være meget lig gambling – det kan du læse mere om i de næste afsnit.



Skins og mikrotransaktioner

En type af virtuelle genstande, som man bl.a. kan få i en loot box (i spillet CS:GO), er skins. Skins er en slags camouflage, der får våben til at se ud på en særlig måde. Man kan købe skins inde i spillet. Nogle er almindelige og koster kun få kroner, men andre er sjældne og så koster de flere tusind kroner. Skins giver dig hverken fordele eller ulemper i spillet. Man kan se skins som udsmykning eller samlereobjekter, og der kan være stor prestige i at have bestemte skins. Skins kan derfor sammenlignes med at købe særlige fodboldstøvler eller en flot spillertrøje. Mange af de professionelle esportsspillere spiller med sjældne, eftertragtede og dyrere skins.

Der findes mange hjemmesider og Facebookgrupper, hvor unge i alle aldersgrupper handler med skins. Et skin har en markedsværdi både i spillet og udenfor spillet. Hvis man dræber en modstander, der har et fedt skin, kan man frit tage det. Man kan også købe det, der hedder stickers. Stickers er klistermærker, man kan købe for 10-25 kr. og sætte på sit våben. Man kan købe stickers, der repræsenterer et hold eller en særlig turnering, ligesom med halstørklæder i fodbold.

Endelig kan man i mange app-baserede spil også købe ting, der enten kan gøre spillet sjovere eller nemmere at spille. Den enkelte ting koster typisk ikke så meget, fx 10 kr. Man kan dog godt foretage mange små køb – mikrotransaktioner – som ender med at løbe op.

I sig selv er det ikke problematisk at købe ting i spillet, det er jo bare en investering – ligesom de særlige fodboldstøvler. Det kan alligevel være en god idé at holde øje med og tale om, hvor mange penge man egentlig bruger – særligt hvis der er tale om unge gamere.

Dopamin fungerer som belønningsstof i hjernen. Når du har en chance for at vinde en gevinst, udløses meget dopamin i hjernen, og du får det psykisk godt. På den måde fortæller din hjerne, at det er en god ide at spille mere og mere. Gambling er bygget til at skabe en forventning og gevinst, og det medvirker til, at nogle mennesker bliver afhængige af gambling.



Skinbetting

Skinbetting (også kaldet skin gambling) er, når man bruger skins som indsats i online pengespil som betting på esports, roulette, blackjack, crash og coinflip. Skin gambling foregår på tredjepartssider, det vil sige uden for computerspillet. Vinderen får for eksempel taberens satsede skin, som så kan bruges som indsats igen eller kan sælges videre for rede penge. Rigtig mange unge er ikke bevidste om, at de forlader computerspillet, når de gambler med skins, og det kan være rigtig svært at gennemskue, hvor stor sandsynligheden er for at tabe.

Skin gambling kan virke som en nem og hurtig måde at få flere eller særlige skins på. Ligesom det kan være en reel måde at tjene og tabe penge på.

Spillemyndigheden opfatter skin gambling som reel gambling, da skins kan omsættes til penge. Det betyder, at skin gambling i Danmark kræver licens og er ulovligt for unge under 18 år. Skin gambling sker på ulovlige udenlandske hjemmesider uden licens til at operere i Danmark.

I praksis betyder det, at unge under 18 år har adgang til at spille om penge på et marked, der er ureguleret. Det betyder, at adgangen ikke er NemID beskyttet, og at spillet kan være manipuleret. Der er en lang række youtubere, som siger ja til at rådgive om, hvordan man kan blive god til at gamble med skins på deres kanaler. Dette er et markedsføringsgreb fra gamblingudbydere, og især unge mennesker vil tro, at de har mere indflydelse på spillet, end de reelt har. Det er dog misledende, da spiltypen er 100% heldbaseret, og i værste fald også kan være manipuleret. Det betyder, at man som spiller ikke kan vide, om man bliver snydt.

At skin gamble vil give samme dopaminkick som anden gambling og har derfor også potentiale for at blive afhængighedsskabende. Spil typer som roulette og coinflip er hurtige spil, der giver mulighed for kontinuerlige dopaminkick, og at du hurtigt kan eskalere spillet.

”Hvis du vil have et dyrt skin, skal det være for at få et mentalt boost, som kan gøre dig bedre. Selve skinnet gør dig ikke bedre”

– ung gamer

Loot boxes

Loot boxes komplicerer billedet mellem gaming og gambling. I flere computerspil kan man åbne en loot box (også kaldet crates/lock box/booster pack afhængig af spillet), som er en virtuel kasse eller pakke med tilfældige genstande. Det kan fx være skins, virtuelle guldmønter, tøj eller våben. I nogle spil er tingene bare en bonus, mens de i andre spil kan gøre en stor forskel. Tider repræsenterer de en reel monetær værdi, fordi de kan handles i spillet og - ligesom i CS:GO - også udenfor spillet.

I nogle spil kan man få en loot box som en gevinst i spillet, men i nogle spil skal man købe en nøgle for at åbne den vundne loot box. Prisen for en loot box varierer fra spil til spil. Når man åbner en loot box, er man ikke sikker på værdien af de ting, man får; de kan både have en lavere eller en højere (relativ) værdi end det, man betalte. Da det pt. ikke karakteriseres som gambling, oplyses der ikke om sandsynligheden for at vinde den store gevinst.

At åbne en loot box kan både være underholdende og spændende, og muligheden for den uforudsigelige gevinst minder på mange måder om det at spille på roulette eller automater. Det betyder også, at man kan blive så grebet af lysten til at åbne loot boxes, at man bruger flere penge eller mere tid, end man egentlig har lyst til, fordi man får et dopaminkick.

eOdds – en hobby, der kan blive et problem

Betting på esports – eOdds - er i eksplosiv vækst, og flere og flere better nu på esports. Du kan også bette på eodds i flere kiosker nu. Hvis du er vild med gaming og det at se esports, kan det føles helt naturligt også at bette på det, fordi betting giver et ekstra kick, og du føler, at du "er med" i kampen på en anden måde. Det kender vi fra fodboldens verden.

Eodds er et kombinationsspil, og det vil sige, at der både indgår held og evner i afgørelsen. Når du oddser på en esportskamp, så er dine chancer for at vinde bedre, hvis du har god viden om esports og de hold, der spiller. Det kan gøre eOdds særligt interessant for gamerne, fordi de jo netop ved så meget og dyrker esportsen.

Hvis betting bliver en naturlig del af esports, kan det for mange unge betyde en (for) tidlig gambling-debut. Og det er et problem, fordi vi ved, at en tidlig debut øger risikoen for at udvikle et spilleproblem senere hen. Risikoen for en tidlig debut øges også, fordi populariteten omkring eodds gør, at man flere og flere steder også kan bette i kiosker, som sjældent tjekker id.

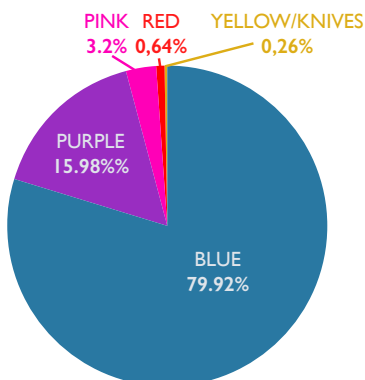
Sponsorater og reklamer gør, at betting i stigende grad smelter sammen med esportsen. Her er det vigtigt, at miljøet holder fast i, at man godt kan game uden at gamble, og at gambling ikke kun er for sjov.

Når du åbner en lootbox kender du ikke de faktiske odds bag præmierne. Det betyder du deltager i et slags et lotteri, hvor spillere aldrig ved, om den næste kasse vil indeholde noget ligegyldigt eller det ene sjældne skin, de jager.

Gamere har på egen hånd forsøgt at udarbejde sandsynligheder ved at åbne mange kasser og registrere gevinster, og noget tyder på at chancen for at vinde er meget lille!

Odds på CS:GO i Kina 2017:

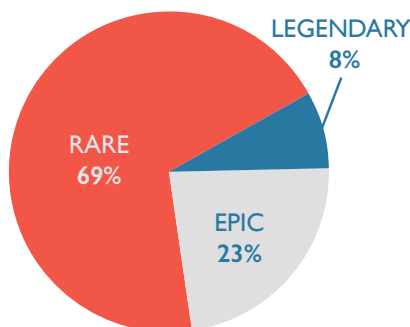
Du skal have pink, rød eller gul for at gå i nul/få en gevinst ellers taber du penge



OBS: Det beregnede er et eksempel. Priserne kan variere alt efter dagskursen. Kilde³

Overwatch lootboxes

Hvis du åbner ca. 1.000 lootboxes i Overwatch vil kun 8% være de rigtig sjældne skins



3 Redditors har beregnet det gennemsnitlige antal Overwatch loot-bokse på mere end 1000 bokse. Kilde⁴

FIFA Packs

Den gennemsnitlige "Return to Player" på FIFA Packs er:



Rune Mentzoni, University of Bergen, National center for gaming and gambling research. Kilde⁵