

Sæt fokus på gaming og gambling i klubben eller klassen

Dialogøvelser målrettet unge

Gambling kan tage overhånd både for den enkelte, men gambling kan også fylde for meget i de unges samtaler på et hold, i en klub eller klasse. Det er vigtigt, at man som esportsklub/-forening eller skoleklasse har fokus på gambling som en del af at etablere et sundt miljø. Som træner eller lærer er du rollemodel for de unge - **her får du konkrete øvelser, som du kan bruge, når du vil sætte gaming og gambling på dagsordenen blandt unge i din klub, forening eller klasse.**

Du kan altid læse mere om emnet på www.gamingnotgambling.dk, og hvis du har spørgsmål, kan du ringe til Center for Ludomani på 70 11 18 10

Introduktion til øvelser

På den næste side finder du en række dialogspørgsmål du kan bruge som udgangspunkt for en snak med de unge. Du bestemmer selv, om du vil bruge alle spørgsmål eller kun nogle af dem. Undervejs er der forslag til videoklip, som du kan vise, og som kan være en hjælp at starte dialogen ud fra. Du kan dog sagtens bruge spørgsmålene uden videoerne.

Øvelsen er struktureret som:

- RAMESÆTNING: Indledning og spørgsmål i plenum + evt. film (10-15 min.)
- HVAD ER GAMBLING, OG HVOR MEGET MÅ DET FYLDE? Gruppesnak (A) og kort opsamling i plenum + evt. film (20-30 min.)
- HVIS MAN UDVIKLER ET PROBLEM: Gruppesnak (B) og kort opsamling i plenum + evt. film (20-30 min.)
- Øvelsen afsluttes med, at hver gruppe giver deres bedste 5 gode råd – brug dem evt. til at lave klubbens/klassens bedste råd, som I kan have hængende som plakat.

Derudover er der to forslag til supplerende øvelser, hvis du gerne vil fortsætte arbejdet med emnet:

- Forslag til hjemmeopgave om loot boxes
- Forslag til uddybende snak om skins og skin betting

Bagerst finder du skabeloner til gruppeøvelserne.

Til plenumopsamlinger kan du evt. notere gode pointer på en tavle eller et stykke papir.

Sådan starter du samtalen

For at starte dialogen kan du fortælle, hvad I skal tale om og hvorfor. Fortæl for eksempel:

- At gaming og gambling i stigende grad hænger sammen: flere og flere unge gamer, og samtidig er eOdds og skin gambling ved at blive en del af gamer-kulturen, både i forbindelse med turneringer, streaminger, i klubber og blandt venner.
- Giv eksempler fra klubben/klassen: fx hvis du oplever, at der bliver talt meget om skins, eller man åbner loot boxes i pauserne.
- Spørg de unge, om de kan genkende det?
- At emnet er vigtigt! Nogle bliver så optagede af at gamble, at de mister fokus på både venner, familie, skole og gaming. Det kan være svært at vide, hvornår man gambler for meget, og hvis man bliver afhængig, kan det have alvorlige konsekvenser for ens liv. Det er derfor vigtigt at kende forskellen mellem gaming og gambling og forstå, at gambling også kan have en bagside.

Dialogspørgsmål – gaming og gambling

Kort film (ca. 4 min.)

Som indledning til emnet kan du vise denne korte film **”Gamer eller Gambler”**, der fortæller mere om gaming og gambling og hvorfor, det er vigtigt at vide noget om. Alle film kan du finde via Center for Ludomani's youtubekanal.

Indledende plenumspørgsmål (ca. 10 min.)

- Hvorfor gamer I?
- Inden I så filmen, vidste I så hvad forskellen var på gaming og gambling?
- Har I nogle spørgsmål til det, I så i filmen?

Gruppearbejde A

Hvad er gambling, og hvor meget må det fylde? (15-20 min.)

Inddel de unge i mindre grupper á 3-5 personer og forklar, at de nu får nogle spørgsmål om gambling, som de skal snakke om. Uddel spørgsmålsark A til grupperne (se næste side), gennemgå kort spørgsmålene og forklar, at de skal skrive svarene på spørgsmål 2 og 4 ned. Giv grupperne ca. 15 min. til at tale om spørgsmålene.

Opsamling i plenum (5-10 min.)

Lav en opsamling i plenum, bed grupperne om kort at dele, hvad de tror, de bruger af tid/penge, og hvornår man gambler for meget.

Giv dem evt. en hjemmeopgave til næste gang, hvis I vil dykke mere ned i forbrug af tid og penge ift. loot boxes (se næste side).

► Inden de unge fortsætter gruppearbejdet, kan du vise **denne film**, hvor en ung gamer fortæller om, hvordan gambling tog overhånd.

Talenoter

– indledende plenumsnak:

- *Hvad giver esport jer (fx ro, pause, underholdning, socialt samvær)? Hvad drømmer I om (fx at blive professionelle gamere, programmører)?*
- *En primær forskel er, at gaming afhænger af færdigheder, mens gambling altid i nogen grad afhænger af tilfældighed.*
- *Det betyder, at man kan øve sig og blive bedre til gaming, mens man fx ikke bliver bedre til skin gambling som roulette og coin flip, selvom man gør det mange gange eller hører om særlige metoder til at vinde – det er heldbaseret*

Gruppearbejde B

Hvad så hvis man udvikler et problem? (15-20 min.)

Uddel nu spørgsmålsark B til grupperne. Gennemgå spørgsmålene og forklar, at de skal skrive svarene på spørgsmål 2 ned og til sidst give deres 5 bedste råd. Giv grupperne ca. 15 min. til at tale om spørgsmålene.

Opsamling i plenum (5-10 min.)

Lav en opsamling i plenum, bed grupperne om at dele deres bedste råd (1-2 råd pr. gruppe afhængigt af tiden).

I kan også samle klubbens/klassens bedste råd og hænge dem op som plakat.

Talenoter

– opsamling gruppeøvelse A:

- *Mange unge bliver overrasket over, hvor mange penge eller tid, de bruger – og tænker ikke over, hvad de kunne have købt/gjort i stedet!*
- *Man vil typisk sige, at man gambler for meget, når det er svært at stoppe igen, og når man bruger mere tid eller flere penge, end man egentlig har lyst til.*
- *Man kan se efter, om man taler meget om pengespil, kun taler om gevinster og ikke tab, spiller for flere og flere penge, er fraværende, mister fokus eller lyver.*

Talenoter

– opsamling gruppeøvelse B:

- *Hvis man gambler for meget, kan det gå ud over ens skole, sociale liv og andre fritidsinteresser. Det kan føre til isolation, ensomhed og lavt selvværd. For nogle ender det med gæld og økonomisk kriminalitet.*
- *Det vigtigste er at tale om det! Det er også en god idé at holde øje med ens forbrug (tid og penge), aldrig at spille for lånte penge eller forsøge at vinde det tabte igen. Og så kan alle få brug for hjælp, enten fra venner, forældre, træner/lærer eller fra Center for Ludomani.*

Har I lyst til at arbejde mere med emnet?

Herunder er der forslag til en hjemmeopgave om loot boxes samt dialogspørgsmål om skins og skin betting.

I kan også finde mere undervisningsmateriale på www.spillerum.com eller bestille et dilemmaspil ved at sende en mail til st@ludomani.dk

Hjemmeopgave og dialog - særligt om loot boxes:

Giv de unge en hjemmeopgave og bed dem om at notere, hvor mange loot boxes, de åbner, hvad de har brugt af tid og penge på det i en uge, og hvad de har fået ud af det.

Næste gang I ses, så tag en fælles snak om, hvad de unge er kommet frem til. Spørg fx:

- Er der nogen, der vil dele, hvad de har registreret?
- Er der noget, der overrasker jer?
- Hvad kunne man også have brugt pengene på? Kunne man fx i stedet have købt det samme skin/gevinst, man vandt i en loot box?
- Vis evt. denne grafik om loot boxes og sandsynligheder og tal om, hvad det betyder.
- Synes I, at jeres forbrug af tid og penge på loot boxes var fint, eller vil I gøre noget anderledes?

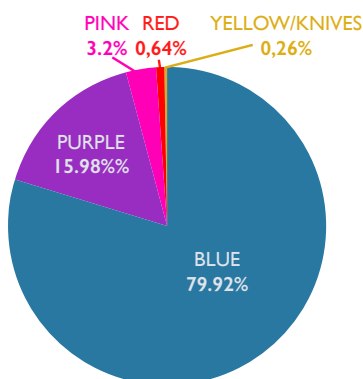
Om loot boxes: I flere computerspil kan man åbne en loot box (eller crate/lock box/booster pack mm.), som er en virtuel kasse med tilfældige genstande som skins, virtuelle guldmønter, tøj eller våben. I nogle spil er tingene bare en bonus, mens de i andre spil kan gøre en stor forskel. De kan repræsentere en reel monetær værdi, fordi de kan handles i spillet og af og til også udenfor spillet – som i CS:GO. 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. Loot boxes komplicerer altså billedet mellem gaming og gambling.

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:

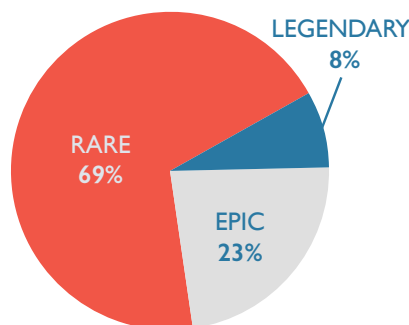
Du skal have pink, rød eller gul for at gå i nul/få en gevinst ellers taber du penge



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

Overwatch lootboxes

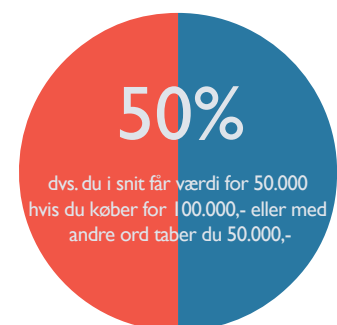
Hvis du åbner ca. 1.000 lootboxes i Overwatch vil kun 8% være de rigtig sjældne skins



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

Dialogspørgsmål til skins og skin betting:

Hvis du oplever, at skins og skin betting fylder meget blandt de unge, så kan du evt. vise dem denne her film og fx tale med dem om (enten i plenum eller i grupper):

- Hvorfor køber I skins? Gør skins en bedre eller ej?
- Ved I, hvor mange penge I bruger?
- Hvorfor skin better I? Tag en snak om de forskellige streamere, der viser skin betting – og som ofte spiller for lånte penge/ får favorable odds! Vis evt. de her film **”Undgå at blive snydt”**, som forklarer, hvorfor mange streams er misledende.

Om skins og skin betting: Skins er en type af virtuelle genstande, 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. Skin betting er, når man bruger skins som indsats i online pengespil som betting på esport, roulette, blackjack, crash og coin flip. Skin gambling foregår på tredjepartssider, det vil sige uden for computerspillet. 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. Skin gambling kan virke som en nem og hurtig måde at få flere eller særlige skins på. Ligesom det kan være en måde at tjene og tabe penge på.

Hvad hvis man gambler for meget?

Hvad kan der ske, hvis man gambler for meget?

- a. Hvad betyder det fx for din skolegang/esport/sociale liv?

Hvad kan man gøre, hvis man selv eller en kammerat gambler for meget?

Hvad kan I selv gøre?

Hvad kan trænere/lærere gøre?

Hvad kan forældre gøre?

Vores 5 bedste råd om gaming og gambling!

Tænk på alt det, som I har snakket om og hørt om gaming og gambling – hvad er jeres bedste råd?

1

2

3

4

5
