

# Øvelse til forældremøde

Hvis du oplever, at gambling fylder meget i klubben eller i klassen, så er det en god ide at involvere forældrene. De spiller en stor rolle i forhold til at hjælpe med at finde en fornuftig balance og særligt i forhold til at erkende et evt. problem med gambling. Flere og flere unge gambler – også før de er gamle nok – og der er desværre stadig flere unge der får problemer med gambling. Derfor er det vigtigt at tage stilling til emnet som forældregruppe.

Lad dig inspirere af disse øvelser til forældremødet, og giv evt. også forældrene denne folder <https://gamingnotgambling.dk/images/Spiller-dit-barn-for-meget.pdf> hvis du er bekymret for netop deres barn.

Husk at altid kan læse mere om emnet på [www.gamingnotgambling.dk](http://www.gamingnotgambling.dk). Alle film kan hentes på Center for Ludomani's Youtube kanal. og hvis du har spørgsmål, kan du ringe til Center for Ludomani på **70 11 18 10**.

## Introduktion til øvelser

På de næste sider finder du en række forslag til gode dialogspørgsmål, som du kan bruge som udgangspunkt for en snak med forældrene. Du bestemmer selv, om du vil bruge alle eller kun nogle spørgsmål. Du kan også vælge at sprede samtalen ud på flere aftener. Undervejs er der forslag til videoklip, som du kan vise – det kan være en hjælp at have disse at tale ud fra. Du kan dog sagtens bruge spørgsmålene uden videoerne. Til sidst er der et forslag til et alternativt format, en debatøvelse, som involverer både børn og forældre.

Øvelsen er struktureret som:

- Indledning og evt. film (ca. 10 min.)
- Tip en 13'er (ca. 20 min.)
- Plenumspørgsmål + film (30-45 min.)
- Debatøvelse med forældre og børn (30-45 min.)

## 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.
  - o Giv eksempler fra klubben/klassen: fx hvis du oplever, at der bliver talt meget om skins, eller man åbner loot boxes i pauseerne.
  - o Spørg forældrene, om de kan genkende det?
- At det er vigtigt at sikre et sundt esportsmiljø i klubben og i klassen generelt: Gambling kan stjæle ens fokus fra træning og kamp og gøre en til en dårligere gamer. Gambling kan også forstyrre i forhold til skolen. Det er derfor vigtigt at kende forskellen mellem gaming og gambling og forstå, at gambling også kan have en bagside. Det er vigtigt at man som forældre og klub eller klasse aktivt forholder sig til emnet
- At gambling kan have alvorlige konsekvenser: gambling kan føre til afhængighed, som kræver behandling. Det er derfor vigtigt, at både unge, trænere og forældre kender faresignalerne og ved, hvordan man bedst støtter en ung med et gambling-problem.

→ Du kan dernæst vise denne video "[Gambling i esports](#)", hvor unge gamere fortæller om gaming og forældre, den er god til at sætte scenen.

## Øvelse – Tip en 13'er (ca. 20 min.)

Det er sjovt at teste sin viden, og så er det en god måde at formidle fakta til forældrene. Det kan også give en snak om, hvordan det kan være sjovt og uskyldigt for mange at gamble – men at man samtidig skal være opmærksom. Print tipskuponer (se side bagerst) og konkurrér evt. i grupper om, hvem der har flest rigtige. Giv forældrene 5 min. til at udfylde kuponen. Gennemgå derefter de rigtige svar, og brug anledningen til at snakke med forældrene om emnerne undervejs.

Herunder er spørgsmålene, de rigtige svar samt supplerende viden, du kan bruge, når du gennemgår svarene:

Spørgsmål	Svar	Talenoter/supplerende information
<p>1. Hvor mange procent af danske drenge spiller computerspil?</p> <p>2. Hvor mange % danske piger spiller computerspil?</p>	<p>1: 2 - 96 %</p> <p>2: X - 82 %</p>	<p>Overrasker det jer? Ved I, hvorfor de unge spiller? - Piger spiller typisk for at få en pause (og derfor spiller de solospil)</p> <p>- Drenge spiller oftest af sociale årsager (og derfor spiller de holdspil)</p>
<p>3. Hvad er gaming?</p> <p>4. Hvad er gambling?</p>	<p>3: X - Gaming er konsol- og computerspil (fx CS:GO, LOL og FIFA)</p> <p>4: I - Gambling er spil om penge (fx sportsbetting (odds), skrabelodder, kasino og poker)</p>	<p>Gambling involverer en indsats og en mulig gevinst (penge), og derudover er en væsentlig forskel på gambling og gaming, 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. Man kan altså blive god til gaming, hvis man øver sig – man kan ikke blive god til fx skin betting!</p>
<p>5. Hvad er skins?</p>	<p>2 - Skins er virtuelle genstande i CS:GO og en slags camouflage, der får våben til at se ud på en særlig måde.</p>	<p>Skins giver hverken fordele eller ulemper i spillet. Det er udsmykning eller samlerobjekter, og der kan være stor prestige i at have bestemte skins. Mange af de professionelle esportsspillere spiller med sjældne, eftertragtede og dyrere skins. Skins kan derfor sammenlignes med at købe særlige fodboldstøvler eller en flot spillertrøje.</p> <p>Man kan både få, vinde og købe skins i mange spil – de koster alt mellem nogle få kroner og flere tusind kroner. Der findes mange hjemmesider og Facebook-grupper, hvor unge i alle aldersgrupper handler med skins. Et skin har en markedsværdi både i spillet og udenfor spillet.</p>
<p>6. Hvad er skin betting?</p>	<p>I - Skin betting er, når man bruger skins som indsats i online pengespil (som betting på esport, roulette, blackjack, crash og coinflip)</p>	<p>Skin gambling foregår på tredjepartssider, det vil sige uden for computerspillet, men det kan være svært at skelne mellem selve spillet og gambling-siderne. Og det kan være rigtig svært at gennemskue, hvor stor sandsynligheden er for at vinde/tab! Der er mange youtubere der fejlagtigt rådgiver omkring skinbetting som noget man kan styre ligesom computerspillet.</p>
<p>7. Kan man skin bette lovligt i Danmark?</p>	<p>I - Nej, skin betting er gambling, og der er ingen firmaer, der har licens til at udbyde skin betting i Danmark.</p>	<p>Spillemyndigheden opfatter skin gambling som reel gambling, da skins kan omsættes til penge, og det kræver derfor licens. Skin gambling sker på ulovlige udenlandske hjemmesider uden licens til at operere i Danmark. I praksis betyder det, at unge 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.</p>

<p>8. Hvad er en loot box?</p>	<p>2 - En virtuel kasse eller pakke med tilfældige genstande i et spil (Det kan fx være skins, virtuelle guldmønter, tøj eller våben)</p>	<p>I nogle spil er tingene bare en bonus, mens de i andre spil kan gøre en stor forskel. De kan også have en reel monetær værdi, fordi de kan handles i spillet og - fx i CS:GO - også udenfor spillet. 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 er en gråzone, da det kan være gambling. Det er dog (indtil videre) ikke reguleret, og der er derfor fx ikke krav om, at vinderchancer og forventet udbytte tydeligt fremgår. Vis evt. grafik med loot box sandsynligheder og snak om, hvad det betyder (se bagerst i materialet).</p>
<p>9. Hvilken type spil er eodds (betting på esport)?</p>	<p>X - Kombinationsspil</p>	<p>Det vil sige, at der både indgår held og evner i afgørelsen, modsat fx lotto og roulette som afgøres ved held, og gaming der afhænger af evner. Når du oddser på en esportkamp, så er dine chancer for at vinde bedre, hvis du har god viden om esport og de hold, der spiller. Det kan gøre eOdds særligt interessant for gamerne, fordi de netop ved så meget og dyrker esporten. Men det er vigtigt at huske, at der altid er et element af held, og at odds-sætterne også ved meget om esport – dvs. der hvor man vinder rigtig stort, er der hvor spillet udvikler sig tilfældigt og uforudsigeligt (fx at spilleren har en rigtig dårlig dag). Netop kombinationen af viden og tilfældighed gør, at mange tror, de har mere kontrol, end de reelt har.</p>
<p>10. Hvor gammel skal man være for at bette på esport i Danmark?</p>	<p>2 - 18 år</p>	<p>Bortset fra lotto og skrabelodder, hvor aldersgrænsen er 16 år, skal man være 18 år for at gamble i Danmark – det gælder også for odds på esport. Der er en årsag til lovgivningen, og derfor skal du ikke give dit barn kreditkort eller NemID til at omgås aldersbegrænsningen. En tidlig spilledebut øger nemlig risikoen for at udvikle et gambling-problem</p>
<p>11. Hvad er den gennemsnitlige debutalder for gambling blandt unge i Danmark?</p>	<p>1 - ca. 13 år.</p>	<p>Er den gennemsnitlige debutalder for de 12-17-årige, der har spillet pengespil. Ofte spiller de unge sammen med venner eller forældre – eller låner forældres NemID og dankort. Ved du om dit barn gambler?</p>
<p>12. Hvor mange 17-årige drenge er i risiko for at udvikle et gambling-problem?</p>	<p>X - 26 %</p>	<p>26 % havde i 2016 en risikabel gambling-adfærd. Andelen er steget signifikant fra 2007, hvor det gjaldt 19 %.</p>
<p>13. Hvor mange af Center for Ludomani klienter er under 25 år?</p>	<p>2 - Mere end 25 %</p>	<p>28 % - det er faktisk en 4-dobling af unge under 25 år, der søger behandling siden 2009, hvor det var 7 %! (Fra Center for Ludomani klientdata 2017).</p>

- Som afrunding på øvelsen, kan du vise denne korte film **"Gamer eller gambler"**, der illustrerer de forskellige begreber og forklarer, hvorfor det er vigtigt at sætte fokus på gaming og gambling.

# Tipskupon – til print

Spørgsmål	I	X	2
1. Hvor mange drenge spiller computerspil?	64 %	82 %	96 %
2. Hvor mange piger spiller computerspil?	64 %	82 %	96 %
3. Hvad er gaming?	Gaming er inddrage spil i undervisningen	Gaming er at spille elektroniske spil	Gaming er at spille alle former for brætspil og elektroniske spil
4. Hvad er gambling	Spil om penge	Tilfældighedsspil – uanset om der er penge med eller ej	Når man spiller risikabelt og satser mange penge
5. Hvad er skins?	Virtuelle genstande, som ens figur eller avatar får som straf, hvis man snyder i spillet	Virtuelle genstande, der giver ens figur eller avatar særlige evner	Virtuelle genstande og en slags udsmykning, der får våben til at se ud på en særlig måde.
6. Hvad er skin betting?	Når man bruger skins som indsats i online pengespil	Når man overtager en anden spillers skin	Når man køber eller sælger skins
7. Kan man skin bette lovligt i Danmark?	Nej, der er ingen firmaer med licens til at udbyde skin betting i Danmark.	Ja, man kan skin bette, hvis man er gammel nok	Ja selvfølgelig, det er jo en del af computer-spillet
8. Hvad er en loot box?	En fysisk kasse der lægges under armen og bruges til at undgå museskader	En virtuel kasse, som ens figur i spillet skal bære rundt på som straf, hvis man prøver at snyde	En virtuel kasse med tilfældige mere eller mindre værdifulde genstande i et spil
9. Hvilken type spil er eodds (betting på esport)?	Et tilfældighedsspil	Et kombinationsspil	Et færdighedsspil
10. Hvor gammel skal man være for at bette på esport i Danmark?	13 år	16 år	18 år
11. Hvad er den gennemsnitlige debutalder for gambling blandt unge i Danmark?	13 år	16 år	18 år
12. Hvor mange 17-årige mænd er i risiko for at udvikle et gambling-problem?	6 %	26 %	46 %
13. Hvor mange af Center for Ludomani's klienter er under 25 år?	Under 5 %	Ca. 10 %	Mere end 25 %

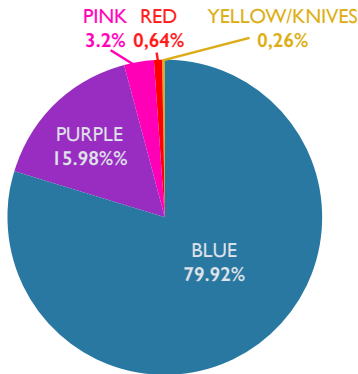
# Sandsynligheden for at vinde på loot boxes

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:

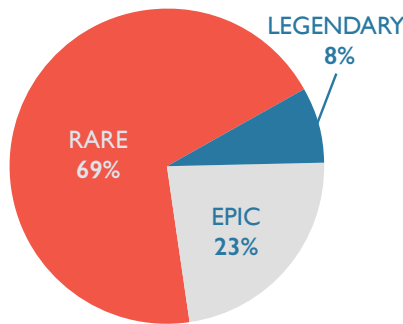
Du skal have pink, rød eller gul for at gå i nul/få en gevinst ellers taber du penge



OBS: Det beregnede er et eksempel. Priserne kan variere alt efter dagskursen. Kilde<sup>3</sup>

## Overwatch lootboxes

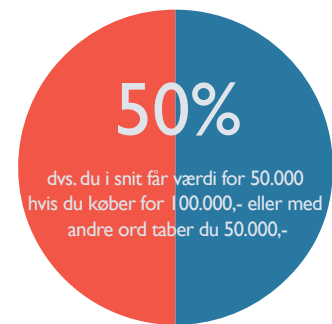
Hvis du åbner ca. 1.000 lootboxes i Overwatch vil kun 8% være de rigtig sjældne skins



3 Redditors har beregnet det gennemsnitlige antal Overwatch loot-bokse på mere end 1000 bokse. Kilde<sup>4</sup>

## FIFA Packs

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



Rune Mentzoni, University of Bergen, National center for gaming and gambling research. Kilde<sup>5</sup>

## Plenumspørgsmål (ca. 30-45 min.):

Du kan efterfølgende stille forældrene alle eller nogle af nedenstående spørgsmål afhængigt af tiden:

Spørgsmål	Supplerende viden
Oplever I, at gaming fylder meget? Bekymrer det jer? Hvorfor/hvorfor ikke?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mange forældre bliver bekymrede over mængden af tid - her er det bedste råd at tale med dit barn og find ud af, hvorfor barnet spiller meget, er det afslapning, træning eller pga. stor interesse? Hvis barnet generelt set ikke er særlig glad andre steder end i spillet, kan det give grund til mere alvorlig bekymring.</li> <li>- Hvis man er bekymret for det sociale, kan man prøve at hjælpe barnet ned i en esports-klub – hvis du er træner, så fortæl, hvordan I arbejder med det sociale</li> <li>- En god ide er at tale med barnet om, hvor meget tid, han/hun faktisk bruger på gaming, og hvad det giver barnet.</li> </ul>
Hvad er vores holdning til de vejledende aldersgrænser på spil?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mange forældre har en skarp holdning til aldersgrænserne – enten at de altid skal overholdes, eller at de jo kun er vejledende og derfor er ligegyldige. Nogle af computerspillene indeholder voldelige elementer, og det er en god ide at sætte sig ned og se på spillene sammen med barnet og sammen vurdere, hvad der er en god/dårlig idé.</li> <li>- det kan også være en god ide at søge rådgivning og sparring hos sportklubben</li> </ul>
Oplever I at gambling fylder meget hos jeres børn? (spørg ind til både odds, skin betting og loot boxes) Bekymrer det jer? Hvorfor/hvorfor ikke?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mange børn gambler i forbindelse med gaming, men nogle forældre kan ikke se forskel. Det er derfor en god ide at sætte sig ind i spillene og de gambling-elementer, der evt. er.</li> <li>- En god ide er også at sætte jer sammen og finde ud af, hvor meget tid og hvor mange penge børnene faktisk bruger.</li> <li>- hvor gaming er en sund aktivitet for børn og unge, så er gambling ikke hensigtsmæssigt for børn under 18 år</li> </ul>

Er det vores opgave at blande os i, om de unge mennesker gambler?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ja, børn og unge under 18 år bør ikke gamble</li> <li>- Gambling er vanedannende og kan være svært at styre</li> <li>- Sammenhængen mellem gaming og gambling kan give børnene en naturlighed omkring gambling. Derfor er det vigtigt, at de voksne sætter rammer op og tydeligt signalerer, at det skal man ikke, før man er gammel nok. Og når man er over 18 år, skal forældre være med til at sikre en balance.</li> </ul>
Er vores holdning til alkohol anderledes - hvorfor?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nogle forældre opfatter ikke gambling som problematisk. Gambling er ofte en del af vores kultur og opfattes som hyggeligt og uskadeligt. Der er også mange, der gambler helt uproblematisk.</li> <li>- Gambling er dog potentielt vanedannende, og hvis det tager overhånd, kan det have store konsekvenser for den unge.</li> <li>- Husk at der er forskel på spil – hurtige spil som fx odds, coin flip og roulette er mere vanedannende end lotto.</li> </ul>
Hvad er henholdsvis lærernes, træneres og forældrenes ansvar/opgave ift. unges gambling?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forældre bør ikke låne børnene deres personlige dankort eller NemID, der er en grund til, at visse sider er lukket med aldersbegrænsning. Denne aldersbegrænsning kan let omgås ved bare én gangs brug af en voksens NemID.</li> <li>- Træner/lærer er også rollemodeller og kan være med til at skabe et miljø med fokus på gaming frem for gambling.</li> </ul>
Hvis vi sætter rammer op for gambling, hvad er så argumenterne?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- At gambling er ulovligt for unge under 18</li> <li>- At gambling kan være vanedannende, og det kan derfor være svært at stoppe, selvom man egentlig har lyst</li> <li>- Nogle forældre opstiller regler til stor frustration for børnene – en god ide er at spørge barnet og prøve at forstå, hvad der frustrerer. Prøv altid at opstille fælles spilleregler, der giver mening for alle i familien.</li> </ul>

## Debat-øvelse med forældre og børn (30-45 min.)

I denne øvelse kan du samle både forældre og unge. Øvelsen er god, fordi de unge hører, hvad andre unge tænker, og hvorfor andres forældre sætter grænser for gaming og gambling, som de gør. De voksne får samtidig mulighed for at drøfte vigtige spørgsmål om emnet, uden at skulle konfrontere deres egne børn direkte.

### Forberedelse:

Print og klip dialogkort ud (se næste side) – print 1 side til hver gruppe.

Fordel deltagerne i debatgrupper med max. 6 deltagere i hver – alle fra forskellige familier

På bordene ligger nogle konkrete spørgsmål og/eller påstande til debat.

### Reglerne er:

- Én i gruppen trækker et kort, læser det højt og fortæller dernæst, hvad de mener om spørgsmålet/udsagnet på kortet
- Kortet går på omgang i gruppen, indtil alle har kommenteret kortet.
- Til sidst diskuterer hele gruppen spørgsmålet, og gruppen starter forfra med et nyt kort.

Saml op på øvelsen i plenum, hvor én fra gruppen fremlægger det spørgsmål, der gav den bedste diskussion i gruppen. Hvis der er tid, kan I i plenum drøfte de udvalgte emner fra grupperne.



HVOR GAMMEL SKAL MAN  
VÆRE, FØR MAN BEGYNDER  
AT GAMBLE?

HVAD BETYDER DET FOR  
EN VENNEGRUPPE, HVIS  
NOGLE MÅ GAMBLE OG  
ANDRE IKKE MÅ?



ER DET OK AT FORÆLDRE  
GAMBLER?

HVAD MED TRÆNERE ELLER  
LÆRERE?

HVORNÅR GAMER MAN  
FOR MEGET?



HVORNÅR GAMBLER MAN  
FOR MEGET?

ER SKINS EN DÅRLIG IDE –  
UANSET OM MAN BRUGER  
DEM TIL GAMING ELLER  
GAMBLING?



ESPORT ER IKKE LIGE SÅ  
GODT SOM FODBOLD

DET ER OK AT BØRN  
BETTER PÅ FX ESPORT, HVIS  
DE GØR DET MED DERES  
FORÆLDRE

