

Tre “digitale isbrydere” om gaming, penge og gambling

Når du gerne vil forstå den digitale økonomi uden at lyde som en bankrådgiver

Det kan være svært at tale med børn og unge om penge i digitale spil. Især hvis samtalen begynder med: “Hvorfor i alverden har du brugt så mange penge på noget så åndssvagt!?”

Prøv i stedet at bede den unge om hjælp til at forstå, hvordan det hele fungerer. Her er tre spørgsmål, som måske kan åbne for en samtale om spil, penge og de mekanismer, der får os til at bruge lidt mere, end vi havde tænkt os. Metoden går ud på at tage udgangspunkt i sit eget videnshul og sætte den unge i rollen som ekspert, der udfylder videnshullet.

Metoden

Tag udgangspunkt i dit eget videnshul. Lad den unge være eksperten, og brug nysgerrige spørgsmål til at åbne samtalen.

1

2

3

Tre spørgsmål om køb, loot boxes og gratis bonusser.

1. Hvad er det egentlig, man betaler for?

Spørg fx

“Da jeg var barn, købte man et computerspil, og så havde man det, og jeg ved jo godt at man kan købe alt muligt i spillene, men kan du ikke forklare mig, hvad det er, man egentlig får for pengene?”

Hvis den unge begynder at fortælle, kan du spørge videre:

- “Er der noget af det, man køber, som gør én bedre til spillet, eller handler det mest om, hvordan man ser ud?”
- “Kan man godt spille med de andre, hvis man aldrig køber noget?”
- “Er der noget, du synes er helt vildt dyrt i forhold til, hvad man får?”

Hvad kan det åbne for?

En samtale om skins, digitale valutaer, status og følelsen af at høre til. For nogle køb handler om spiloplevelsen, mens andre også handler om, hvordan man bliver set af sine venner.

2. Hvad er det sjove ved at åbne en pakke, når man ikke ved, hvad der er i den?

Spørg fx

“Jeg har hørt om de der loot boxes i computerspil. Er det egentlig lidt ligesom en tombola eller et digitalt kinderæg, hvor man håber på at få noget særligt? Kan du ikke vise mig, hvordan det fungerer?”

Hvis samtalen kommer i gang, kan du spørge:

- “Er det mest spændingen ved at åbne pakken eller det, man får?”
- “Hvad sker der, hvis man får noget, man allerede har, eller noget helt ubrugeligt?”
- “Er der nogen spil, hvor man næsten får lyst til at prøve igen og igen, og måske kommer til at bruge lidt for mange penge?”

Hvad kan det åbne for?

En samtale om tilfældige belønninger, forventning og gentagne køb. Det er nogle af de samme mekanismer, vi kender fra gambling, og det kan være interessant at høre, hvordan den unge selv oplever dem.

3. Hvordan kan et spil eller et kasino egentlig tjene penge på at give noget væk gratis?

Spørg fx

“Jeg har lagt mærke til, at man nogle steder får gratis spilpenge eller bonusser, bare fordi man begynder at spille. Det lyder jo egentlig ret fedt. Men hvad sker der, når pengene er brugt? Kan man så bare spille videre alligevel?”

Hvis samtalen kommer i gang, kan du spørge videre:

- “Kan man egentlig vinde rigtige penge med dem, eller hvordan fungerer det?”
- “Er det egentlig alle spil, der giver sådan nogle bonusser, eller er der forskel på, hvordan det fungerer?”
- “Jeg tror sgu selv, jeg ville have svært ved at stoppe. Det ser jo ret sjovt ud. Kommer man ikke nogle gange til at bruge flere penge, end man havde tænkt sig? Hvordan undgår man det?”

Hvad kan det åbne for?

En samtale om gratis bonusser, spændingen ved at spille og hvorfor nogle spil giver penge væk for at få os i gang. Måske kommer I også omkring den der lyst til lige at prøve én gang mere, og hvordan små beløb pludselig kan vokse sig store.

Husk de gyldne øjeblikke

Du behøver ikke bruge alle tre spørgsmål. Faktisk er det ofte rigeligt med ét. Stil det, når der opstår en naturlig anledning, og vær oprigtigt interesseret i svaret.

Det kan også sagtens være, at den unge svarer med to sætninger og derefter vender tilbage til noget andet. Så lad det ligge.

For pointen er at vise, at du gerne vil forstå den verden, den unge færdes i. Og måske opdager I undervejs noget, som ingen af jer havde tænkt over før, og der er åbnet en dør på klem, så det er nemmere at bede om hjælp, hvis noget går galt.

Kilde

Udviklet med udgangspunkt i kapitlet om økonomi og digitale fællesskaber i Connected af Jon Kristian Lange.

Flere materialer og information: <https://humanink.dk>