

Notat

Forældre mangler kendskab til gambling-elementer i gaming

Danske Bank

Vores forhold til penge og repræsentationen af værdi har ændret sig radikalt. De seneste årtiers tiltagende digitalisering har haft en afgørende indflydelse på, hvordan vi interagerer med, forbruger og forstår penge. Og udviklingen går stærkt – især for de nye generationer, som primært oplever transaktioner online.

Samtidig har udfordringerne med pengeforståelsen i den digitale økonomi fået en ny dimension som følge af børn og unges onlin-eadfærd – og særligt, når vi ser på børn og unges stigende brug af online spil (gaming), som på grund af økonomiske strukturer og mikrotransaktioner i spillene udfordrer den økonomiske forståelse og de gode økonomiske vaner allerede fra barnsben.

Som bank mener vi, at der er behov for ny viden om børn, unges – og i særdeleshed forældres – forståelse for og adfærd omkring den digitale økonomi og ikke mindst de økonomiske mekanismer, som udgør en væsentlig del af de online spil, som børn og unge bruger en stor del af deres fritid på.

Det har Danske Bank undersøgt igennem de seneste fem år som en del af arbejdet med børn og unges pengevaner og senest i et kvantitativt studie af forældres viden om og opfattelse af gaming

og gamblinglignende elementer i online spil. I dette notat præsenteres de mest centrale indsigter.

Analysen viser, at forældre mangler kendskab til udbredte fænomener fra gaming som lootboxes og skins, ligesom analysen også viser, at forældrene i overvejende grad ikke opfatter fænomenerne som gambling. Ydermere viser analysen, at størstedelen af forældrene ikke taler med deres børn om, at online spil kan indeholde gambling-elementer.

Fundne fra denne analyse vidner om et behov for, at forældrene klædes på til at kunne vejlede og rådgive deres børn om deres gaming-aktiviteter – også når det handler om økonomiske transaktioner og gambling.

Om undersøgelsen

Dette analysenotat er udarbejdet på baggrund af data indsamlet af analyseinstituttet YouGov for Danske Bank. Dataet er indsamlet på baggrund af 1006 CAWI-interview med danskere med børn i alderen 5-17 år i perioden 13. - 19. april 2023.

Hovedpointer fra undersøgelsen

- Forældrene har meget begrænset kendskab til udbredte begreber fra online spil, fx kender 80 pct. af forældrene ikke til skins, mens 54 pct af forældrene ikke kender til lootboxes.
- En stor del af forældrene ved godt, at deres børn bruger virtuel valuta i de spil, de spiller. Fx svarer 69 pct., at køb med virtuel valuta af kosmetiske elementer, der kan bruges i spil, er enten lidt eller meget udbredt, mens 66 pct. svarer, at køb af lykkeposer, der indeholder tilfældige præmier med virtuel valuta eller lidt eller meget udbredt.
- Mange af forældrene har også en fornemmelse af, at der foregår gambling-relaterede ting, når deres børn spiller. Fx svarer 60 pct. af forældrene, at satsning med virtuel valuta er lidt eller meget udbredt i online spil.
- Blandt de forældre i undersøgelsen, som ved, hvad skins og lootboxes er, vurderer 25 pct., at skins og 50 pct. at lootboxes er en naturlig del af gaming.
- Forældrene er uanset vidensniveau mere tilbøjelige til at mene, at noget er mere gambling og mindre gaming, hvis der er virtuelle eller rigtige penge involveret i spillet: Betaler man med virtuel valuta for en lootbox, mener 30 pct. af alle forældrene, at det minder om gambling. Betaler man med rigtige penge for en lootbox, mener 42 pct af alle forældrene, at det minder om gambling.
- Størstedelen af forældrene (62 pct.) har ikke talt med deres børn om, at online spil kan indeholde gambling-elementer.

De fleste af os opfatter gambling og gaming som to forskellige spiltyper, hvor det ene knytter sig til spil om penge (gambling), mens det andet udgør en samlet betegnelse for forskellige computer- og konsolbaserede spil (gaming). Men mange af de digitale spil, som børn og unge spiller i dag – og som vi som voksne opfatter som almindelig gaming – indeholder dog gambling-lignende elementer. Det kan fx være i form af muligheden for at bruge rigtige eller virtuelle penge i spillene på skins eller adgang til nye baner, men det kan også være mindre gennemskueligt i form af åbning af lootboxes uden brug af rigtige penge.

Indføringen af gambling-elementer i gaming betyder, at skillelinjen mellem gaming og gambling er blevet mindre tydelig. Det betyder også, at nutidens børn og unge, som gamer, i højere grad eksponeres for gambling-lignende elementer, selvom de juridisk set ikke er gamle nok til at spille pengespil.

Der er god grund til, at børn og unge ikke må spille pengespil. Børns finansielle forståelse og deres pengevaner er under stadig udvikling helt op i ungdomsårene, og derfor er en eksponering over for gambling-elementer i gaming ekstremt uhensigtsmæssig.

Faktaboks

Skins

Et skin betegner udseendet på den karakter eller det våben, man spiller med. Et skin kan have forskellige værdier afhængigt af sjældenhed eller popularitet. Skins kan enten købes, byttes eller vindes (fx gennem en lootbox). Skins kan dog også anvendes til gambling – dette kaldes skin-betting. Skin-betting betegner alle former for traditionelle spil, fx kasinospil og lotterier, hvor indskuddet og/eller gevinsten udgør et skin. Skin-betting udbydes på tredjepartssider.

Lootboxes

En lootbox er en virtuel genstand, der typisk er visualiseret som en lukket kasse eller æske. På dansk vil vi kalde dem virtuelle "lykkeposer". Åbningen af en lootbox resulterer i en tilfældig tildeling af 'virtuelle goder'. Det kan fx være skins, hurtigere fremdrift i spillet m.m. De virtuelle goder er rangeret efter sjældenhed eller værdi, og chancen for at vinde noget værdifuldt er lav. Lootboxes kan enten åbnes som belønning for at løse opgaver eller gennemføre baner eller via mikrotransaktioner.

In-game casinos

"In-game casino" i online spil dækker over en funktion eller et område i spillet, der simulerer et traditionelt casino-miljø, hvor spillerne kan deltage i forskellige former for gambling-aktiviteter. Disse aktiviteter kan omfatte spil som poker, roulette, blackjack, spilleautomater o.l. I et in-game casino kan spillere bruge virtuel valuta, der normalt opnås gennem spillets progression eller ved køb med rigtige penge, til at satse og spille forskellige casinospil. Ligesom i virkelige casinoer er målet for spillerne at vinde mere valuta eller belønninger ved at spille og bruge deres færdigheder eller held.

sig set i et økonomisk perspektiv, der taler ind i den stigende tendens, der er til, at både børn og unge udvikler en eller anden grad af ludomani.

Hvis børn og unge skal rustes til at forstå de gambling-lignende elementer, de udsættes for og også forstå dem i en større økonomisk kontekst, er det altafgørende, at forældre hjælper og støtter dem. Men desværre har de færreste forældre de nødvendige forudsætninger og den viden, der skal til for at vejlede og rådgive deres børn om deres online spil.

Forældre har begrænset kendskab til begreber fra online spil

I undersøgelsen er forældrene blevet spurgt ind til deres kendskab til diverse begreber, der knytter sig til online gaming. Nogle begreber er mere udbredte end andre, herunder skins og lootboxes, som langt de fleste børn ved, hvad er og møder i de spil, de spiller.

Gacha

Gacha er betegnelsen for den mekanisme, som bruges til at erhverve virtuelle genstande eller karakterer i spillet ved hjælp af tilfældig lodtrækning eller gevinsten i en lootbox. Gacha-mekanismen skaber spænding og incitament til at bruge flere penge eller spille mere for at opnå en ønsket genstand eller karakterer i et spil. Dette kan føre til en form for afhængighed og øge spillerens engagement i spillet.

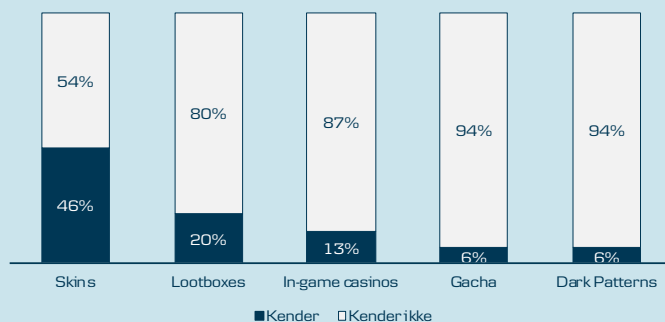
Dark patterns

Dark patterns i online spil refererer til design- og brugeroplevelsesmetoder, som udnytter psykologiske og adfærdsmæssige principper hos spilleren for at øge spillerens engagement, opfordre til køb af virtuelle varer eller få spilleren til at deltage i bestemte aktiviteter. Dark patterns har altså en manipulerende effekt fx ved at bruge fremtrædende og forvirrende knapper, der fører til uønskede køb eller tidsbegrænsede tilbud eller belønninger, som skal presse brugerne til at træffe hurtige beslutninger uden at overveje konsekvenserne. Dette kan føre til impulsivt køb af in-game valuta eller premium-tilbud.

Men selv de mest udbredte elementer i børns spil er for mange forældre ukendte. Vi har spurgt til forældrenes kendskab til fem af de mest udbredte fænomener, som relaterer sig til spil, og som det fremgår af figur 1, kender 46 pct. af forældrene til skins og 20 pct. til lootboxes. Færre kender til in-game casinos (13 pct.) mens kun 6 pct. kender til gacha og dark patterns.

I flere tilfælde købes og sælges skins i online markedspladser. Men også aktiviteter, der har klar karakter af gambling, er udbredt. Dette foregår i såkaldte 'skinbets', hvor spillere satser skins inden et givent spil, hvor vinderen af spillet modtager de satsede skins.

Figur 1: Kendskab til begreber fra online spil



*Note: "Kender ikke" dækker over kategorierne "kender slet ikke" og "kender kun af navn". "Kender" dækker over kategorierne "kender lidt til det", "kender godt" og "kender meget godt".

Forældre ser det ofte først som gambling, når der er rigtige penge på spil

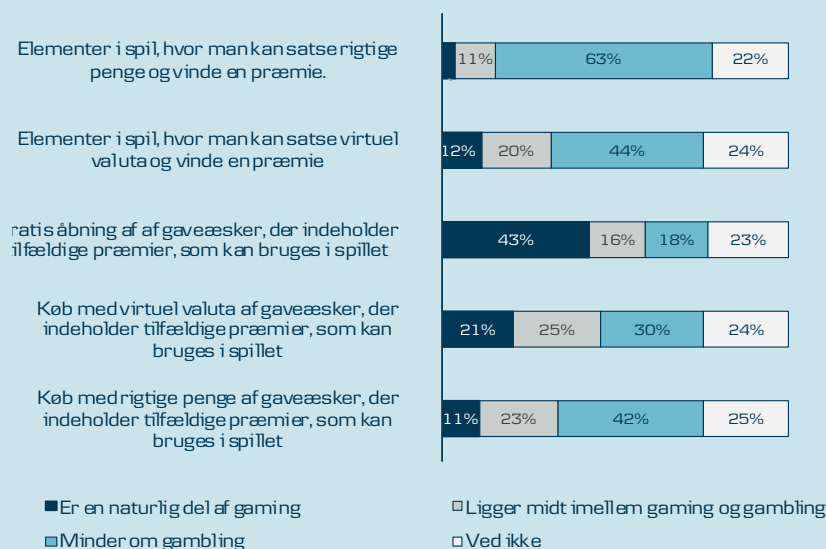
Fra tidligere kvalitative undersøgelser foretaget for Danske Bank er det belyst, at den digitale udvikling har skabt en generationskløft mellem forældre og børn. Denne kløft har også betydning i forhold til børns erfaringer med og forståelse for penge. Forældres manglende selverfærede forståelse af de digitale universer, som børn og unge færdes i, samt deres pengeforståelse som noget fysisk, kan være med til at påvirke forældrenes syn på, hvad der er gambling.

I figur 2 fremgår det, at forældrene er markant mere tilbøjelige til at se elementer i spil som gambling, hvis der er rigtige penge involveret sammenlignet med, hvis det er virtuelle penge eller virtuelle elementer som skins, det handler om. Forældrene ser det som gambling, når der sættes penge, uanset om det er virtuelle eller rigtige penge. Dog er de mere tilbøjelige til at se det som en naturlig del af gaming, hvis det er virtuel valuta, der sættes frem for rigtige penge.

Et lignende mønster ses, når forældrene bliver spurgt til virtuelle "lykkeposer" – en anden betegnelse for lootboxes. I undersøgelsen er der bevidst ikke anvendt begrebet 'lootbox' i denne del af undersøgelsen, da hensigten var at spørge ind til opfattelsen af konceptet lootbox og ikke selve ordet.

Forældrenes holdning til, om lykkeposer med tilfældige præmier er gambling eller en naturlig del af gaming, afhænger af, om man har betalt for den, og hvordan man har gjort det. Er lykkeposen gratis, opfatter 43 pct. af forældrene det som en naturlig del af gaming, mens 18 pct. mener, det minder om gambling. Betaler man med virtuel valuta for lykkeposen, mener 21 pct., at det er en naturlig del af gaming, mens 30 pct. mener, det minder om gambling. Balancen forskubbes yderligere, når der bliver brugt rigtige penge som betaling. Her svarer 11 pct. af forældrene, at køb af lykkeposer med tilfældige præmier for rigtige penge er en naturlig del af gaming, mens 42 pct. mener, at det minder om gambling.

Figur 2: Forældrenes holdning til om diverse spilelementer er en naturlig del af gaming, eller minder om gambling



*Note: På tværs af alle spørgsmålene svarer hver fjerde 'ved ikke'. Det vidner om, at der er et stort vidensgab hos forældrene i forhold til online gaming.

Mange spil har et valutasystem, som bruges til at belønne spillerne for deres præstationer og motivere dem til at fortsætte med at spille.

Valutasystemet kan bestå af alt fra en kopi af penge til fx juveler, magiske sten eller frugt. I spillet Roblox, som er et af de mest udbredte spil blandt børn, hedder valutaen Robux.

Der er mange forskellige måder at samle valuta på igennem et spil. I nogle spil opnår man en gevinst i form af valuta, når

en kamp eller et niveau er fuldført, men man kan også vinde valuta ved at åbne en lootbox.

Spillerne kan bruge sin valuta i spilbutikken for at købe opdateringer, evner eller skins eller løbende i spillet, fx til at åbne lootboxes eller nye niveauer. I nogle spil er det ligeledes en mulighed, at man kan tage sin valuta med over i en tredjepartsplatform og bruge valutaen til fx gavekort, skins eller veksle dem til rigtige penge.

Er lootboxes gaming eller gambling?

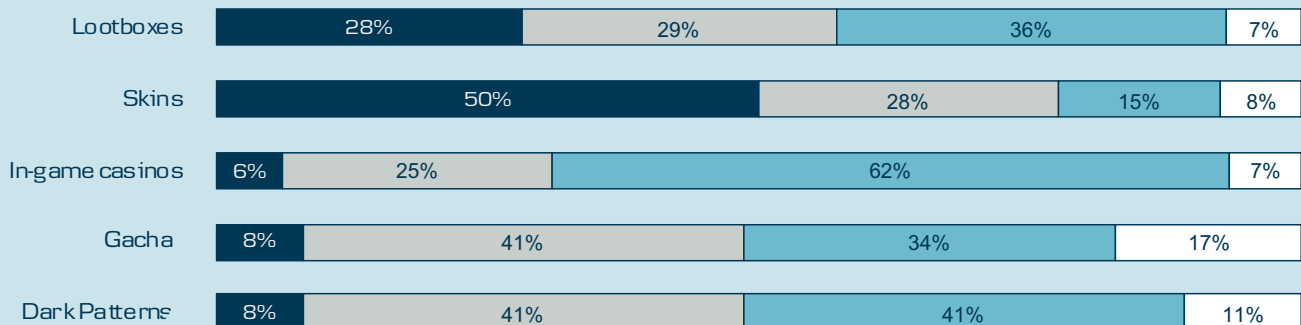
I undersøgelsen er der blevet zoomet ind på de forældre, som har svaret, at de har et vist kendskab til elementer i online gaming. De er også blevet bedt om at vurdere, om de forskellige elementer er en naturlig del af gaming, eller om de minder om gambling.

Som figur 3 viser, mener 15 pct. af de forældre, som ved, hvad lootboxes er, at det minder om gambling, mens 50 pct. svarer, at det er en naturlig del af gaming. Til sammenligning svarer 36 pct.

af dem, der ved, hvad skins er, at det minder om gambling, mens 25 pct. mener, at det er en naturlig del af gaming.

Når det kommer til dark patterns (8 pct.), gacha (8 pct.) og in-game casinos (6 pct.), mener langt færre forældre, at det er en naturlig del af gaming.

Figur 3: Forældrenes holdning til om diverse elementer er en naturlig del af gaming eller minder om gambling over de respektive grafer.



■ Er naturlig del af gaming □ Ligger midt imellem gaming og gambling ■ Minder om gambling □ Ved ikke

*Note: Kun dem, der har svaret, at de kender de forskellige begreber, har fået spørgsmålet. N for Lootboxes = 200, Skins = 465, In-game casinos = 133, Gacha & Dark Patterns = 64.

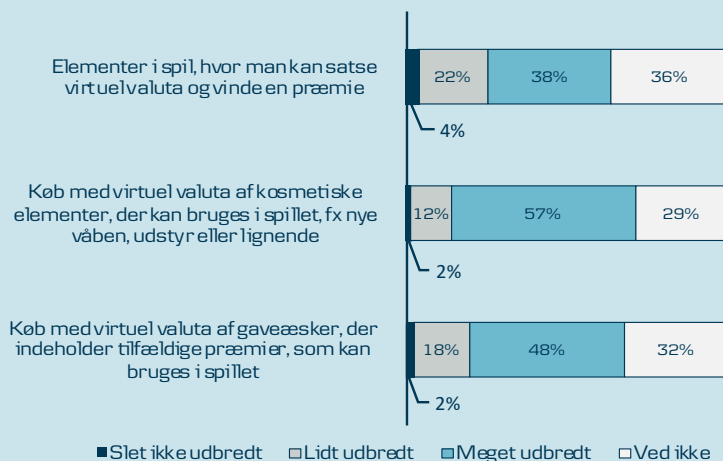
Forældre taler ikke nok med deres børn om, at onlinespil kan indeholde gambling-elementer

Virtuel valuta, fx robux, er vidt udbredt i online gaming. Disse kan bruges i spil på en række elementer, herunder skins, loot-boxes og på in-game casinoes. Som det fremgår af figur 4, ved størstedel en af forældrene, at forskellige måder at bruge disse valutaer i online gaming er udbredt i større eller mindre grad.

Således svarer 69 pct. af forældrene, at køb med virtuel valuta af kosmetiske elementer, der kan bruges i spil, er enten lidt

eller meget udbredt, mens det gælder 66 pct. i forhold til køb af lykkekposer med virtuel valuta. 60 pct. af forældrene angiver, at satsning af virtuel valuta i online spil er lidt eller meget udbredt.

Figur 4: Forældres opfattelse af, hvor udbredt udvalgte elementer i online gaming er



Der er samtidig en stor gruppe af forældrene - mellem 29 og 36 pct. - som svarer 'ved ikke' på tværs af spørgsmålene. Det vidner om, at der er en betydelig andel af forældrene, hvis kendskab til online spil generelt er lav.

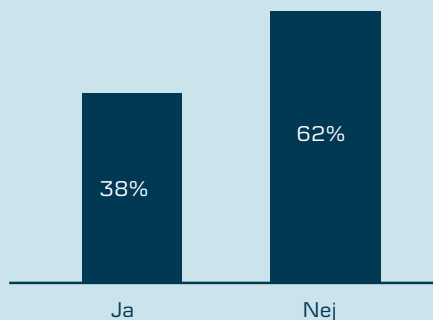
Måske netop på grund af forældrenes manglende viden om spilverdenen, er samtaler om spil og gambling-elementer i spil

ikke noget, som foregår ofte i de danske børnefamilier. Det er nemlig de færreste af forældrene, som har talt med deres børn om, at onlinespil kan indeholde gambling-elementer.

Af figur 5 fremgår det, at 38 pct. har talt med deres børn om, at online spil kan indeholde gambling-elementer, mens 62 pct. ikke har talt med deres børn om det.

Figur 5: Andelen af forældre, der har talt med deres børn om gambling i online spil

Har du talt med dit barn om, at online spil kan indeholde gambling-elementer?



*Note: "Ved ikke" og "nej" er lagt sammen. "Ved ikke" udgør 3%.

Når svarene krydses på forskellige baggrundsvariable, viser det, at tallet er højere for forældre med større børn. Imidlertid er der

ingen aldersgrupper, hvor andelen af forældre, der har talt med deres børn om gambling-elementer i online spil overgår 47%.