MISSION

MISSION: SNYDT I ONLINE SPIL

Problem: Hvordan kan unge undgå at blive snydt i online-spil?

Det er sjovt at spille spil online og det er en stor industri, hvor der er mange penge involveret. Eksempelvis er det populært at købe og sælge skins og våben. Men handel i computerspil kan være risikabelt. Det vrimler med gode tilbud i Facebookgrupper eller på Steam, i chats mm, men nogle af tilbuddene er fælder, som digitale svindlere står bag. Eksempelvis oplever politiet, at unge bliver udsat for økonomisk kriminalitet gennem onlinespil. Eksempelvis kan det være, at du overfører et beløb til en privat sælger via MobilePay for et våben til Counter-Strik og pludselig er sælgeren som sunket i jorden og du modtager ikke det våben, som du troede, at du havde købt.

Skab en løsning der gør det nemmere for unge at undgå at blive udsat for snyd i online-spil.

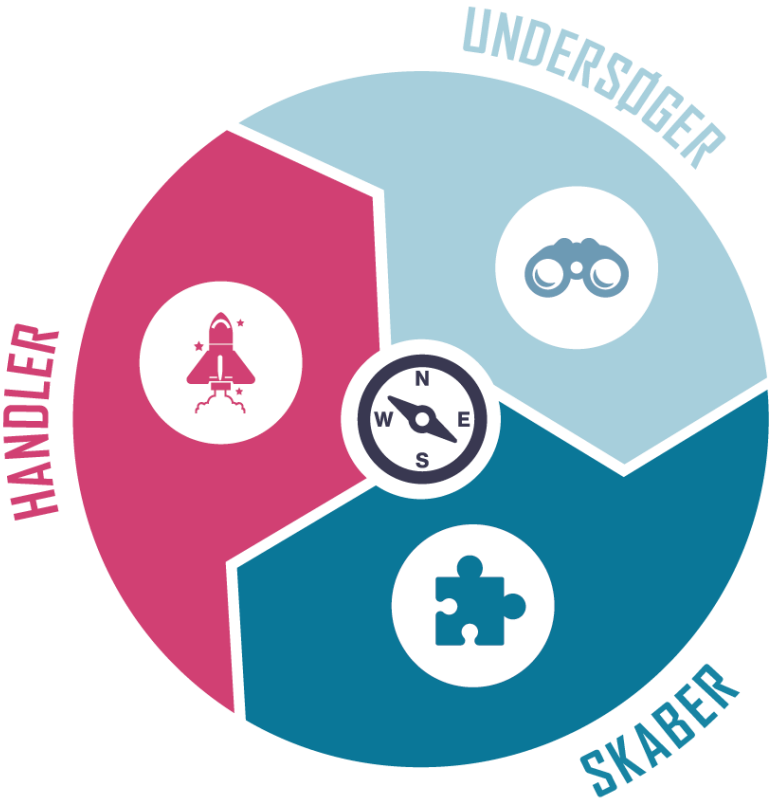
DYK NED I MISSIONEN - NU SKAL I BRUGE JERES INNOVATIONSCIRKEL:

Interessenter - Personer, som har en interesse i eller som kan hjælpe jer med denne mission:

- Unge, der bruger onlinespil i deres hverdag
- Politiet
- Banker
- En gamer
- Spiludbydere

Idéer til spørgsmål til øvelsen. Husk jeres missions problem er: *Snyd i online-spil*

- Har I selv prøvet at købe noget på nettet?
- Hvorfor tror I, at det er lettere at snyde folk når man er online?
- Hvad skal man være opmærksom på, når man handler på nettet?
- Hvordan kan man se forskel på om en handel i et spil er lovlig eller ulovlig?
- Hvis alt var muligt, hvordan kunne man så gøre det lettere at gennemskue, hvem man handler med i online-spil?

Find gerne på flere spørgsmål, så I kan få endnu mere viden om jeres mission.

Jeres innovationscirkel: