

Lärohandledning

Så blir du en
medveten
konsument

Gaming

- En miljardindustri



FILM
PEDAGOGERNA

Gaming - en miljardindustri

Reklamstrategierna förändras i takt med teknikutvecklingen och vår mediekonsumtion. Därför har vi producerat två uppdateringar till utbildningsfilmen Reklamfilmens fantastiska värld: en film om influencerbranschen och en film om gaming. Detta är lärarhandledningen till gamingfilmen.

Idag omsätter spelföretagen mer än hela världens sport, men hur ser spelföretagens affärsmodeller ut och vad behöver vi tänka på för att vara medvetna konsumenter när vi spelar?

Vi kan triggas till köp inuti spelen, men vi kan också påverkas av våra spelförebilder utanför spelen. Ungefär 40% av allt innehåll på YouTube är kopplat till spel och flera av spelkanalerna är sponsrade av spelföretag, vilket betyder att spelföretagen betalar pengar för att kanalen ska visa en viss typ av innehåll. Enligt svensk lag ska de här sponsrade inläggen ha tydlig reklammärkning, men det är något som många saknar.

1) Titta på filmen tillsammans: <https://vimeo.com/649527774>

2) Be eleverna reflektera över hur mycket de spelar. Om du vill kan de svara anonymt genom en digital undersökning för att sedan lyfta svaren i helklass.

- Hur mycket spelar du under en vardag, ungefär? (Dela upp svaren i antal timmar)
- Under en helg?
- Hur mycket spelar du totalt under en vecka, ungefär?

Vilken typ av spel spelar du mest? (Till denna fråga behöver de kunna välja flera alternativ.)

- Ett enda köp
- Free to play
- Pay to win
- Prenumerationer

3) Samtal i bikupor följt av att några får presentera vad de pratat om i helklass:

- Upplever du ofta att du får köpuppsmaningar i spel?
- Hur ser de ut? I bild, ljud, text?

4) Fundera tyst själv:

- Ungefär hur mycket pengar kan du lägga per vecka eller månad på spel? Hur mycket blir det på ett år?

5) Bikupa eller samtal i helklass:

- Vilka stora gamingprofiler känner du till, i Sverige? I världen?
- Sociala medier, stora gamingkonton och spelföretag hjälper varandra att tjäna pengar.

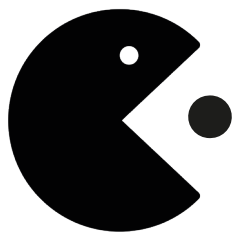
Vem/vilka tjänar pengar på just ditt spelintresse?

- Vad påverkas du mest av i ditt spelande när det gäller köp? (Förebilder, gemenskap, stress, pengar, ljud, bild osv.).
- Påverkas din inställning till köp av att du känner till deras affärsmodeller och/eller hur mycket pengar de tjänar?

Arbeta individuellt, i grupp eller som hemuppgift

- Välj ut en gamer du följer och undersök hur stor del av deras postningar som uppmanar/inspirerar till köp.
- Är dessa inlägg märkta som "reklam" eller "betalt samarbete"?
- Upplever du någon skillnad mellan svenska och utländska gamers när det gäller reklammärkningar?

Vidare diskussioner



Olika typer av spel, genrer och åldersgränser

Vilka spel spelar eleverna i klassen?

Vilka spelgenrer är populära?

Vilka åldersgränser har några av de populära spelen?

Varför finns åldersrekommendationer för spel? Ni kan gemensamt gå in på <https://pegi.info/sv/> och läsa vad de olika åldersrekommendationerna innebär. Även om just dina elever kanske är tillräckligt gamla för att spela vissa spel, så kan det vara bra för dem att ha i åtanke att många yngre spelar samma spel och att de yngre spelarna påverkas av det språk och den jargong som råder i spelet.

Jargong

Hur är jargongen? Det kanske är lätt att uttrycka sig fördomsfullt eller att använda hårda ord när man är inne i spelet, men orden påverkar andra. I samband med kriget i Ukraina har till exempel ryska ungdomar och privatpersoner fått utstå hat och hot. Andra exempel kan röra sig om hot om våld och sexuellt våld eller kränkningar kopplade till sexuell läggning. Låt eleverna reflektera över om de mött detta typ av språkbruk eller jargong, samt reflektera över vilka konsekvenser detta kan ha inuti spelet och utanför spelet.

Integritet

Låt eleverna reflektera över vilken information som de eventuellt delar med sig av och vad de behöver vara uppmärksamma på. Finns deras personuppgifter såsom fullständigt namn, adress, mailadress, bilder/filmer eller telefonnummer tillgängligt för vem som helst att se? Berätta även att personer som låter eller skriver som en jämnårig inte alltid är det. I samband med det kan ni diskutera vilka konsekvenser utlämnande av personuppgifter kan få, eventuellt med utgångspunkt i några rättsfall kopplade till phishing och/eller grooming. Kom också ihåg att påminna eleverna om vad de ska göra om de tror att de har blivit utsatta för något brott på nätet.

Vill du ha en fortbildning, elevföreläsning eller filmworkshop om Sociala medier, Källkritik, Vi och dom eller något annat tema? Kontakta oss:

info@filmpedagogerna.se

www.filmpedagogerna.se