

De verdienmodellen van games

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren op welke manieren online games geld verdienen aan gebruikers. Ook leren ze dat er verschillende manieren zijn waarop de game-industrie geld verdient en dat de games erop gericht zijn om de gebruiker veel te laten spelen en te verleiden aankopen te doen in de games.

De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur: 1 uur.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Gamemakers en ook makers van andere websites gebruiken allerlei manieren om geld te verdienen, waaronder de manieren die in deze les aan bod komen.

- Introductie: Hoeveel kinderen in de klas spelen games op de computer en geven er geld aan uit? (10 minuten)
- Verdieping: Op welke manieren verdienen games geld en welke verschillende verdienmodellen zijn er? (30 minuten)
- Doen: Discussiëren over verschillende stellingen. (20 minuten)

- Afronding: Dus de game-industrie verdient veel geld aan gebruikers of de game nu gratis is of niet!

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Kijk en luister vast een keer naar het filmpje van schooltv: <https://schooltv.nl/video/hoe-verdienen-gratis-games-geld-gratis-spelen-betaalde-opties/#q=games>
- Lees eventueel (een van) onderstaande artikelen over Fortnite: <https://www.volkskrant.nl/de-gids/een-zeer-korte-cursus-kinderen-begrijpen-deze-week-hoe-speel-je-fortnite-b1f169a9/> of: <https://meestersander.nl/2018/07/02/wat-is-fortnite-een-uitleg-voor-ouders-en-leerkrachten-die-er-nog-niks-van-snappen/>

BENODIGDHEDEN

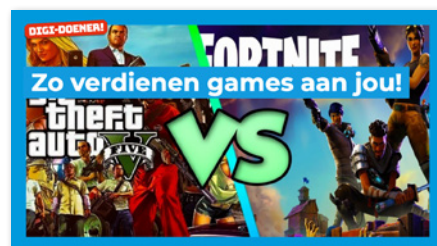
- Digi-bord met internetverbinding.
- Voor elke leerling een rood en groen kaartje van A6-formaat.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen Digitale vaardigheden:	Leerdoel (kern)vak: Nederlands	21st century skills
Digitale economie	1. ICT-basisvaardigheden: De leerling leert over de (financiële en emotionele) waarde van verschillende soorten accounts en content.	Kerdoel 3: De leerlingen leren informatie te beoordelen in discussies en in een gesprek dat informatief of opiniërend van karakter is en leren met argumenten te reageren.	1. Kritisch denken
	2. Mediawijsheid: De leerling ziet in dat mediaboodschappen met hetzelfde doel op verschillende manieren aangeboden kunnen worden.		2. Mediawijsheid

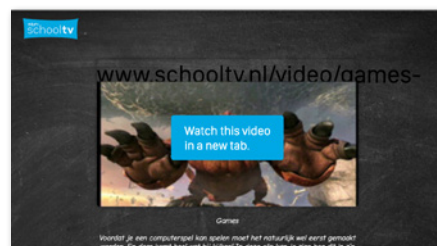
Slide 1, luisteren

Vertel: vandaag gaan we kijken naar de manier waarop de game-industrie geld verdient. We vergelijken verschillende soorten games en we zien hoeveel geld er verdiend wordt en op welke manier. Dat noemen we het verdienmodel van games.



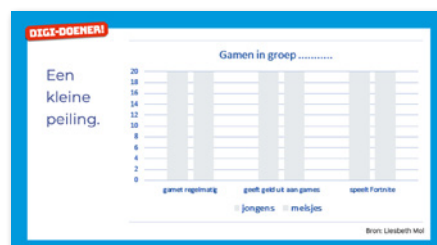
Slide 2, Beroepenslide/arbeidsmarkt

Vertel voorafgaand aan het filmpje: Ook in Nederland zijn een aantal grote gamemakers, die games maken die zelfs in het buitenland gespeeld worden. In het volgende filmpje kun je zien hoe gamemakers eigenlijk te werk gaan.



Slide 3, praten met de klas

Vertel: Eerst gaan we eens kijken hoe het in onze klas gesteld is met gamen. De antwoorden van onze peiling kunnen jullie invullen op het werkblad bij opdracht 1. Leg uit hoe de staafgrafiek ingevuld kan worden. En laat de leer-lingen twee kleuren kiezen, waarmee de legenda gekleurd wordt.



Vertel: Dan nu onze peiling. Eerst de jongens: vingers omhoog als je regelmatig (elke dag of bijna elke dag) games speelt op een computer, tablet, mobiel of gameconsole (wii, PS). Laat een meisje het aantal vingers tellen en laat alle leerlingen de juiste staaf op het werkblad kleuren.

Vertel: En dan nu de meisjes: vingers omhoog als je regelmatig (elke dag of bijna elke dag) games speelt op een computer, tablet, mobiel of gameconsole (wii, PS).

Laat nu een jongen het aantal vingers tellen en laat alle leerlingen de juiste staaf op het werkblad kleuren.

Herhaal dit bij de volgende vragen.

Vraag 2: Wie geeft er geld uit aan games, zowel aan de aanschaf als aan in-game-aankopen?

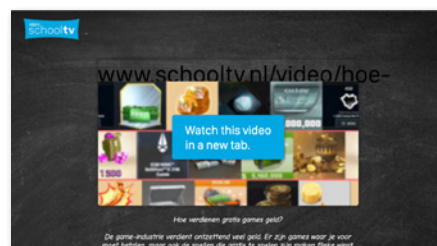
Vraag 3: Wie speelt er Fortnite?

VERDIEPING

Slide 4, luisteren en denken

Vertel: Jullie gaan nu luisteren naar een filmpje over het verdienmodel van games. Als het filmpje is afgelopen, moeten jullie in het kort kunnen vertellen waar het over gaat. Jullie mogen aantekeningen maken op het werkblad. Laat nu het hele filmpje horen zonder het beeld te laten zien (bord even op een ander beeld). Het beeld leidt erg af van de inhoud van het filmpje.

Geef na het beluisteren de leerlingen de tijd om op het werkblad bij samenvatting te formuleren waar het over ging. Laat ze daarna in tweetallen bespreken wat ze hebben opgeschreven. Maak na een minuut of 10 de les weer centraal en laat een paar leerlingen vertellen wat ze hebben opgeschreven en besproken.



Vertel: Nu gaan we nog een keer luisteren naar het filmpje. Deze keer met beeld. We kunnen dus ook kijken naar het filmpje. Ik laat een stukje zien en daarna moeten jullie vraag 1 en 2 van opdracht 3 kunnen beantwoorden (stop het filmpje bij 1.45 min.).

Bespreek kort de antwoorden met de leerlingen:

1. Welke twee games worden met elkaar vergeleken als het over hun verdienmodel gaat?

Game	Verdienmodel
GTA	Je betaalt €25,- voor het spel, daarna gratis.
Fortnite	Spel is gratis, daarna in-game aankopen.

2. Hoeveel werd er in 2017 in de game-industrie verdiend?
€100.000.000.000,- (100 miljard euro)

Vertel: We gaan weer verder luisteren en kijken. Na dit stukje kan je vraag 3 en 4 van opdracht 3 beantwoorden. Ga weer verder met het filmpje en stop en bij 3.29 min.

Bespreek kort de antwoorden met de leerlingen:

3. Wat maakt Fortnite zo populair en winstgevend?
- Je kan het op elke console spelen
 - Er zijn heel veel spelers (bijna 80 miljoen)
 - Het spel is gratis
 - Het probeert je tijdens het spel veel geld uit te laten geven
4. Wat maakt dat Fortnite zo verslavend is?
- Elke dag een hapje nieuwe content (skins, wapens, enz)
 - Een doorlopende verhaallijn.

Vertel: we gaan weer verder luisteren. Na dit stukje kan je vraag 5 en 6 beantwoorden. Ga weer verder met het filmpje laat het helemaal doorlopen tot het einde.

Bespreek kort de antwoorden met de leerlingen:

5. In welke drie vormen kwamen de blockbustergames vroeger voor?

Game	Verdienmodel
Premium	FIFA
Freemium	Fortnite
Abonnement	World of warcraft

6. Welke kritiek is er op al die in-game aankopen (als lootboxes, microtransacties en handel in skins en items)?
- Oneerlijk voordeel
 - Spel wordt onspeelbaar zonder aankopen
 - Microtransacties gericht op kinderen

DOEN

Slide 5, praten met de klas

Hoe denk jij erover?

Vertel: Zoals jullie gehoord hebben, wordt er veel gediscussieerd over de verdienmodellen van games. Ik ben wel benieuwd hoe jullie daarover denken.

Jullie krijgen allemaal een rood en een groen kaartje. Ik laat jullie steeds een stelling zien. Ben je het eens met de stelling, dan houd je je groene kaartje omhoog. Ben je het er niet mee eens dan je rode kaartje. Maar denk eraan: je moet argumenten kunnen geven voor jouw mening.



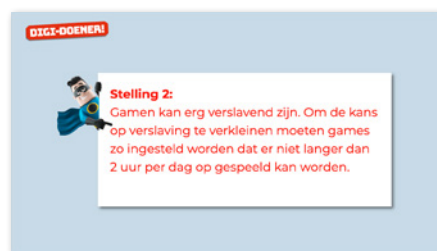
Slide 6, praten met de klas

Stelling 1: Fortnite is een spel waarbij wapens gebruikt worden en tegenstanders neergeschoten worden. Het spel heeft niet voor niks een leeftijdsindicatie van 12+. Ouders van kinderen onder 12 jaar zouden hun kind er niet op moeten laten spelen. Geef een paar voor- en tegenstanders het woord. Geef complimenten voor goede argumenten en leg eventueel uit waarom een argument niet of minder goed is.



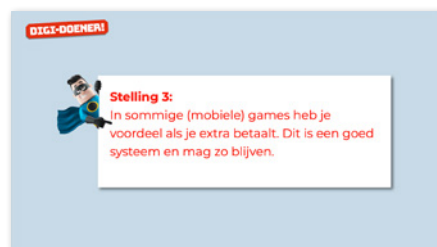
Slide 7, praten met de klas

Stelling 2: Gamers kan erg verslavend zijn. Om de kans op verslaving te verkleinen moeten games zo ingesteld worden dat er niet langer dan 2 uur per dag op gespeeld kan worden. Geef een paar voor- en tegenstanders het woord. Geef complimenten voor goede argumenten en leg eventueel uit waarom een argument niet of minder goed is.



Slide 8, praten met de klas

Stelling 3: In sommige (mobiele) games heb je voordeel als je extra betaalt. Dit is een goed systeem en mag zo blijven. Geef een paar voor- en tegenstanders het woord. Geef complimenten voor goede argumenten en leg eventueel uit waarom een argument niet of minder goed is.



Slide 9, praten met de klas

Stelling 4: Nederlandse gamemakers hebben afgesproken geen loot boxes meer in hun spellen te gebruiken. Maar eigenlijk zou het helemaal verboden moeten worden dat games geld verdienen door middel van in-game-aankopen zoals microtransacties of de handel in skins of wapens. Geef een paar voor- en tegenstanders het woord. Geef complimenten voor goede argumenten en leg eventueel uit waarom een argument niet of minder goed is.



AFRONDING

Slide 10, luisteren

Vertel: Dus games kunnen dan wel gratis zijn, toch wordt er veel geld verdiend in de game-industrie. Ben je bewust van je eigen gedrag en van je eigen uitgaven als je aan het gamen bent.

