

De verdienenmodellen van games

Tijdens deze les gaan de studenten 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.

Daarnaast denken studenten na over games die basisschoolleerlingen spelen, en de invloed die dat op hen heeft: positief en negatief.

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 studenten spelen games op de computer en geven er geld aan uit? (10 minuten)
- Verdieping: Op welke manieren verdienen games geld en welke verschillende verdienenmodellen zijn er? (20 minuten)

- Doen: Discussiëren over verschillende stellingen. Evt. met plickers.com (20 minuten)
- Nadenken over de gevolgen van games op kinderen in de onder-, midden- en bovenbouw.
- Afronding en opdracht: de game-industrie verdient veel geld aan gebruikers of de game nu gratis is of niet! Korte uitlegfilm maken.

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:
bit.ly/schooltv-verdienmodel-games
- Lees eventueel (een van) onderstaande artikelen over Fortnite:
bit.ly/volkskrant-fortnite
of: bit.ly/meestersander-uitleg-fortnite

BENODIGDHEDEN

- Digi-bord met internetverbinding
- Geluid op het Digibord

DOEL VAN DE LES

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

PO DIGI-DOENER

Deze les sluit aan bij po-Digi-doener 29.

DIGITALE DIDACTIEK

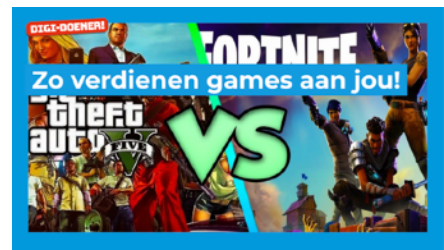
TPACK	Multimedialeren van Mayer	Pijlers van Simons	SAMR
Interactiviteit (Digibord)	1. Personaliseringsprincipe: de student gebruikt een vriendelijke, menselijke stijl bij een korte uitlegfilm	Relaties leggen	Toegevoegde waarde (Augmentation)
Foto- en videomateriaal (visualisatie)	2. Coherentieprincipe: de student besteedt aandacht aan	Transparant maken	

DOEL VAN DE LES

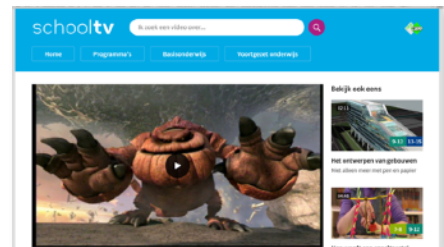
Domein curriculum.nu	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak: Nederlands	21st century skills
Digitale economie	1. ICT-basisvaardigheden: De student leert over de (financiële en emotionele) waarde van verschillende soorten accounts en content.	Kerdoel 3: De studenten leren informatie te beoordelen 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 student 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 is een aantal grote gamemakers, die games maken die zelfs in het buitenland gespeeld worden. In het volgende filmpje kun je zien hoe gamemakers te werk gaan.

**Slide 3, praten met de studenten**

Vertel: Eerst gaan we eens kijken hoe het onder de studenten 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 studenten twee kleuren kiezen, waarmee de legenda gekleurd wordt.

Vertel: Dan nu onze peiling. Eerst de heren: vingers omhoog als je regelmatig (elke dag of bijna elke dag) games speelt op een computer, tablet, mobiel of gameconsole (wii, PS).

Laat een dame het aantal vingers tellen en laat alle studenten de juiste staaf op het werkblad kleuren.

Vertel: En dan nu de dames: 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 van de heren het aantal vingers tellen en laat alle studenten 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?

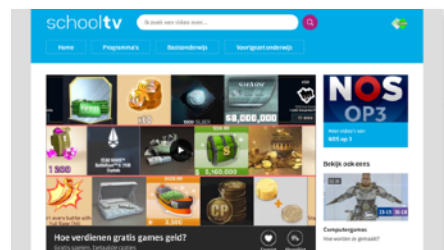
Vraag 3: Wie speelt er Fortnite?

**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. Je mag 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 studenten 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 studenten 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.).

Besprek kort de antwoorden met de studenten:

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

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

Besprek kort de antwoorden met de studenten:

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.

Besprek kort de antwoorden met de studenten:

Game	Verdienmodel
Premium	FIFA
Freemium	Fortnite
Abonnement	World of warcraft

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

Slide 5, praten met de studenten

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.

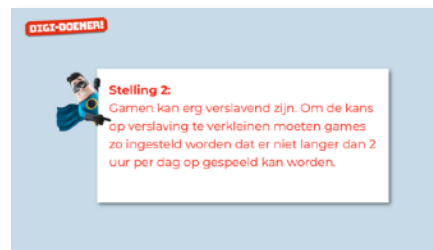
Digitaal alternatief: gebruik in plaats van bovenstaande kaarten de interactieve functie van LessonUP.

**Slide 6, praten met de studenten**

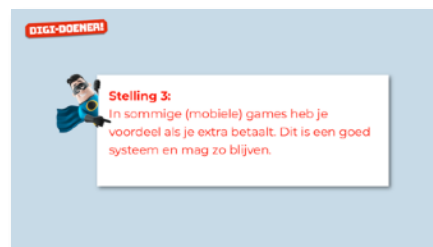
Stelling 1: Fortnite is een spel waarbij wapens gebruikt worden en tegenstanders neergeschoten worden. Het spel heeft niet voor niks een leeftijdsindicatie van 12+. Ouders van studenten onder 12 jaar zouden hun kind er niet op moeten laten spelen. Geef een paar voor- en tegenstanders het woord. Geef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

**Slide 7, praten met de studenten**

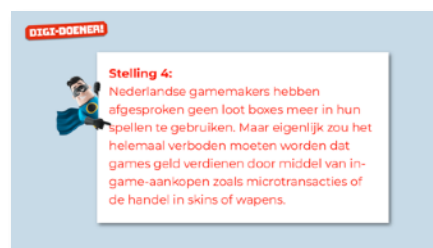
Stelling 2: Gamen kan erg verslavend zijn. Om de kans op verslaving te verkleinen moeten games zo ingesteld worden dat er niet langer dan 2 uur per dag op gespeeld kan worden. Geef een paar voor- en tegenstanders het woord. Geef complimenten voor goede argumenten en leg eventueel uit waarom een argument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

**Slide 8, praten met de studenten**

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 studenten**

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.

OPDRACHT: Maak een kort uitlegfilmpje over dit onderwerp voor leerlingen, en let op het Personaliseringsprincipe en Coherentieprincipe van Mayer.

