

## V-bucks, diamanten en harde euro's

**Verdienmodellen in games veranderen. Waar je vroeger een spel kocht en het dan kon uitspelen, zijn er nu vaak mogelijkheden om in het spel nog aankopen te doen. Microtransacties heet dat. In deze Digi-doener gaan leerlingen een taalspelletje spelen in de klas waarbij ze 'microtransacties' kunnen doen. Zo ervaren ze wat de verdienmodellen van gamemakers zijn. Totale duur: 1 lesuur**

### LESOPBOUW

- Introductie: Korte introductie verdienmodellen
- Verdieping: Welke verdienmodellen zijn er?
- Doen: Speel het spel 'De Gamekoning(in)' + reflecteren op verdienmodellen

### VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief
- Bereid het spelletje voor door de spelregels te lezen

en de kaartjes te printen en knippen

- Digi-bord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord

### DIFFERENTIATIE

Het taalspelletje kun je eventueel makkelijker of moeilijker maken, of vervangen door een ander spel.

### VERBINDING MET BEROEPEN & ARBEIDSMARKT

Er gaat enorm veel geld om in de game-industrie. Aan een game werken onder anderen ontwikkelaars (programmeurs), designers (verantwoordelijk voor de inhoud van het spel, het grote plaatje van hoe de game moet zijn) en artists (tekenaars, visueel). Maar in de bredere industrie zijn natuurlijk nog veel meer banen, zoals in business development, marketing en PR. Daarnaast vindt er 'gamification' plaats in andere industrieën. 'Serious games' zijn bijvoorbeeld spellen gemaakt om kennis of vaardigheden over te brengen.

### DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoelen Nederlands	21st century skills
<b>1 Digitaal burgerschap</b> DG5.1 De digitale burger	<b>1 Mediawijsheid</b> De leerling kent de commerciële motieven van (digitale) media.	1 De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep.	<b>1 Samenwerken</b>
	<b>2 Mediawijsheid</b> De leerling is zich bewust van het doel van reclame.	2 De leerling leert te reflecteren.	<b>2 Kritisch denken</b>
	<b>3 Mediawijsheid</b> De leerling kent de gebruikte strategieën in reclame.		

### INTRODUCTIE

#### Openingslide

V-bucks, diamanten en harde euro's

#### Slide 2, Klassikaal

Bespreek met de leerlingen:

- Wie gamet er?
- Wie geeft er geld uit aan games? Is dat dan geld dat gaat naar de aankoop van een game, of geef je het geld uit in de game?
- Wat voor dingen kun je kopen in games? Wat heb je er aan?  
(Bijvoorbeeld: je kunt een betere uitrusting kopen, je kunt een leukere



uitrusting kopen, je kunt toegang tot extra levels en karakters etc kopen, je kunt er voor zorgen dat je sneller door een level/mission heen komt, etc.)

- Waarmee betaal je in games? (Vaak heeft een game een eigen valuta.)

## BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT

### Slide 3, Handig om te leren om...

Bespreek met leerlingen welke banen er mogelijk zijn in de game-industrie. Welke banen kunnen ze opnoemen? (zie beschrijving van banen op de eerste pagina van deze lesbrief onder 'Verbinding met beroepen & arbeidsmarkt')



## VERDIEPING

### Slide 4, Klassikaal

Bekijk met de klas de afbeelding van de valuta. Vraag wat de leerlingen opvalt aan de bedragen. Wat voor conclusies kun je trekken over de valuta in games?

Bijvoorbeeld:

- de waarde van de valuta verschilt tussen games
- meestal koop je voor 1 dollar of 1 euro een heleboel meer van de valuta in de game. Vraag door: waarom zou dat zo zijn? Waarschijnlijk omdat '15.000 munten kopen voor slechts 2 dollar' voelt als een betere koop dan '1 munt kopen voor 2 dollar' – zelfs al zegt dat natuurlijk niets over wat je ook daadwerkelijk kan kopen voor het aantal munten.
- de conversie is vaak geen makkelijke rekensom. Vraag door: waarom zou dat zo zijn? Waarschijnlijk zodat je makkelijker geld uitgeeft, omdat je niet snel terugrekent hoeveel geld je uitgeeft met een transactie.



## DOEN

### Slide 5, Klassikaal

Er zijn veel manieren om geld te verdienen met games, maar een populaire manier is door middel van **microtransacties**. De aankopen in een game kun je vaak aan een van deze drie categorieën toewijzen: loot boxes, functionele items en cosmetische items.

Vraag aan de leerlingen of ze de voorbeelden die ze bij de eerste slide hebben genoemd in deze categorieën kunnen plaatsen. Ga verder nog niet al te diep in op de categorieën: in het spel dat ze straks gaan spelen gaan ze zelf ervaren wat de categorieën zijn.



### Toelichting bij de drie categorieën:

- Bij een loot box koop je een soort verrassingsdoos, je weet niet welke items er in zitten. Loot boxes zijn de afgelopen tijd flink bekritiseerd. Het is in feite (betaald) gokken, wat natuurlijk niet is toegestaan voor

kinderen. (Zie: <https://kansspelautoriteit.nl/onderwerpen/a-z/loot-boxes/> voor meer informatie.)

- Functionele items zijn dingen die je helpen in het spel: een betere uitrusting, betere wapens of andere handige items. Soms is het ook een manier om sneller een doel te bereiken, je kunt zelf 1000 kristallen verzamelen en daar een X aantal uren mee bezig zijn, of je kunt ze kopen voor een paar euro. Games krijgen vaak kritiek als het spel te makkelijk te winnen is door aankopen te doen. 'Pay-to-win' is de term die daarvoor gebruikt wordt.
- Cosmetische items zijn dingen die je niet zozeer vooruit helpen in het spel, maar wel leuk zijn. Denk aan: leuke outfits of voertuigen voor je karakter.

**Slide 6, Klassikaal**

Tijd om zelf te ervaren hoe de verdienmodellen van games werken. Speel het spel uit de bijlage en laat de leerlingen ontdekken waar de Gamekoning van houdt.

Uitleg voor de docent: voorbeeld: De Gamekoning houdt niet van yoghurt, maar wel van vla.

- houdt de Gamekoning van pannenkoeken? - Nee
- houdt de Gamekoning van jam? - Ja (want ook drie letters)

Leg het spel nu aan de leerlingen uit aan de hand van het voorbeeld op de slide:

- Maak duidelijk dat de oplossing altijd iets taalkundigs is: het aantal lettergrepen, het aantal letters, de beginletter, etc.
- Verdeel de klas in vier groepen
- Wijs per groep iemand aan die de boekhouding bijhoudt
- Schrijf op het bord de vier groepen: A-B-C-D. Daaronder kun je de score van de groepen noteren
- Zorg dat iedere groep pen en papier heeft zodat ze kunnen meeschrijven



**Slide 7, Klassikaal**

Reflecteer samen op het spel:

- Bij welke soorten microtransacties hoorden de kaarten die je kocht?
  - box = loot box
  - hint = functioneel
  - fun kaart = cosmetisch
- Welke waren het leukste om te kopen? Waarom? Zou je daar in een spel ook 'echt' geld aan uitgeven?
- Welke kaarten waren niet leuk? Waarom?



**Slide 8, Klassikaal**

Bekijk de video samen tot 2.42. Bespreek:

- Wat betekent 'pay2win'?
- Wat is de mening van de presentator in het filmpje?
- Wat vind je zelf van 'pay2win'?
- Wordt een spel minder leuk of leuker als je voortgang kunt kopen? Of maakt het niet uit?



**Slide 9, Klassikaal**

Bekijk de video samen en bespreek:

- Wat is het probleem met de loot boxes? (dat het gokken aanmoedigt – bij loot boxes die je kunt kopen en doorverkopen)
- Ben je het daarmee eens?

**Slide 10, Groepswork**

Bespreek met de leerlingen: geld is ook nodig voor de ontwikkelaars om games te maken. Vinden jullie de prijzen voor games/gamen eerlijk vergeleken met andere dingen?

**Slide 11, Groepswork**

Laat leerlingen in groepjes werken aan opdracht 2. Als de groepjes klaar zijn, voer de discussie dan klassikaal. Laat leerlingen hun keuzes uitleggen en probeer consensus te bereiken: onder welke voorwaarden mag iets wel/niet? Wat zijn de belangen van gamers? En van makers?

Zie hieronder de voor- en nadelen die mogelijk worden genoemd bij de verschillende verdienmodellen.

- Loot boxes (gokken, verslavend, kan oneerlijk voordeel geven)
- Cosmetische aankopen (het verandert de gameplay niet, dus het is eerlijk voor iedereen)
- Functionele aankopen (het verandert de gameplay. Een spel wordt mogelijk 'onspeelbaar' zonder extra geld neer te leggen)
- Advertenties in games (met bijvoorbeeld de mogelijkheid om extra te betalen voor een game zonder reclames. Nadeel: reclames zijn irritant)
- Betalen voor uitbreidingen, zoals extra levels, etc. (kan misleidend zijn – je denkt dat je een complete game hebt gekocht, maar je moet toch nog extra betalen. Het kan juist ook heel eerlijk zijn: je betaalt voor extra content, net zoals je betaalt voor het tweede deel van een film)

Mogelijke andere verdienmodellen / randvoorwaarden:

abonnementsdiensten, betalen per speeltijd, een totaalprijs voor de hele game, een maximale prijs die je kunt besteden per dag/maand/spel, product placement in games, crowdfunding / sponsoring.

**AFRONDING****Slide 12, Klassikaal**

Reflecteer kort met leerlingen: Kijken jullie nu anders tegen games aan?



## BIJLAGEN VOOR DE DOCENT

### Spelregels

Taalspelletje 'de Gamekoning'

Verdeel de klas in vier groepen. Als docent ben je spelleider. Iedere groep krijgt 9 goudstukken. Als het mogelijk is, geef ze bijvoorbeeld 9 post-its. Als je niets hebt om te geven, laat ze het dan gewoon opschrijven. Wijs een boekhouder aan per groepje die bijhoudt hoeveel goudstukken ze nog hebben.

Je gaat meerdere rondes spelen van 'de Gamekoning'. Dat is een taalspelletje waarbij jij een raadsel geeft over waar de Gamekoning van houdt. Bijvoorbeeld: de Gamekoning houdt van appels, maar niet van bananen. Vervolgens moeten leerlingen raden waar het verschil in zit. Let op: de oplossing is altijd iets taalkundigs, bijvoorbeeld over de beginletter, het aantal letters, het aantal lettergrepen, etc. Alle zinnen staan aan het einde van deze bijlage.

#### Wat doet een groep die aan de beurt is?

Als een groepje aan de beurt is mogen ze:

1. Eventueel eerst: iets kopen (zie hieronder) van de goudstukken die ze hebben / iets inzetten wat ze hebben gekocht. Wat ze hebben gekocht mogen ze meteen inzetten, maar ze mogen het ook bewaren tot een volgende beurt.
2. (Daarna) altijd: een vraag stellen: 'houdt de Gamekoning van ...?' Laat de leerlingen aantekeningen maken over welke woorden al gevraagd zijn en of die goed of fout zijn. Wijs eventueel één leerling aan per groepje die alles opschrijft.
3. Daarna eventueel: raden wat het goede antwoord is. Let op: Bij een goede oplossing krijgen ze 1 punt, maar als de oplossing niet goed is verliezen ze 1 punt.

#### Wat kunnen ze kopen van de goudstukken?

Leerlingen kunnen drie dingen kopen:

1. Een box (3 goudstukken)
  - Staat gelijk aan een 'loot box' zoals in games. Je weet niet wat je krijgt voor je geld. Laat ze een 'box kaart' trekken.
2. Een fun kaart (2 goudstukken)
  - Staat gelijk aan een 'cosmetische aankoop' in een game. Laat ze een 'fun kaart' **kiezen**.
3. Een hint (2 goudstukken)
  - Staat gelijk aan een functionele aankoop in een game. Lees een hint voor.

Houd de score bij op het bord, of wijs een leerling aan om de scores bij te houden van de groepen.

Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

**Koopwaar**

**1. Box (3 goudstukken per stuk)**

Print de kaartjes. Leg de kaartjes op een stapel met de lege kant naar boven. Geef de leerling een kaartje als ze een box hebben gekocht.

**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- één goudstuk
- één hint
- één funkaart



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- twee goudstukken
- één hint



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- drie goudstukken
- één hint



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- één goudstuk
- twee hints (je mag ze in één beurt uitgeven, of je mag ze spreiden)
- één funkaart



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- één punt
- één hint



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- je mag van twee tegenstanders naar keuze allebei één punt afpakken
- één hint



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- je mag van alle drie de tegenstanders één punt afpakken, of je mag drie punten van één tegenstander afpakken
- één funkaart



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- één punt
- twee hints (je mag ze in één beurt uitgeven, of je mag ze spreiden)



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- twee funkaarten
- één goudstuk



**Gefeliciteerd! Dit hebben jullie gewonnen:**

- één funkaart
- je mag één punt afpakken van een tegenstander naar keuze





**2. Fun kaart (2 goudstukken per stuk)**

Print de kaartjes. Leg de kaartjes uitgestald met de tekst naar boven. Laat de leerlingen een kaart kiezen als ze er een gekocht hebben.

Jullie mogen een groepje aanwijzen die hun vraag voortaan alleen nog maar mogen zingen.



Jullie mogen een groepje aanwijzen die hun vraag voortaan alleen nog maar mogen zingen.



Jullie mogen steeds een dansje doen als een andere groep een punt verliest.



Jullie mogen steeds een dansje doen als een andere groep een punt verliest.



Jullie mogen op de tafels zitten.



Voortaan moet iedereen voor jullie klappen als jullie een punt scoren.



Voortaan doet de hele klas een wave voor jullie als jullie een punt scoren



Jullie mogen een groepje aanwijzen die moeten gaan staan als ze hun vragen stellen.



**3. Hints:**

Hieronder vind je de raadsels. Daarbij ook de hints die je kunt geven en de oplossing.

★**TIP:** natuurlijk kun je ook af en toe de Gamekoningin noemen ; )

#1 Zeg: De Gamekoning houdt niet van aardbeien, maar wel van pannenkoeken.

Hint 1: De Gamekoning houdt ook van bosbessenjam.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van pasta.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van pompoenstampot.

Oplossing: het woord moet vier lettergrepen hebben.

#2 Zeg: De Gamekoning houdt niet van kiwi, maar wel van ananas.

Hint 1: De Gamekoning houdt ook van appels.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van aardappelen.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van koeken.

Oplissing: het woord moet zes letters lang zijn.

**#3** Zeg: De Gamekoning houdt niet van bloemen, maar wel van rozen.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van dozen.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van groen maar wel van roze.

Hint 3: De Gamekoning houdt van racewagens.

Oplissing: het woord moet beginnen met een r.

**#4** Zeg: De Gamekoning houdt niet van lezen, maar wel van leren.

Hint 1: De Gamekoning houdt ook van veren.

Hint 2: De Gamekoning houdt ook van acteren.

Hint 3: De Gamekoning houdt ook van peren.

Oplissing: het woord moet eindigen op -eren (rijmen op: leren).

**#5** Zeg: De Gamekoning houdt niet van boter, maar wel van kaas.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van kalkoen.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van kiwi.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van ijs.

Oplissing: het woord moet bestaan uit één lettergreep.

**#6** Zeg: De Gamekoning houdt niet van cake, maar wel van koek.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van kakifruit.

Hint 2: De Gamekoning houdt wel van poedersuiker.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van meloen.

Oplissing: het woord moet -oe bevatten.

**#7** Zeg: De Gamekoning houdt niet van fruit, maar wel van appels.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van meloen.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van sinaasappels.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van olijven.

Hint 4: De Gamekoning houdt wel van ui.

Oplissing: het woord moet beginnen met een medeklinker.

**#8** Zeg: De Gamekoning houdt niet van fris, maar wel van fruit.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van feest.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van ui.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van buskruit.

Oplissing: het woord moet eindigen op -uit (rijmen op: fruit).

**#9** Zeg: De Gamekoning houdt niet van honden, maar wel van zijn kat.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van brokjes.

Hint 2: De Gamekoning houdt niet van ketchup.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van patat.

Oplissing: het woord moet eindigen op -at (rijmen op: kat).

**#8** Zeg: De Gamekoning houdt niet van dansen, maar wel van zingen.

Hint 1: De Gamekoning houdt niet van wandelen.

Hint 2: De Gamekoning houdt wel van de zee.

Hint 3: De Gamekoning houdt wel van zalm.

Oplissing: het woord moet beginnen met een z.

## ★ TIP

Als de klas het spel moeilijk vindt, kun je soms ook al een hint geven als je het raadsel introduceert. Uiteraard kun je zelf ook de raadsels aanpassen om ze makkelijker of moeilijker te maken.