



ANALYSERA SPELREKLAM

I ÖVNINGEN INGÅR ATT:

- Analysera historiska och samtida bilders uttryck, innehåll och funktioner (BD)
- Analysera och kritiskt granska lokala, nationella och globala samhällsfrågor ur olika perspektiv (SH)
- Söka information från olika källor och värdera dessa (SV)



1

INLEDNING

Den viktigaste exponeringen för spel kommer från reklam som trängt in i livets alla arenor oavsett vilken ålder vi har eller vilka miljöer vi rör oss i – fysiskt eller digitalt. Det går inte att säga säkert hur reklamen påverkar spelbeteende. Trots det kan man med viss säkerhet säga att reklamen bidrar till ökat spelande och till att spelproblem utvecklas. Vi kan också konstatera att ungdomar är mer mottagliga för reklamens budskap.

Arbeta i grupp och börja med att fundera på tillfällena när ni själva har sett reklam för spel.

- **När såg ni reklamen och var såg ni den? Som TV-reklam, på något community, på någon hemsida, i en tidning?**
- **Var det vid något speciellt tillfälle, till exempel vid ett sportevenemang eller var det en speciell typ av hemsida, community eller tidning?**

Titta därefter gemensamt i klassen på den utvalda reklamfilmen och diskutera budskap, målgrupp och vad den vill att tittaren ska känna och göra.

2

ANALYSERA EN VALFRI REKLAMFILM FÖR SPEL OM PENGAR

Börja med att välja en reklamfilm för spel som ni analyserar med hjälp av frågorna nedan.

Tips Välj ut en reklamfilm för spel om pengar genom att söka på Google, det kan gärna vara någon du redan känner till.

- **Beskriv reklamfilmen, vad är det ni ser och hör?**
- **Vad är budskapet i reklamfilmen?**
- **Vilka tror ni är målgruppen för filmen? Beskriv ålder, kön och intressen.**
- **Vad vill reklamfilmen att ni ska känna, tänka eller göra? Ge exempel på vilka känslor den ger och vad ni tror att den vill få er att göra.**
- **Vem är reklamfilmens avsändare? Känner ni till företaget eller organisationen som ligger bakom reklamen?**



3

REDOVISNING

- Förbered en presentation av er analys.
- Använd gärna hjälpmedel som ett presentationsprogram eller andra tekniker.
- Tänk på att även visa reklamfilmen som ni har arbetat med.
- Presentera ert arbete för de andra grupperna.

Alternativ!

Klassen delas in i olika grupper som får arbeta med och analysera samma reklamfilm. Sedan jämför ni vad de olika grupperna har kommit fram till angående budskap, målgrupp, reaktion och så vidare. Metoden öppnar för diskussion och jämförelser mellan gruppernas olika tolkningar.

4

AVSLUTANDE DISKUSSION I HELKLASS

Avsluta övningen med att diskutera frågorna nedan i helklass.

- **Varför spelar människor? Ge några exempel och försök att koppla dem till reklamfilmerna ni har analyserat.**
- **Med vilka argument lockar de olika reklamfilmerna? Koppla argumenten till de drivkrafter som nämns i artikeln.**
- **Hur tror ni att ni själva påverkas av reklamfilm för spel?**
- **Vad kan man göra för att förhålla sig kritiskt till reklam för spel och undvika att falla för fällor eller myter?**

5

VÄRDERINGSÖVNING

Ta ställning till följande påståenden:

- **"Det borde vara förbjudet att göra reklam och visa reklam för spel om pengar".**
- **"Reklam för spel om pengar borde ha en varningstext liksom reklam för tobak".**
- **"Reklamen får inte människor att spela, vi skulle spela även utan spelreklam".**