



# ANALYSERA SPELREKLAM

## I ÖVNINGEN INGÅR ATT:

- Att analysera samhällsfrågor och identifiera orsaker och konsekvenser med hjälp av samhällsvetenskapliga begrepp, teorier, modeller och metoder (SH)
- Att söka, kritiskt granska och tolka information från olika källor samt värdera källornas relevans och trovärdighet (SH)
- Att uttrycka sina kunskaper i samhällskunskap i olika presentationsformer (SH)
- Att tala inför andra på ett sätt som är lämpligt i kommunikationssituationen samt att delta på ett konstruktivt sätt i förberedda samtal och diskussioner (SV)
- Att läsa, arbeta med, reflektera över och kritiskt granska texter samt producera egna texter med utgångspunkt i det lästa (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.

### UPPGIFT

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

2

## ANALYSERA EN REKLAMFILM FÖR SPEL OM PENGAR

Klassen delas in i olika grupper som får arbeta med och analysera samma reklamfilm. Metoden öppnar för diskussion och jämförelser mellan gruppernas olika tolkningar.

### FRÅGOR ATT DISKUTERA I GRUPP:

- **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?**

Om ni har tid - välj en ny reklamfilm och upprepa övningen.



3

### REDOVISNING OCH DISKUSSION

Varje grupp förbereder och genomför en presentation av sin analys. Använd gärna hjälpmedel som ett presentationsprogram eller andra tekniker.

Följ upp presentationerna med en diskussion i helklass kring de likheter och olikheter som grupperna har kommit fram till i arbetet med att analysera reklamfilmen.

4

### INDIVIDUELL SKRIVUPPGIFT

Gå vidare i övningen med att skriva en reflekterande text eller argumenterande text utifrån en av frågorna nedan.

- **Varför spelar människor? Använd dina egna tankar och ge några exempel. Försök även att koppla dina reflektioner till reklamfilmen ni har analyserat.**
- **Med vilka argument lockar reklamfilmerna för spel? Koppla dina argument till de drivkrafter som nämns i artikeln som hör till övningen.**
- **Hur upplever du att du själv påverkas av reklamfilmer 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 - DEBATT

Genomför tre korta debatter genom att dela in klassen i lag som får argumentera för och emot i olika frågor. Utse en eller två personer till rollen som moderator. En del av klassen kan fungera som publik. Låt grupperna förbereda sig genom att anteckna sin argument. Arbeta med följande ståndpunkter:

- **"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".**