



SPEL OM PENGAR FÖR KILLAR OCH TJEJER

I ÖVNINGEN INGÅR ATT:

- Förmåga att analysera samhällsfrågor och identifiera orsaker och konsekvenser med hjälp av samhällsvetenskapliga begrepp, teorier, modeller och metoder (SH)
- Förmåga att söka, kritiskt granska och tolka information från olika källor samt värdera källornas relevans och trovärdighet (SH)
- Förmåga att uttrycka sina kunskaper i samhällskunskap i olika presentationsformer (SH)
- Förmåga 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)
- Förmåga att läsa, arbeta med, reflektera över och kritiskt granska texter samt producera egna texter med utgångspunkt i det lästa (SV)



INLEDNING

Spelbranschen utvecklas fort och söker ständigt nya målgrupper vilket påverkar reklamen. De senaste åren har vi sett specifik marknadsföring riktad till kvinnor, som ska få dem att spela onlinespel på särskilt designade spelsidor som antas vara lockande för kvinnor. Hur detta påverkar kvinnors och unga tjejers spelande är ännu inte känt.

INLEDANDE DISKUSSION OM UTVALDA REKLAMFILMER

Diskutera de filmer som er lärare har valt och som ni har tittat på.

- **Ge exempel på skillnader på reklam som vänder sig till tjejer respektive killar.**
- **Ge exempel på vanliga produkter som man försöker rikta mot tjejer respektive killar via reklamen**
- **Analysera webbplatser i grupp**

Er uppgift är att analysera och jämföra två olika spelbolags webbplatser.

WEBBPLATSER ATT ANALYSERA:

Målgrupp tjejer

- **Maria.com eller Garbo.com**

Målgrupp killar

- **Bet365.com eller Pokerstars.se**

JÄMFÖR OCH GRANSKA DE TVÅ WEBBPLATSERNA

I analysen får ni fokusera på hur de två webbplatserna riktar sig till tjejer respektive killar.

JÄMFÖR BILDER

- **Förekommer det bilder på tjejer respektive killar?**
- **Vilken känsla förmedlar bilderna? Ge exempel, exempelvis tre adjektiv.**
- **Hur stora är bildernas ytor?**



JÄMFÖR FÄRGER

- Vilka färger används?
- Vad ger färgerna för intryck? Ge exempel, exempelvis tre adjektiv.

JÄMFÖR DE OLIKA TYPER AV SPEL SOM ERBJUDS

- Vilka typer av spel är det?
- Vilka spel marknadsförs mest?

JÄMFÖR LAYOUT, TYPSNITT OCH NAMN PÅ DE OLIKA SPELEN

- Hur skiljer sig typsnitten?
- Hur skiljer sig layouten?

ÖVERGRIPANDE INTRYCK

- Vilka slutsatser kan ni dra av er jämförande analys?
- På vilket sätt kan man se att spelen vänder sig till tjejer respektive killar?
- Tror ni att det här är ett smart sätt att marknadsföra sig? Motivera.

2

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 reklamfilmerna.

3

INDIVIDUELL SKRIVUPPGIFT

Gå vidare i övningen och skriv en reflekterande text utifrån frågan:

Tror du att killar och tjejer påverkas olika av webbplatserna ni har analyserat?

4

VÄRDERINGSÖVNING - DEBATT

Genomför tre korta debatter genom att dela in klassen i lag som får argumentera för och emot utifrån följande påståenden:

- " Tjejer och killar lockas av olika typer av spel".
- "Killar tycker mer om att spela om pengar än vad tjejer gör".
- "Unga tjejer är mer skeptiska till spelreklamens lockrop om vinster och nöje med att spela"