

BigMoneys in games

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren hoe verdienmodellen in games werken, door ze zelf uit te proberen. Ze leren hoe het werkt en ervaren wat fijn is en wat niet. Ze leren waarom Fortnite zo'n succes is, en praten over hun eigen ervaringen. Ze vormen een mening over geld uitgeven in games. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief. Totale duur: 1 uur.

★ TIP!

- als de kinderen al kunnen Pesten, kun je omwille van de tijd het opwarm-potje overslaan (slide 4)
- als de kinderen nog niet kunnen Pesten, kun je omwille van de tijd het gokken overslaan (slide 5)

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Zo zetten game designers de skills in deze les ook in om hun spellen te ontwerpen. Bekende game-producenten in Nederland zijn bijvoorbeeld: Guerrilla Games en Little Chicken (meer via <https://dutchgamesassociation.nl/members/>)

- Introductie: introductie in omzet en verdienmodellen in games
- Doen: zelf door middel van een paar potjes Pesten die modellen proberen
- Verdieping: uitleg en voorbeelden van de twee belangrijkste verdienmodellen
- Afronding: welk model werk het best, welke is het beste voor de spelers? Kinderen formuleren hun eigen opvatting over geld in games

VOORBEREIDING

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding
- Klik door de slides voor op het digibord
- Bekijk het werkblad voor de leerlingen
- Bekijk deze uitzending van NOS op 3: <https://nos.nl/op3/artikel/2252709-hoe-de-game-industrie-een-multi-miljardenbusiness-werd.html>

BENODIGDHEDEN

- Digi-bord met internetverbinding

- Kaartspel voor ieder groepje (vier kinderen per groep)
- Fishes, paperclips, geknipte stukjes karton of iets soortgelijks dat als geld kan dienen: 20 per kind
- Stickers, stempel, hoedjes, zonnebrillen, sjaals, geluidseffecten (Hallie Gallie bel, toeter, sambaballen, etc.) dingen als de verjaardagshoed, een pruik, een cape, etc. (zie voor uitleg slide 9)

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'democratie' centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Eigen mening met anderen bespreken' (leerdoel 9 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). De leerlingen leren over verschillende verdienmodellen bij games en bespreken welk model zij het beste vinden.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).

ETHIEK

Tegenwoordig kun je in veel games, tegen een kleine betaling (zogenaamde microtransacties), extra items kopen. Dit kan in de vorm van een nieuwe outfit, maar bijvoorbeeld ook voor nieuwe levels of verhaallijnen. Dit zorgt ervoor dat de 'houdbaarheid' van games veel langer wordt (spellen blijven langer populair of uitdagend). Ook zorgt het ervoor dat spelers zichzelf kunnen onderscheiden van andere spelers. Toch hebben deze microtransacties ook nadelen. Ze werken gokken in de hand en (jonge) spelers hebben vaak geen besef hoeveel geld ze aan een spelletje uitgeven. Wat vinden de leerlingen hiervan? Wie zijn verantwoordelijk voor het veilig en bewust omgaan met microtransacties: zij zelf, hun ouders of de ontwikkelaars?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum.nu	Leerdoelen Digitale vaardigheden:	Leerdoel (kern)vak: Rekenen	21st century skills
Digitale economie	Mediawijsheid Kennis hebben van de invloed van media op de werkelijkheid	Kerdoel 28: De leerlingen leren schattend tellen en rekenen	Zelfregulering
		Kerdoel 29: De leerlingen leren handig optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen	Kritisch denken

INTRODUCTIE

Slide 1, luisteren

BigMoneys: Hoe je heel rijk wordt met games!



Slide 2, luisteren

Met games wordt meer geld verdiend dan met films en muziek. Maar hoe komen die game-makers eigenlijk aan dat geld? **Vertel:** Je kunt een game kopen (beetje als een boek), een abonnement nemen om te kunnen spelen, of binnen het spel kleine aankopen doen. En dat laatste is heel effectief. Met deze micro-transacties wordt het meeste geld verdiend. Als je tijd hebt kun je deze video (6:34) laten zien (NOS op 3): <https://nos.nl/op3/artikel/2252709-hoe-de-game-industrie-een-multi-miljardenbusiness-werd.html>



Slide 3, luisteren, praten met de klas

Er zijn verschillende verdienmodellen in games. Vraag of iemand de modellen kent, kunnen ze voorbeelden noemen? Welke is de beste?



DOEN

Slide 4, doen

Potje pesten?! De kinderen gaan de verschillende verdienmodellen rond games zelf uitproberen. Samen bedenken ze of die modellen voor spelers ook leuk zijn. De kinderen gaan het kaartspel Pesten gebruiken, en aan Pesten voegen ze dan verdienmodellen toe. Verdeel de klas in groepjes (4 a 5 kinderen) en laat ze een potje Pesten. Zorg dat ze het eens zijn over de regels, er bestaan een paar variaties!



Spelregels Pesten

Iedereen krijgt 7 kaarten, ernaast is een stack.

De bovenste kaart van de stack wordt er open naast gelegd. Dit is de startkaart.

Vervolgens leggen spelers om de beurt op.

Je kunt een kaart op leggen als:

- Je de gelijke waarde hebt als de open kaart
- Je dezelfde kleur hebt als de open kaart

Als je niet kunt pak je een kaart. Degene die als eerste al zijn/haar kaarten kwijt is, wint. Je laatste kaart mag geen pestkaart zijn.

Pestkaarten

- 2: volgende speler pakt twee kaarten
- 7: je mag nog een kaart met dezelfde kleur opgooien
- 8: volgende speler moet beurt overslaan
- Boer: speler mag de kleur bepalen
- Joker: kan altijd, volgende speler pakt vijf kaarten
- Aas: het spel draait om

Slide 5, doen, praten met de klas

Vertel: bij gokken zet je in op een uitkomst die je verwacht. Als je verliest ben je je inzet kwijt, als je wint krijg je al het geld dat is ingezet. Als niemand wint, is het geld voor de bank en is iedereen het kwijt. Vraag: wie kan voorbeelden van gokken noemen? (Las Vegas, paardenrennen, poker?)

Wat is er fijn aan gokken? Wat is er niet fijn aan gokken?



De kinderen gaan gokken bij het pesten.

Dat gaat als volgt:

Ze krijgen allemaal 5 punten die ze mogen inzetten.

Ze kiezen wie ze denken dat gaat winnen. Als ze gelijk hebben, krijgen ze alle ingezette punten.

Als er meer kinderen op de winnaar hebben gegokt, verdelen zij de punten. Als niemand het goed had, krijgt de bank de punten en is iedereen zijn punten dus kwijt.

Als ze klaar zijn (twee rondjes), vullen ze allemaal het formulier uit de bijlage in.

Als er tijd is, kun je vragen wat ze in hebben gevuld en dat noteren op het whiteboard.

'Hoeveel kinderen hebben xxx aangekruist?'

Slide 6, doen, praten met de klas

Vertel: in sommige games kun je door geld te betalen extra sterk worden. Vraag: wie kan daar voorbeelden van noemen? Wie doet het wel eens? (In Fifa koop je FUT packs met spelers, In Candy Crush kun je als het echt moeilijk wordt hulp kopen en in World of Warcraft laten mensen accounts verder spelen door anderen (voor geld))



De kinderen gaan dure level-ups kopen bij het pesten.

Als volgt

Ze krijgen allemaal een willekeurig aantal punten die ze mogen opmaken (het is ongelijk.) Varieer tussen 5 en 15 punten.
Als je het potje wint krijg je 10 punten.

Level-ups die je kunt kopen:

5 punten

- 1x carte blanche: je mag alles opgooien.
- 1e dubbel leggen (een kaart eronder schuiven)

10 punten

- je kunt altijd (permanente carte blanche)
- je mag altijd dubbel leggen (per beurt een kaart eronder schuiven)

15 punten

- je wint (zonder te spelen)

Als ze klaar zijn (twee rondjes), vullen ze allemaal weer het formulier uit de bijlage in.

Als er tijd is, kun je vragen wat ze in hebben gevuld en dat noteren op het whiteboard.

'Hoeveel kinderen hebben xxx aangekruist?'

VERDIEPING**Slide 7, luisteren**

Bij Star Wars Battlefront II ging het fout...

In Star Wars Battlefront II zaten loot boxes (een loot box is een doos of kist met cadeautjes erin. De cadeautjes zijn dingen die je kunt gebruiken in het spel) met sterkere wapens die je eigenlijk nodig had om te kunnen winnen. Die loot-boxes kocht je via micro-transacties. Spelers waren niet blij: met geld kracht kopen en dus beter spelen vonden ze niet eerlijk. De uitgever veranderde het systeem onder druk van de spelers.

**Slide 8, luisteren, praten met de klas**

En dan (eindelijk!)... Fortnite!

Deze voetbalclub stelt zijn spelers wel heel leuk voor!

Vertel: met Fortnite hebben de makers in 2018 2,4 miljard dollar verdiend.

Vraag: Hoe werkt geld uitgeven in Fortnite (microtransacties)?
Word je er een betere speler van? Waarom is het zo'n succes?

**DOEN****Slide 9, doen, praten met de klas**

De kinderen gaan verkleedkleden en geluidseffecten kopen bij het pesten.



Als volgt

Ze krijgen allemaal 10 punten.

Als je het potje wint krijg je 20 punten.

Na iedere ronde krijgt iedereen 5 punten.

Voor het spel begint kan er gekocht worden.

Te koop

- 5 punten: tekening, sticker of stempel op je hand of wang, eindeloze voorraad
- 10 punten: hoedjes, zonnebrillen, sjaals, geluidseffecten (Hallie Gallie bel, toeter, sambaballen, etc.), 1 per deal
- 20 punten: iets heel cools (dingen als de verjaardagshoed, een pruik, een cape, etc.), maximaal 3 per deal
- Na één rondje kan er weer gekocht worden.

Als ze klaar zijn (twee of drie rondjes), vullen ze allemaal weer het formulier uit de bijlage in.

Als er tijd is, kun je vragen wat ze in hebben gevuld en dat noteren op het whiteboard.

'Hoeveel kinderen hebben xxx aangekruist?'

AFRONDING**Slide 10, praten met de klas**

Bespreek met de klas: Wat was de leukste vorm? Hoe kwam dat? Wat was de vervelendste vorm? Hoe kwam dat?

**Slide 11, luisteren**

Game developer: 'Voor een tientje kun je naar de film, voor 20 euro loop je een dag door de Efteling. Veel game-ontwikkelaars bieden voor soortgelijke bedragen uren aan spelplezier. En dan krijgen ze steeds te horen: 'daar heb je ze weer, met hun trucjes om geld te verdienen.' Dat is frustrerend.'



Wat vinden jullie? Is geld in games net zo normaal als geld in het echt? Heeft deze game developer gelijk? Laat de kinderen stemmen!

GOKKEN

Kruis aan wat klopt. Je mag er meer kiezen.

Ik vond het gokken:

- spannend
- grappig
- stom
- saai
- leuk
- stoer
- oneerlijk
- geweldig

KRACHT KOPEN

Kruis aan wat klopt. Je mag er meer kiezen.

Ik vond kracht kopen:

- spannend
- grappig
- stom
- saai
- leuk
- stoer
- oneerlijk
- geweldig

FUN KOPEN

Kruis aan wat klopt. Je mag er meer kiezen.

Ik vond fun kopen:

- spannend
- grappig
- stom
- saai
- leuk
- stoer
- oneerlijk
- geweldig