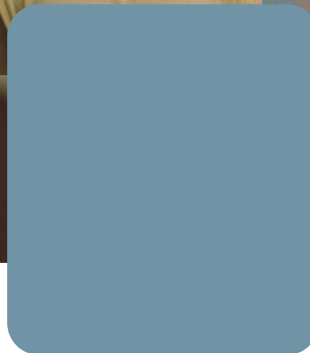


FACTS OM GAMBLING GAMING ELLER GAMBLING



ELEVAKTIVITETER

● 2.1 Hvad er gambling: Tilfældighed eller færdighed?

I grupper

Øvelse A: Én og én

Gå ind på spilforlivet.dk og klik ind på "Facts om gambling".

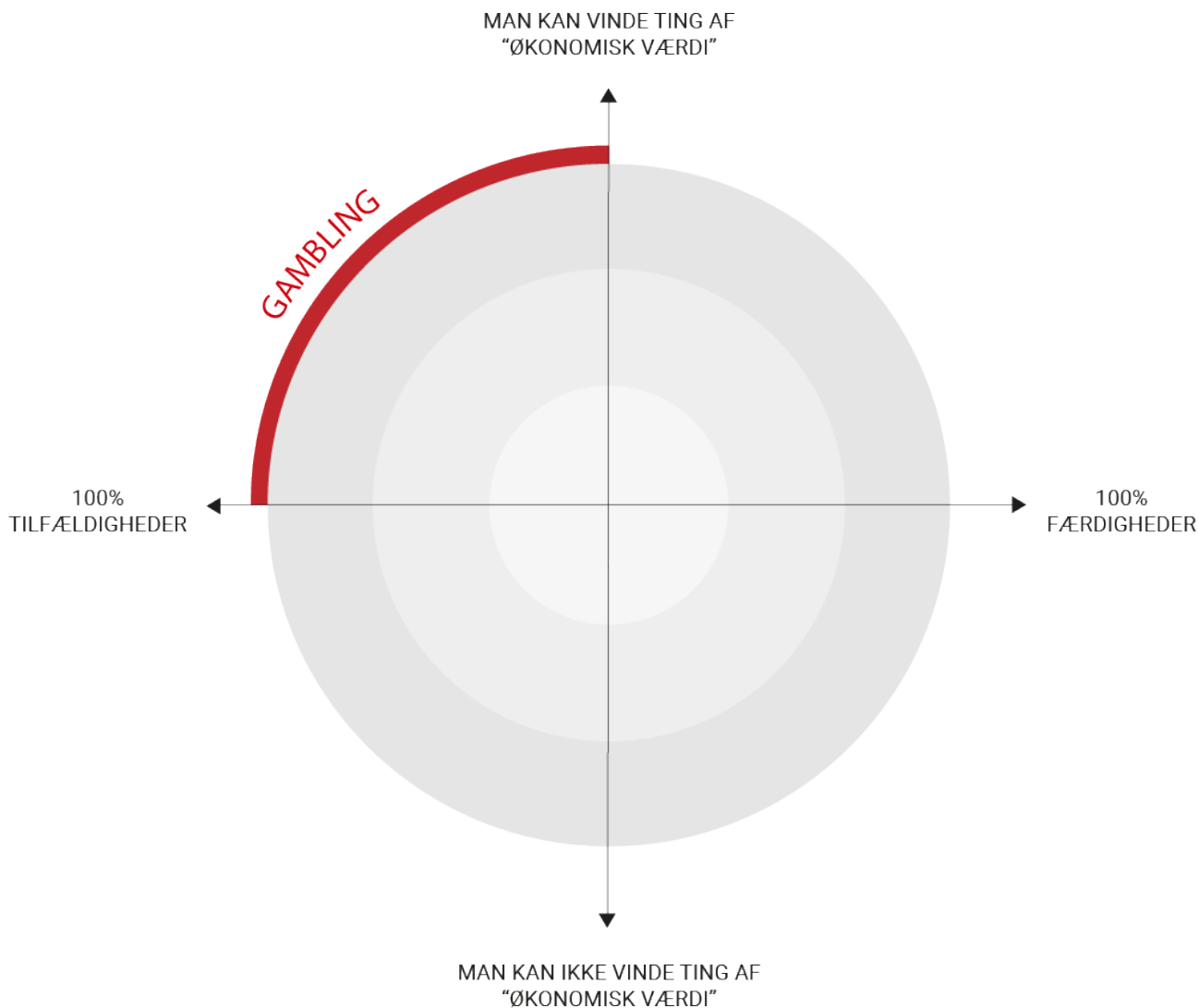
Øverst på siden kan du se en figur over forskellige typer af spil. De er fordelt efter, om de er afgjort af TILFÆLDIGHED eller FÆRDIGHED, og om gevinsten er NOGET VÆRD eller IKKE NOGET VÆRD.

Indsæt minimum tre spil, du selv har prøvet at spille i figuren her på siden.

Udfyld sammen en aktantmodel for filmen.

I skal i jeres arbejde med aktantmodellen også meget gerne inkludere den scene, som I har digtet jer til.

Et "spil" kan være et computerspil, et kortspil, et kasinospil, et boldspil, et væddemål eller lignende. Forsøg gerne at komme på eksempler på spil i flere forskellige "kasser" i figuren.



Øvelse B: To og to

Vis hinanden hvilke spil, I har indsat i figuren og find ud af, om I er enige om, hvor i figuren de skal være.

Diskutér hvilke af de spil, I har indsat i figuren, der lever op til definitionen på gambling.

Gå ind på spilforlivet.dk og klik på "Gaming eller gambling". Læs indholdet og overvej, om det ændrer ved jeres svar i øvelse A.

Diskutér hvordan I vurderer, om gevinster er "NOGET VÆRD": Er det kun gevinster, som er penge værd? Eller kan gevinster være noget værd på andre måder?

2.2 Gambling i reklamer

I grupper

Hver gruppe udvælger selv en reklame for et gamblingprodukt. Det kan være, at I kan huske, at I er stødt på en reklame i TV, i radioen eller på sociale medier (det kan f.eks. være en streamer, der åbner sponsorerede lootboxes). Find reklamen på nettet, så alle gruppemedlemmer kan se den.

Hvis det er svært at komme i tanke om en reklame, kan I tage udgangspunkt i én af disse reklamefilm, som I kan finde på YouTube:

- "Danske Spil – Oddset, Der er så meget kvinder ikke forstår"
- "Bet365 - Denmark - Everywhere - 2017/18"
- "Spil er mange ting" (Danske Spil)

Diskutér følgende spørgsmål.

Skriv jeres svar ned, så I kan fremlægge dem for en anden gruppe.

- Hvem er reklamens målgruppe? (hvor findes reklamen, og hvem kan støde på den her?)
- Bliver der anvendt et eller flere reklamekneb*? Hvis ja: Hvilken betydning har de for reklamens budskab?
- Hvordan bliver dét at gamble fremstillet i reklamen? Får man lyst til at gamble af at se/høre reklamen?
- Hvad synes I om reklamen? Begrund jeres holdning

*Typiske reklamekneb er f.eks.:

Idolkneb: Når et idol præsenterer varen, fx en fodboldspiller, en sangerinde eller en skuespiller.

Ekspertkneb: Når en ekspert/autoritet udtaler sig for at styrke produktets troværdighed. Det kunne være en tandlæge, der anbefaler en bestemt tandpasta.

Udbredelseskneb: Når der refereres til en stor gruppe af mennesker, der bruger produktet. Reklamen mener, at "alle mennesker" har brug for varen.

Seksualiseringskneb: Når der bruges smukke og/eller letpåkledte mænd og kvinder i reklamen. Dette knob bruges i mange reklamer, også selvom produktet ikke har noget med sex at gøre.

Humorkneb: Når reklamen får os til at grine. Med en humorfyldt reklame føler vi os automatisk tættere på produktet og glemmer måske lidt, at reklamens formål faktisk er at få os til at købe produktet.

Gevinstkneb: Når reklamen "lover" dig en fordel ved at eje produktet.

Kilde: Alinea Dansk, Reklamer

Med støtte fra

