

Playing for free?

Elevguide till filmen



Co-funded by
the European Union

Help and advice
for consumers
in Europe
ECC-Net
European Consumer Centres Network

Spel online

På din telefon eller dator

Tänker du någonsin på vad som kan hända när du spelar spel online på din telefon eller dator? Du är på väg att titta på en film som visar situationer som kan hända när du spelar online.

Det finns inga rätt eller fel svar på de frågor som du kommer få från din lärare efter att du sett den här filmen. Försök att tänka på vad du skulle göra om något liknande hände dig.

Säg Hej! till Theo, Andreas och Anna – de ska visa vad som händer med dem när de spelade online.



Se första delen: Playing for free?

1:53 minutes

Ord du behöver kunna för att förstå del 1 av filmen:

- | | |
|----------------------|---------------|
| • Wood | Trä |
| • Buy | Köpa |
| • Bucket | Hink |
| • Designed | Designad |
| • Spend | Spendera/köpa |
| • Developers | Utvecklare |
| • Apps | App |
| • Currency | Valuta |
| • Weekly allowance | Veckopeng |
| • Downloaded | Nedladdad |
| • In-game currencies | Valuta i spel |



Co-funded by
the European Union

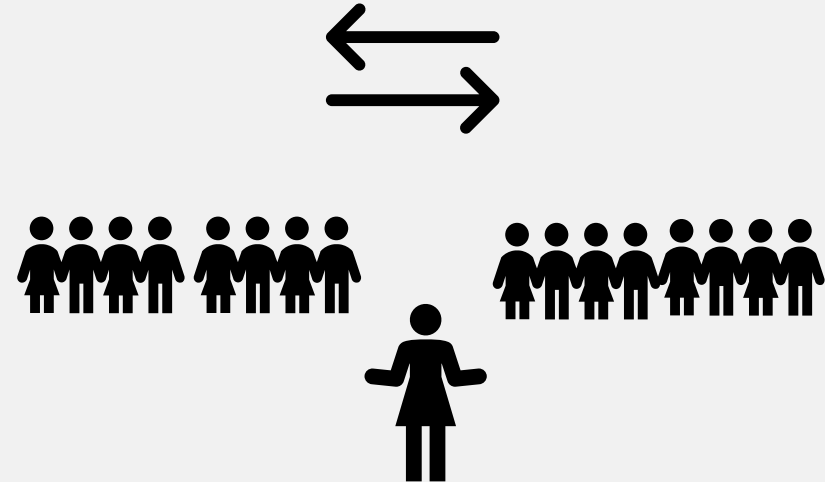
Gör ett val

Del ett

Din lärare kommer ställa några frågor. Beroende på vad du själv tycker ska du göra en del val och välja den vänstra eller högra delen av klassrummet. Försökt tänka efter varför du valde som du gjorde.

Du kommer få en fråga i taget.

1. Vad tycker du Theo ska göra? Ska han köpa de lila diamanterna?
2. Tycker du att det är okej att köpa sig fram genom ett spel?
3. Har du någonsin köpt något inuti ett spel?
 - Om du har köpt något, tyckte du det var dyrt?
 - Om du inte har köpt något, vad tycker du är mycket pengar att spendera?



Diskussion

Del ett

Se resten av del 1

Efter att du sett klart del 1 kommer klassen ha en diskussion i mindre grupper. Fundera över följande frågor:

1. Många spel är designade för att du ska spendera dina egna, riktiga, pengar. Har du spelat något där du måste spendera riktiga pengar för att komma vidare i spelet?
2. Skulle du spendera hela din veckopeng på samma sätt som Theo gjorde? Förklara varför eller varför inte.

Efter att ni diskuterat i den mindre gruppen, fundera på vad ni vill presentera och berätta för hela klassen kring er discussion.



Se andra delen: Subscription traps

1:45 minutes

Ord du behöver kunna för att förstå del 2 av filmen:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Getting trapped | Fastna |
| • Subscriptions | Prenumeration |
| • Repeated payments | Upprepade betalningar |
| • Browsing | Surfa |
| • Advertisement | Reklam |
| • Popped up | Dök upp |
| • Downloaded | Laddade ned |
| • App | App |
| • Payment card | Betalkort |
| • Validate | Bekräfta |
| • Free trial period | Gratis testperiod |
| • Bank account | Bankkonto |
| • Signing up | Anmäla sig |
| • Terms and conditions | Villkor |



Två och två diskussioner

Del 2

1

Se del två i Playing for free fram till paustecknet.

Nu kommer klassen att bli indelade två och två. Diskutera följande frågor under några minuter.

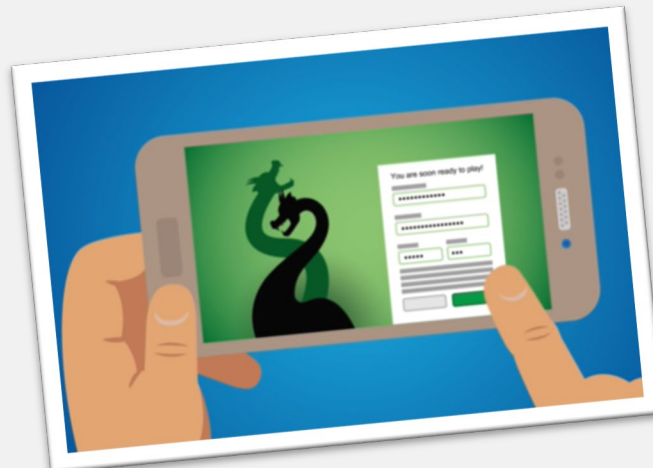
- Finns det verkligen gratis prova-på?
- Tycker du att det är rätt eller fel när företag använder sig av (dolda) prenumerationer?

Gör er redo att presentera för klassen vad ni diskuterade.

2

Nu kommer du att få se det sista av del två. Efter att du sett det ska du förbereda dig på att ha en diskussion med hela klassen runt följande frågor:

- Prenumererar du på något? Det kan till exempel vara en tidning eller ett tv-abonnemang som Netflix eller Disney eller kanske ett spel som du gillar.
- Har du någonsin erbjudits en gratis testversion av ett spel eller något annat?
- Vet du vad ett villkor (terms & conditions) innebär?



Se tredje delen: Buying a game – with what?

2:21 minutes

Ord du behöver kunna för att förstå del 3 av filmen:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| • Advertisement | Reklam |
| • Skip all the ads | Hoppa över alla annonser |
| • Connects | Ansluter |
| • Social media account | Konto på sociala medier |
| • Reinstalls | Ominstallerar |
| • Personal data | Personuppgifter |
| • Gaming company | Spelbolag |
| • Analyzing | Analysera |
| • Selling | Försäljning |



Gruppdiskussion

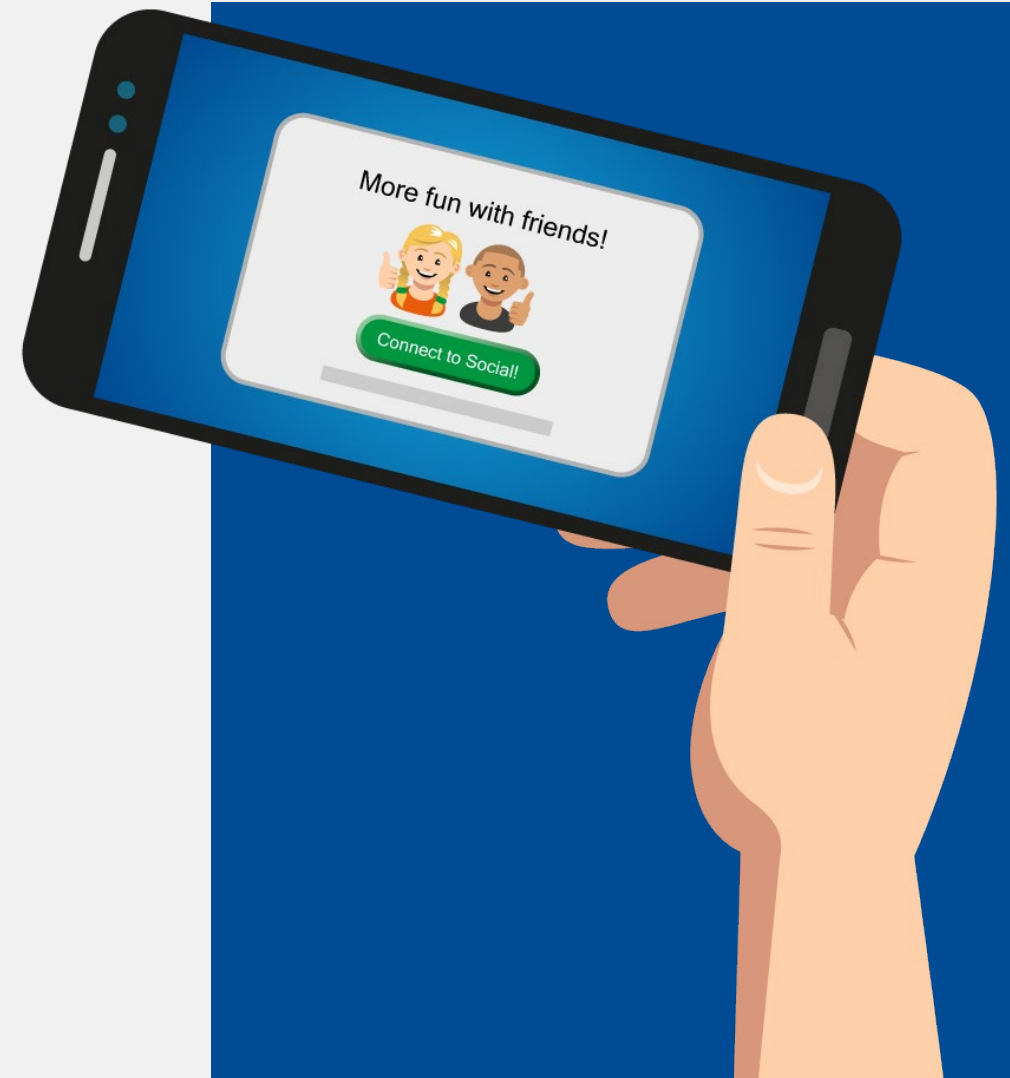
Del 3

Se den sista delen av filmen hela vägen till slutet.

Du kommer att placeras i en grupp på fyra till fem personer. Samtala i din grupp:

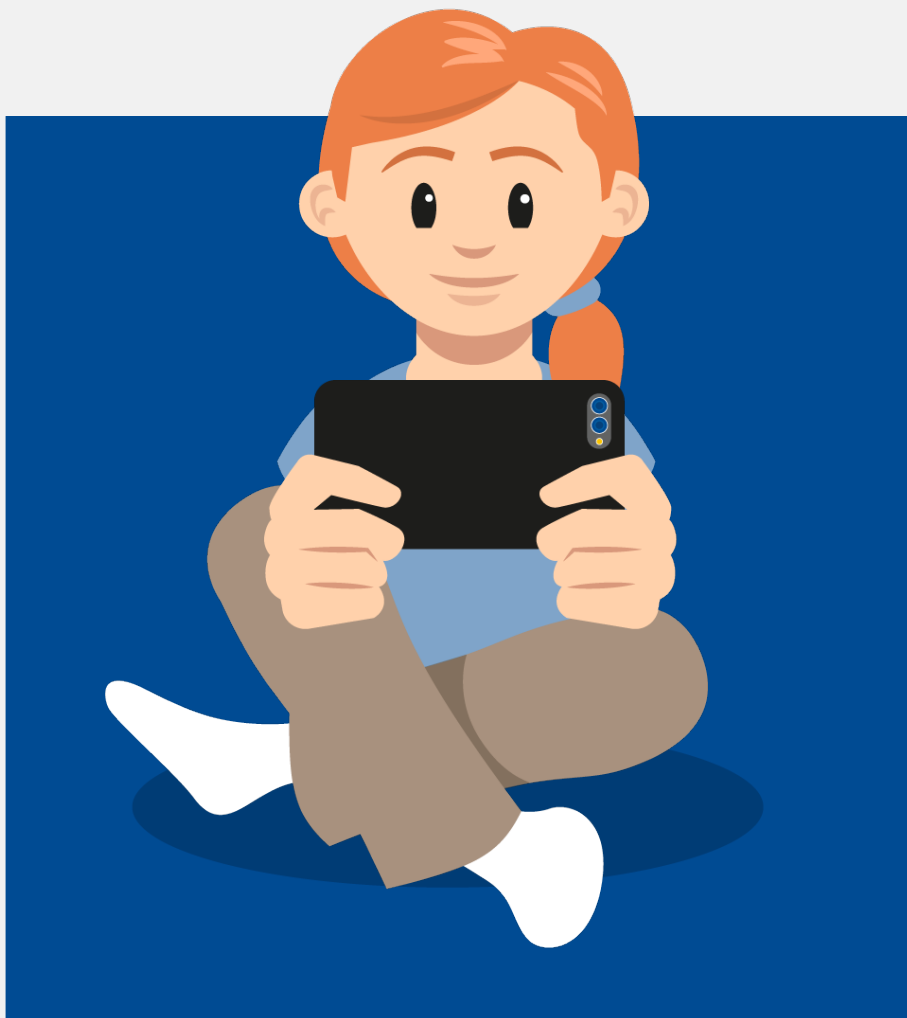
- Vad betalade Anna egentligen för spelet?
- Har du funderat på om det finns olika sätt att betala för ett spel?

Förbered dig på att presentera det du pratade om med hela klassen efter din diskussion.



Debattera i två grupper

Del 3



Klassen kommer att delas in i två grupper. De två grupperna kommer att ha två olika åsikter om det är bra eller dåligt att spendera pengar i spel. Din lärare kommer att berätta om du kommer att vara för eller emot.

1. Den första gruppen kommer att vara för att betala för spel. Du har inget emot att dela dina personuppgifter eller spendera tid på att titta på annonser. Kom med några argument för att förklara gruppens synvinkel. Varför är det bra att betala för ett spel eller dela dina data?
2. Den andra gruppen kommer att vara emot att betala för ett spel med både pengar, tid och personuppgifter. Du tycker att alla spel alltid ska vara gratis. Kom med några argument varför du aldrig ska behöva betala för ett spel på något sätt. Varför är det dåligt att betala för spel eller dela dina data?

Samtala i din grupp i några minuter. Den första gruppen kommer att börja och förklara varför det är bra att betala för ett spel på något sätt.

Efter den första gruppen förklarar den andra gruppen varför du inte ska betala för någonting i ett spel någonsin.

När båda grupperna har berättat för klassen vad de tycker kommer ni att ha en gruppdiskussion där ni försvarar gruppernas olika synvinkel.

Exit-ticket

Vad lärde du dig?

Vad lärde du dig om att spela och betala för saker online?

Följ instruktionerna från din lärare.



Hälsningar från European Consumer Centres



**Co-funded by
the European Union**

Vill du lära dig mer om ECC nätverket? Du hittar mer information på www.eccnet.eu

This presentation was funded by the European Union. The content of this presentation represents the views of the author only and it is his/her sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the European Commission and/or the European Innovation Council and Small and Medium-sized Enterprises Executive Agency (EISMEA) or any other body of the European Union. The European Commission and the Agency do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.