

MISSION



SPIL I SPIL

Udfordring: Har du nogensinde gamblet – altså satset noget af værdi i håb om at vinde en større gevinst? Skal vi vædde, om at du har?

Lootboxes fra Counter-Strike, FIFA, Apex Legends og lykkehjulene fra Hay Day og Stumble Guys, er alle eksempler på spil, der indeholder elementer, der lægger op til gambling. I Counter-Strike kan man være heldig at få en lootbox, som dog kun kan åbnes ved at bruge sine surt opsparede lomme penge på at købe en nøgle. Indholdet er tilfældigt genereret, og kan være af forskellige kvalitet, men vil i langt de fleste tilfælde være en genstand af lavere værdi, end det man havde håbet på. I Hay Day og Stumble Guys får man et dagligt såkaldt gratis *spin*. Hvis man ønsker flere spins, skal der betales med rigtige penge.

Undersøgelser viser, at når man gambler, frigives hormonet dopamin, der giver en følelse af spænding og tilfredsstillelse. Om lykkens gudinde vil det, eller hvis firkløveren eller hesteskoen har bragt dig det fornødne held, vil du, foruden gevinsten, få endnu et skud dopamin. Denne følelse af glæde kan skabe en positiv forstærkning, der motiverer til at fortsætte med at gamble.

Der, hvor gambling for alvor bliver farligt, er når man udvikler en afhængighed af det – når man ikke kan lade være med at tænke på det – simpelthen fordi hjernen er blevet afhængig af dopamin. Som voksen kan spilafhængighed have så store økonomiske konsekvenser, at man bliver nødt til at flytte fra hus og hjem, fordi man har brugt alle sine penge på at gamble.

Gambling er dog isoleret set ikke en dårlig ting, men undersøgelser viser, at en tidlig gamblingdebut øger risikoen for udvikling af spilleproblemer, og at børn og unge er særligt udsatte. Det er en kompleks verden, men en øget opmærksomhed på spillenes opbygning og på hvordan de er designet til at friste spillerne til at bruge rigtige penge, vil kunne hjælpe til, at færre børn og unge ender i spilproblemer.

Hvordan gennemskuer man adfærdsmanipulerende designs i spil?



Til jeres arbejde med jeres mission kan I bruge følgende materialer:

- Notesark til at skrive jeres opdagelser undervejs
- Video om innovationscirklen, hvis I ikke kender den
- Idébank med forslag til metoder og produkter
- Linksamling, hvor I finder links til hjemmesider og andet, som passer til netop jeres mission.

Jeres lærer ved, hvor I finder alle dokumenterne.

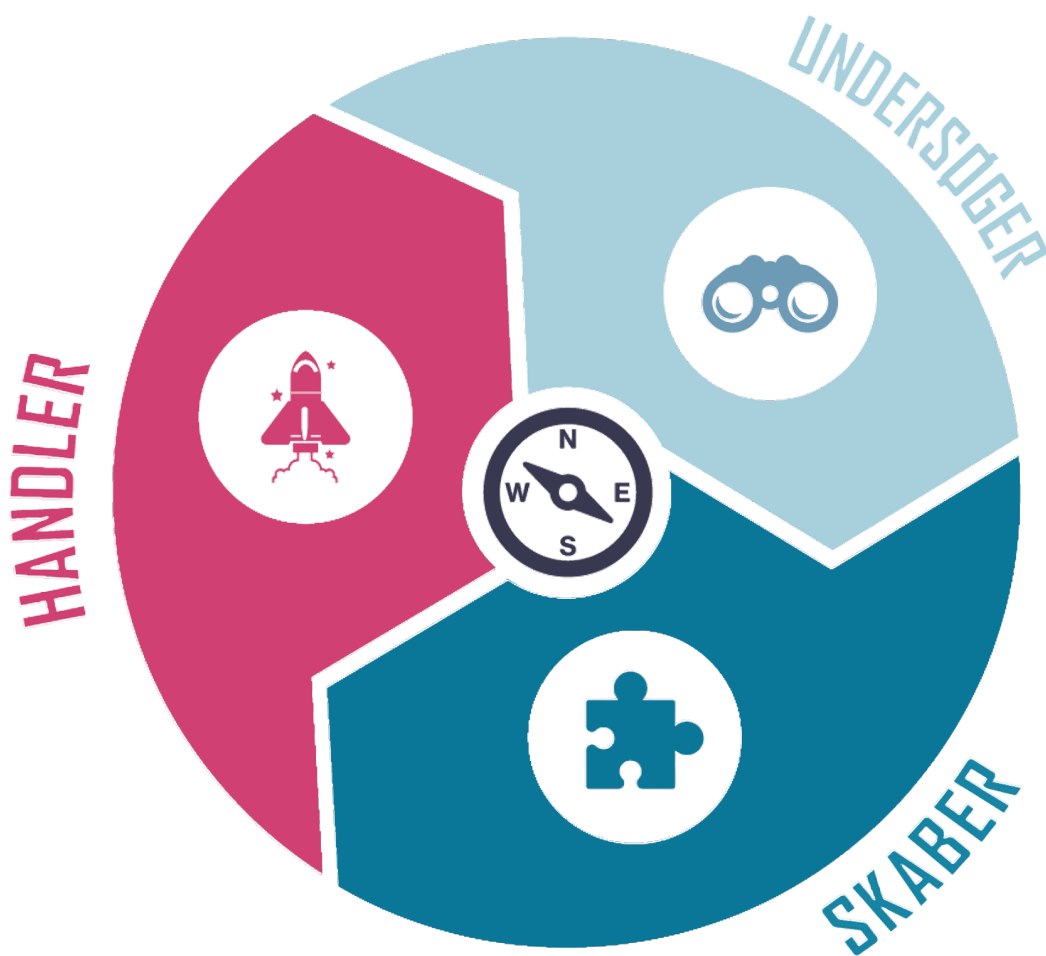
Her i missionsarket finder I en række forslag til aktiviteter, som vil guide jer godt igennem jeres arbejde med jeres mission. Undervejs vil I også møde "udvidede aktiviteter". I beslutter sammen med jeres lærer, om I skal arbejde med disse aktiviteter, eller om de skal springes over.

Rigtig god fornøjelse med jeres mission!



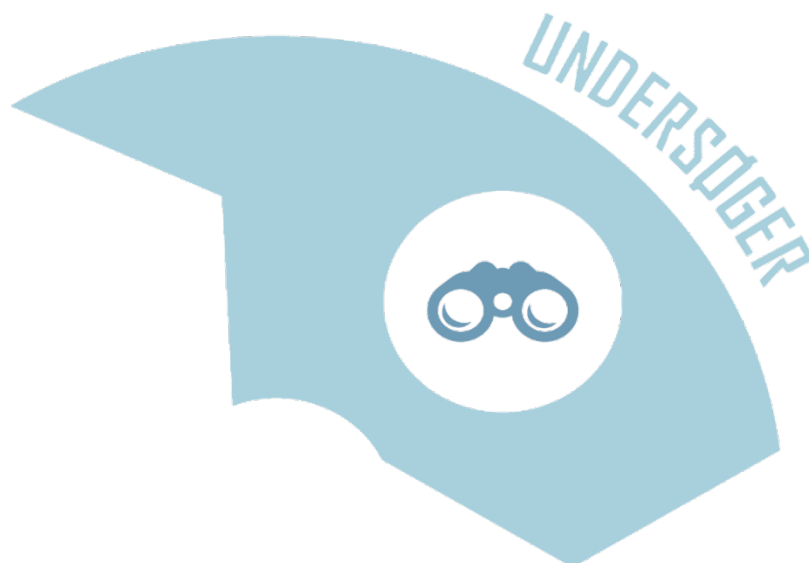
DYK NED I MISSIONEN MED BRUG AF INNOVATIONSCIRKLEN

Her ser I innovationscirklen. Den har tre faser, som hver især indeholder en række aktiviteter.



Hvis I ikke kender innovationscirklen i forvejen, har jeres lærer en lille video, som forklarer de tre faser.

UNDERSØGELSESFASEN



Denne fase handler om at undersøge jeres udfordring grundigt og finde på idéer til en løsning.

UNDERSØGELSESFASEN del 1: - hvordan kan udfordringen forstås?

HVAD VED I ALLEREDE SELV?

I kan starte med at drøfte i jeres gruppe, hvad I selv ved om jeres udfordring. Her kan I efter tur forsøge at besvare følgende spørgsmål:

1: Har du nogensinde spillet et spil, hvor du glemte alt om tid og sted, og bare spillede og spillede? Hvilket/hvilke spil var det?

2: Hvilke ting i spillet gør, at du simpelthen bare ikke kan slippe det?

3: Har du oplevet belønninger eller præmier i et spil, der var svære at få, medmindre du betalte med rigtige penge? Hvad tænker du om det?





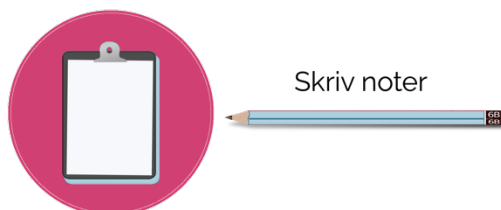
HVEM VED ELLERS NOGET?

For at få ny viden kan I lave en liste over personer, som har en interesse i, eller som kan hjælpe jer, med jeres mission. Den type personer kaldes "interessenter". Interessenter til jeres mission kan for eksempel være:

- Spiludviklere,
- Forældre,
- jeres It-vejleder på skolen,
- Medierådet for Børn og Unge,
- Red Barnet,
- Børns Vilkår,
- Center for Ludomani.



Kig på listen og overvej, hvem I synes er vigtigst i forhold til jeres projekt. I kan også forsøge, om I kan finde på andre interessenter, der ikke står på listen. I kan bruge jeres notesark til at lave jeres egen liste over de interessenter, I har valgt.



INDHENT VIDEN FRA JERES INTERESSETER

Når I har lavet jeres egen liste, kan I overveje, om I vil lave en spørgeskemaundersøgelse eller måske interviewe en eller flere af de interessenter, I har fundet frem til.

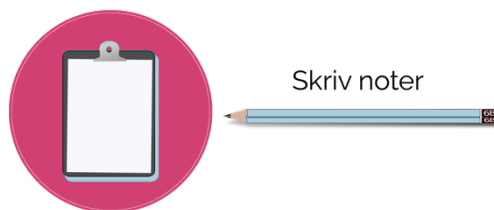


Nedenfor ser I en række idéer til spørgsmål. Husk jeres mission er:

Hvordan gennemskuer man adfærdsmanipulerende designs i spil?

- Hvad betyder *adfærdsmanipulerende*?
- Hvad vil det sige at være spilafhængig? Er det det samme som det at lide af ludomani? Hvorfor/hvorfor ikke
- Tror du, nogle spil er lavet specielt, så du bliver ved med at spille dem hele tiden? Hvorfor skulle nogen gøre det?
- Hvilke mekanismer benyttes der til at få os til at spille/blive ved med at spille?
- Er "køb i app" et problem? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Ville du foretrække, at spil altid kostede penge, men til gengæld ikke gav mulighed for "køb i app"?
- Hvilken forretningsmodel er mon bedst for spiludviklerne? Hvordan tjener de bedst penge?
- Tror du, nogle spil er lavet ved at tænke på, hvordan vores hjerne fungerer? Kan det påvirke, hvordan du reagerer på spil?

Find gerne selv på flere spørgsmål. Tænk også over, hvilke spørgsmål, der passer til hvilke interessenter. I kan skrive de spørgsmål, I vil bruge, i jeres notesark.



HVAD VED NETTET?:

I kan finde masser af viden på nettet, som I kan bruge til at forstå jeres udfordring endnu bedre. Jeres lærer har en oversigt over links til materialer, som er gode til lige netop jeres mission. Det kan være et godt sted at starte.



Undersøg nettet



Når I undersøger nettet, kan det være en god idé at skrive noter undervejs på en systematisk måde, så I kan huske, hvad I læser, og hvorhenne. I jeres notesark kan I finde et forslag til, hvordan I kan skrive gode noter til jeres undersøgelser på nettet.



Skriv noter

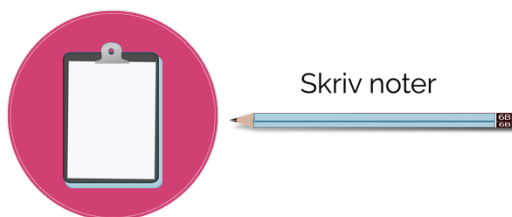


UDVIDET AKTIVITET: TV-UDSENDELSER

Dette er en ekstra aktivitet, hvis I har tid, hvor I kan se en eller flere TV-udsendelser for at få mere viden om jeres udfordring. Jeres lærer har en oversigt over, hvilke udsendelser, der kan være gode til lige netop jeres mission.



På samme måde som med undersøgelser på nettet kan det være en god idé at skrive noter til de ting, I opdager undervejs, så I kan huske præcis, hvor I fandt dem. I notesarket kan I finde et forslag til, hvordan I kan lave gode noter til TV-udsendelser.



UNDERSØGELSESFASEN del 2: - hvordan kan missionen løses?

Når I har en grundig forståelse af jeres mission, kan I gå videre til den anden del af undersøgelsesfasen. Her handler det om at undersøge, hvordan jeres udfordring kan løses.

IDÉGENERING

I kan bruge forskellige teknikker til at få så mange idéer som muligt til løsninger.

En enkelt lille øvelse er, at hver person i gruppen siger en løsning efter tur, indtil I ikke kan finde på flere forskellige. I kan skrive jeres idéer ind i jeres notesark:



I kan også bruge idébanken i denne aktivitet. Jeres lærer ved, hvor I finder den. I idébanken finder I forslag til andre metoder til at få mange idéer. I kan også finde forslag til forskellige produkter, der måske kan bruges til at løse jeres udfordring.

VALG AF IDÉ

Når I har fundet frem til en række forskellige idéer, kan I vurdere dem hver især for at finde frem til den bedste. Husk jeres mission er:

Hvordan gennemskuer man adfærdsmanipulerende designs i spil?

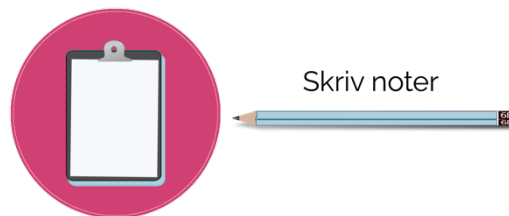


I kan for eksempel overveje:

- Hvilken idé, der er den sjoveste for målgruppen? (børn og unge mellem 10-16)
- Hvilken idé, der bedst kan formidle den viden, I har?
- Om der er idéer, der slet ikke kan lade sig gøre?

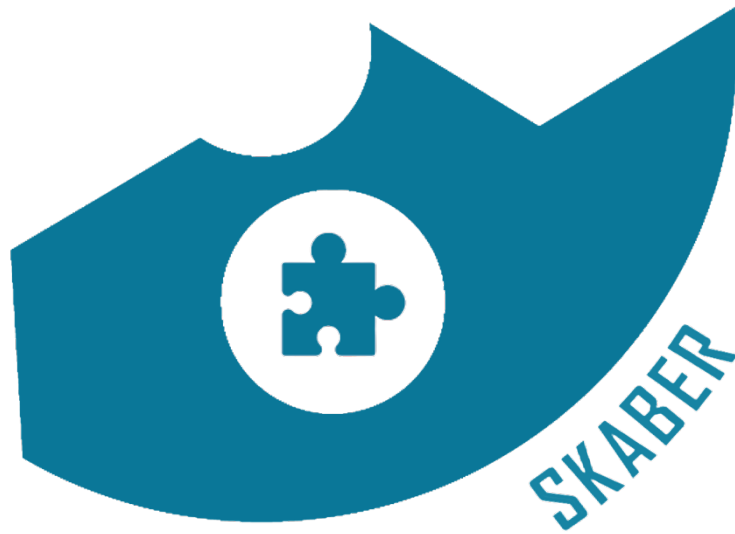


Den type overvejelser kaldes vurderingskriterier. Find gerne selv på flere eller andre kriterier, som I kan bruge til at udvælge en idé. I kan skrive jeres vurderingskriterier ind i jeres notesark:



Når I har valgt en idé, som I vil arbejde videre med, kan I gå videre til næste fase.

DESIGN- OG KONSTRUKTIONSFASEN



Denne fase handler om først at designe og bagefter konstruere jeres løsning.

DESIGN- OG KONSTRUKTIONSFASEN, del 1:

- Udform idé

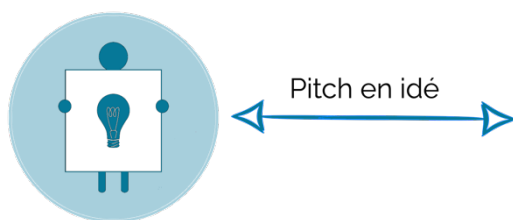
LØSE SKITSER OG MOCKUPS

I kan starte med at kigge på jeres idé og eksperimentere med forskellige måder, den kan se ud på. Her kan I for eksempel lave forskellige løse skitser eller bygge mockups. En mockup er en hurtig fysisk model af en idé, som kan laves i pap, karton eller andre materialer, som giver mening i forhold til jeres idé.



Formålet med denne aktivitet er at lave mange forskellige udkast hurtigt. Måske kan I også finde nogen at pitche jeres foreløbige design til. Et pitch er en ultrakort præsentation af noget. Ved at pitche jeres idé til nogen undervejs kan I få værdifuld feedback, som I kan bruge, inden I lægger jer fast på jeres design-idé.



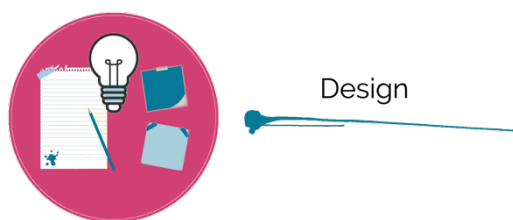


DESIGN MED DETALJER:

Når I har jeres overordnede design-idé på plads, kan I diskutere, hvad I kan ændre, for at jeres skitse eller mockup endnu bedre viser jeres idé

I kan derefter forbedre jeres skitse eller mockup med forskellige detaljer.

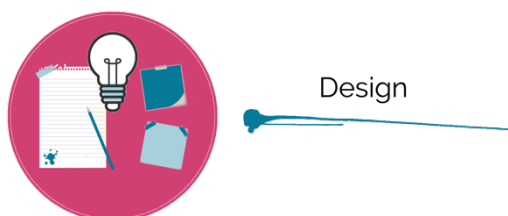
I kan også sammen med jeres lærer beslutte, om I skal gå videre til den udvidede aktivitet, hvor I kan lave en forbedret version eller måske præsentere jeres idé på en helt anden måde.



UDVIDET AKTIVITET: DESIGN MED DETALJER

Afhængig af jeres idé kan I her lave en målfast arbejdstegning, hvis I har arbejdet med en mockup, eller I kan lave en rentegnet skitse, hvor I har taget beslutninger om farver, størrelser, former eller andet, som er relevant.

Det kan også være et storyboard med manus, hvis I ønsker at lave en film, en plan for lydspor, hvis I ønsker at lave en podcast eller en anden måde at vise jeres idé i detaljer på.



HVAD SYNES ANDRE?

Når I har lavet et detaljeret design, kan I spørge andre om deres mening. Måske har de gode forslag til noget, I ikke selv har tænkt på, eller måske er der noget, de ikke helt forstår, som I kan forbedre, inden I går videre.

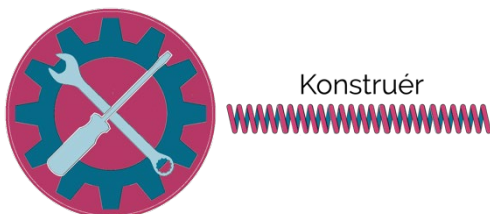


DESIGN- OG KONSTRUKTIONSFASEN, del 2:

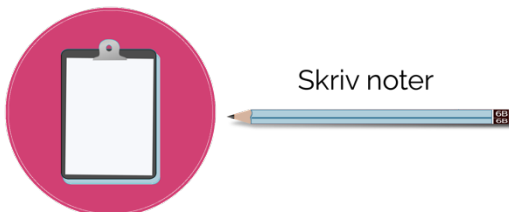
- udfør idé

SKAB PROTOTYPE ELLER PRODUKT

I kan bruge jeres detaljerede designs til at lave det endelige produkt. Hvis jeres idé er for svær at lave rigtigt, kan I i stedet lave en prototype. En prototype er en model, der så præcist som muligt viser, hvordan det færdige produkt ser ud og virker.



Det kan være, at I undervejs får lyst til at lave om på nogle af jeres designvalg eller får nye idéer til udformningen. Det er helt i orden, så længe I kan forklare hvorfor. Det kan være en god idé at skrive ned, hvilke ændringer I laver. Det kan I gøre i jeres notesark.



HANDLEFASEN



Denne fase handler om at evaluere jeres endelige produkt og gøre noget med det, så andre får kendskab til det.

HANDLEFASEN, del 1:

- Hvordan kan produktet evalueres?

EVALUERING:

I kan bede en anden gruppe eller andre elever fra skolen om at give jer feedback. Det kan være gennem en styret samtale, hvor I spørger om deres mening i forhold til bestemte ting ved jeres produkt.

I kan også lave et skema, hvor andre kan vurdere jeres produkt på en skala fra 1 - 5 ud fra forskellige kriterier.

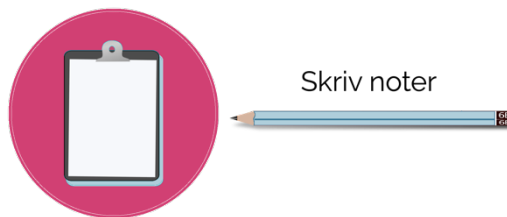




Uanset om I vælger en samtale eller et skema, kan I for eksempel spørge om:

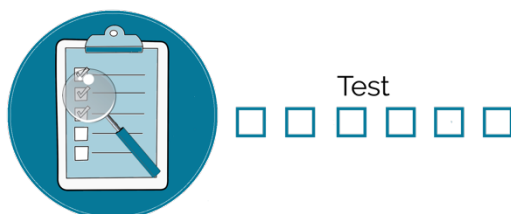
- hvad de synes om designet?
- hvor relevant jeres løsning er for dem?
- hvor meget ny viden, de har fået?
- noget helt andet, som passer til jeres produkt.

I kan bruge jeres notesark til at notere, hvordan I vil evaluere jeres produkt, og hvilke spørgsmål I gerne vil have svar på. I kan også notere den feedback, I får.



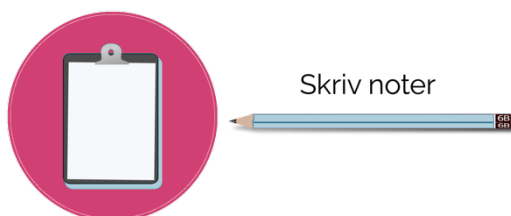
UDVIDET AKTIVITET: BRUGERTESTS

Hvis jeres produkt egner sig til det, kan I sammen med jeres lærer beslutte at afprøve det i virkeligheden for at teste, om det virker, som I har tænkt. Den form for undersøgelse kaldes for brugertest. Der er mange måder at lave brugertest på. Hvis det er et digitalt produkt, kan I lade forskellige personer afprøve det og observere, om det er nemt for dem at bruge, og hvis det for eksempel er en app eller en hjemmeside, kan I oven i købet bede dem om at finde frem til helt bestemte informationer.



Det kan også være, at I har lavet et fysisk produkt. Så kan I observere, om det fanger andres opmærksomhed. Bagefter kan I spørge dem om, hvad de har fået ud af at se eller interagere med jeres produkt.

Tænk gerne over, hvordan det er allerbedst at teste lige netop jeres produkt. I kan skrive jeres valg i jeres notesark.



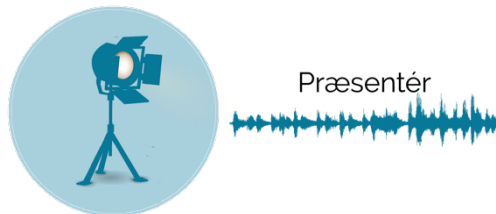
HANDLEFASEN, del 2:

- Hvordan kan produktet præsenteres?

PRÆSENTATION: AFSLUTNING AF JERES MISSION

En måde at dele jeres løsning på med andre er gennem en præsentation. Når I arbejder med jeres præsentation, kan I for eksempel fortælle om:

- Jeres mission
- Jeres designproces fra den første idé til den færdige løsning
- Jeres tanker om, hvordan jeres produkt kan løse jeres mission
- Hvordan andre har evalueret jeres løsning
- Jeres erfaringer fra jeres brugertest, hvis I har lavet sådan en



Tillykke! I har nu gennemført jeres mission. Vi håber, at I og jeres klassekammerater har fået en masse ny viden, som gør, at I bedre kan gennemskue adfærdsmanipulerende designs i spil.