

Lek krever (hardt) arbeid

Kristine Ask

NKUL – 11.05.17



Plan

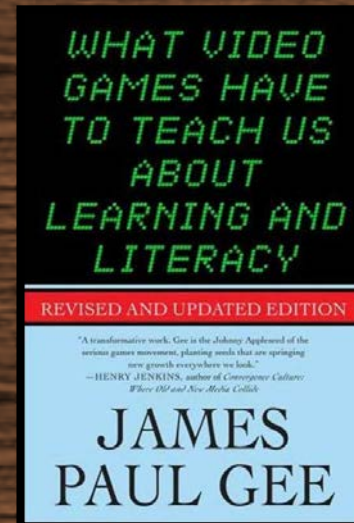
Agenda

- Åpning: Lek – bare moro?
- Lek og læring - i og rundt spill
- Ludisk arbeid: Funn fra et PhD prosjekt om WoW

Mål

- Øve en kritisk tilnærming til lek, der lek forstås som mangfoldig
- Identifisere prosesser rundt nødvendige for lek (og følgelig lærin), men som ikke er lek (aka ludisk arbeid)

KRISTINE ASK, PHD



**Førsteamenuensis, Institutt for
Tverrfaglige Kulturstudier**

kristine.ask@ntnu.no

@kristineask

Forskningsinteresser:

- Internettkultur
- Bruk og brukere
- IKT og ulikhet
- Produksjon av kunnskap

Lek – bare moro?

Hva er lek?



**Chocomel
Experiment:
Water
Shootout
Amsterdam**

[https://www.youtube.com/
watch?v=ZU7mN7KMHys](https://www.youtube.com/watch?v=ZU7mN7KMHys)

Lek =/= moro

- Vente på andre spillere/Transport i spillet
- Vanskelig/står fast
- Grinding
- Designendringer
- Drama
- Trakassering/seksuell trakassering
- Utbrent



Lek og læring - i og rundt spill

Hvordan lærer vi i spill?



Gå på

<https://todaysmeet.com/ludisk>

Skriv inn navn/pseuodnym

Skriv melding

1. Oppvarming: Hva er favorittspillet ditt?
2. Hvordan lærte du å spille spillet?

Jakten på spillernes hemmelighet

Forskningsspørsmål: Hva kan vi lære om forholdet mellom spill og kunnskap av ekspertspillere i onlinespillet World of Warcraft?

Metode: Etnografti, kvalitative intervju, dokumentanalyse

Teori: Teknologi og vitenskapsstudier

Case: Raiding



World of Warcraft (WoW)



World of Warcraft (WoW)

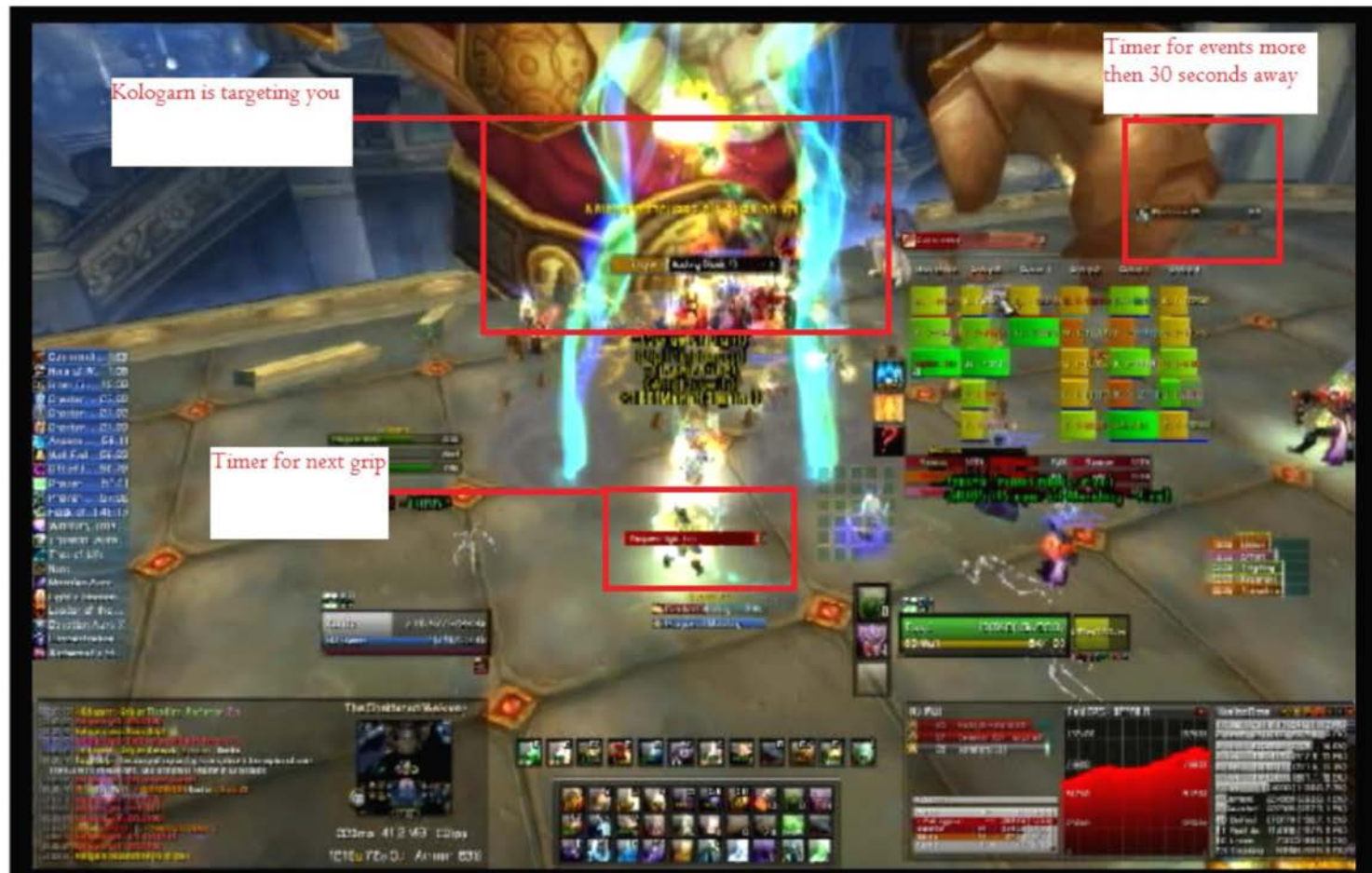


WoW og Raiding

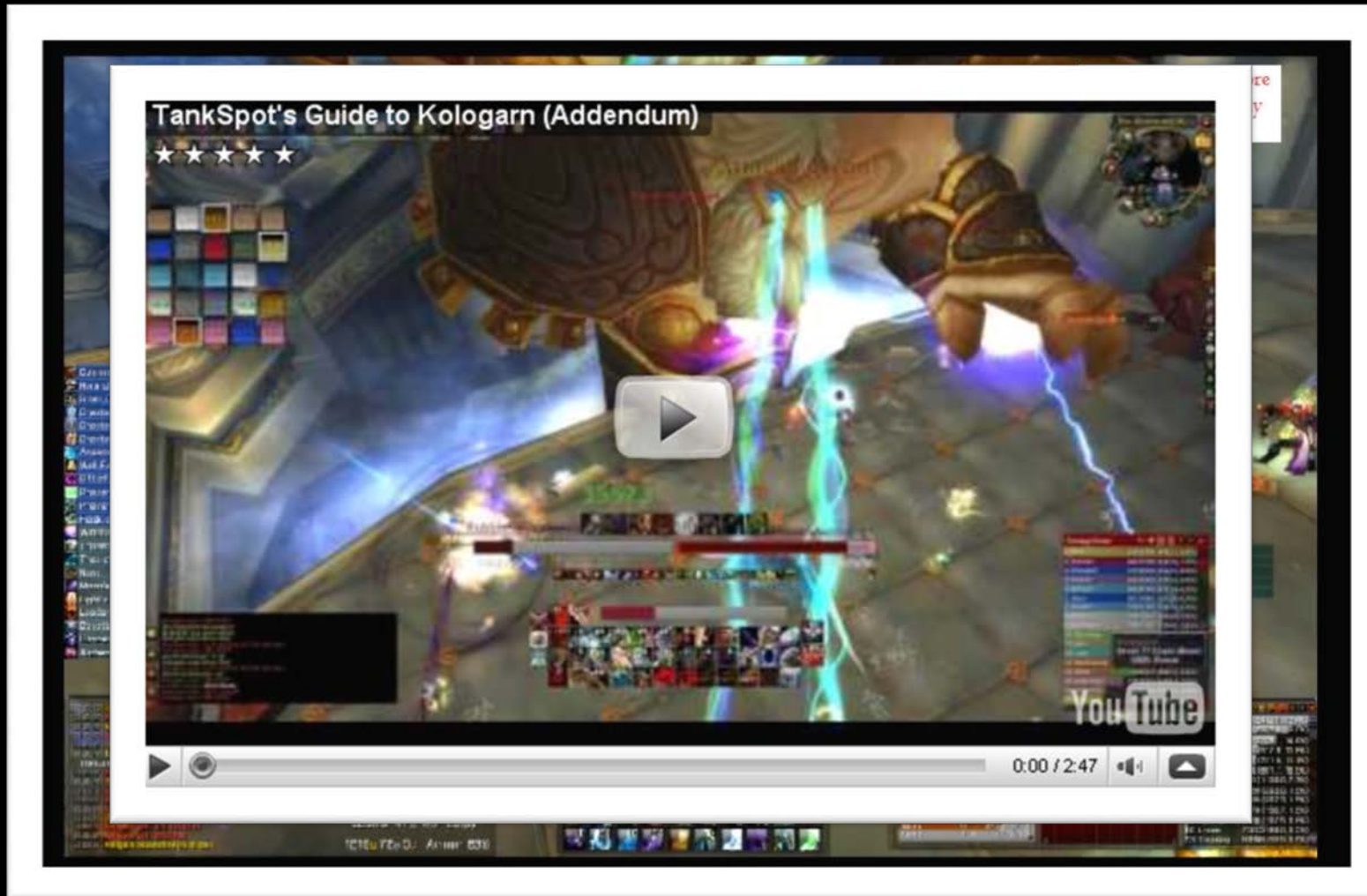
- Eksempel: Kologarn – 25 spillere
- <https://www.youtube.com/watch?v=PSkUIEvZdww>



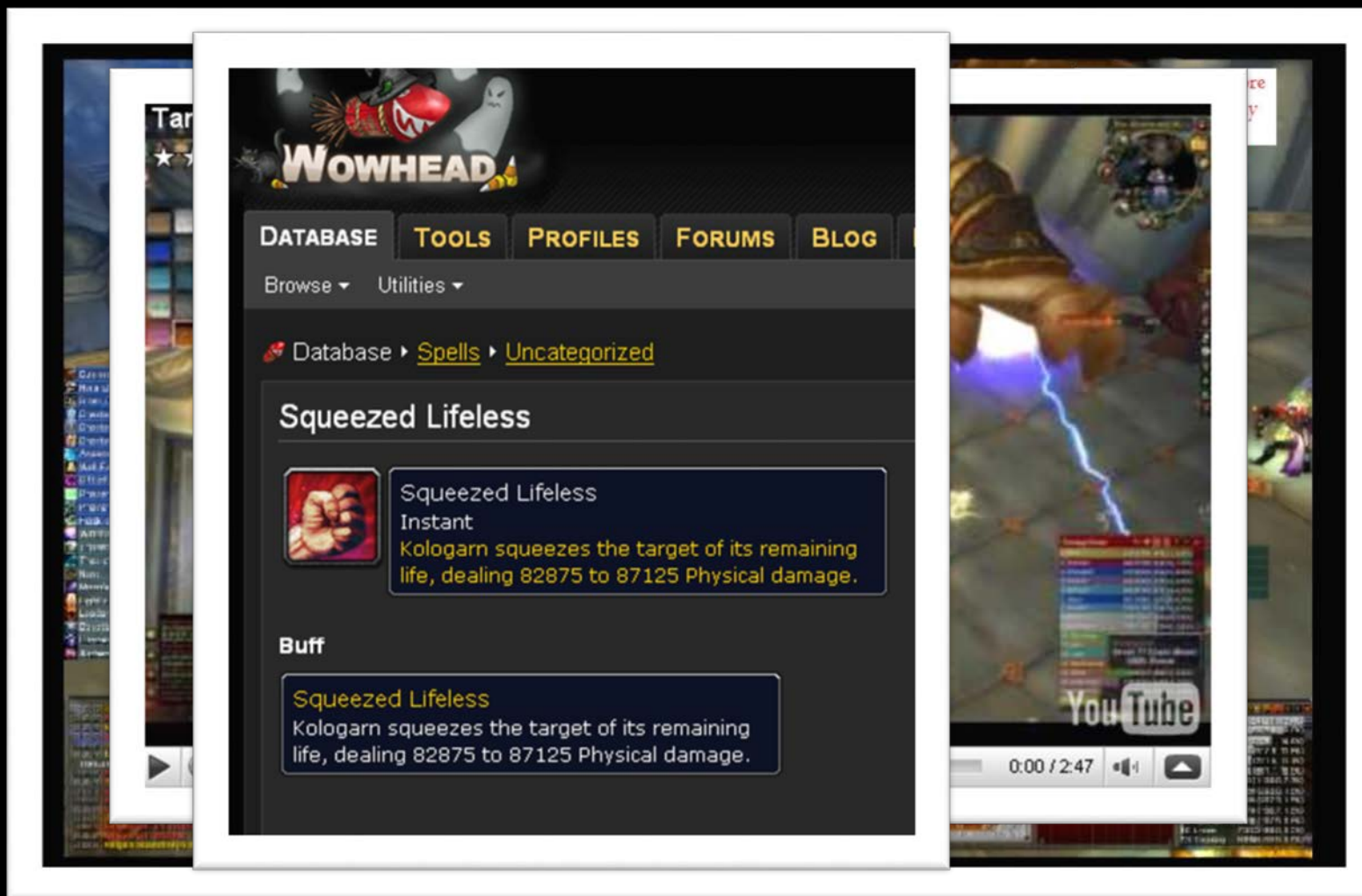
Scaffolding av egen læring



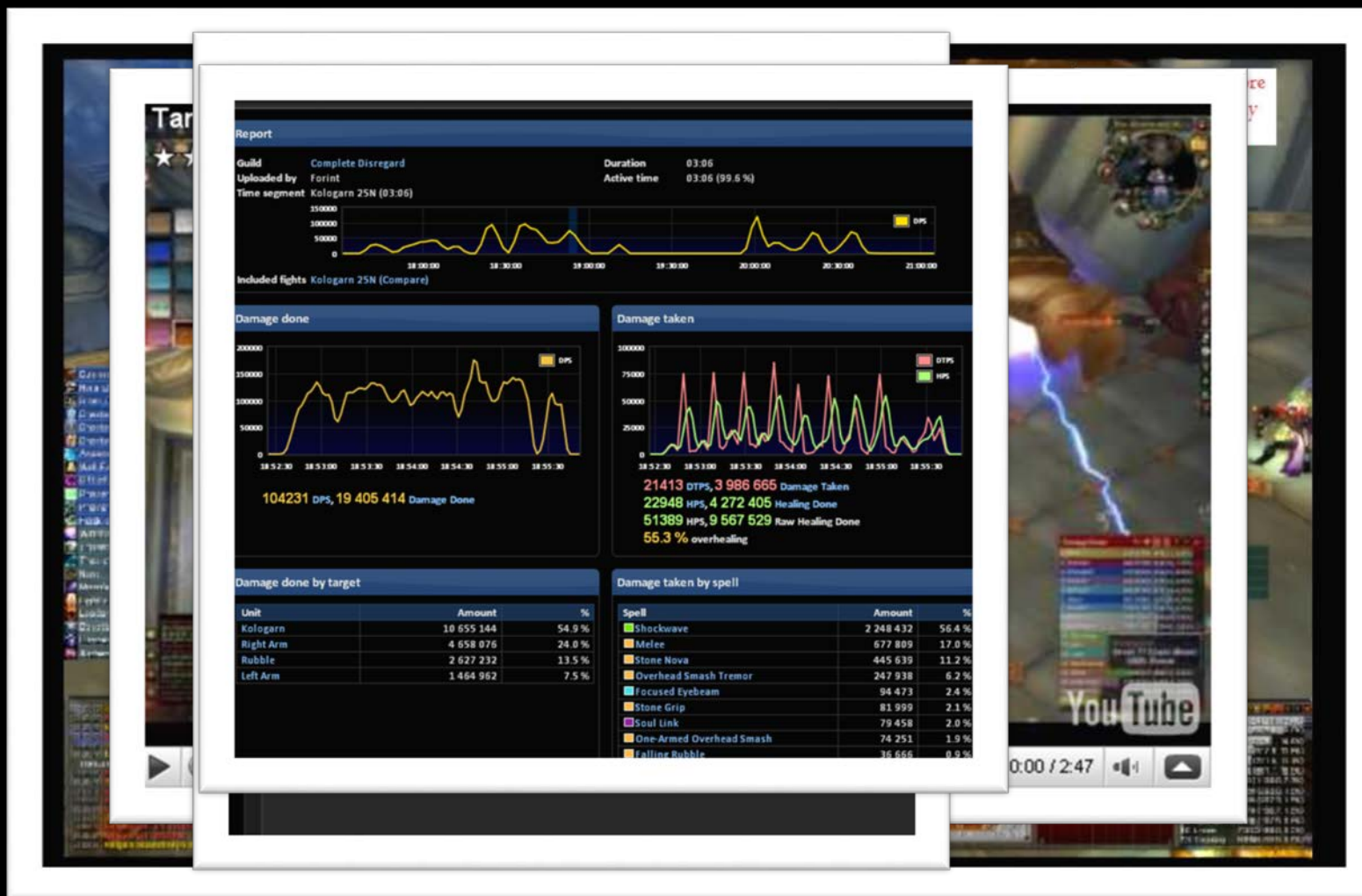
Scaffolding av egen læring



Scaffolding av egen læring



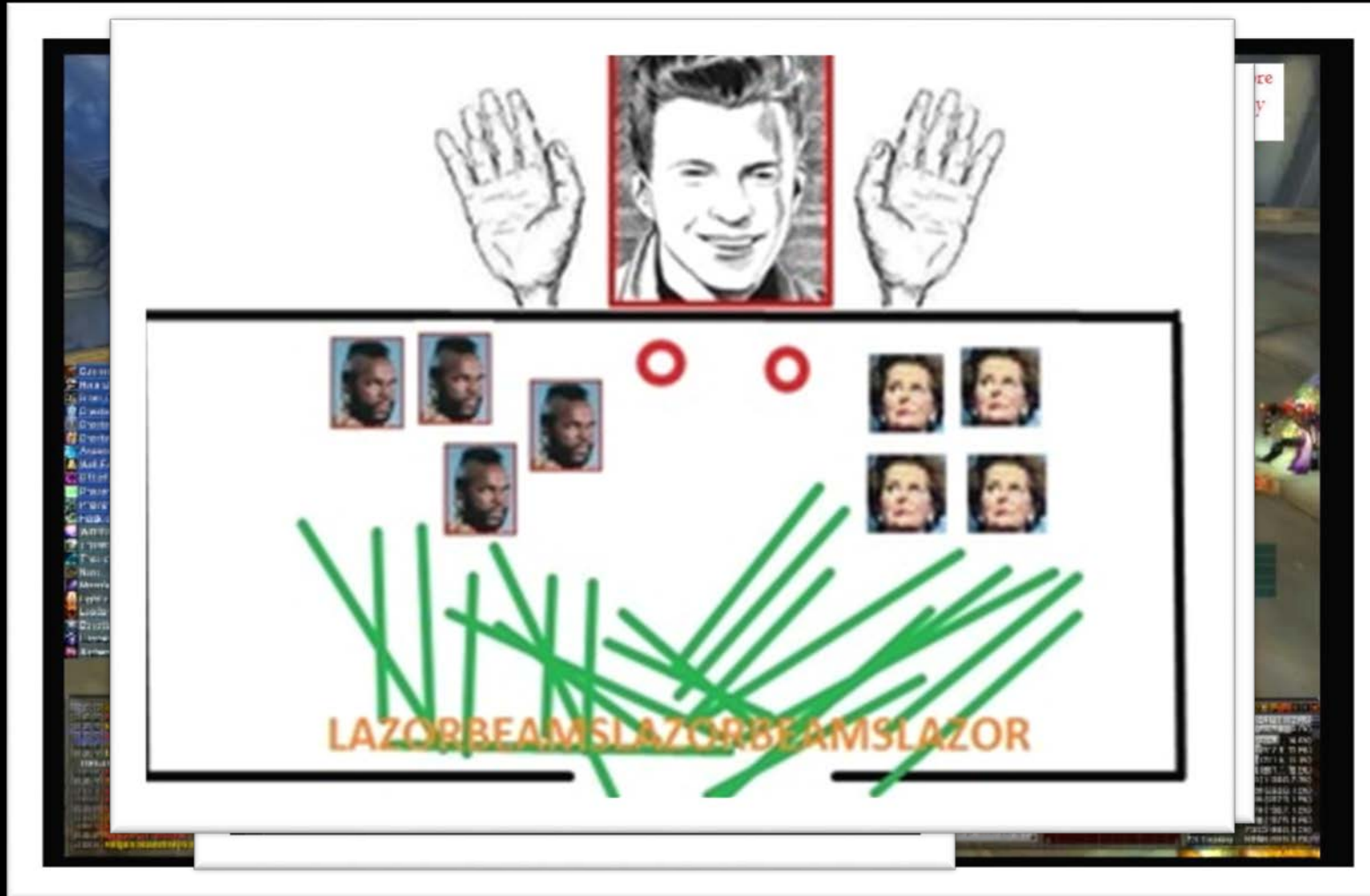
Scaffolding av egen læring



Scaffolding av egen læring



Scaffolding av egen læring



Økologi av verktøy

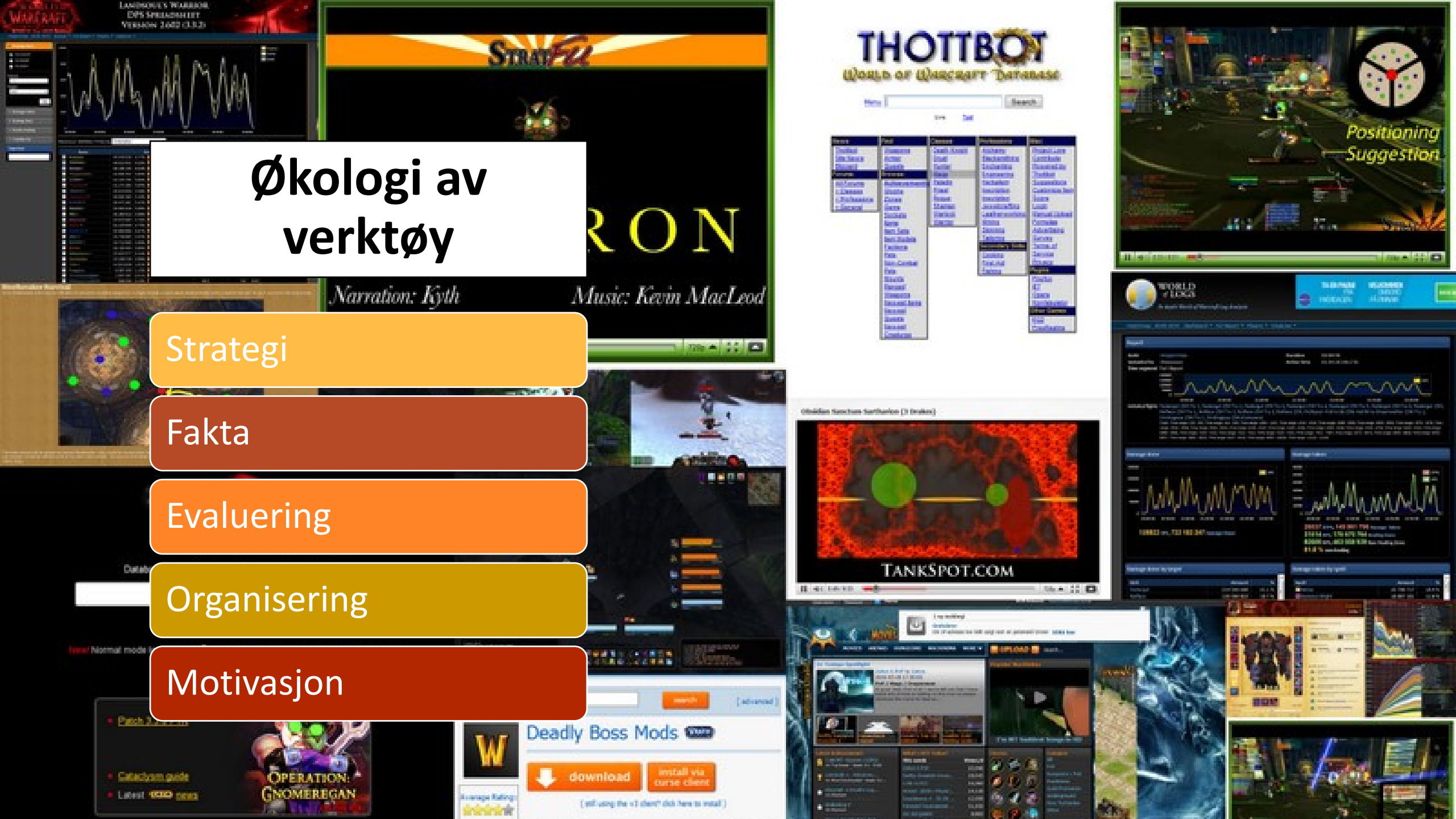
Strategi

Fakta

Evaluering

Organisering

Motivasjon



Ludisk Arbeid

Arbeid som må til for å lage lek

Ludisk Arbeid som måtte til



Identitetsarbeid
Fortolkningsarbeid
Legitimeringsarbeid
Samproduksjonsarbeid
Standardiseringsarbeid
Delingsarbeid
Konfigureringsarbeid
Domestiseringsarbeid
Balanseringsarbeid
Kontrollarbeid

Grensearbeid mellom lek og ikke-lek

Oppsummert

- Lek er ingen magisk løsning
- Lek og arbeid er overlappende kategorier
- Kompleks lek krever arbeid – både i forkant og underveis for å holde leken gående
- Dataspill er ikke selvstendige teknologier – de inngår i økologier med andre teknologier, mennesker og fellesskap
- Lek er skjørt – men kan være uendelig vakkert