



Gaming kulturer behøver (også) pædagogisk rammesætning

Viborg 10. marts 2020

Anne Mette Thorhauge

Lektor, PhD

Institut for medier, erkendelse og formidling

Københavns universitet

Barndommen er en skiftende størrelse



Det traditionelle børneliv

- Børn i flok
- Få organiserede aktiviteter
- Yngre børn lærer lege af ældre børn
- Leg foregår ude
- Legekammerater nær hjemmet

Det aktuelle børneliv

- Færre børn og færre flokke
- Flere organiserede aktiviteter
- Børn er sammen med jævnaldrende
- Legen flytter ind i boligen
- Legekammerater geografisk spredt

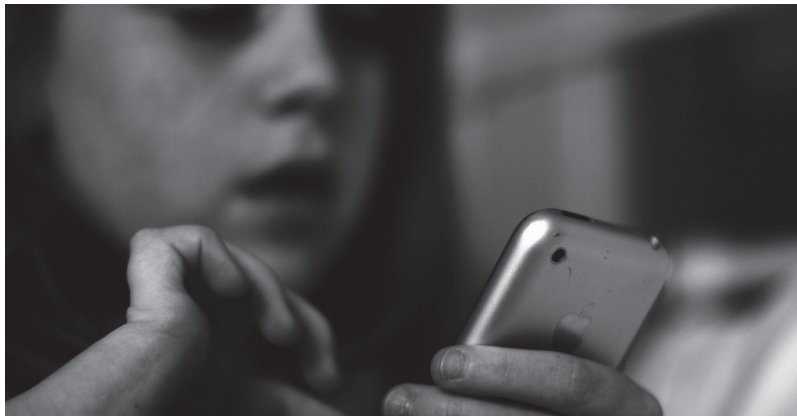
'Bedroom culture' og det moderne børneliv

'Soveværelseskultur' (Livingstone 2007)

- Børnelivet flytter ind på børneværelset
- Mediebrugen individualiseres
- Frirummene flytter online

Implikationer for børne og ungdomslivet:

- Desegmentalisering: overskridelse af tid og rum
- Kommerciel tænkning i børne- og ungdomsliv bliver mere omfattende



Computerspil og børneliv

Kommercielle
legeredskaber får større
betydning

Computerspillet er ikke
årsag til men allerhøjest et
symptom på udviklingen

Det er fortsat legen, der
sætter rammerne for
spillet, ikke omvendt



Computerspil og klassiske legefænomener

Skydespil og landskabslege

- Røvere og soldater i
Counterstrike

Virtual life og rollelege

- Far, mor og børn i
The Sims





Computerspillet som hverdagsfænomen



Computerspillet tjener forskellige formål i hverdagen

Fokuseret samvær

- Kan sammenlignes med fodbold eller skak
- Computerspillet som en måde at hænge ud med andre på

Individuel adspredelse

- Kan sammenlignes med bøger eller tv
- Computerspillet som en måde at søge et individuelt frirum på



Spillet i hverdagen

Individuel adspredelse (non-kompetitivt solospil):

...til svømning skulle man være den bedste, og i skolen skulle man være den bedste, og så var det bare meget rart at komme herhjem bare for at hygge lidt og sådan noget der...

Hobby og samleobjekt (holdspil + solospil)

...Så hvis du ser her, så er det den her udgave, en Gameboy Advanced XP, og så er det en Tribal, og det er fordi, det er det her mønster eller hvad man skal kalde det. Og så den, der kommer bagefter, så har vi en pink en, eller lyserød, og det er så Nintendo S Light. Jeg har også den originale Nintendo DS...

Måde at opretholde venskaber på (kompetitivt holdspil)

...Jeg har spillet rigtig meget med mine gamle venner på min gamle skole, og dem spiller jeg stadig med...



Bekymringerne om spillene

Den gamle:
vold i spil

Den aktuelle:
spilafhængighed

Den voksende:
Nye forretningsmodeller
Kommercialisering af leg og samvær



Vold i computerspil



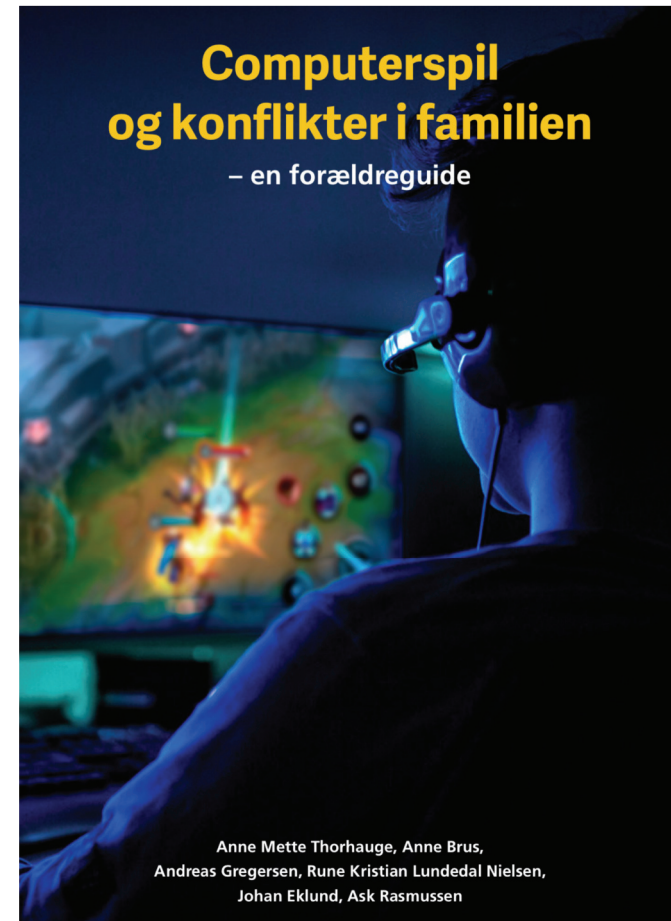
Afhængighed?

Dominerende perspektiver

- Neurofysiologi: Udløsning af dopamin i hjernen (baseret på forsøg med mus)
- Psykologi: afhængighedsdiagnose bygget over gambling-diagnosen

Alternative perspektiver

- Generationskonflikt og fejlslagne familiepraksisser
- Rollekonflikter og teenageres work/life balance
- Livskrise ved overgang til voksenlivet



Nye forretningsmodeller i online spil



Nye forretningsmodeller i online spil

Game type	Primary Revenue	Pricing	Design emphasis	Relationship emphasis
Boxed games	Retail	Single price	Attractiveness, lot of initial content	Acquisition
Game as continuous service	Subscriptions	Time-based pricing	Long term engagement	Retention
Free-to-play / Social games	Virtual good sales, in-game advertising	Microtransactions	Virality, incentivising game mechanics	Acquisition, retention, monetisations

Hamari & Järvinen 2011



Eksempler på spilmekanikker

Anskaffelse

- 'Hire a friend'
- 'Friends as neighbours'

Fastholdelse

- Strategisk belønning
- Sociale netværk



Monetarisering

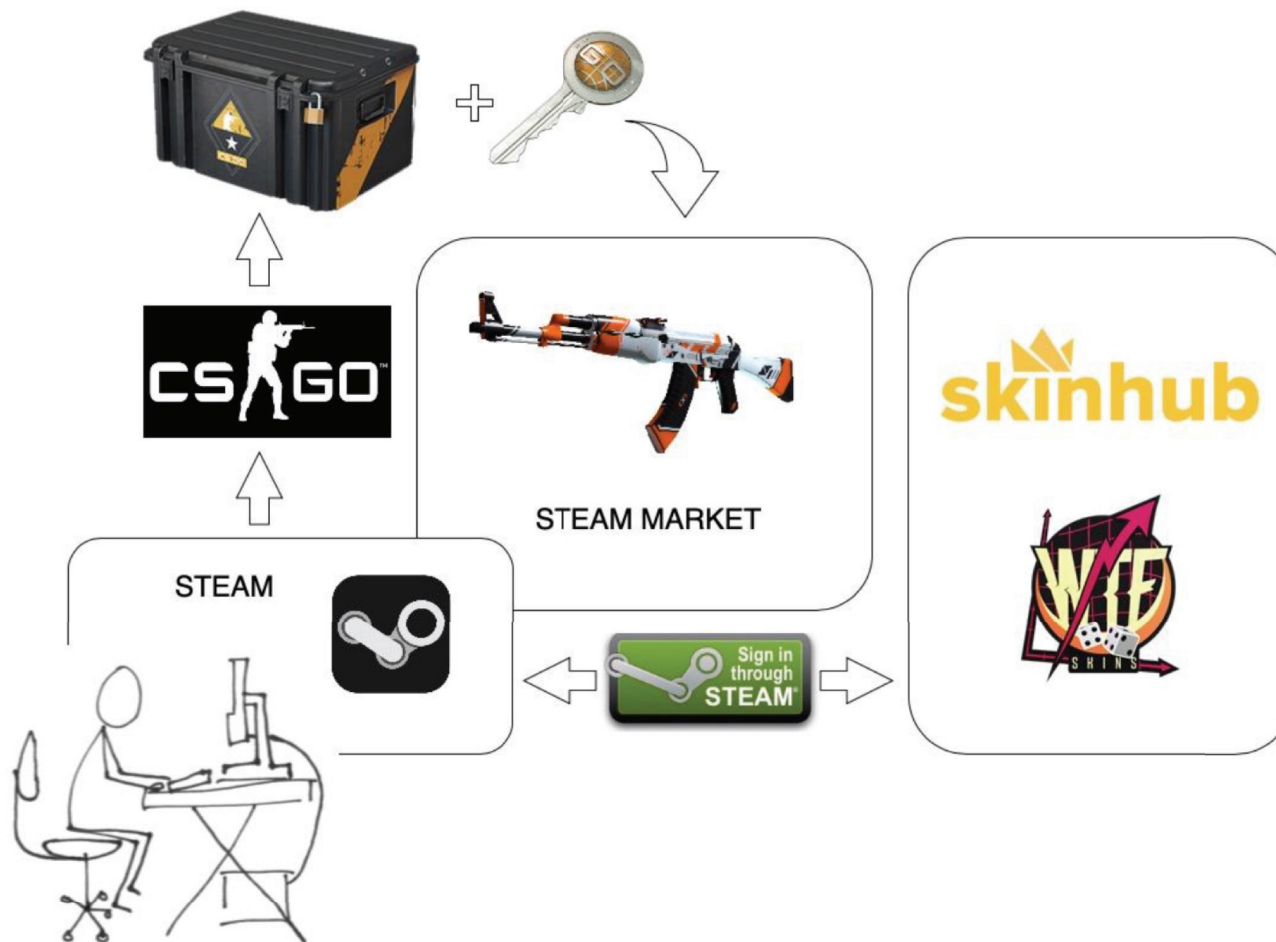
- Dobbelte møntfødder
- 'Kunstige forhindringer'
- Loot boxes



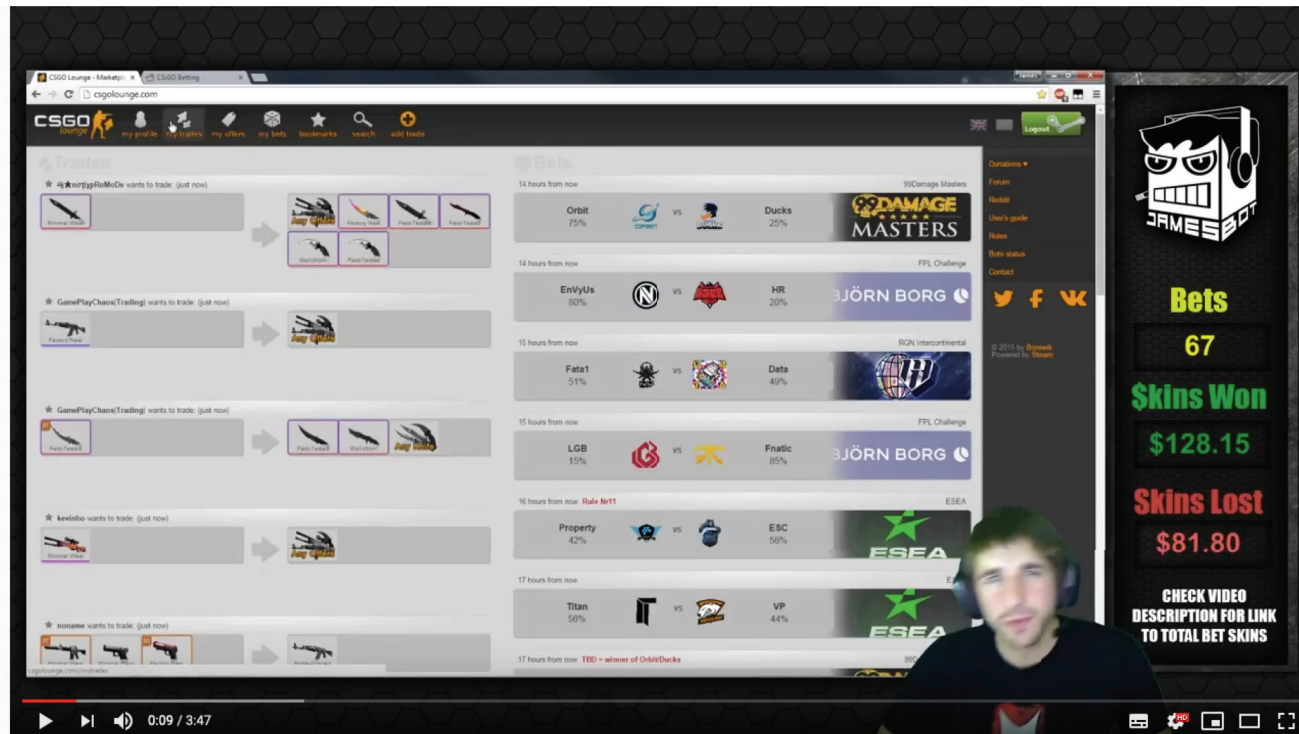
Fortnites forretningsmodel



Steams platformsøkonomi



Hvad med youtube?



The video content displays the CSGO Lounge website, which features various betting odds and skins. The interface includes a navigation bar with links like 'my profile', 'my stats', 'my offers', 'my bets', 'bookmarks', 'search', and 'add trade'. The main content area shows several betting markets with odds and skins. A streamer's face is visible in the bottom right corner of the video frame.

CSGO SKIN BETTING EP 7 - 100 SUB GIVEAWAY!!!

1.972 visninger • 10. feb. 2015

GoJamesbotGo
2.850 abonnenter

Hey guys, to celebrate breaking 100 subs, I'll be doing a giveaway. This Saturday at 8pm EST I will be streaming on twitch.tv/gojamesbotgo. Swing by the stream for your chance to win an AK Blue Laminate!!

ABONNER



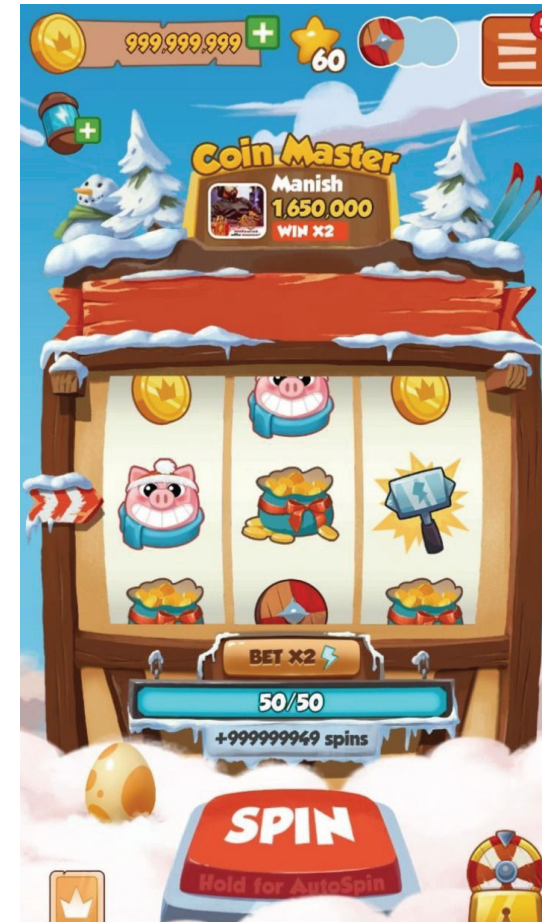
Implikationer for børn og unge

Her-og-nu:

- Lommepege-problematikker
- Upassende reklamer
- Scams og ulovlig ganbling

I et bredere perspektiv

- Varegørelse af leg og socialt samvær
- 'Gamblificering' af økonomien og den økonomiske forståelse
- En ny digital ulighed?



Pædagogisk rammesætning af gamer-kulturen

Inkluderende fællesskaber

- Pædagogisk rammesætning og tiltag mod mobning

Fra forbruger til medborger

- Lige adgang, Kritisk refleksion over forretningsmodeller

Social kapital

- Socialt netværk, bro til nye fællesskaber





Gaming kulturer behøver (også) pædagogisk rammesætning

Viborg 10. marts 2020

Anne Mette Thorhauge

Lektor, PhD

Institut for medier, erkendelse og formidling

Københavns universitet