# Abstract (English)

The act of playing digital games is a complex process of interaction between players and the hardware and software components of the game system. Scholars have previously theorized this process, as well as researched player attributes and design elements of games in an attempt to make sense of how they affect the act of play. However, there is a lack of theoretical frameworks that can account for digital gaming in the relation between different timeframes – both as a moment-to-moment interaction between game and player, *and* as a longer activity that players participate in over the course of their lives.

Approaching digital gaming from the perspective of practice theory, the project described in this dissertation develops *a general framework of digital gaming practice*, a theory of digital gaming that explains how humans develop into players over the course of multiple acts of play, and how these prior experiences help to structure their understanding and behavior in subsequent gaming situations. In developing this understanding, the project draws on the work of Pierre Bourdieu and frames players as practitioners possessing *ludic habitus* – a system of dispositions that structure their perception, appreciation, and action during acts of playing digital games. The general framework of digital gaming practice uses the concept of ludic habitus to describe the practice of digital gaming in a holistic, integrated fashion, both in its concrete manifestations (as moment-to-moment player-game interaction during an act of play) and from a diachronic perspective (as a long-term activity that changes how one understands and plays games).

The project features a novel, interdisciplinary methodological approach, which combines theoretical research, digital game design and development practices, and exploratory player studies with qualitative methods of data collection. Ludic habitus was initially defined on the basis of theory review, after which the three player studies, utilized custom digital game prototypes, focused on exploring a particular aspect of habitus – *perception*, *appreciation*, and *action*. These studies provided useful, particular insights into how a specifically *ludic* habitus functions during individual acts of playing digital games. Combined data from the studies provided empirical grounding for the general framework of digital gaming practice and for the functioning of ludic habitus therein.

By developing the general framework and the concept of ludic habitus, the project contributes to a deeper, more comprehensive understanding of digital gaming across different temporal frames, explaining how players develop into *specific kinds* of players, and how that influences how they understand and play new digital games on a moment-to-moment level. The  
framework can be applied by game scholars and designers to understand the acts of playing digital games that they are researching or designing, while ludic habitus can be used as a trait- based conceptual tool for examining and comparing players. Taken as a whole, the project sets the stage for future applications of practice theory to digital gaming, and for further research into the different aspects of a player’s relationship with the field of digital games. Furthermore, the project’s methodological approach and design practice reflections offer insights into habitus research and the relationship between processes of game design and study design in practice- based research projects, which are useful for Bourdieusian scholars in other fields as well as for those looking to integrate game design practice and game/player research.

# Resumé (Dansk)

At spille digitale spil er en kompleks interaktionsproces mellem spillere, og hardware og softwarekomponenterne i spillet. Forskere har tidligere teoretiseret denne proces, og undersøgt spillere og designelementer i spil, i et forsøg på at forstå hvordan disse påvirker det at spille – spilsituationen. Men der mangler fortsat brede og fleksible teoretiske ramme, der kan redegøre for spilsituationen – både fra et øjeblik til det næste, med fokus på de enkelte interaktioner mellem spil og spiller, men også som længere aktiviteter, som spillere løbende deltager igennem deres liv.

Med udgangspunkt i praksisteori, udvikler dette projekt et *bredt ramme for digitalspilpraksis*, en teori omhandlende det, at spille digitale spil. Teorien forklarer hvordan mennesker udvikler sig som spillere, i løbet af flere forskellige spilsituationer, og hvordan tidligere erfaringer med spil hjælper spillerne med at strukturere deres forståelse og adfærd i efterfølgende spilsituationer. I udviklingen af denne forståelse af spilpraksis bygger projektet på Pierre Bourdieus arbejde, og spillere betragtes således som aktører med et *ludisk habitus* – et system af dispositioner, der strukturerer deres *opfattelse*, *præference* og *handling*, i de konkrete spilsituationer. Rammen for spilpraksis benytter habitus-begrebet til at beskrive spilpraksissen på en holistisk og integreret måde, både i dens synkroniske manifestationer (fra et øjeblik til det næste, spiller-spil interaktioner), og fra et diakronisk perspektiv (som langtidsaktivitet, der involverer flere, løbende spilsituationer over tid).

Projektet har en ny, interdisciplinær metodisk tilgang, der kombinerer traditionel teorigennemgang, digitalt spildesign og spiludviklingspraksisser, og kvalitative, eksplorative spillerstudier. Først defineres det ludiske habitus ud fra teorigennemgangen. Derefter foretages tre spillerstudier, og disse tager udgangspunkt i prototyper særligt udviklet til projektet. De tre spillerstudier er målrettet særlige aspekter i det ludiske habitus – *opfattelse*, *præference* og *handling* –, og de bidrager hver især med nyttig viden, der skaber bedre grundforståelse for det ludiske habitus, som dette fremstår i konkrete hverdagssituationer. De tre undersøgelser, baseret på tre forskellige spilprototyper, danner således fundamentet for udviklingen af teoretiske rammen for spilpraksis.

Projektet bidrager, med både teoretiske ramme for spilpraksis og det ludiske habitus- begreb, til en bedre og bredere forståelse af spilsituationer i forskellige tidsrammer (synkronisk og diakronisk). Det forklarer hvordan spillere udvikler sig til at blive *særlige typer* af spillere, og hvordan dette påvirker måden hvorpå de forstår og spiller nye spil. Rammen kan benyttes af  
spilforskere og spildesignere, for at forstå konkrete spilsituationer, enten som disse undersøges eller udvikles. Det ludiske habitus-begreb kan bruges som et egenskabs-baseret konceptuelt værktøj, der kan bidrage til bedre (komparativ) analyse af spillere.

Som helhed danner projektet grundlag for fremtidig forskning i de forskellige aspekter af spilleres forhold med digitale spil. Derudover illustrerer projektets metode, her i særdeleshed brugen af særligt designede spilprototyper, en mulig måde hvorpå habitus-forskning kan designes. Projektet viser også hvordan forholdet mellem spildesign og undersøgelsesdesign i praksis-baserede forskningsprojekter kan struktureres. Disse indblik er relevante of brugbare for andre, der benytter Bourdieus teori, og for forskere, der ønsker at kombinere spildesign og spil/spillerforskning.