

KRISTINE ASK – AKADEMISK CV

Hans Finnes Gate 5, 7068 Trondheim | tlf: 97563531 | email: kristine.ask@ntnu.no | www.kristineask.com

BIO OG FORSKNINGSINTERESSER

Kristine Ask forsker på forholdet mellom teknologi og brukere. Hun studerer hvordan digital teknologi blir en del av hverdagen til vanlige folk, og hvordan slike forhandlinger kan føre til nye og uventede bruksområder og betydninger. Ask har en særlig interesse for hvordan teknologi inkluderer eller ekskluderer enkelte brukergrupper. Hun kombinerer internettstudier og spillstudier med perspektiv fra Vitenskap og teknologistudier. Ved hjelp av kvalitative metoder som intervju og etnografi, og teoretiske perspektiv som aktør-nettverks-teori, script og domestisering, er hun opptatt av analyser som undersøker det heterogene, komplekse, foranderlige og relasjonelle.

Brukerperspektiv –Hverdagsliv - Kvalitativt – Eksklusjon/inkludering - Medierte fellesskap

ARBEIDSERFARING OG UTDANNELSE

Førsteamanuensis, Institutt for Tverrfaglige Kulturstudier, NTNU (2016-

Universitetslektor ved Institutt for Tverrfaglige Kulturstudier, NTNU. (2014-2016)

Assistent i Join Game, ressursnettverk for dataspill (2008-2009)

Phd stipendiat ved Institutt for Tverrfaglige Kulturstudier, NTNU (2008-2016)

Tittel på avhandling: Ludic Work: Assemblages, domestications and co-productions of play

Finansiert av Humanistisk Fakultet, NTNU

Veiledere: Knut Holtan Sørensen og Vivian Anette Lagesen

Master of Arts ved Institutt for Tverrfaglige Kulturstudier, NTNU (2005-2007)

Masteroppgave: "Syntetisk entusiasme? Sosiotechniske montasjer i et online dataspill".

Veileder: Knut Holtan Sørensen

Bachelor of Arts, NTNU (2002-2005)

Fordypning: Medievitenskap, Årsemne: Sosiologi

FORSKNINGSPROSJEKT

Gamer Parents Mediating Play (GAME) (2019-)

Finansiering: SPILLFORSK

Rolle: Forsker

Language Integration Media (LIM) (2017-)

Finansiering: FINNUT Forskning og innovasjon i utdanningssektoren

Rolle: Forsker og leder for arbeidspakken Digitac

<https://www.ntnu.edu/isl/lim>

Seksuell trakassering i online dataspill (2013-2015)

Finansiering: Rådet for Anvendt Medieforskning (RAM)

Rolle: Prosjektleder og forsker

<https://spillukultur.weebly.com/>

FORSKNINGSPUBLIKASJONER

Ask, K., Spilker, H. S., & Hansen, M. (1 July). The politics of user-platform relationships: Co-scripting live-streaming on Twitch.tv. *First Monday*, 24(7). <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v24i7.9648>

- Ask, K., & Sørensen, K. H. (2019). Domesticating technology for shared success: collective enactments of World of Warcraft. *Information, Communication & Society*, 22(1), 73-88.
<http://dx.doi.org/10.1080/1369118X.2017.1355008>
- Ask, K., & Abidin, C. (2018). My life is a mess: self-deprecating relatability and collective identities in the memification of student issues. *Information, Communication & Society*, 21(6), 834-850.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1437204>
- Ask, K., & Chen, M. (2018). Alignments & Alliances: Associations of Value. Banks, J (red.) *Avatar, Assembled. The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies*. Peter Lang Publishing Group
- Spilker, H. S., Ask, K., & Hansen, M. (2018). The new practices and infrastructures of participation: how the popularity of Twitch. tv challenges old and new ideas about television viewing. *Information, Communication & Society*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1529193>
- Jaccheri, L., Wang, A., Ask, K., Petersen, S., & Brend, K. (2017, September). Women and Computer Games (Workshops and Tutorials). In 16th International Conference on Entertainment Computing (ICEC) (pp. 507-509). Springer International Publishing.
- Ask, K. (2016): *Ludic Work. Assemblages, domestications and co-productions of play*. Doktorgradsavhandling NTNU, Trondheim. Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/2418295>
- Ask, K., Svendsen, S. H. B., & Karlstrøm, H. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 23(01), 1-21. <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2016-01-03>
- Ask, K. (2016). The value of calculations: The coproduction of theorycraft and player practices. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 36(3), 190-200. <https://doi.org/10.1177/0270467617690058>
- Ask, K. & Svendsen, S.H.B (2014). Bug or feature? Seksuell trakassering i online dataspill. Rapport tilgjengelig på: https://www.academia.edu/9040572/Bug_or_feature_Seksuell_trakassering_i_online_dataspill
- Ask, K. & Antonsen, M. (2013). Harry Potter og de uløselige kontroverser. Et essay om popkultur, teknologideterminisme og et ønske om magiske løsninger. *Bøygen, Vol 1*
- Eklund, L., & Ask, K. (2013). The strenuous task of maintaining and making friends: Tensions between play and friendship in MMOs. In DiGRA 2013: DeFragging Game Studies, Atlanta Georgia, US. Tilgjengelig på: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_89.pdf
- Ask, K. (2011). Spiller du riktig?—Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 18(02), 140-157. Tilgjengelig på: <https://www.idunn.no/nmt/2011/02/art08>

ANDRE PUBLIKASJONER (ESSAY, KRONIKKER, LEDERE M.M.)

- Ask, K (2017). Den skjøre leken. Olsrud, T., Lie., J & Strøm-Olsen N. (red): *Spillmagi - Fortellinger om dataspill*. Oslo: Frekk Forlag s.34-42
- Ask, K., Antonsen, M. A., & Karlstrøm, H. (2014). The many faces of engagement. *Nordic Journal of Science and Technology Studies 2014 ;Volum 2.(2)* <https://doi.org/10.5324/njsts.v2i2.2143>
- Ask, K., Moltubakk, S. T. & Halvorsen, K (2014): Leken teknologi. *Faktafyk : om saker ungdom er opptekne av*.
- Antonsen, M., Ask, K. & Johansen, A. (2013). Making sense of Nordicness, or making Nordicness?. *Nordic Journal of Science and Technology Studies 2013 ;Volum 1.(1)* s. 3-4
<https://doi.org/10.5324/njsts.v1i1.2120>

- Ask, K. (2016). Pengene kan ødelegge Pokemon GO. *Adresseavisen* (20 juli). Tilgjengelig på: <https://www.adressa.no/meninger/2016/07/20/Pengene-kan-%C3%B8delegge-Pokemon-GO-13063839.ece>
- Ask, K. & Gossé, M. (2013). Derfor vil verden vite hva reven sier. *Bergens Tidende* (29 desember). Tilgjengelig på: <https://www.bt.no/nyheter/lokalt/i/xMpvQ/Derfor-vil-verden-vite-hva-reven-sier>
- Ask, K., Agdestein, M., & Moltubakk, S. T. (2012): Trygge jente-gamere. *Dagbladet* (14 August). Tilgjengelig på <https://www.dagbladet.no/kultur/trygge-jente-gamere/63291996>
- Ask, K. (2011) Internetts trege revolusjon? Vitenskaperne-bloggen på Forskning.no (27 september). Tilgjengelig på: <https://blogg.forskning.no/vitenskaperne/internetts-trege-revolusjon/1115249>
- Ask, K. (2011). Ikke lenger menneske på internett. Vitenskaperne-bloggen på Forskning.no (20 oktober). Tilgjengelig på: <https://blogg.forskning.no/vitenskaperne/ikke-lenger-menneske-pa-internett/1115073>
- Ask, K. (2011). Kunnskap + dataspill = sant? Vitenskaperne-bloggen på Forskning.no (8 juni) Tilgjengelig på: <https://blogg.forskning.no/vitenskaperne/kunnskap--dataspill--sant/1116050>
- Ask, K. (2011). Fiksjon og gale vitenskapsmenn. Vitenskaperne-bloggen på Forskning.no (30 mars). Tilgjengelig på: <https://blogg.forskning.no/vitenskaperne/fiksjon-og-gale-vitenskapsmenn/1116479>
- Ask, K. (2010). Når trollene sprekker. *Dagbladet*. (26. Juli)
- Ask, K. (2008). "Bruk eller misbruk?" *Klassekampen*. (28. Oktober)

KONFERANSEBIDRAG

- Ask, K. (2017, Mai). Lek krever hardt arbeid. Presentasjon på NKUL: Nasjonal konferanse om bruk av IKT i utdanning og læring. Trondheim, Norge.
- Ask, K (2015, Mars). Sexual harassment in online games. Presentasjon på CSW59/Beijing+20 (2015) Commission of the State of Women. New York, USA.
- Ask, K (2015, Juni) Sexual harassment in online video games. Presentasjon på Konferanse om hatytringer mot kvinner og jenter. Oslo, Norge.
- Ask, K (2014, November) Hvem er hardcore- og casualspilleren?. Join Game: Hvem er dataspilleren? Lillestrøm, Norge.
- Ask, K & Svendsen, S.H.B (2014, November) Fangirls, affect and strategies of inclusion in the new gaming public. Presentasjon på IR15: Boundaries and intersections. Daegu, Sør-Korea.
- Ask, K & Svendsen, S.H.B (2014, November) Sexual harassment in online games: bug or feature? Presentasjon på IR15: Boundaries and intersections. Daegu, Sør Korea.
- Ask, K. (2013, April). Domesticating play. Presentasjon på 1st Nordic STS Conference. Hell, Norge.
- Ask, K. (2013, August). "I want to major in Altair's ass" The performance of female gamer identities in a fangirl context. Presentasjon på NordMedia. Oslo, Norge.
- Ask, K. (2012, Oktober). Domesticating Play. Presentasjon på 4S. København, Danmark.
- Ask, K. & Skancke, L (2012, Oktober). Digital games in the Norwegian educational discourse. Presentasjon på 4S. København, Danmark.
- Ask, K., Chen, M., Kelly, S., & McKnight, J.C. (2012, Juni). Learning to play the boundaries of World of Warcraft. Poster session på GLS 8.0. Madison, Wisconsin.

- Ask, K. (2011, November). Power gaming, positivism and synthetic play. The effects of theorycrafting on player practices. Presentasjon på 4S. FIX IT
- Ask, K. (2011, September). Are we even playing the same game? How three different player groups have domesticated World of Warcraft. Presentasjon på Think, Design, Play. DiGRA 2011 Conference. FIX IT
- Ask, K., Karlsen, F., Chen, M., & Paul, C. (2011, September). Playing by the numbers? A panel on theorycrafting. Think, Design, Play. Panel og chair på DiGRA 2011 Conference. FIX IT
- Ask, K. (2011, Juni). Scientific play? How players remake World of Warcraft as a game of numbers. Presentasjon på Games Learning Society 7.0. Madison, Wisconsin.
- Ask, K. (2011, September). Knowing play. Presentasjon på EASST 2011: Practising science and technology, performing the social. Trento, Italia.
- Ask, K. (2010, Oktober). Playing on the edge. Presentasjon på IR 11.0 Sustainability, Participation, Action. Gøteborg, Sverige.
- Ask, K. (2010, August). Scripting players, scripting design. Presentasjon på Workshop: Role of users in changing technology and practice? Helsinki, Finland.
- Ask, K. (2010, Juni). The tools of play and knowledge. Presentasjon på Games, Learning and Society (GLS 6.0). Madison, Wisconsin.
- Ask, K. (2010, November). Vitenskapelig spilling. En introduksjon til Theorycraft. Presentasjon på JoinGame Workshop XI: "Blandet drops". Trondheim, Norge.
- Ask, K. (2010). World of Scriptcraft. The collective remaking of computergames. Presentasjon på 4S Annual Conference. Washington, DC.
- Ask, K. (2009, Mars). World of Socialcraft. Presentasjon på Norsk Kulturforums BLIKK-konferanse. Utstein, Norge.

UNDERVISNINGSERFARING

Seminarleder på emnet KULT3303 STS: Vitenskap, kommunikasjon og politikktutvikling (2014-2017)

Planlegge og lede seminar for masterstudenter. Fullstendig revidering av seminaraktiviteter med ny seminarplan når jeg tok over i 2014, og har hatt flere revideringer siden. I tillegg til faglig fokus har seminarene hatt et prosessuelt aspekt, med undervisning og aktiviteter knyttet til skriving og litteratursøk, samt relaterte fenomen som prokrastinering. Undervisning har vært et tett samarbeid med foreleser og fagansvarlig Nora Levold.

Fagansvarlig og underviser på emnet KULT1101: Digitale Kulturer (2013-).

Nytt emne opprettet i 2013 der jeg har hatt ansvar for å utforme og undervise. Ca 120 studenter. Innebærer blant annet emnedesign, forelesninger, seminarledelse, øvings- og eksamensopplegg, sensurveiledninger, vurdering (både øving og eksamen), studentevaluering og studentkontakt. Tematisk omhandler emnet internettkultur- og fenomen som memes, slacktivism og fanfiction.

Fagansvarlig og underviser på emnet KULT2201: Digitalisering og Samfunnsendring (2010-).

Tok over som fagansvarlig i 2010 (emnet het da 'IKT og Kulturendring') og emnet har gjennomgått flere revideringer siden. Ca 120 studenter. Som fagansvarlig har jeg hatt ansvar for å utforme emnet og undervise. Innebærer blant annet emnedesign, forelesninger, seminarledelse, øvings- og eksamensopplegg, sensurveiledninger, vurdering (både øving og eksamen), studentevaluering og studentkontakt. Da emnet hadde både gjesteforelesere og studentassistenter var opplæring og koordinering også mitt ansvar. Tematisk omhandler emnet samfunnsendringer knyttet til IKT sett i hverdagslivs- og kjønnsperspektiv.

Kursleder på NFUs Kultursamling, Hordaland (2011-)

I regi av Norsk Forbund for Utviklingshemmede (NFU) arrangeres årlig kurs for psykisk utviklingshemmede på kultursamling. Jeg har i en årrekke vært kursleder for gruppen 'Data' som har handlet om sosiale medier (Facebook, Snapchat) så vel som nyhetsmedier (besøk på TV2).

Landsbyleder (vikar) for Eksperter i Team (EiT) (2012)

Landsby: En spillverden på ett semester

Innebærer også opplæring og oppfølging i EiT opplegg og prosessorientert læring, samt evaluering av prosjekt/sluttresultat i egne og andres landsbyer. Studentene skulle i løpet av semesteret utvikle et spilldesign som fremmet bærekraft. Tematisk handlet emnet om spilldesign og tverrfaglig samarbeid.

Fagansvarlig (vikar) og foreleser på emnet «Introduksjon til Spillstudier» (2010)

Undervisning om spillkultur (både forelesning om seminar), samt vurdering på eksamen.

VEILEDNING

Dalsaune, C. E. (2019). Analog politikk, Digital Fremtid? En studie av IKT i barnehagen sett i en nasjonal og lokal translasjonsprosess. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge.

Medveileder: Næss, R.

Chaudhry, H. A. (2019). Internett og radikaliserings. Hvordan forebygges radikaliserings på internett i Norge? Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge.

Medveileder: Berker, T.

Mathiassen, O. B. (2018). Stairways to heaven? AssiStep, en fortelling om entreprenørskap, velferdsteknologi og innovasjon. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge.

Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/2505791>

Medveileder: Kvaal, S.

Hansen, M. (2017). Domestiseringen av Twitch TV. Vekslede roller i ikke-konkrete medieliv. Masteroppgave i Medier, kommunikasjon og informasjonsteknologi. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/2454403>

Medveileder: Spilker, H. S.

Lillequist, I. E. (2017). Teknologisk mediert interaksjon – Syklubb eller offentlig debatt? Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på:

<http://hdl.handle.net/11250/2456024>

Medveileder: Berker, T.

Baltscheffsli Simonsen, M. (2017). Digitalisering av norsk dagligvarehandel. En kvalitativ studie av visjonsarbeid, brukerforståelser og dets implikasjoner på innovative prosesser. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på:

<http://hdl.handle.net/11250/2456020>

Medveileder, Næss, R.

Murtaza, S. (2016). Trygghetsalarmens mange ansikt Trygghet for hvem? En kvalitativ studie av trygghetsalarmtjenesten i Trondheim kommune. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/2405307>

Medveileder; Aune, M

Elisabeth Stephanie, G. (2015). The WoW factor. Leadership in World of Warcraft as Sociotechnical Practice. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på:

<http://hdl.handle.net/11250/1911444>

Salvesen, M. (2015). Det målbare mennesket. En kvalitativ studie av unge kvinners bruk av treningsapper. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/1887879>
Medveileder: Aune, M.

Skanche, L. (2013). Mellom problem og nytte: Visjoner for digitale spill som læringsverktøy. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/244216>
Medveileder: Levold, N.

Moltubakk, S. (2011). Estetikken programmering. Spilldesign mellom kunst og kode. Masteroppgave i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (STS). NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/244117>
Medveileder: Levold, N.

Azam, K. E. (2011). Snille drager selger best. En studie av casualiserings-fenomenet i World of Warcraft. Masteroppgave i Sosiologi. NTNU, Trondheim, Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/268405>
Medveileder: Spilker, H. S.

I tillegg til veiledning på masternivå sensurerer jeg også 1-4 masteroppgaver i året (både internt og eksternt).

FORMIDLING – INVITERTE PRESENTASJONER OG FOREDRAG

Ask, K (2018, Februar). Dataspill som fritid. Presentasjon på Foreldremøte Lademoen skole. Trondheim, Norge.

Ask, K (2017, Januar). Gamergate, konspirasjoner og nye sannheter. Presentasjon på Minimalen Kortfilmfestival arrangement Forum: Samtidspropaganda. Trondheim, Norge.

Ask, K (2017, Januar). Ludisk arbeid – Lekens manglede magi. Gjesteforelesning for Buskerud Folkehøgskole. Darbu, Norge.

Ask, K (2017, August). Spill og dannelselse – en drøfting. Gjesteforelesning for Buskerud Folkehøgskole. Darbu, Norge.

Ask, K (2016, August). Fanaktivisme. Presentasjon på Torucon. Trondheim, Norge.

Ask, K (2016, November). Forskningsfronten om spill og kjønn. Presentasjon på Spillpikenes SENT på Teknisk Museum. Oslo, Norge.

Ask, K (2016, August). Framtidens eksperter: Fra World of Warcraft til Pokemon Og. Presentasjon på KULTlab om Popkultur. Trondheim, Norge.

Ask, K (2016, April). Spillpiker og andre enhjørninger. Presentasjon på Fabelaften arrangert av Hyperion. Trondheim, Norge.

Ask, K (2016, Januar). Spillpiker og andre enhjørninger. Om spill og kjønn. Presentasjon på seminaret Spilleproblematikk arrangert av Høgskolen i Lillehammer/KoRus Øst. Gardermoen, Norge.

Ask, K (2015, Mai). Gamergate, trakassering og kjønn i Gamermiljøet. Presentasjon på Svartlamodagen. Trondheim, Norge.

Ask, K (2015, April). Rød Lunsj og feminisme, dataspill og gamergate. Presentasjon på Rød Lunsj. Trondheim, Norge.

Ask, K (2015, Mars). Seksuell trakassering i online dataspill. Presentasjon på Forskerstafett 8.mars uka. Trondheim, Norge.

Ask, K (2014, Mars). Avhengig eller engasjert? Gjesteforelesning i Medienes Publikum, NTNU. Trondheim, Norge.

Ask, K (2014, Februar). Nettvett (eller vanlig vett som det også er kjent som). Presentasjon på FAU møte på Strindheim Skole. Trondheim, Norge.

Ask, K (2014, November). Nettvett og dataspill. Presentasjon på Foredremøte på Blussvoll skole. Trondheim, Norge.

Ask, K (2014, Mars). Seksuell trakassering i onlinespill – bug or feature? Presentasjon på DigIT 2014. Trondheim, Norge.

Ask, K (2014, Mars). Spillkultur og den digitale leken. Presentasjon på Fagdag for Design og Håndverk arrangert av Fagnettverket GH ved Charlottenlund Skole. Trondheim, Norge.

Ask, K (2014, Februar). Spillpiker og andre enhjørninger. Seminar for konfirmantledere arrangert av Human Etisk Forbund. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2014, Oktober). Spillpiker og andre enhjørninger: Om dataspill og kjønn. Presentasjon for Rotary Klubbmøte. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2014, September). «Bug or feature?» Seksuell trakassering i online dataspill. Presentasjon på Spill(u)kultur: Et seminar om spill og kjønn. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2013, Januar). Hvordan morsomme katter kan redde verden. Presentasjon på Fagkveld Digitale Kulturer ved Universitet i Bergen. Bergen, Norge.

Ask, K. (2012, Mai). Kulturperspektivet -nedenfra. Presentasjon på konferansen Kultur på nett 2012 arrangert av eTrøndelag. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2012, September). Legg fra deg konsollen og kom deg tilbake til kjøkkenet! Om trakasering av jenter i online dataspill. Presentasjon for og møte med Redd Barna. Oslo, Norge.

Ask, K. (2011, Februar). Dataspill og spillsamfunn. Presentasjon på Excenteraften på Samfundet. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2010, September). Lek eller arbeid i World of Warcraft?. Presentasjon i seminarserie om dataspill på NTNU. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2010, November). Når spillere designer. Presentasjon på Norwegian Game Awards Kickoff. Trondheim, Norge.

Ask, K. (2009, Mai). Dataspill og kultur – en introduksjon. Presentasjon for Røde Kors Trondheim. Trondheim, Norge.

FORMIDLING – MEDIEBIDRAG

Gutter og jenter påvirkes forskjellig av dataspilling. Aftenposten [Avis] 2019-04-24

- Steinkjer blir kjedelig. Forslag om studiestedsstruktur ved Nord universitet. Steinkjer-Avisa [Avis] 2019-05-16

Diskusjoner for evigheten. Forskerforum [Tidsskrift] 2018-11-01

Ny utvidelsespakke til World of Warcraft. trd.by [Internett] 2018-08-14

Ny utvidelsespakke til World of Warcraft: – Jeg kommer sikkert til å være oppe til jeg sovner i stolen. Byas. [Internett] 2018-08-14

Sex, sjikane og videospill. Morgenbladet [Avis] 2018-09-21

Vi vil ikke ofre machomannen på mangfoldets alter. Gamereactor [Internett] 2018-09-17

Barselgruppe på nett. Foreldre og Barn [Tidsskrift] 2017-11-01

Bruker to timar dagleg på å skrive «SKAM»-historiar. P3.no [Internett] 2017-02-16

- Jeg måtte ut av senga i dag, det var en Pokémon utenfor huset. Trondheim By [Avis] 2016-07-14

Alt står på spill. Morgenbladet [Avis] 2016-02-26

Bedrifter vil ha Pokemon Go. NRK Nyhetsmorgen [Radio] 2016-07-20

Derfor blir vi hekta på Pokémon Go. Vårt Land [Avis] 2016-07-21

Fra trakassering i skolegården til hets på nett. Samfunnsvitern [Fagblad] 2016-02-29

Hva er det med Pokémon GO?. NRK Ytring [Radio] 2016-07-24

Kvinner trakassering i online-spill. Vårt Land [Avis] 2016-08-12

Pokémonfeberen har nådd Norge. Adressa [Avis] 2016-07-14

Teknologien som forandrer oss: Hjernen. NRK [TV] 2016-10-07

Teknologien som forandrer oss: Privatliv. NRK [TV] 2016-10-13

"Blir man flinkere til å samarbeid ved å spille spill?". Dusken.no Nerdeprat [Radio] 2015-11-05

Digital kjønnsdiskriminering. Dusken.no [Internett] 2015-03-05

Fem ting som bidrar til kjønnsforskjeller i spill. Rad Crew Podcast [Internett] 2015-02-12

Femi-nazi eller eyecandy. Framtida [Tidsskrift] 2015-03-07

Gamere lager egne regler mot mobbekultur. Vårt Land [Avis] 2015-11-27

Gaming og grønne skoger. Dusken [Avis] 2015-11-03

«Herregud, ho er jo jente». ABC Nyheter [Internett] 2015-02-25

Kvinnelige spillfigurer får mer hjelp om de er pene. TEK.no [Internett] 2015-05-06

Lagspill på nett lærer barna om samarbeid og fellesskap. Barnevakten [Internett] 2015-05-08

Norske studenter advares mot pensum. Universitas [Avis] 2015-09-16

Online comptuer games force women into the closet. Science Nordic [Internett] 2015-05-17

Spill lurer oss til å droppe fordommene. Forskning.no [Internett] 2015-10-29

Spill lurer oss til å droppe fordommene. Ekstra [Avis] 2015-10-31

Spillere i harnisk over kvinner i "FIFA 16". Filmpolitiet [Internett] 2015-05-29

Stygge avatarer får mindre hjelp. forskning.no [Internett] 2015-05-06

"Fanfiction and fantasier på internett". Juntafil [Radio] 2014-02-06

Fenjima Manrique fikk drapstrussel skrevet i bæsj på døren. NRK [Internett] 2014-10-30

Forskerprofilen: "Som forsker bør man sensurere seg selv". Universitetsavisa [Avis] 2014-05-13

Har du opplevd seksuell trakassering i et onlinespill?. Pressfire [Internett] 2014-10-14

Hetsing i spill. Kulturnytt på NRK P2 [Radio] 2014-09-04

Kvinnelig trakassering i dataspill. NRK Lørdagsrevyen [TV] 2014-11-08

Kvinnelige dataspillere skjuler sitt kjønn online. MSN [Internett] 2014-10-26

Kvinnelige dataspillere skjuler sitt kjønn online. Aftenposten [Avis] 2014-10-26

Kvinnelige nettspillere blir sextrakassert. Adressa [Avis] 2014-09-18

Kvinnelige nettspillere later som de er menn. Forskning.no [Internett] 2014-10-03

Kvinner spiller menn på nett. Journalen [Avis] 2014-10-08

Lærelyst med dataspill. Schrødingers Katt [TV] 2014-03-06

Med Facebook på hodet. Fædrelandsvennen [Avis] 2014-06-03

Med Facebook på hodet. Adressa [Avis] 2014-06-04

ONLINE DATASPILL TVINGER KVINNER INN I SKAPET. Kilden [Internett] 2014-09-30

Spill og academia. Ctrl Alt Delete [Radio] 2014-03-05

Uvitende om sex og vold i dataspill. Vårt Land [Avis] 2014-08-30

Vet du hvorfor du bør dele flere kattebilder på nettet?. Vårt Land [Avis] 2014-06-24

Å gå dit verden løser seg opp. Sunnmørsposten [Avis] 2014-02-06

Kan lære mye av World of Warcraft. Gemini [Internett] 2013-10-13

Crowdfunding. NRK Kulturhuset [Radio] 2013-04-09
EU skylder på barna for lettkledd figur i pedagogisk spill. NRK Nett [Internett] 2013-03-23
Fankultur. NRK Norgesglasset [Radio] 2013-09-25
Forsker: -RBK fans er påfallende lik Beliebers. NRK Nett [Internett] 2013-09-24
Helt sjef -fordi de spiller data. VG [Avis] 2013-04-07
Kan lære mye av World of Warcraft. forskning.no [Fagblad] 2013-10-25
Kunsten å dele seg til suksess. Aftenposten [Avis] 2013-07-27
Lær av dataspill. Under Dusken [Tidsskrift] 2013-11-14
Tullekatter bygger nettverk. Gemini [Fagblad] 2013-09-24
Jenter opplever seksuell trakassering i onlinespill. [Radio] 2012-08-03
Konfliktfylt dataspilling. Forskning.no [Internett] 2010-10-15
Satser mer på barn. Aftenposten [Avis] 2009-05-13
"World of Warcraft". NRK [TV] 2008-11-13

FORMIDLING – DIVERSE

Ask, K (2016-): KULTskriv. Nettside om akademisk skriving for studenter på Årsstudie i Teknologi og Samfunn (ÅSTS). www.kultskriv.weebly.com

Moltubakk, S., Agdestein, M., Ask, K., Halvorsen & Runde, Y (2017, november). SENT med Spillpikene (arrangør av debattkveld om spill og kjønn). I samarbeid med Teknisk Museum med støtte fra Fritt Ord. Oslo, Norge.

Pötzsch, H., Ask, K., Setlak, W. & Egeberg, K. (2016, Januar). Digital lives: War in Games (deltager i paneldebatt). Oslo, Norge.

Næss, R., Ingeborgrud, L., Sjøraa, R., Solbu, G., Ask, K., Heidenreich, S., Liste M. L. (2016, September) "Undringsboksen" - Hvor går dine grenser? (Stand på forskningstorget). Forskningsdagene. Trondheim, Norge.

Ask, K. & Svendsen, S. H. B. (2014). Spill(u)kultur: Et seminar om spill og kjønn (arrangør). Trondheim, Norge.

Ask, K. (2013, April). Bokbad om «Greek and roman games in the computer age». Paneldebatt arrangert av Fagutvalget ved Filosofi ved NTNU. Trondheim, Norge.

Næss, R., Ask, K., Antonsen, M. & Löfström, E. (2010, September) Framtidshverdag (stand på forskningstorget). Forskningsdagene. Trondheim, Norge.

Klevjer, R., Mortensen, T. E., Karlsen, F., Bryne, S., Enevold, J., Brinch, S. & Ask, Kristine (2009, Juni) «Myter og Realiteter. Dataspill i media, forskning og hverdag (leder for paneldebatt). JoinGame workshop. Bergen, Norge.

Ask, K (2013, september): "Forsker til lunsj": 5 ulike bedriftsbesøk i forbindelse med Forskningsdagene. Tema: fankultur, spill og læring

Ask, K (2012, september): "Forsker til lunsj": 10 ulike bedriftsbesøk i forbindelse med Forskningsdagene. Tema: spill og læring, spill som kultur, lolcats/internettfenomen

PRISER

Vinner av «Beste presantør» (2012) for poster sesjon på Games Learning Society (GLS) 8.0 (delt med Mark Chen, Shawna Kelly og John Carter McKnight)

Nominert til «Årets Digt kvinne» (2015) for arbeid med seksuell trakassering i dataspill

Vinner av «Årets Beste Radikale Nettsted 2014» for arbeid med Spillpikene.no av radikalportal.no

VERV OG MEDLEMSSKAP

2019- : Programsensor for Digitale Kulturer ved UiB

2019- : Medlem i forskningsgruppen Digitalisering og Sosialt Liv

2018 - : Medlem i forskningsgruppen New Technologies and Educational Design Research Group (NTED)

2017- : Medlem i Humanistisk Fakultets gruppe for innovativ læring

2014- : Medlem i programråd for Årsstudie i Studier av kunnskap, teknologi og samfunn (ÅSTS)

2013- : Medlem av editorial team og medgrunnlegger i Nordic Journal of Science and Technology Studies

Fagfelle for:

- Konferanser: European Conference on Game Based Learning (ECGBL) Digital Games Researcher Association (DiGRA), Internet Researchers conference (AOIR)
- Tidsskrift: Norsk Medietidsskrift, New Media and Society, Foundation of Digital Games, Bulletin of Science and Technology Studies.

DIVERSE:

Foreldrepermisjon: Mai 2018 til Juni 2019

ANDRE FERDIGHETER:

- Digital kompetanse: Meget høy. Aktiv deltager og bidragsyter på en rekke medierte plattformer. Ekspertbruker på sosiale medier som Facebook, Twitter, tumblr og med bloggverktøy (f.eks. Wordpress).
- Spillkompetanse: Meget høy. Omfattende erfaring på tvers av sjangre.
- Kvalitativ forskningsmetode: Virtuell etnografi, etnografi, mixed methods approach, kvalitative intervju, survey