

## Sensorveiledning MEVIT1700 – Digital kultur, høst 2020

---

Digitale medier kjennetegnes ifølge Vincent Miller av særegne tekniske prosesser og kulturelle former. Redegjør kort for hva disse tekniske prosessene og kulturelle formene er og hva de innebærer. Diskuter deretter hvilke endringer, muligheter og utfordringer dette fører med seg for digitale tekster, produkter og tjenester, med utgangspunkt i tre av de følgende seks områdene:

- (1) Identitet og iscenesettelse
- (2) Fellesskap og nettverk
- (3) Konvergens/divergens og konvergenskultur
- (4) Dataspill og dataspillkultur
- (5) Opphavsrett, bruk og publisering
- (6) Overvåkning, privatliv og personvern

Bruk teorier og begreper fra pensumlitteraturen og egne eksempler i besvarelsen.

Eksamenen i MEVIT1700 har dette semesteret blitt gjennomført som en firetimers hjemmeeksamen grunnet smittevernstiltak. Oppgaven følger samme format som tidligere skoleeksamener i emnet og det er stort sett samme forventninger til innholdet i besvarelsene. Følgende instruksjoner er gitt til studentene: Det er *ikke* krav om at man skal dokumentere kildene man bruker med referanser eller ha litteraturliste slik man vanligvis må gjøre i en hjemmeoppgave. Sånn sett behandles dette som en vanlig skoleeksamenssituasjon. Noen forventninger til innholdet i besvarelsene er derimot justert siden studentene har tilgang til alle hjelpemidler under eksamen. Det er nå høyere forventninger om presis og korrekt gjengivelse og bruk av fagstoffet i besvarelsen, for eksempel i omtale av og redegjørelse for begreper, teorier og navn. Utover det er det samme forventninger til analyse og diskusjon som i en vanlig firetimers skoleeksamen uten hjelpemidler.

Kandidaten skal vise forståelse for hva som kjennetegner de digitale mediens særegne tekniske prosesser og kulturelle former slik de defineres i pensumlitteraturen. Det er viktig at kandidaten holder denne første delen kort og konsis, og at størsteparten av besvarelsen vies til diskusjonen. Dette skal være en sammenhengende tekst og første del må ikke fremstå som en løsere oppramsing av begreper. Det er også viktig at det kandidaten gjør i denne første delen reflekteres gjennomgående videre i de tre temadiskusjonene.

De tekniske prosessene er: *digital/digitalisering* ('digital'), *nettverksbasert* ('networked') *interaktiv/interaktivitet* ('interactive'), *hypertekstlig/hypermediert* ('hypertextual/hypermediated'), *automatisering* ('automated') og *databasebasert* ('databased'). De viktigste kulturelle formene er: *kontekst/mangel på kontekst, variabilitet og prosess*. Millers fjerde punkt om internett som 'rhizomatisk' kan også være relevant, men er ikke forventet da det ikke har vært særlig fokusert på i undervisningen. I andreutgaven av læreboken har Miller lagt til 'viral' som en kulturell form. Igjen kan dette være relevant, men det er ikke forventet eller noe krav siden det er førsteutgaven av boken som pensum dette semesteret.

I definisjonen av 'digital/digitalisering' bør kandidaten vise forståelse for begreper som binærkode, algoritmer og manipulering og komprimering/dekomprimering av innhold. For 'nettverksbasert' gjelder kontrasten fra den tidligere kringkastingsmodellen, desentraliseringen og 'diversity of choice'. For 'interaktiv/interaktivitet' bør kandidaten vise til ulike måter begrepet forstås på. For 'hypertekstlig/hypermediert' bør kandidaten definere hypertekst/hypermedia og lenke-node-struktur og redegjøre for dokumentstrukturer. For 'automatisering' bør kandidaten ta opp hvordan digitale prosesser kan automatiseres og hvordan innhold for eksempel kan personliggjøres for en bruker. For 'databasebasert' bør kandidaten definere hva en database er og forklare hvordan databaser blir en større og større del av dagliglivet. For de kulturelle formene bør kandidaten vise forståelse for at kontekstuelle koblinger mellom kulturelle objekter, rom og tid svekkes/endres, at digitale medieobjekter ikke er endelige eller ferdige produkter, og at digitale medieobjekter ikke har materiell form og minner mer om prosesser enn konkrete produkter.

Kandidaten står fritt til å kombinere tre av de oppgitte temaområdene. Det er ikke noe krav om at de tre områdene kandidaten velger må ha en tematisk sammenheng mellom seg, men det skal telle positivt om kandidaten får det til. Det er viktig at alle de tre områdene knyttes tydelig til hovedtemaet om digitale mediers tekniske prosesser og kulturelle former og ikke fremstår som tre mer generiske gjennomganger av fagstoff. Kandidaten skal aktivt bruke teorier og begreper fra pensumlitteraturen kombinert med egne eksempler i denne delen.

Under følger en oversikt over fagstoff som er relevant for de ulike delene. Det er ikke meningen at kandidaten skal ha med alt av det som er oppgitt innenfor en gitt del. Det er viktig at kandidaten holder en avgrenset og fokusert diskusjon.

- (1) iscenesettelse; sosial status; poststrukturalistisk teori om fragmentert/konstruert identitet; individualisering; identitet som refleksivt prosjekt; avatarer i onlinespill; det situerte selvet.
- (2) forskjellen på fellesskap ('community'), digitale fellesskap og nettverk; nettverkssamfunn; mediert samvær; sterke og svake bånd; fatisk kommunikasjon.
- (3) definisjon av konvergens og divergens; konvergens/divergens-dynamikken; teknologisk konvergens, regulatorisk konvergens og medieindustrikonvergens; deltakerkultur; transmediering; kollektiv intelligens; produsage; affordances.
- (4) dataspill som tekst og simulasjon; dataspill som kulturell sjanger; dataspillenes kulturelle posisjon; moralsk panikk og mediepanikk; Gamergate-kontroversen; onlinespilling; spillsamfunn; metakultur og spillerkreativitet.
- (5) åndsverk; opphavsrettigheter og opphavsrettsloven; piratkopiering; Digital Rights Management (DRM) og Digital Millennium Copyright ACT (DMCA); digitale portvakter; offentlige lisenser (Creative Commons); digitaliseringsstrategier (for eksempel strømmetjenester); brukerprodusert innhold (for eksempel 'modding' og remiksing).
- (6) ulike (kulturelle) forståelser av privatliv og personvern; statlige, byråkratiske og kommersielle grunner til økt overvåkning; det panoptiske prinsipp/panoptisisme; stordata; informasjonskapsler (cookies); mobilovervåkning; databaser; profilering; adferdsbasert annonsering.