

Sensorveiledning MEVIT1700 – Digital kultur, høst 2021

Forklar kort hva som definerer sosiale medier og deres vedvarende nøkkelementer, og redegjør for typiske brukermotivasjoner og bruksmønstre. Diskuter deretter hvilke muligheter og utfordringer sosiale medier fører til, med utgangspunkt i tre av de følgende seks temaområdene:

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

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

Eksamenen i MEVIT1700 har dette semesteret blitt gjennomført som en firetimers hjemmeeksamen. Oppgaven følger samme format som tidligere skoleeksamener i emnet og det er stort sett samme forventninger til innholdet i besvarelsene. Det er ikke krav om at studentene skal dokumentere kildene man bruker med referanser eller ha litteraturliste slik man vanligvis må gjøre i en hjemmeoppgave. Noen forventninger til innholdet i besvarelsene er derimot justert siden studentene har tilgang til alle hjelpemidler under eksamen. Det er 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 sosiale medier. "Sosiale medier" forstås bredt i denne oppgaven. I tillegg til de største og mest utbredte plattformene og tjenestene så inkluderes også andre former, som diskusjonsforum og onlinespill. De fire vedvarende nøkkelementene er *profil*, *nettverk*, *feed/innholdsstrøm* og *meldinger/chat*. Kandidaten bør vise forståelse for at ulike typer sosiale medier tilrettelegger for ulike former for deltakelse, interaksjon og deling gjennom disse fire nøkkelementene. Kandidaten skal også vise til ulike typer brukermotivasjoner og bruksmønstre slik de dekkes i pensumlitteraturen, som for eksempel sosial forsterkning og interaksjon, underholdning, sosial overvåkning, voyeurisme, ekshibisjonisme, informasjonsdeling, og selvdokumentering. Det er viktig at kandidaten holder denne første delen kort og konsis, og at størsteparten av besvarelsen vies til diskusjonen.

Kandidaten står fritt til å kombinere tre av de oppgitte områdene. 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 sosiale medier 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 i digitale medier; 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) 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.
- (6) åndsverk; opphavsrettigheter og opphavsretsloven; 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).