

Mevit2114 Digitale medier, vår 2024

Sensurveiledning

Emneansvarlig: Andreas Ervik

Generelt om eksamen i emnet

Dette emnet har mappeinnlevering, som i år består av tre obligatoriske oppgaver som studentene er presentert for i løpet av semesteret og har jobbet med fram til eksamensinnlevering. Studentene har fått individuelle tilbakemeldinger på oppgave 1 fra faglærer, og gitt hverandre individuelle tilbakemeldinger på oppgave 2. For denne oppgaven har også studentene sett utkast for sensorveiledningen. Tredje oppgave er presentert for felles diskusjon og tilbakemeldinger fra både studenter og faglærer på siste workshop.

Mens oppgave 1 og 2 er anslått å være 2-4 sider (hvor den ene bør være lengre, den andre kortere), er anmodet lengde for tredje oppgave 5-6 sider. Dermed bør siste oppgave også telle mest for karakteren. Noe av utfordringen med en mappeinnlevering er å komprimere materialet som de har jobbet med i løpet av emnet, til en besvarelse på rundt 10 sider (+ bilder, referanser og eventuelle vedlegg). Det skal ikke få negativt utfall om studentene går utover den vanlige 10% ekstra.

Oppgavene stiller ulike krav til og tilbyr ulike muligheter for studentene. Samtlige oppgaver utfordrer studentene i å trekke sammenhenger mellom pensumtekster og medieplattformer og innhold som de fokuserer på. For alle oppgavene er boka *Platforms and Cultural Production* (Poell, Nieborg og Duffy 2022) en sentral referanse, samt bøker, kapitler og artikler som også særlig relevante utfra hvordan oppgaven løses.

Under følger oppgaveformuleringene med kommentarer til sensur:

Oppgave 1

Oppgaveformulering: Unikt for deg

Plattformer som TikTok, Spotify, Twitter, Instagram, YouTube og Facebook tilbyr på ulikt vis det som kan betegnes som personalisert innhold. I denne oppgaven skal du selv velge plattform å fokusere på. Med utgangspunkt i pensumtekster om den (eller en sammenlignbar) skal du

redegjøre for sentrale trekk ved plattformen. Deretter skal du diskutere hva som gjør at du får anbefalt visse typer innhold.

Kommentar til sensorer:

For oppgave 1 gjør studentene et valg i hvilken medieplattform de vil fokusere på, og dette vil avgjøre hvilke av pensumtekstene de legger vekt på: *Facebook* (Bucher 2021) *Instagram* (Leaver mfl. 2020) *Spotify* (Eriksson mfl. 2019), *TikTok* (Kaye mfl. 2022) *Twitter* (Burgess mfl. 2020), *YouTube* (Burgess mfl. 2018). Det vil regnes som en svakhet å benytte litteratur utenfor pensum for perspektiver på disse plattformene. Dersom studenter derimot velger å fokusere på andre plattformer er det anledning til å benytte seg av annen litteratur. I tillegg til plattform-spesifikk litteratur vil også Buchers artikkel om affordance-analyse (2018) være en mulig metodisk inngang til arbeidet med å beskrive plattformen. Dette vil også kunne gi perspektiver på hvordan ulike affordances (inkludert imaginære) vil forme brukernes opplevelse av plattformen og algoritmisk personalisering.

Oppgaven ber studenter redegjøre for sentrale trekk ved plattformen med utgangspunkt i pensumtekster, og deretter diskutere hva som gjør at man får anbefalt visse typer innhold. Noe av den sentrale utfordringen blir å komprimere redegjøringen til kun det som er tydelig relevant for det besvarelsen velger å fokusere på. Gode til veldig gode besvarelser vil evne å gi diskutere hvordan algoritmisk anbefaling fungerer, og knytte dette til spesifikke eksempler. Eksempelene kan komme fra egen feed, eller studentene kan gjøre eksperimentelle tester av hvordan tilpasningen fungerer ved å starte en ny profil. Veldig gode og utmerkede oppgavebesvarelser vil være undersøkelser som bidrar i forståelsen av hvordan algoritmisk anbefaling fungerer på den valgte plattformen, med velvalgte pensumperspektiver og eksempler.

Oppgave 2

Oppgaveformulering: Bli mikro-influenser

I artikkelen "Mythologies of Creative Work in the Social Media Age: Fun, Free, and 'Just Being Me'" skriver Brooke Duffy og Elizabeth Wissinger om det å få betalt for å gjøre det man elsker som "the unofficial work mantra of our time". I denne oppgaven skal du redegjøre for artikkelens perspektiver på kreativt arbeid på sosiale medier, og utvikle en sosialemedieprofil for noe du kunne blitt mikroinfluenser i. Oppgaven åpner for både kreative og kritiske

perspektiver på selvprofilering, og besvarelsen skal inneholde refleksjoner over valgene som er tatt for medieplattform og innhold.

Kommentarer til sensorer:

Det er flere måter å løse denne oppgaven på. Den legger opp til kreativ og kritisk refleksjon med forutsetningene for å bli kjent gjennom sosiale medieplattformer. Oppgaveteksten spesifiserer et spesielt sitat fra Duffy og Wissinger, og dette perspektivet bør introduseres tidlig og tydelig som innramming for hva oppgaven skal utføre. Her er det også mulig å inkludere perspektiver på nisjekultur og sentralisering, plattformenes affordances (inkludert algoritmisk anbefaling). Relevante pensumtekster her er Poell et al. 2022 og Bucher og Helmond 2016.

Oppgaven angir at studentene skal redegjøre for Duffy og Wissingers perspektiver på kreativt arbeid, og utvikle en sosialemedieprofil for noe studenten selv kunne vært mikroinfluenser i. En måte å løse dette på er å først redegjøre for hovedperspektiver fra artikkelen, og deretter introdusere den selvvalgte profilen og valgene gjort i utviklingen av den. Den motsatte rekkefølgen kan derimot være vesentlig for å gi også et kritisk blikk på egen profilering

Det er tre måter å tilnærme seg den selvvalgte profilen, som alle er like gyldige: skrive om allerede eksisterende profil, opprette en ny eller eksplisitt fremstill det som en simulert profil. Dere kan være kreative i valg av fokus og utforming, og bør reflektere over valgene gjort i profilering og poster. Oppgavens kreative komponent er betydningsfull, og studenter skal belønnes interessante og velbegrunnede valg. Samtidig er dette en teoretisk oppgave, som ikke utelukkende handler om hvordan studentene selv kan lykkes som mikroinfluenser.

I oppgaven er det sentralt å kontekstualisere av artikkelen til Duffy og Wissinger – hva slags studie er det, hva har de undersøkt, hva har de funnet ut. Det er viktig å behandle Duffy og Wissinger som diskusjonspartnere fremfor inspirasjonskilder. Veldig god besvarelser vil evne å trekke ut særlig relevante perspektiver fra artikkelen i diskusjon, og bruke dem til å gi et kritisk perspektiv på vår tids krav om å markedsføre seg selv og sine interesser.

Oppgave 3

Gruppeoppgave: Undersøkelse av kunstig intelligens i dataspill, bilde- og videogenerering eller samtaleroboter.

Kunstig intelligens er i stand til å vinne over e-sportutøvere i dataspill, generere bilder som knapt kan skjernes fra fotografier, og kan fremstå som bevisste samtalepartnere. Hvilke ideer og kulturelle forestillinger har vi omkring kunstig intelligens, og hvordan påvirker disse diskusjonene teknologiene og deres utvikling?

Konkretiser undersøkelsen i pensumtekster på emnet, samt tidligere forskning knyttet til valgt tematikk, og selvvalgt empirisk materiale. For oppgaven skal dere utvikle problemstilling og velge analyseobjekter. Dere kan analysere film, video, spill, medieplattform, mediediskurs, gjøre intervjuer, spørreundersøkelse eller metastudie av tidligere litteratur. Benytt en metodisk tilnærming som gjør det mulig å besvare problemstillingen deres.

Kommentarer til sensorer:

Den tredje oppgaven er en individuell innlevering, basert på et gruppearbeid. Gruppearbeid er valgt som format for at studentene skal trene seg i å utvikle og gjennomføre prosjekter sammen, og fordi det vil være begrenset tid i løpet av semesteret til å utvikle et forskningsprosjekt på egen hånd.

Oppgaven er utviklet sammen, men eksamensinnleveringen er studentenes egne selvstendige arbeider. Det betyr at selv om det vil være mye overlapp i prosjektutvikling, gjennomføring av undersøkelse, presentasjon og diskusjon, så er det studenten selv som står for utformingen av teksten. De skal ikke levere tekster som består av klipp-og-lim av hverandres formuleringer, men det skal også være takhøyde for at det kommer til å være betydelige fellestrekk siden dette er basert på gruppearbeid. Her må sensor utøve skjønn.

Oppgaven åpner for et mangfold av metodiske innfallsvinkler, fra småskala kvantitative og kvalitative spørreundersøkelser og intervjuer, til tekstanalytiske eller medieestetiske perspektiver til analyse av mediediskurs eller gjennomgang av tidligere forskning. Her er det mulig å benytte en eksperimentell eller utprøvende metode, hvor man tester programvaren til en chatbot. For denne oppgaven finnes pensumreferanser om kunstig intelligens generelt (Strømke 2023), om samtaleroboter (Skjuve mfl. 2021), dataspill (Togelius 2018) og bilder (Wilde 2023). I tillegg til dette skal studentene i grupper ha gjort litteratursøk og funnet frem til relevant litteratur for sin valgte tematikk.

Det sentrale for vurderingen av denne oppgaven er kvaliteten på problemstillingen og undersøkelsen. En utmerket besvarelse vil kunne gi et reelt bidrag til forskning på kunstig intelligens i dataspill, bilde- og videogenerering eller samtaleroboter.