

Eksamensoppgave MEVIT1700 – Høst 2018

Velg *enten* oppgave 1 *eller* oppgave 2

Oppgave 1

"Welcome to convergence culture, where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways," skriver medieforskeren Henry Jenkins i boken *Convergence Culture* (2008: 2). Redegjør kort for konvergens/divergens-dynamikken i digitale medier og forklar hvordan den har ført til hva Jenkins omtaler som konvergenskultur. Diskuter deretter hvilke muligheter og utfordringer som har oppstått med konvergenskulturen, med utgangspunkt i sitatet og tre av de følgende fem temaene:

- (1) Hypertekst og digitale verk
- (2) Sosiale medier, identitet og nettverk
- (3) Mobile og sensoriske medier
- (4) Opphavsrett
- (5) Overvåkning og personvern

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

Oppgave 2

I *A Narrative Theory of Games* skriver litteraturviter og spillforsker Espen Aarseth følgende: "[...] the difference between games and narratives is not clear-cut. [...] narrative theory, while necessary, is not sufficient to understand [ludonarrative] forms" (2012: 130, 133). Redegjør kort for dataspillenes særegne kjennetegn som medium og viktigste historiske utviklingstrekk. Med utgangspunkt i Aarseths argument, diskuter deretter hvordan fortelling fungerer og formidles i dataspill. Sammenlign dette med hvordan fortelling fungerer og formidles i andre medier.

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