

## Sensurveiledning MEVIT1700 – Digital kultur Høst 2017

### Oppgave 1

Redegjør kort for historikken og kjennetegnene til sosiale medier. Diskuter deretter hvilke muligheter og utfordringer som har oppstått med sosiale medier, med utgangspunkt i tre av de følgende fem områdene:

- (1) konvergens og divergens
- (2) identitet
- (3) nettverk og relasjoner
- (4) overvåkning og personvern
- (5) politikk

Bruk pensumteorier og egne eksempler.

Besvarelsen skal vise forståelse for hva som definerer sosiale medier, samt hvordan fenomenet har utviklet seg. Her bør kandidaten redegjøre for digitale fellesskap som oppstod på 1980- og 1990-tallet, begreper som sosial programvare og web 2.0, samt de ulike tjenestene som oppstod på 2000-tallet. Kandidaten står fritt til å kombinere tre av de oppgitte områdene, og det er ikke noe krav om at de tre utvalgte områdene har en tematisk sammenheng (men det er et pluss om kandidaten får det til). Det er viktig at kandidaten aktivt bruker pensumbegreper og -teorier kombinert med egne eksempler i denne delen. Ulike pensummomenter som vil være relevante: (1) konvergens/divergens-dynamikken i digitale medier, maskinvare/programvare/meningsvare, teknologisk og kulturell konvergens, konvergenskultur, kollektiv intelligens og produsage (2) iscenesettelse, sosial status, poststrukturalistisk teori om fragmentert/konstruert identitet, individualisering, identitet som refleksivt prosjekt, det situerte selvet (3) forskjellen på samfunn og nettverk, nettverkssamfunn, mediert samvær, sterke og svake bånd, fatisk kommunikasjon (4) panoptisisme, informasjonskapsler (cookies), mobilovervåkning, databaser, profilering, atferdsbasert annonsering (5) deliberativ politikk, offentlig og privat, digital offentlighet, deltakerorientert demokrati.

### Oppgave 2

Spillforskeren og designeren Gonzalo Frasca har uttalt følgende: "Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses" (i Miller 2011: 39).

Redegjør kort for de viktigste utviklingstrekkene i dataspillenes historikk, og drøft hva som ligger i Frascas påstand i lys av pensumteorier om dataspillenes egenart. Bruk egne eksempler i diskusjonen.

I historikkdelen skal kandidaten vise forståelse for de grunnleggende trekkene i dataspillet utvikling: først som enkle simulasjoner av analoge spill brukt som publikumsattraksjoner, til arkadespillene, og deretter til hjemmekonsollene og dagens situasjon. Kandidaten bør knytte dette opp mot Frascas nevnte paradigmeskifte. I drøftingen er det viktig at kandidaten diskuterer hvordan en simulasjon skiller seg fra andre representasjonsformer, og at kandidaten bruker dette videre for å diskutere dataspillet egenart. Kandidaten bør vektlegge ulike elementer i diskusjonen, som for eksempel cybertext/ergodisk litteratur, hypertext, dataspillet dramaturgi, ludologiske perspektiver, sjanger, forholdet mellom spill og fortelling. Kandidaten skal bruke egne eksempler gjennom besvarelsen.