

# Sensorveiledning MEVIT1700 – Digital kultur Høst 2018

---

## 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) Overvåking og personvern

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

Kandidaten skal vise forståelse for hva konvergens og divergens er og hvordan dette har ført til de ulike elementene i det som Jenkins kaller konvergenskultur. Kandidaten bør definere hva konvergens og divergens betyr og forklare hvordan digitale medier er delt opp i maskinvare, programvare og meningsvare. Kandidaten bør gjenkjenne at konvergens/divergens-dynamikk forekommer i forskjellige typer tilfeller (som for eksempel med håndholdte verktøy, ulike maskiner/apparater/teknologier og tekster/genrer), og står ganske fritt i valget av eksempler her. Andre relevante begreper inkluderer teknologisk konvergens, regulatorisk konvergens og medieindustrikonvergens. Kandidaten skal knytte dette opp mot begrepet konvergenskultur, som må defineres. I tillegg til å omtale det som er oppgitt i sitatet så er det godt om kandidaten kan trekke inn begreper som deltakerkultur, transmediering, kollektiv intelligens og produsage (eller trekke det inn senere i besvarelsen).

Kandidaten står fritt til å kombinere tre av de oppgitte områdene. Det er ikke noe krav om at de tre områdene 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 opp mot hovedtemaet om konvergens/divergens og konvergenskultur 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.

Ulike pensummomenter som vil være relevante for de fem temaene:

- (1) definisjon av hypertekst, idéfasen/eksperimentfasen/realiseringsfasen, utforskende og konstruktive hypertekster, dokumentstruktur og tilegnelse, dramaturgi, radikal hypertekststruktur, dataspill, sjangerkonvensjoner.
- (2) iscenesettelse, sosial status, poststrukturalistisk teori om fragmentert/konstruert identitet, individualisering, identitet som refleksivt prosjekt, det situerte selvet, forskjellen på samfunn og nettverk, nettverkssamfunn, mediert samvær, sterke og svake bånd, fatisk kommunikasjon.
- (3) mobilitet, monomedialitet til multimedialitet, smarttelefon, grensesnitt, sensorer, applikasjoner ("apper"), lokasjonsbasert teknologi, utvidet virkelighet, situerte simuleringer.
- (4) åndsverk, opphavsrettigheter, opphavsrettsloven, piratkopiering, Digital Rights Management (DRM), Digital Millennium Copyright Act (DMCA), offentlige lisenser, Creative Commons, digitaliseringsstrategier (for eksempel strømmetjenester), brukerprodusert innhold (for eksempel "modding" og remiksing).

(5) ulike (kulturelle) forståelser av privatliv og personvern, panoptisisme, stordata, informasjonskapsler (cookies), mobilovervåkning, databaser, profilering, adferdsbasert annonsering.

## 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.

Kandidaten skal vise grunnleggende fagkunnskap om hva som kjennetegner dataspill som medium og hva som er dataspillhistoriens viktigste utviklingstrekk. Kandidaten kan selv velge rekkefølgen på denne gjennomgangen (kjennetegn og historikk, eller historikk og kjennetegn). For kjennetegn forventes det at kandidaten kan redegjøre for sentralt fagstoff om for eksempel cybertekst/ergodiske tekster, hypertekst/hypertekststruktur, virtualitet og simulasjon, ludologiske perspektiver (spill som konfigurativ praksis), hvordan spillgenrer defineres og fungerer. I historikkdelen skal kandidaten demonstrere forståelse for de grunnleggende trekkene i dataspillet utvikling: først som enkle simulasjoner av analoge spill brukt som publikumsattraksjoner, til arkadespillene, deretter til hjemmekonsollene pc, og så dagens situasjon med et mangfold av plattformer, genrer, designløsninger og distribusjonsstrategier. Kandidaten står fritt i valget av relevante spilleksempler her. Det er en styrke om kandidaten klarer å vinkle noe historikkdelen rundt hvordan fortelling i dataspill har utviklet seg (men dette kan ikke være et generelt krav ettersom pensumlitteraturen ikke presenterer historikken på en slik måte).

I diskusjonen om spill og fortelling bør kandidaten trekke inn kjennetegnene fra tidligere og skrive mer utfyllende om dem. Kandidaten bør definere hva en fortelling er, hva spill og fortelling har til felles, og trekke inn dataspillet generelle dramaturgi. Kandidaten bør vise forståelse for hva "ludologi versus narratologi/narrativisme"-debatten var. Kandidaten bør deretter drøfte Aarseths fortellingsmodell for dataspill og gjennomgå sentrale begreper som verden, objekter, karakterer og hendelser, landskap og struktur, dynamiske og statiske kjerner og satelitter. Kandidaten må aktivt bruke konkrete eksempler fra ulike spill. Diskusjonen må ha et gjennomgående komparativt fokus, og kandidaten kan selv velge hvilke andre medier å sammenligne med. Typiske eksempler her inkluderer litteratur, film og tv, men andre løsninger er også mulig.