

## Sensorveiledning MEVIT1700 – Digital kultur, høst 2019

---

Redegjør kort for den historiske utviklingen og de sentrale kjennetegnene til sosiale medier, og forklar hva som er typiske brukermotivasjoner og bruksmønstre. Diskuter deretter hvilke endringer sosiale medier bringer med seg, og muligheter og utfordringer med disse, med utgangspunkt i tre av de følgende seks områdene:

- (1) Identitet og iscenesettelse
- (2) Nettverk og relasjoner
- (3) Konvergens/divergens og konvergenskultur
- (4) Dataspill og dataspillkultur
- (5) Overvåkning, privatliv og personvern
- (6) Opphavsrett og publisering

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

Kandidaten skal vise forståelse for hva som kjennetegner sosiale medier og for hvordan fenomenet har utviklet seg historisk. "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. Kandidaten bør vise forståelse for at ulike typer sosiale medier tilrettelegger for ulike former for deltakelse, interaksjon og deling. Kandidaten bør 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 bør 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; det situerte selvet.
- (2) forskjellen på samfunn/fellesskap ("community") og nettverk; nettverkssamfunn; mediert samvær; sterke og svake bånd; fatisk kommunikasjon.
- (3) definisjon av konvergens og divergens; konvergens/divergens-dynamikken; 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).