

Eksamensoppgave MEVIT1700 høst 2022

Bokmål:

Konvergenskultur er sentralt i den digitale utviklingen. Redegjør kort for hva digitalisering og konvergens er og hvordan dette har ført til utviklingen av konvergenskulturen og dens tre kjerneelementer: transmediering, kollektiv intelligens og deltakerkultur. Diskuter deretter hva slags muligheter og utfordringer som konvergenskultur fører til, med utgangspunkt i tre av de følgende seks temaområdene:

- (1) Hypertekst og digitale verk/sjangrer
- (2) Identitet og iscenesettelse
- (3) Fellesskap og nettverk
- (4) Dataspill og dataspillkultur
- (5) Overvåkning, privatliv og personvern
- (6) Opphavsrett, bruk og publisering

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

Nynorsk:

Konvergenskultur er sentralt i den digitale utviklinga. Gjer kort greie for kva digitalisering og konvergens er og korleis dette har ført til utviklinga av konvergenskulturen og dei tre kjerneelementa hans: transmediering, kollektiv intelligens og deltakarkultur. Diskuter deretter kva slags moglegheiter og utfordringar som konvergenskultur fører til, med utgangspunkt i tre av dei følgjande seks temaområda:

- (1) Hypertekst og digitale verk/sjangrar
- (2) Identitet og iscenesetjing
- (3) Fellesskap og nettverk
- (4) Dataspel og dataspelkultur
- (5) Overvaking, privatliv og personvern
- (6) Opphavsrett, bruk og publisering

Bruk teoriar og fagomgrep frå pensumlitteraturen og eigne døme aktivt i svaret ditt.

Vedlegg til oppgaven: ordliste

Instruks til kandidaten: Denne listen består av diverse begreper og uttrykk fra pensumlitteraturen. Listen er ment som en hjelperessurs på eksamen. Den dekker ikke hele pensum eller alt som kan være relevant eller er forventet i eksamensoppgaven, og det er ikke meningen at alt på listen skal være med i besvarelsene.

- Analog og digital
- Affordanser
- Automatisering
- Avatar
- Binærkode
- Creative Commons
- Database
- Datautvinning
- Det panoptiske prinsipp
- Digitale portvakter
- Digital Millennium Copyright Act (DMCA)
- Digital Rights Management (DRM)
- Divergens
- Dokumentstruktur
- Dramaturgi
- Fatisk kommunikasjon
- Frontstage og backstage
- Gamergate-kontroversen
- Horisontal integrasjon/ekspansjon
- Identitet som fragmentert/konstruert
- Identitet som refleksivt prosjekt
- Individualisering
- Informasjonskapsler
- Interaktivitet
- Maskinvare
- Medieindustrikonvergens
- Meningsvare
- Metakultur i dataspill
- Mikroaktivisme
- Mobilovervåkning
- Modifisering av spill
- Moralsk panikk og mediepanikk
- Opphavsrettsloven
- Piratkopiering
- Produkt
- Profilering

- Programvare
- Regulatorisk konvergens
- Rhizomatisk struktur
- Simulasjon
- Sosial/økonomisk determinisme
- Spillsamfunn
- Sterke og svake bånd
- Stordata
- Teknologisk determinisme
- Teknologisk konvergens
- Utforskende og konstruktive hypertekster
- Variabilitet
- Vertikal integrasjon/ekspansjon
- Virilitet
- Virtualitet
- Åndsverk