

MEVIT1700 – Digital kultur

Sensorveiledning høst 2025

Om undervisningen i emnet, obligatorisk aktivitet og forventninger

Undervisningen i MEVIT1700 har bestått av åtte forelesninger og åtte seminarer. Undervisningsopplegget har behandlet alle temaene som eksamensoppgaven spør om. Opphavsrett ble kun gjennomgått og diskutert i forelesning, men resten av temaene har blitt tatt opp i både forelesning og seminarundervisning. Studentene må ha deltatt på minst 6/8 seminarer for å ta eksamen i emnet. Studentene har dermed fått en del praktisk erfaring med å bruke emnets sentrale teorier og begreper i konkrete analyse- og diskusjonsoppgaver.

I siste forelesning ble studentene informert om faglige forventninger til eksamen og forberedelser i forkant av eksamen. Studentene er bedt om å tenke bredde, lese alle pensumtekstene og ha god oversikt før de møter til eksamen. For å kunne svare godt på eksamensoppgaven, må de bruke fagstoff fra hele pensumlitteraturen. Oppgaven er laget slik at de trenger fagstoff fra begge lærebøkene og eventuelt fra relevante artikler.

Til eksamensoppgaven hører det med en begrepsliste som hjelpemiddel. Den inneholder diverse begreper og uttrykk fra pensumlitteraturen, men ingen definisjoner. Listen er ment som en hjelperessurs slik at studentene kan bruke mer av tiden på å lage en god faglig diskusjon i besvarelsen. Listen dekker ikke hele pensum eller alt som kan være relevant eller er forventet i eksamensoppgaven, og det er ikke meningen at alt på begrepslisten skal være med i besvarelsene. Begrepslisten er vedlagt denne sensorveiledningen. Begrepsliste som hjelpemiddel gjør også at vi i vurderingen skal stille *høyere krav til presis og aktiv begrepsbruk i besvarelsene*.

Lengde på eksamensbesvarelsen: Det er ingen eksplisitte maksimums- eller minimumskrav på antall ord/sider. Det er tidsrammen på 4 timer og hva man kan forvente innenfor denne rammen som legger føringer. Vi forventer at studentene møter godt forberedt til eksamen, at de bruker størsteparten av eksamenstiden til å skrive og at de besvarer alle delene av eksamensoppgaven. Basert på tidligere års eksamensbesvarelser og karakternivåer, har vi følgende forventninger til lengde på besvarelsen:

- For å oppfylle kriterier for en god (C) eller veldig god (B/A) besvarelse, skal besvarelsen som regel være over 2000 ord. Dette er en rimelig forventning gitt rammen på eksamenstiden, omfanget av temaer som eksamensoppgaven spør om, begrepslisten som hjelpemiddel og forventningene til studentenes forhåndskunnskaper fra undervisning og egne forberedelser.
- Besvarelser på rundt 1000 ord eller færre, regnes som alt for kort og knapt og er ikke nok for å kunne gjøre en faglig tilfredsstillende prestasjon gitt de forventningene som ligger til grunn. Slike korte og knappe besvarelser skal vanligvis vurderes til karakter F, og ikke høyere enn karakter E.

Vurderingene må selvfølgelig først og fremst ta hensyn til kvaliteten på innholdet framfor mengden. Samtidig kreves en viss tekstmengde for å kunne oppnå et godt nivå i en slik besvarelse. Eksamensoppgaven ber om og tester både teori- og begrepsavklaring, eksempelbruk og diskusjon av ulike temaer.

Eksamensoppgaven høsten 2025

Redegjør for hovedtrekkene i scriptteori og domestiseringsteori, og forklar kort hvordan dette kan være nyttige verktøy for å forstå design og bruk av digital medieteknologi. Diskuter deretter ulike muligheter og utfordringer med script og domestisering for forskjellige digitale medieteknologier og -tjenester, med utgangspunkt i tre av de følgende seks temaområdene:

- (1) Identitetsuttrykk og identitetskonstruksjon
- (2) Fellesskap og nettverk
- (3) Konvergens, divergens og konvergenskultur
- (4) Datspillestetikk og dataspillkultur
- (5) Overvåkning, privatliv og personvern
- (6) Opphavsrett og digital bruk og deling av opphavsrettslig materiale

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

I oppgaven skal kandidaten først vise grunnleggende forståelse for hovedtrekkene i scriptteori og domestiseringsteori. Disse beskrives under:

Relevante hovedtrekk for scriptteori: Script, etter Madeline Akrich, er et analytisk verktøy man kan bruke for å utforske hvilke brukere og hvilken bruk som en teknologi tilrettelegger for: ««Å lese teknologiens manus ved hjelp av script er å utforske designets forestillinger om bruk, brukeren og verden» (Ask og Søraa 2021: 80). Scriptteori har tre sentrale antagelser: (1) utviklernes samfunnsforståelse og visjoner om bruk og brukere skrives («scriptes») inn i teknologien de lager, (2) teknologier kommuniserer verdier i tillegg til å utføre en jobb, (3) forestilt bruk og faktisk bruk trenger ikke å være det samme. Det er viktig at kandidaten forstår og kan gjengi kjernen i dette (forestilt bruk og faktisk bruk er på begrepslisten), men det er ikke så viktig å gjengi disse antagelsene i en spesifikk rekkefølge. Kandidaten bør også kjenne til kjernen i scriptanalyse. En scriptanalyse kombinerer analyse av design med analyse av promoteringsmateriell og informasjonsmateriell, og beskrivelsene av designet må oversettes til fortellinger om bruk, brukeren og verden for å få fram det sosiomaterielle aspektet. Det er et pluss om kandidaten kan koble dette til teorien om teknologi som normalitetsmaskiner (dette står på begrepslisten): at teknologier former hva vi tenker på som «normalt», og videre det som er riktig, forventet og ønsket.

Relevante hovedtrekk for domestiseringsteori: Domestisering viser til hvordan teknologi må gjennomgå en temmingsprosess for å «hjemliggjøres» og bli en del av husholdningen/hverdagen. Domestiseringsteori er et analytisk verktøy og perspektiv for å studere og forstå hvordan folk bruker (digital) teknologi og hva teknologien betyr for dem. Pensum gjennomgår to domestiseringsmodeller: den klassiske fasemodellen, som ser på domestisering mer som en lineær prosess, og dimensjonsmodellen, som vektlegger det sosiotechniske samspillet mellom bruksformer, kunnskap, kompetanse og betydninger. Domestisering har også en sosial dimensjon, hvor den sosiale interaksjonen mellom forskjellige typer brukere av teknologien er veldig viktig. Ulike brukertyper som nevnes er primærbrukere, sekundærbrukere og ikke-brukere. Kandidaten skal kjenne til kjernen i det som beskrives her, men det forventes ikke at hen husker og kan gjengi bestanddelene i de to modellene (men modellene er navngitt i begrepslisten). Det er et pluss om kandidaten kan trekke inn re-domestisering og av-domestisering på en betydningsfull måte.

Kandidaten skal vise forståelse for at scriptteori er mer rettet mot teknologiens design, verdier, tiltenkte bruksområder og (ideal)brukere, mens domestiseringsteori er mer rettet mot faktisk bruk og ulike forståelser og tilpasninger av teknologi. Sammen kan disse teoriene gi en bredere undersøkelse av og forståelse for forholdet mellom forestilt bruk og faktisk bruk. Kandidaten bør vise til et par eksempler når hen skal forklare kort hvordan disse teoriene kan være nyttige verktøy for å forstå design og bruk av digital medieteknologi.

Det er viktig at kandidaten holder denne første delen kort og konsis, og at størsteparten av besvarelsen vies til diskusjonen av de tre temaområdene. Det er også viktig at denne første delen danner et faglig utgangspunkt som kandidaten aktivt bygger videre på og henviser tilbake til i gjennomgangen og diskusjonen av de tre temaområdene.

Kandidaten står fritt til å kombinere tre av de oppgitte temaområdene. 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 temaområdene bygger videre på og knyttes tydelig til hovedtemaet om scriptteori og domestiseringsteori, og at det ikke fremstår som tre mer generiske gjennomganger av fagstoff. Kandidaten skal aktivt bruke teorier og begreper fra pensumlitteraturen kombinert med egne eksempler i diskusjonsdelen.

Kandidaten må diskutere både script og domestisering innenfor hvert av de tre temaområdene. Det er ikke noe krav om at kandidaten må knytte hvert eneste eksempel til disse to. Hen kan for eksempel velge å drøfte script og domestisering med ulike eksempler innenfor et gitt temaområde.

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)** poststrukturalistisk teori om fragmentert/konstruert identitet; individualisering; identitet som refleksivt prosjekt; iscenesettelse; identitets-/rollekollaps i sosiale medier; avatarer i onlinespill; sosial status.
- (2)** forskjellen på fellesskap ('community'), digitale fellesskap og nettverk; nettverkssamfunn; sterke og svake bånd; fatisk kommunikasjon og fatisk funksjonalitet i sosiale medier; mikroaktivisme og representasjonsaktivisme.
- (3)** definisjon av konvergens og divergens; konvergens-divergens-dynamikken i digitale medier; teknologisk konvergens, regulatorisk konvergens og medieindustrikonvergens; deltakerkultur; transmediering; kollektiv intelligens; produsage; remikskultur.
- (4)** dataspill som kompleks programvare; ulike definisjoner av dataspill; regler og mekanikker; landskaps- og nivåstrukturer; perspektiv og grafisk stil; dataspillenes kulturelle posisjon; moralsk panikk og mediepanikk; Gamergate-kontroversen; onlinespilling; spillsamfunn; metakultur; produktiv spilling; instrumentell og ekspressiv produktivitet.
- (5)** ulike (kulturelle) forståelser av privatliv og personvern; statlige, byråkratiske og kommersielle grunner til økt overvåkning; det panoptiske prinsipp; stordata; informasjonskapsler (cookies); posisjonsovervåkning av mobiltelefoner; databaser; profilering; adferdsbasert annonsering.
- (6)** åndsverk og verkshøyde; økonomiske og ideelle opphavsrettigheter; åndsverkloven og dens formål; 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).

Vedlegg: begrepslisten fra eksamensoppgaven

• Affordanser • Aktør-nettverk • Automatisering • Avatar • Binærkode • Brukertyper • Creative Commons • Database • Datautvinning • Deltakerkultur • Delegering • Digitale portvakter • Digital Millennium Copyright Act (DMCA) • Digital rettighetsadministrasjon (DRM) • Divergens • Fasemodellen og dimensjonsmodellen • Fatisk kommunikasjon • Forestilt bruk og faktisk bruk • Forestilte fellesskap • Fortolkningsmessig fleksibilitet • Frontstage og backstage • Funksjonskryping • Gamergate-kontroversen • Horisontal og vertikal integrasjon/ekspansjon • Hypertekst og hypertekststruktur • Identitet som fragmentert/konstruert • Identitet som refleksivt prosjekt • Individualisering • Informasjonskapsler • Kollektiv intelligens • Maskinvare, programvare og meningsvare	• Medieindustrikonvergens • Metakultur i dataspill • Mikroaktivisme og representasjonsaktivisme • Modifisering av dataspill • Moralsk panikk og mediepanikk • Panopticon og det panoptiske prinsipp • Piratkopiering • Posisjonsovervåkning • Produsage • Produktiv spilling og instrumentell og ekspressiv produktivitet • Profilerings • Regulatorisk konvergens • Remiskultur • Sosialdeterminisme • Sosioteknisk perspektiv • Spillgrafiske stiler (fotorealisme, karikaturisme, abstraksjonisme) • Spillperspektiv • Spillregler og spillmekanikker • Spillsamfunn • Standardinnstillinger • Sterke og svake bånd • Stordata • Teknologi som normalitetsmaskiner • Teknologisk determinisme • Teknologisk fiks og fiksisme • Teknologisk konvergens • Transmediering • Virilitet • Økonomiske og ideelle opphavsrettigheter • Åndsverk og verkshøyde • Åndsverkloven
--	---

Vedlegg: Pensumliste

Bøker

Miller, V. (2020). *Understanding Digital Culture* (Second edition). SAGE.

Ask, K., & Søraa, R. A. (2021). *Digitalisering. Samfunnsendring, brukerperspektiv og kritisk tenkning*. Fagbokforlaget.

Artikler og bokkapitler

Condis. (2015). No homosexuals in Star Wars? BioWare, «gamer» identity, and the politics of privilege in a convergence culture. *Convergence*, 21(2), 198–212.
<https://doi.org/10.1177/1354856514527205>

Egenfeldt-Nielsen, Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2024). «Video Game Aesthetics» & «Video Games in Culture». I Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, & S. P. Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (5. utg.). Routledge.

Gunnar Liestøl. (2007). The Dynamics of Convergence & Divergence in Digital Domains. I Stuedahl & T. Storsul (Red.), *Ambivalence towards convergence : digitalization and media change* (s. 165–178). Nordicom.
https://www.academia.edu/4797338/The_Dynamics_of_Convergence_and_Divergence_in_Digital_Domains_2007

Miller. (2017). Phatic culture and the status quo: Reconsidering the purpose of social media activism. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 23(3), 251–269. <https://doi.org/10.1177/1354856515592512>

Stanfill. (2015). The interface as discourse: The production of norms through web design. *New Media & Society*, 17(7), 1059–1074. <https://doi.org/10.1177/1461444814520873>

Bezio. (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership (London, England)*, 14(5), 556–566. <https://doi.org/10.1177/1742715018793744>

Bayer, Triêu, P., & Ellison, N. B. (2020). Social Media Elements, Ecologies, and Effects. *Annual review of psychology*, 71(1), 471–497. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050944>

Vedlegg: Karakterveiledning for eksamen på bachelornivå ved IMK

A (fremragende)

Svarer på problemstillingen. Selvstendige, klare og interessante resonnementer, relevante eksempler og svært god bruk av teori. Klart og presist språk, klare sammenhenger, svært godt fokusert og gjennomgående god struktur. Overbevisende med hensyn til faktakunnskaper og svært god kjennskap til pensumlitteraturen. Høyt kunnskapsnivå og analytisk kompetanse. Meget godt dimensjonert - formen (bl.a. lengden) tilpasset innholdet. Originale og interessante anslag.

B (meget god)

Svarer på problemstillingen. Tilfredsstillende de fleste, men ikke alle kriteriene i kategori A. Det forutsettes gode resonnementer og gjennomgående meget god kjennskap til pensumlitteraturen også på dette nivået. Relevant og meget god bruk av teori, meget god vurderingsevne og selvstendighet. Språklig klarhet, god struktur og god tilpasning mellom form og innhold vil normalt være nødvendig for å få karakteren B.

C (god)

Svarer på problemstillingen, men ikke alt er like relevant. God forståelse og gode kunnskaper, men noe mangelfull indre konsistens. Har kjennskap til sentrale elementer ved fagfeltet. For eksempel: Originalt anslag, men skriver seg litt bort. Kandidaten viser god kjennskap til pensumlitteraturen, god vurderingsevne og selvstendighet. Noen uklarheter mht språk eller struktur. Tilfredsstillende på de fleste punkter.

D (brukbar)

Tydelig forsøk på å besvare problemstillingen, noe er relevant, men også noe som er irrelevant, unødvendig, feilaktig eller mangelfullt. Nokså god kjennskap til sentrale deler av pensum, men betydelige svakheter i det teoretiske og eller det empiriske. For knapt og kort i forhold til den tiden som er til rådighet. Noe uklarheter i struktur og språk. Kandidaten viser en viss grad av vurderingsevne og selvstendighet.

E (tilstrekkelig)

Anslag til å besvare problemstillingen, men svært lite av besvarelsen er relevant og godt. Besvarelser med store og vesentlige mangler både når det gjelder kunnskap og resonnementer. Kjennskap til de mest sentrale deler av pensum, men lite utfyllende. Store "hull". Tilfeldige eksempler framfor drøfting/empiri. Besvarelsen kan i en viss forstand være en løsning som under kategori D, men med det tillegg at den er tynnere, mer rotete, dårlig disponert og umoden. Tilfredsstillende bare minimumskravene. Liten grad av selvstendighet.

F - Stryk

Besvarer ikke problemstillingen. Dokumenterer ikke kunnskap om sentrale områder i pensum. Dokumenterer ikke kjennskap til fagets hovedlinjer. Holder ikke universitetsnivå, upresist/umodent språk, uklare resonnementer, uklar struktur, manglende vurderingsevne og selvstendighet.