



**NTNU – Trondheim**  
Norwegian University of  
Science and Technology

Department of Psychology

## **Examination paper for PSY2011**

### **Media Audiences**

**Academic contact during examination: Ingunn Hagen**

**Phone: 73 59 19 60**

**Examination date: 15.05.2015**

**Examination time (from-to): 09:00 – 15:00**

**Permitted examination support material: None**

**Other information:**

**Language: Norwegian**

**Number of pages: 2**

**Number of pages enclosed: 0**

**Checked by:**

---

Date

Signature

## BOKMÅL

### Skriv en av disse oppgavene:

1. Dataspill er en populær fritidsaktivitet for mange, særlig unge gutter og unge voksne menn. Drøft på bakgrunn av publikumsforskningen ulike attraksjoner ved dataspill. Diskuter også hvorfor foreldre og andre er skeptiske til at noen bruker mye tid på å spille dataspill.
2. Hvilke begreper, teorier og innsikter fra publikumsforskningen kan man bruke for å forstå publikums rolle og mediebruk i nye medieomgivelser? Gi eksempler.
3. Drøft hvordan encoding-decoding modellen har ført til endringer i publikums-forskningen. Skisser hvilke teoretiske og metodologiske implikasjoner modellen har hatt. Gi eksempler

## NYNORSK

### Skriv ei av desse oppgåvene:

1. Dataspel er ei populær fritidsaktivitet for mange, særleg unge gutar og unge vaksne menn. Drøft på bakgrunn av publikumsforskinga ulike attraksjonar ved dataspel. Diskuter også kvifor foreldre og andre er skeptiske til at nokon brukar mykje tid på å spele dataspel.
2. Kva for omgrep, teoriar og innsikter frå publikumsforskinga kan ein bruke for å forstå publikum si rolle og mediebruk i nye medieomgjevnader? Gje døme.
3. Drøft korleis encoding-decoding modellen har ført til endringar i publikums-forskinga. Skisser kva for teoretiske og metodologiske implikasjonar modellen har hatt. Gje døme.

**Sensorveiledning PSY2011, vår 2015:**  
**Skriv ei av desse oppgåvene:**

1. Dataspill er en populær fritidsaktivitet for mange, særlig unge gutter og unge voksne menn. Drøft på bakgrunn av publikumsforskningen ulike attraksjoner ved dataspill. Diskuter også hvorfor foreldre og andre er skeptiske til at noen bruker mye tid på å spille dataspill.

I denne oppgaven er det aktuelt å diskutere dataspill som en attraktiv mediebruksaktivitet, og hvorfor kjønn spiller en rolle. Begrep som engasjement og mestring er relevante, og også effekt, bruk og resepsjon. I denne oppgaven er det aktuelt å diskutere redselen for dataspill som en «moralsk panikk». I drøftingen er forestillinger som den asosiale nerden versus det sosiale elementet med spill, særlig online-spill også relevant. Diskusjonen om tid brukt på dataspill innebærer avhengighet eller bare interesse og engasjement, er også på sin plass.

2. Hvilke begreper, teorier og innsikter fra publikumsforskningen kan man bruke for å forstå publikums rolle og mediebruk i nye medieomgivelser? Gi eksempler.

Her er det relevant å avklare begrepa publikums rolle og mediebruk og kva som ligg i begrepet nye medieomgivelser. Vidare er det relevant å tematisera skillet mellom begrepa publikum og bruker. For å svara på denne oppgåva bør ein kunna nemna dei ulike tradisjonane i publikumsforskninga som effektforskning, bruksforskning, Cultural Studies, resepsjonsforskning eller etnografisk publikumsforskning/medieetnografi. Alternativt kan ein velja ein eller nokre av tradisjonane i publikumsforskninga viss ein grunngrir valet. Aktuelle begrep kan vera effekt, bruk, behov, mening, referanserammer, tekst, praksis og kontekst.

3. Drøft hvordan encoding-decoding modellen har ført til endringer i publikumsforskningen. Skisser hvilke teoretiske og metodologiske implikasjoner modellen har hatt. Gi eksempler.

For å svara på denne oppgåva bør kandidaten kunna beskriva encoding-decoding modellen slik den blei skissert av Stuart Hall. Vidare bør oppgåvesvaret innehalda noko om korleis denne modellen med sitt semiotiske tankegods, representerer eit brot med ein såkalla overføringsbasert kommunikasjonsmodell. Refleksjonar rundt korleis encoding-decoding-modellen blei lansert som eit alternativ til effektforskninga, som dominerte publikumsforskninga, bør også med. I eit godt oppgåvesvar bør nokre av dei sentrale begrepa i teorien, som decoding/tolking, tekst, mening og diskurs drøftast. Vidare bør det med korleis denne modellen var utgangspunktet for utviklinga innafor både publikumsforskning innafor Cultural Studies og også resepsjonsforskninga.