

Psykologisk institutt

Eksamensoppgave i PSY2021 – Medienes publikum

Faglig kontakt under eksamen: Ingunn Hagen

Tlf.: 73 59 19 60

Eksamensdato: 24. mai 2016

Eksamenstid (fra-til): 09:00-13:00

Hjelpemiddelkode/Tillatte hjelpemidler: Ingen

Målform/språk: Bokmål

Antall sider: 2

Kontrollert av:

Dato

Sign

Skriv en av oppgavene.

1. Dataspill er en populær fritidsaktivitet for mange, særlig unge gutter og unge voksne menn.
Drøft på bakgrunn av publikumsforskningen attraksjonen ved ulike typer dataspill og hvorfor foreldre og andre er skeptiske til at noen bruker mye tid på å spille dataspill.
2. Drøft hvordan publikums aktive rolle blir omtalt i ulike tradisjoner i publikumsforskningen.
Sammenlign også mediebrukeres aktivitet i dagens mediesituasjon med publikums rolle de siste tiårene.
3. «Ble filmet mens han ble banket til blods på skolen» var framsideoppslaget i *Adresseavisen* 22.4.2016, som også beskriver hvordan filmen av episoden ble spredd på sosiale media.
Drøft denne hendelsen, spredningen av den og medieoppslaget på bakgrunn av faglige innsikter om digital mobbing.
Gi også eksempler på virksomme strategier for å motvirke digital mobbing, og hvordan ulike aktører kan bidra.

PSY2021: Eksamensoppgaver og sensurveiledning våren 2016

Skriv en av oppgavene.

1. Dataspill er en populær fritidsaktivitet for mange, særlig unge gutter og unge voksne menn. Drøft på bakgrunn av publikumsforskningen attraksjonen ved ulike typer dataspill og 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 hvordan kjønn spiller en rolle. Begrep som engasjement og mestring er relevante, og også effekt, bruk og resepsjon. I denne oppgaven bør kandidaten også 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. Det er også positivt om kandidaten har med noe om eventuelle konsekvenser av dataspillingen, i form av påvirkning og livsstil.

2. Drøft hvordan publikums aktive rolle blir omtalt i ulike tradisjoner i publikumsforskningen. Sammenlign også mediebrukeres aktivitet i dagens mediesituasjon med publikums rolle de siste tiårene.

I denne oppgaven bør kandidatene diskutere hva som ligger i begrepet «publikums aktive rolle». Videre bør besvarelser inneholde en drøfting av sentrale tradisjoner i publikums-forskningen, slik som effektforskningstradisjonen, bruksstudietradisjonen (uses & gratifications research), cultural studies-tradisjonen, resepsjonsforskningstradisjonen og etnografiske publikumsstudier. I oppgaven legges det opp til at studentene diskuterer hvordan de ulike tradisjonene oppfatter publikum som aktive eller ikke, og hvordan de forstår denne aktiviteten. Eksempler kan være publikums selektive bruk, oppmerksomhet og hukommelse, og aktive tolkning eller meningsskaping. I en diskusjon av dagens mediesituasjon bør begrep som interaktivitet, samt brukes ulike roller som mottakere, deltakere og sendere med. Dette bør sammenlignes med publikums rolle i en mediesituasjon der andre medier – som TV, aviser og radio var mer enerådende.

3. «Ble filmet mens han ble banket til blods på skolen» var framsideoppslaget i *Adresseavisen* 22.4.2016, som også beskriver hvordan filmen av episoden ble spredd på sosiale media. Drøft denne hendelsen, spredningen av den og medieoppslaget på bakgrunn av faglige innsikter om digital mobbing. Gi også eksempler på virksomme strategier for å motvirke digital mobbing, og hvordan ulike aktører kan bidra.

Denne oppgaven legger opp til en drøfting av fenomenet digital mobbing, på bakgrunn av en konkret episode. Besvarelser bør drøfte om denne voldsepisoden kan karakteriseres som mobbing og tilleggs-krenkelsen ved at episoden blir filmet og lagt ut på sosiale medier. Drøfting av mobbing som online risk er relevant, gjerne på bakgrunn av arbeidet til EuKidsOnline-nettverket og/eller Medietilsynet. Drøfting av begrep som effekt, bruk av sosiale medier, resepsjon, og barn som ofre versus barn som mobbere er på sin plass. Eksempler på virksomme strategier er bevisstgjøring og involvering av barn og unge, ala Medietilsynets «Bruk Hue»-kampanje. Skolen, foreldre, Barnevakten, Medietilsynet, politiet, Redd barna, og Telenor er eksempel på aktører som kan bidra i anti-mobbearbeidet.