

# Eksamensoppgaver

## PSY 2021 Medienes publikum

Vår 2019

En av tre oppgaver skal besvares

### Oppgave 1

Hva anses som de fremste risikoene og de fremste mulighetene ved barns bruk av nye medier? Hvordan håndterer barn og unge risiko online? Gjør rede for hva pensum sier om dette, og drøft ut i fra aktuelle eksempler.

### Oppgave 2

Gjør rede for de to forskningstradisjonene bruksforskning og resepsjonsforskning. Legg særlig vekt på likheter og forskjeller mellom de to tradisjonene. Drøft hvordan man med utgangspunkt i disse to tradisjonene kan si noe om bruk av sosiale medier og/eller dataspill.

### Oppgave 3

I medieforskningen og i debattene omkring medie vold og påvirkning fokuseres det ofte på atferdsmessige effekter. Gjør rede for de mest sentrale teoriene på dette området. Drøft også om det kan være andre effekter enn voldelig atferd.

## Sensorveiledning

### PSY 2021 Medienes publikum

Vår 2019

#### For alle besvarelser:

I bedømmingen legges det vekt på at kandidaten faktisk svarer på det oppgaven spør om. Bred pensumkunnskap som legges fram på en oversiktlig måte, samt en god drøfting med relevante eksempler som demonstrerer en forståelse for problemstillingene, er nødvendig for å få en god karakter.

Videre legges det vekt på:

- at alle begreper forklares.
- en god struktur og god språkføring.
- en god drøfting er nødvendig for å få god karakter.

Det er mange ulike måter å besvare hver oppgave på. Da vektlegges det at kandidaten **fokuserer på fagets pensum** i sin besvarelse. Det er så klart lov å ta i bruk innsikt man har tilegnet seg ved andre fag, men besvarelsen skal i all hovedsak fokusere på Medienes Publikum. Følgende gjennomgang er ment som eksempler på hvilke tema som vil være relevant for de enkelte oppgavene. **Det er ikke et krav at alle disse momentene skal være med for å få god karakter. Samtidig er det fullt mulig å supplere med andre momenter.**

## Oppgave 1:

Hva anses som de fremste risikoene og de fremste mulighetene ved barns bruk av nye medier? Hvordan håndterer barn og unge risiko online? Gjør rede for hva pensum sier om dette, og drøft ut i fra aktuelle eksempler.

De fremste risikoene som er nevnt i pensum, er:

1. Gi ut personlig informasjon
2. Pornografi
3. Hatefullt eller voldelig materiale
4. Mobbing, trakassering, forfølgning
5. Uønsket seksuell oppmerksomhet
6. Farlige møte med Internett-kontakter i det virkelige livet (den minst utbredte risikoen, men samtidig den potensielt mest skadelige for de som rammes).

Avhengighet er også et tema, særlig hvordan avhengighet er et vagt begrep når det brukes om mediebruk, og hvordan tidsbruk ikke er et tilstrekkelig mål på avhengighet.

Mulighetene:

- Underholdning
- Informasjon
- Utdanning
- Kommunikasjon
- Sosiale nettverk
- Spill
- Samfunnsdeltagelse

Kandidaten bør også gjenkjenne at enkelte ting, som å møte fremmede eller å eksponere seg selv, både kan være en ressurs og en risiko.

Moralsk panikk: hvordan nye medier ofte møtes med en bekymring for skadelig påvirkning, særlig mot de som regnes som særlig sårbare, slik det var med kino, TV, farge-TV, video osv..

Ulike syn på barn: passive og sårbare, aktive og kompetente. Synet på barn som aktive aktører bør være med i besvarelsen.

Hvem er sårbare: Digitale skiller: Tydelig korrelasjon mellom sosioøkonomisk status og eksponering for risiko.

Vi vet at risikotaking øker med alderen. Men er også eldre ungdommer flinkere til å håndtere risikoene? Det er også en tydelig trend at de som er mest utsatt for digital risiko, også er mest utsatt for "analog" risiko; f.eks. at de som mobbes digitalt, stort sett er de samme som blir mobbet i skolegården. De som er mest utsatt for skade gjennom å møte personer de har chattet med - er de som mangler sosiale nettverk og som går alene til disse møtene.

En god besvarelse bør inneholde en refleksjon om hvordan barn og unge håndterer risiko, og at eksponering for risiko ikke nødvendigvis resulterer i skade.

## Oppgave 2

Gjør rede for de to forskningstradisjonene bruksforskning og resepsjonsforskning. Legg særlig vekt på likheter og forskjeller mellom de to tradisjonene. Drøft hvordan man med utgangspunkt i disse to tradisjonene kan si noe om bruk av sosiale medier og/eller dataspill.

- Bruksforskning: Ser publikum som aktiv i betydning selektivt bruk. Vektlegging av behov. Bør diskutere behovsbegrepet og kritikken mot bruksstudiene.

Resepsjonsforskning; vektlegging av tolkning, rutiner for mediebruk i dagliglivet, sosiale relasjoner. En ganske rett fram sammenligningsoppgave.

I drøftingen skal de se på hvordan innsikt fra begge tradisjonene kan benyttes for å analysere publikums bruk av sosiale medier og/eller dataspill. Ut i fra bruksforskningen kan det være relevant å drøfte hvile behov dataspill/sosiale medier kan sies å tilfredsstill, og hva som ligger til grunn for disse behovene. Ut i fra resepsjonsforskning kan man drøfte hvilken mening brukerne trekker ut ifra dataspill/sosiale medier, kontekst for mediebruken, sosiale aspekter osv. Man kan også diskutere redselen for dataspill som en «moralisk panikk» og hva det har å si for brukeren. Forestillinger som den asosiale nerden versus det sosiale elementet med spill, særlig online-spill også relevant.

### Oppgave 3

I medieforskningen og i debattene omkring medie vold og påvirkning fokuseres det ofte på atferdsmessige effekter. Gjør rede for de mest sentrale teoriene på dette området. Drøft også om det kan være andre effekter enn voldelig atferd.

Relevante tema og teorier:

Effektforskning;

- Stimulus-respons, injeksjonsnål.
- Kultivasjonsteori: Vedvarende eksponering til TV innhold har små men signifikante effekter på hvordan publikum oppfatter verden.

Sosial læringsteori:

Publikum ser voldshandlinger i media, og senere, som et resultat av denne eksponeringen, så oppfører de seg mer voldelig enn det de ellers ville gjort. Modell-læring kan skje på følgende vis:

- Observasjonslæring
- Disinhibitering
- Affektiv endring
- Albert Bandura sine 'bobo-doll' studier fra 1960 årene: imiteringseffekter.

Betingingsteori (Behaviorisme):

- Sensitisering (følsomhetsøkning):
- Desensitisering (tilvenning):

Type effekter:

- Atferdseffekter: Handlinger blir gjennomført etter å ha sett tilsvarende i media.
- Holdningseffekter: Hvilke vedvarende tankemønstre som farger vår oppfattelse av miljøet.
- Kognitive effekter: Refererer til hva vi tenker på og hvordan medieinnhold blir bearbeidet.
- Fysiologiske effekter: De kroppslige forandringene som skjer gjennom eksponering til ulikt medieinnhold.

- Skille mellom kortidseffekter, langtidseffekter, utilsiktede, tilsiktede, indirekte og direkte effekter.

- Bushman & Anderson; Hevder det er en klar sammenheng mellom medieviolence og aggresjon blant barn.

- Karen Boyle: Argumenterer for at viktigere faktorer blir glemt når det legges for stor vekt på medieviolence som årsak.

I drøftingen bør de gå inn på andre mulige effekter av medieviolence enn voldelig atferd. Det kan være: Kognitive effekter, følelsesmessige, verdensanskuelse (for eksempel om man oppfatter verden som mer voldelig), frykt, synet på konfliktløsning osv..