

## SENSURVEILEDNING

|  |   |
|--|---|
| <b>Emnekode og navn:</b><br>PSY2021  | <b>Semester / År / Eksamenstype:</b><br>H2020/ Skriftlig hjemmeeksamen, 4 timer |
| <b>Oppgave:</b>  |   |
| Besvare <u>en</u> av oppgavene   |   |
| <b>Oppgave 1:</b>  |   |
| 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.   |   |
| <b>Oppgave 2:</b>  |   |
| Medias evne til å påvirke publikum er et sentralt spørsmål i publikumsforskningen. Drøft på bakgrunn av denne forskningen hvordan slik påvirkning kan skje ved eksponering for medieframstilling av vold.  |   |
| <b>Oppgave 3:</b>  |   |
| 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. |   |
| <b>Relevant pensumlitteratur:</b>  |   |
| Hagen, Ingunn (2004/1998): Medias publikum. Frå mottakar til brukar? Oslo: Ad Notam Gyldendal (173 s.).  |   |
| Danah Boyd (2010): Social networked sites as networked publics: Affordances, Dynamics and Implications,. In The Networked self: Identity, community and culture on social network sites. New York :Routlege  |   |
| Höijer, B. (2004): The discourse of global compassion: the audience and media reporting of human suffering. Media, Culture & Society © 2004 SAGE Publications (London, Thousand Oaks and New Delhi), Vol. 26(4): 513–531   |   |
| Morley, David (1992): "Television audience research: a critical history." In: Television, Audiences & Cultural Studies. London and New York: Routledge. s.45-59.   |   |

Sheldon P.; Bryant K. (2016) Instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age . Computers in Human Behavior 58 (89-97)

Tuma, Regina M. (2013): «Media Psychology and It's History». In: Karen E. Dill (Ed.): The Oxford Handbook of Media Psychology. Oxford: Oxford University Press. P. 62-75.

Waldahl, Ragnar (2001): Mediepåvirkning. Oslo: Gyldendal. Kap. 6. s. 107-132.

#### **Eksamenskrav:**

1. I bedømmingen legges det vekt på at kandidaten 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.**

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.

2. I bedømmingen legges det vekt på at kandidaten 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.**

I denne oppgaven bør kandidaten diskutere hva som kan ligge i begrepet «påvirke publikum». Kandidaten bør beskrive hvordan tradisjoner som effektforskning, bruksstudietradisjonen (uses & gratifications research), cultural studies-tradisjonen, resepsjonsforskningen og medieetnografien forstår påvirkningsbegrepet, for eksempel i form av endring av holdninger, kunnskap og atferd, eller som tilfredstillende av behov og forventninger. Det er også aktuelt å ta med hvordan publikums tolkning og meningsskaping er medvirkende til ulikheter i påvirkning. Betydningen av kontekst og andre påvirkningsfaktorer (som familie, skole og venner) kan også inndras. Til sist bør påvirkning ved eksponering for medieframstilt vold diskuteres. Aktuelle tema her er hvem som påvirkes, og under hvilke betingelser. Det er også relevant å diskutere hvordan man bør skille mellom ulike medier, mediesjangre, mellom fiksjons- og virkelighetsforankret vold, og hvilken funksjon voldsframstillingen har i historien eller framstillingen.

3. I bedømmingen legges det vekt på at kandidaten 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.**

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.

**Karakterbeskrivelse:**

<https://innsida.ntnu.no/wiki/-/wiki/Norsk/Karakterskalaen>

**Faglærer / oppgavegiver:**

Navn: Lea Loncar

Sted / dato: Trondheim, 4.11. 2020