

SENSURVEILEDNING

Emnekode og navn: PSY2104 Mediepsykologi	Semester / År / Eksamenstype: Vår 2022/ Skriftlig online eksamen, 4 timer
Oppgave 1	
<p>Squid Game var en populær TV-serie. Det kom flere avisoppslag der lærere og foreldre mente at TV-serien endret barns lek. I medieforskningen og i debattene om medie vold og påvirkning fokuseres det ofte på atferdsmessige effekter. Gjør rede for de mest sentrale teoriene på dette området. Bruk eksempler på debatter og medieoppslag der medie vold brukes som årsaksforklaring for voldelig adferd. Drøft også om medie vold kan ha andre effekter enn voldelig adferd.</p>	
Relevant pensumlitteratur:	
<p>Hagen, Ingunn (2004/1998): Medias publikum. Frå mottakar til brukar? Oslo: Ad Notam Gyldendal (173 s.). Kap. 2, s. 56-70, kap 4-6, kap 7. s 146-150, Kap 8 s. 146-150, kap 8. s. 154-163.</p> <p>Brewer, Gayle (2011): Media Psychology. Macmillan: Houndmills, Basingstoke, Hampshire New York, NY. ISBN: 9780230279209</p> <p>Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). The Effects of Media Violence on Society. <i>Science</i>, 295(5564), 2377–2379</p> <p>Anderson, C. A. (2004): An update on the effects of playing violent video games, <i>Journal of Adolescence</i>, Volume 27, Issue 1, Pages 113-122.</p> <p>Drotner, K. (1999). Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. <i>Paedagogica Historica</i>, 35(3), 593–619. https://doi.org/10.1080/0030923990350303</p> <p>Elson, M., & Ferguson, C. J. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray. <i>European Psychologist</i>, 19(1), 33–46. https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147</p> <p>Valkenburg, P. M., Peter, J., & Walther, J. B. (2016). Media Effects: Theory and Research. <i>Annual Review of Psychology</i>, 67(1), 315–338. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122414-033608</p>	

Eksamenskrav oppgave 1:

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 medie vold og aggresjon blant barn.
- Karen Boyle: Argumenterer for at viktigere faktorer blir glemt når det legges for stor vekt på medie vold som årsak.

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

Karakterbeskrivelse:

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

Faglærer / oppgavegiver:

Navn: Thomas Wold

Sted / dato: 22.3.2022

SENSURVEILEDNING

Emnekode og navn: PSY2104 Mediepsykologi	Semester / År / Eksamenstype: vår 2022/ Skriftlig online eksamen, 4 timer
Oppgave: 2	
<p>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.</p>	
Relevant pensumlitteratur:	
<p>Hagen, Ingunn (2004/1998): Medias publikum. Frå mottakar til brukar? Oslo: Ad Notam Gyldendal (173 s.). Kap. 2, s. 56-70, kap 4-6, kap 7. s 146-150, Kap 8 s. 146-150, kap 8. s. 154-163.</p> <p>Hagen, Ingunn og Thomas Wold (2009): Mediegenerasjonen. Barn og unge i det nye medielandskapet. Oslo: Samlaget. (160 s.). Kap.1, kap. 2 s. 25-28, kap 3, kap 4 s.69-72 og 82-92, kap 5-9.</p> <p>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 :Routledge</p> <p>Hygen, B.W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M.N., Zahl-Thanem, T. and Wichstrøm, L. (2020), Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. Child Dev, 91: 861-875. https://doi.org/10.1111/cdev.13243</p> <p>Sheldon P.; Bryant K. (2016) Instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age . Computers in Human Behavior 58 (89-97)</p> <p>Staksrud E; Ólafsson K.; Livingstone, S (2013): Does the use of social networking sites increase children's risk of harm? Computers in Human Behavior 29 (2013) 40–50</p>	

Eksamenskrav oppgave 2:

- 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 tilfredsstille, 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 «moralsk panikk» og hva det har å si for brukeren. Forestillinger som den asosiale nerden versus det sosiale elementet med spill, særlig online-spill, er også relevant.

Karakterbeskrivelse:

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

Faglærer / oppgavegiver:

Navn: Thomas Wold

Sted / dato: 22.3.2022

SENSURVEILEDNING

<p>Emnekode og navn: PSY2104 Mediepsykologi</p>	<p>Semester / År / Eksamenstype: Vår 2022/ Skriftlig online eksamen, 4 timer</p>
<p style="text-align: center;">Oppgave 3</p> <p>Teorien om mediernes dagsordenfunksjon ble formulert i en tid med noen få, store medieprodusenter. Gjør rede for teorien, og drøft om den fortsatt har gyldighet i en tid med mer fragmenterte media, flere innholdsprodusenter og sosiale medier.</p>	
<p style="text-align: center;">Relevant pensumlitteratur:</p> <p>Hagen, Ingunn (2004/1998): Medias publikum. Frå mottakar til brukar? Oslo: Ad Notam Gyldendal (173 s.). Kap. 2, s. 56-70, kap 4-6, kap 7. s 146-150, Kap 8 s. 146-150, kap 8. s. 154-163.</p> <p>Hagen, Ingunn og Thomas Wold (2009): Mediegenerasjonen. Barn og unge i det nye medielandskapet. Oslo: Samlaget. (160 s.). Kap.1, kap. 2 s. 25-28, kap 3, kap 4 s.69-72 og 82-92, kap 5-9.</p> <p>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 :Routledge</p> <p>Karlsen R. Followers are opinion leaders: The role of people in the flow of political communication on and beyond social networking sites. European Journal of Communication. 2015;30(3):301-318. doi:10.1177/0267323115577305</p> <p>Schröder K.C. (2015) News Media Old and New, Journalism Studies, 16:1</p>	
<p style="text-align: center;">Eksamenskrav oppgave 3:</p> <p>De må definere dagsordenfunksjonen og plassere den i et forskningshistorisk kontekst: den ble formulert i effektforskningens tredje fase, hvor man gjenoppdaget medias makt. En gjennomgang av hele effektforskningen er unødvendig.</p> <p>Kandidaten bør kunne se sammenheng mellom dagsordenfunksjonen og Cultural Studies vektlegging av hvordan de store medier har makt til å styre hegemoniet (og hvordan hegemoniet kan utfordres). De kan også se sammenheng mellom dagsordenfunksjonen og mentale skjema. Taushetsspiralen bør også nevnes.</p> <p>I drøftingen vil mange komme innpå de mange nyhetsredaksjoner som i dag finnes, samt blogger og at enhver kan publisere hva som helst. De må drøfte hvilke mekanismer som er i gang i dag som gjør at dagsordenfunksjonen fortsatt har relevans. Det ene er produksjonssiden, hvor vi fortsatt har noen få, store aktører som har mest ressurser og som blir mest hørt. Disse har i tillegg nå mulighet til å publisere det samme budskapet i mange flere kanaler enn før.</p> <p>Det andre er publikum: vi samles fortsatt rundt noen få nyhetstjenester. Her bør de nevne resepsjonsforskning; mediebruk som sosialt ritual og som ressurs for samtaler, som gjør at mange ønsker å se de samme programmene som venner og kolleger. Mentale skjema er også relevant her, samt Cultural studies. Et tredje</p>	

moment er at noen forsøker hele tiden å påvirke dagsorden. Dette kan være politiske, kommersielle eller idealistiske aktører.

Det er relevant, men ikke påkrevd, å nevne fake news og alternative nyhetsmedier.

Karakterbeskrivelse:

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

Faglærer / oppgavegiver:

Navn: Thomas Wold

Sted / dato: 22.3.2022

For alle oppgavene:

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 Mediapsykologi. Gjennomgangen for hver oppgave 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.**