



DIGITAL KULTUR OG MEDIER

Forår 2023

I DAG

- Kort om kursets kulturforståelse og temaer
- Introduktion af undervisere
- Gennemgang af kursusplanen
- Hvem er I? (survey)
- Casearbejde og caseeksempler
- Kort om eksamen



RIP #IRMA

Netværksstruktur

markedet kunne byde på. For at introducere madvarer, som ingen havde spist før, og derigennem knække vores dengang ret elendige madvaner. Tak for at tvinge os til at spise mindre, men bedre. Og tak for Flemming og de andre voksne, skønne og dygtige personligheder, som er (var!) medarbejdere på Gl. Kongevej. Camilla Hjerl har lavet denne lille diskrete, lækre hyldest [#irmaforaltid](#)



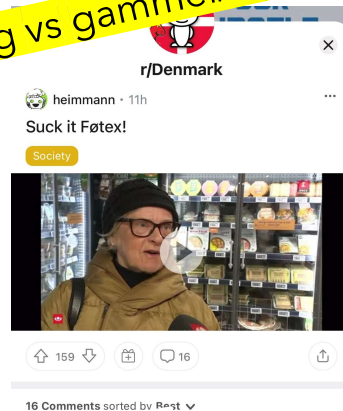
Kollektiv identitet



10 Synes godt om
povl_t Jeg kan ikke finde ord [#irma](#) [#trist](#) [#cartoon](#) [#adobe](#) [#humor](#)



Ung vs gammel/rig vs fattig



Sørgepraksisser



Intertekstuelle memes



Nu lukker Irma, og jeg mister mit job (rip).
Hvad for et supermarked skal jeg migrere til?

Support og ressourcer

KURSETS KULTURFORSTÅELSE



REDDIT SOM
KOMMUNIKATIONSKANAL >
MEDIE

Platform,
subkulturelt
fællesskab

Forestillingen om
"den gode
digitalisering" vs
faktisk app design

Populærkulturelt
"objekt" (film)
som fælles
referenceramme

Digital
identitet/anonymitet

Memes som kulturel
udtryksform >
politisk kommentar

FORHOLDET MLM
MENNESKER OG
TEKNOLOGIEN OG
HVAD VI GØR MED DEN

Fandom: Marvel Cinematic Universe

KURSETS KULTURFORSTÅELSE

kultur som artefakter (historisk)

- det SYNLIGE
- "FINKULTUR" (kulturel kapital)



kultur som praksis (nutidig)

(processer, ritualer, handling i fællesskaber)

- det USYNLIGE (fx normer, forestillinger om)
- LEVEDE LIV



DET MEDIALISEREDE SAMFUND



- Vi oplever i stigende grad verden gennem medier (incl digitale kommunikationsplatforme)
- Kulturelle værdier forhandles gennem vores nyhedsmedier og sociale medier
- Digitale medieplatforme (fx social medier, apps) er med til at skabe nye kulturelle praksisser og forandre gamle
- Vi diskuterer den digitale kultur i (nyheds)medierne



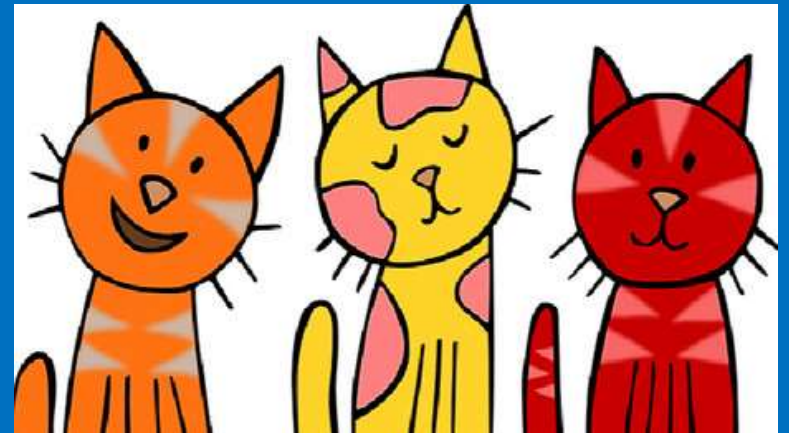
PÅ DETTE KURSUS VIL I LÆRE

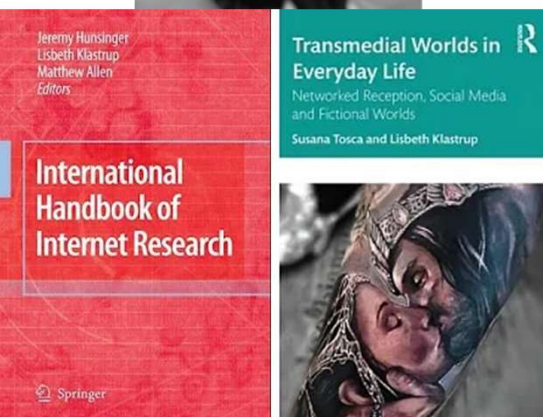
At forstå og analysere

- relationen mellem kultur og medier
- kulturen som den udfolder sig i forskellige former for sociale grupperinger (fællesskaber, bestemte samfundsgrupper), der er medieret af digitale teknologier
- samspillet mellem forskellige typer af digitale teknologier (f.eks. sociale medieplatforme, apps, digitaliserede genstande og systemer) og kulturelle praksisser
- hvordan vores (sociale)identitet udvikler sig og afspejles gennem brugen af digitale medier



UNDERVISERTEAMET





Cand.mag fra KU i Litteratur, sidefag i Medievidenskab

Ph.D, ITU i Virtuelle verdener og flerbruger-fortællinger

Forskningsområder

Digital kultur bredt, brugen og designet af sociale medier, tværmedielle verdener

Forskningsinteresser

nye sorgpraksisser på sociale medier, sygdomsfortællinger, udvikling af politisk kommunikation i Danmark (særligt brug af Instagram, TikTok og memes), Metaverse(s), Playing with AI

Fritid

fotografi, brætspil, tv-serier og film, bagning, kor

Fun fact

Har engang stoppet en tasketyv med min stemme

Julie (TA)

Erfaring

B-DDIT

- 3. Semester på Georgia Tech i Atlanta, USA
- Bachelor omkring udvikling af teknologi til døve og hørehæmmede

K-DDIT 4. semester

- Specialisering i UX
- Speciale om følelsesregistrende teknologi til børn og unge i mistrivsel

TA i kurserne Network Society (B-DDIT) og Users in Context (K-DDIT), Tutor for internationale studerende, Ambassadør for studiepraktik og åbent hus

Interesser

Kunst, Musik, Børn og Psykologi - Kreative projekter består pt. af keramik og freelance websitedesign



Mira Valentina
Krogstrup



Tidligere

TA på Organisation and proces theory (GBI) og Avancerede Designprocesser (DDIT)

Dansk Arkitektur Center - projektleder, Udstillinger og Børn og Familier

Kgl. Bibliotek - Kulturmedarbejder

Læreruddannet - Professionshøjskolen Metropol

Grafisk Kommunikation - UC Syd

Nu

Specialestuderende KDDIT

TA på Co-design og Digital Kultur & Medier

Interessefelter

Etik og politik, data, feministisk teori, citizen science og marginale praksisser

Email

mivk@itu.dk

Fun fact

Havde som barn en af de første Macintosh Powerbooks, som jeg spillede *Math Blaster* på.

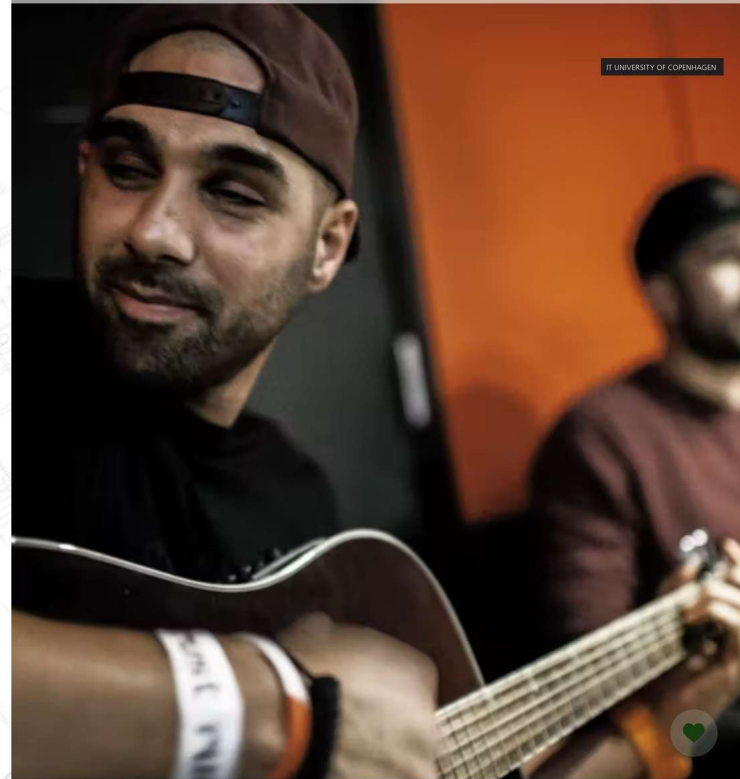


Noget om jer...

Go to www.menti.com and use the code **8161 0599**

Digital kultur og medier F2023

Den store kulturvaneundersøgelse




IT UNIVERSITY OF COPENHAGEN

KURSUSOVERBLIK

Lektion	Dato	Emne	Underviser	OBS!
1	1/2	Introduktion	Lisbeth	
2	8/2	Kulturbegrebet og kulturstudier	Lisbeth	Valg af projekt 1
3	15/2	Identitet og selvfremsstilling på digitale platforme	Lisbeth	Valg af projekt 2
4	22/2	Fællesskaber 1: Introduktion	Lisbeth	Hand-in 1
5	1/3	Fællesskaber 2: Digitale formationer	Lisbeth	
6	8/3	Dataindsamling og dataanalyse	Lisbeth	Hand-in 2
7	15/3	Fandom på tværs af platforme	Lisbeth + Line N. Pedersen	
8	22/3	Surprise-gæsteforelæsning	Lisbeth + gæst	
9	29/3	Gamer identitet og spilkultur	Hannah Wirman Mike Graham	
	5/4	PÅSKEFERIE		
10	12/4	Viralitet, memekultur og shitstorms	Lisbeth	
11	19/4	Fremtidens kultur? AI, botter og Metaverser	Lisbeth + gæst	
12	26/4	Kursusopsamling, eksamensopgaven	Lisbeth	
13	3/5	Studerterseminar – præsentation af fund	Alle på holdet	
14	10/5	Individuel vejledning	Lisbeth og TAs	

WHERE THE ACTION IS

× ITU LEARNIT

🔍 🔔 ✉ Lisbeth Klastrup 

Digital kultur og medier
(Spring 2023)

Official course description


Participants

Grades

▶ Course Media

- 1. Introduktion til kurset (1/2)
- 2. Kulturbegrebet og kulturstudier (8/2)
- 3. Identitet og selvfremsstilling på digitale platforme (15/2)
- 4. Fællesskaber 1: Introduktion (22/2)
- 5. Fællesskaber 2: Digitale formationer (1/3)
- 6. Dataindsamling og dataanalyse (8/3)
- 7. Fandom på tværs af

My Courses / Digital kultur og medier (Spring 2023)

🔒 Turn editing on 

Digital kultur og medier (Spring 2023)

Velkommen til kurset i Digital kultur og medier. På dette kursus vil I lære mere om, hvordan man kan forstå brugen af digitale teknologier og platforme ud fra et socialt og kulturelt perspektiv, med fokus på at give jer et indblik i, hvordan forskellige identiteter og fællesskaber udvikles i samspil med digitale medier og teknologier. Kurset skal også give en forståelse af, hvordan bredere kulturelle trends kan påvirke den digitale verden, og hvordan brugere af digitale tjenester også er med til at skabe indhold og trends, der får en bred kulturel betydning. Det er indsigter, det er vigtige at have, hvis man f.eks. skal designe til en bestemt gruppe mennesker, eller hvis man f.eks. skal forstå brugerne af en specifik digital tjenestes adfærd og deres måde at bruge teknologi på.

Denne side vil blive løbende opdateret med information om - og læsestof til - kurset. Det meste litteratur til kurset samt nærmere information om de enkelte kursusgange vil blive lagt op i løbet af sidste uge i januar og første uge i februar (med forbehold for mindre ændringer undervejs).

Praktisk om kurset

Kurset kører onsdage i forårssemestret 2023, med forelæsninger fra 12.15-14.00 og øvelser fra 14.15 - 16.00. Kurset starter d. 1. februar og slutter efter planen onsdag d. 10. maj. De sidste to kursusgange i maj består dels af en dag med præsentation af kursusprojektarbejde ved de studerende, dels af en dag med mulighed for individuel vejledning. Der holdes IKKE vinterferie på kurset - det vil sige, der er undervisning i både uge 6 og 7. Der er IKKE undervisning i påskeferieugen - det vil sige onsdag d. 5. april har I fri.

Hvor?

Forelæsningerne finder sted i Aud. 2 (2A56)
Øvelser i lokalerne 2A20 og 2A18.

Hvem?

Fast underviser på kurset, samt kursusansvarlig er Lisbeth Klastrup (klastrup@itu.dk)

Undervisningsassistenter

COURSE MANAGER


 Lisbeth Klastrup

TEACHING ASSISTANT

 Mira Valentina Krogstrup
 Julie Maja Nielsen

UPCOMING EVENTS

 Lecture in 2A56 (Aud 3)
Today, 12:00 » 14:00

 Exercises in 2A20, 2A18
Today, 14:00 » 16:00

 Lecture in 2A56 (Aud 3)
Wed, 8 Feb, 12:00 » 14:00

 Exercises in 2A20, 2A18
Wed, 8 Feb, 14:00 » 16:00

 Lecture in 2A56 (Aud 3)
Wed, 15 Feb, 12:00 » 14:00

IT UNIVERSITY OF COPENHAGEN

EKSEMPLER PÅ LITTERATUR

TEORI (BEGREBER OG ANALYTISKE TERMER/TILGANGE)

- Jensen, I. (2013). Uddrag af "Grundbog i kulturforståelse".
- Schmidt, G. (2019). "Kollektiv identitet" (i *Ny kulturteori* -antologi)

ANALYSE (HVORDAN ANDRE HAR STUDERET DIGITALE KULTURER, KULTUR <> TEKNOLOGI)

- Schanke Sundet, V. og Nybro Petersen, L. (2021) "Ins and outs of transmedia fandom: Motives for entering and exiting the SKAM fan community online"
- Saldanha et al (2023) "Community" in Video Game Communities

METODER ("HANDS-ON" INTRODUKTION OG ANALYSETILGANG)

- Jørgensen, K. M. (2016). 'The Media Go-along: Researching Mobilities with Media at Hand'.
- Mayring, P. (2000). 'Qualitative Content Analysis'.

CASEARBEJDE

- I skal **vælge, beskrive og analysere** et aktuelt kulturelt fænomen, en kulturel gruppering og/eller et sæt af kulturelle normer og værdier/forestillinger
- **Metoder:** etnografisk eller netnografisk observation, interviews, indholdsanalyse af indsamlet materiale som fx posts på sociale medier og fora, kulturelle probes, kritisk analyse af apps
- I skal arbejde **i grupper** med at finde projekt og undersøge det (de er lavet på forhånd)

BENSPÆND

- 1) I skal vælge et kulturelt fænomen/gruppe/teknologi, som mindst et eller flere af medlemmerne i gruppen IKKE har kendskab til (outsider/insider perspektiv), eller som I alle i gruppen fx finder "underligt", fascinerende og ikke helt forstår
- 2) Den gruppe, I primært undersøger må IKKE være mellem 20 og 30 år

AFLEVERINGER



- 2 afleveringer i grupper (relateret til jeres case)
- 1 præsentation på studenterseminaret
- 1 skriftlig individuel eksamensopgave

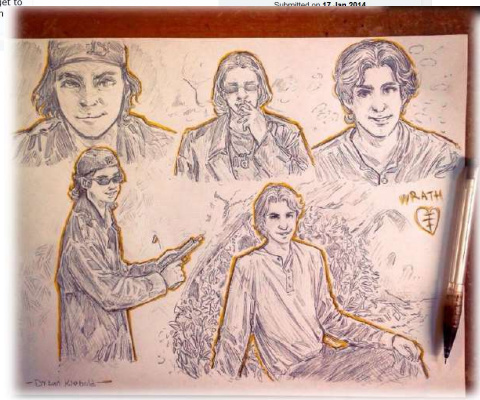
HAND-IN 1

- Afleveres i dedikeret mappe på LearnIT **fredag d. 24/2 kl 12.00**
- ca 1 side
- På toppen af siden skal emne/projekttitel, gruppens nr, og fulde navne på medlemmer fremgå
- Afleveringen skal beskrive
 - a) hvilken case I har valgt, hvorfor den er interessant fra et kulturelt perspektiv og "hvorhenne" I vil studere den
 - b) første bud på et forskningsspørgsmål, der kan styre jeres undersøgelse

HAND-IN 2

- Afleveres i dedikeret mappe på LearnIT **fredag d. 10/3 kl 12.00**
- ca 1-2 sider
- På toppen af siden skal emne/projektitel, gruppens nr, og fulde navne på medlemmer fremgå
- Afleveringen skal beskrive
 - a) et fokuseret forskningsspørgsmål og evt. arbejdsspørgsmål
 - b) beskrivelse af undersøgelsesdesign:
 - hvilken form for empiri vil I indsamle (samplingstrategi) og hvordan (metode)?
 - eventuelle vigtige etiske overvejelser i forbindelse med indsamling af empiri
 - tidsplan for indsamlingen af empirien og arbejdsopgaver
 - mulige forhindringer i forbindelse med empiriindsamling og hvordan I vil håndtere dem
 - hvordan vil I analysere jeres empiri?

CASE-EKSEMPLER TIDLIGERE KURSER



CASE-EKSEMPLER EMPIRI (TIDLIGERE KURSER)

Kids' and young adults' self-representation on TikTok

How does the TikTok users, in the age of 13-25, represent themselves through the Renegade dance challenge videos and in which way does the context surrounding the challenge affect the creators?

Empiri: Tiktokvideoer + interview med brugere

Incels

How is emotional support, such as; caring, empathy and concern, expressed by the members in the comment sections on the latest 10 threads on Incel.co?

Empiri: Kommentarer på Incel.co

Gamer identity of female streamers on Twitch.tv

We want to investigate the phenomenon of being a female streamer, by observing the streamer Pokimane and her self-representation, in order to learn about the identity of a female gamer.

Empiri: Streaming videoer

Ghosting og online dating

Hvordan oplever unge kvinder/mænd fænomenet online ghosting, og hvilken betydning har det for deres selvopfattelse og forhold til dating?

Empiri: Spørgeskemaundersøgelse > dybde-interviews

CASEFORSLAG LISBETH

- Hvilke kulturelle forestillinger om kroppen og "det gode liv" kommer til udtryk i samspillet mellem fx tracking apps og deling af fysisk aktivitet (fx på Strava eller Instagram)
- Hvad bruger folk CHATGPT og fx Midjourney til og hvem deler de deres "resultater" med?
- Hvordan sørger folk over kæledyr på sociale medier?
- Hvilke kulturelle praksisser er der opstået omkring brugen af Google home og andre "smarte maskiner" i hjemmet?
- Teenagere og forældreovervågning via GPS i forbindelse med natteliv og fester (praksisser og normer)
- BeReal - hvem over 30 bruger appen og hvordan?
- Hvordan søger man at regulere sin brug af bestemte apps, så man ikke bliver for afhængig af en teknologi?

SAMMENHÆNG MLM CASE OG EKSAMEN

Gruppens casearbejde >

- fælles empiri ud fra fælles valgt metode(r) (hand-in 2)
- fælles analyse ud fra fælles forskningsspørgsmål (hand-in 1)

Individuel eksamen >

- skal bygge på gruppens data og hand-in 1 & 2
- dybdeanalyse af materiale ud fra egen vinkling og forskningsspørgsmål
- Ikke mere empiri, men egenfunden litteratur (min. 1-2 tekster)

EKSAMENSOPGAVEN

- individuel opgave på 8-10 sider (max 4500 ord)
- baseret på gruppecase (se info)
- 1-2 tekster uden for pensum relateret til din case /forskningsspørgsmål
- bedømmes med ekstern censur og karakter
- afleveres mandag d. 22.maj
(senest 13.59)

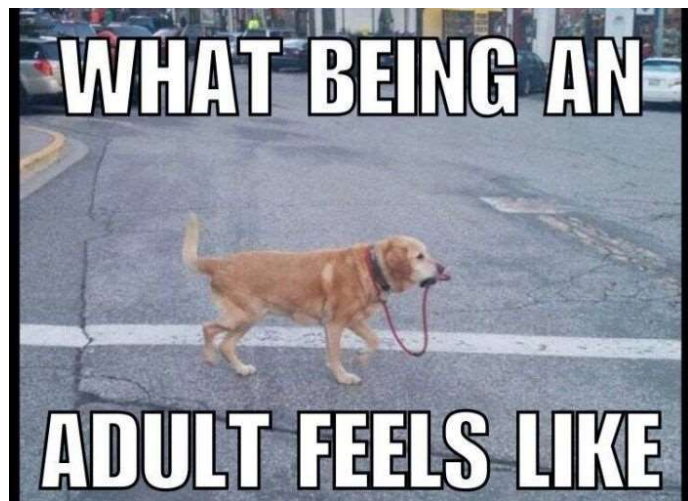


LÆRINGSMÅL

Efter kurset skal den studerende være i stand til:

- **Forklare, hvad kultur er**, og hvordan kultur udvikles i samspil med (digitale) medieformer
- **Beskrive forskellige tilgange til studiet af kultur** i en digital kontekst
- **Identificere og anvende metoder til at studere digital kultur og digitale kommunikationspraksisser**
- Beskrive og **anvende relevante teorier**, der kan understøtte forståelse af digitale kulturer
- **Analysere kulturelle praksisser** i forbindelse med et konkrete studie af en selvvalgt case eller digitalt fænomen, relateret til digital kultur og mediebrug
- **Beskrive og reflektere over egen-studiets fund**, baseret på **udvalgt teori, metode og egne empiriske observationer**

AT GÅ PÅ UNIVERSITET...



- Det ER svært i starten! (fx at læse fagtekster på engelsk)
- Ansvar for egen læring (fx selv holde løbende øje med LearnIT)
- Selv have styr på afleveringsdatoer – herunder også planlægge skrivning af opgaver på de forskellige kurser
- Jo bedre forberedt, du er – jo mere får du ud af undervisningen
- Ikke "skole" og ikke "lektier", men mulighed for at styre egen læring



TAK FOR I DAG