

Afhandlinger

Baggesen, Rikke Haller: *Mobile museology: An exploration of fashionable museums, mobilisation, and trans-museal mediation*. København: Københavns Universitet, Humanistisk Fakultet, 2015. 256 s.

Drawing together perspectives from museology, digital culture studies and fashion theory, this thesis considers changes in and challenges for current - day museums as related to 'mobile museology'. This concept is developed for and elucidated in the thesis to describe an orientation towards the fashionable, the ephemeral, and towards an (ideal) state of change and changeability. This orientation is characterised with the triplet concepts of mobile, mobility, and mobilisation, as related to mobile media and movability; to 'trans-museal' mediation; and to the mobilisation of collections, audiences and institutional mindsets. The research project's transdisciplinary and exploratory approach takes inspiration from critical design, minding Latour's call for rethinking critical approaches in the humanities. Through a creative process, focused on designs for framing fashion in everyday contexts and involving prospective users and professionals from Designmuseum Danmark, the project reflects on and seeks to articulate matters of concern in digital heritage and museum practice.

[Fulltext >>](#)

Berger, Jesper Bull: *E-government harm: An assessment of the Danish coercive digital post strategy*. Roskilde: Roskilde University, 2015. 318 s.

The Danish government has been one of the few governments to launch a coercive e-government strategy. The Digital Post system was launched in 2010. With Digital Post, public institutions and citizens can communicate in an encrypted and authenticated manner. Citizens did not voluntarily register as

users of Digital Post, so citizens were forced to use Digital Post by 2014. This study explores the implementation of coercive digital public sector communication from a critical research viewpoint as engaged scholarship and with genuine collaboration with practitioners. The study attempts to reveal the hidden assumptions of technology determinism, rational choice and natural selection that ruled the implementation by investigating various empirical settings. The author claims that the e-government initiative has actually been harmful to civil servants (increased workload and reduced work-life quality), citizens (loss of civic rights, loss of welfare benefits, emotional stress for some citizens in some situations), the public organizations (economic loss) and to the public ethos (increased alienation and increased mistrust towards citizens). Implications for practice may be severe. This enactment of the coercive strategy may lead to reduced public support, hence also reduced benefits. The author suggest a responsible e-government ethics to prevent future e-government harm.

No fulltext

Brus, Anne: *Kampen om computertiden: Om unges højjfrekvente og problematiserede brug af computerspil*. Roskilde: Roskilde Universitet, 2015. 265 s. ISBN 978-87-91387-91-3.

Unge brug af computerspil i Danmark er steget væsentligt indenfor de seneste år. Det højjfrekvente brug af computerspil skaber bekymringer om computerspilafhængighed hos de unge og deres forældre, de professionelle, eksperterne og i samfundet generelt. Afhængighed er et begreb, der bliver anvendt i forhold til en adfærdsafhængighedspræget aktivitet som ludomani. Computerspilafhængighed bliver i den sammenhæng ofte sammenlignet med ludomani – altså en afhængighed af pengespil. Denne sammenligning med ludomani er problematisk af flere årsager. De afhængighedsskabende elementer i computerspil er eksempelvis ikke specielt fremtrædende. Ofte vil de afhængighedsskabende egenskaber træde i baggrunden i forhold til de egenskaber, der er med til at fremme sociale fællesskaber. Derudover vil det snævre fokus på den enkelte spillers negative adfærd ofte overse adfærdsproblemer, der kan relateres til kontekst og spillerens øvrige sociale liv. Forfatteren har i forlængelse af disse overvejelser sat fokus på unges

højfrekvente og problematiserede brug af computerspil. Formålet med forskningsprojektet har været at undersøge unges erfaringer med og forståelser af et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil ud fra en teoretisk fundering i ungdomsforskningen.

[Fulltext >>](#)

Dilling-Hansen, Lise: *My Artpop Could Mean Anything: An investigation of the gender and body performances of Lady Gaga and of the negotiation practices and affective responses of the Gaga fans*. Aarhus, 2015.

The dissertation examines the norm-challenging sex, gender, and body performativity of Lady Gaga, the affective communication of Gaga, and likewise the affective responses of her fans in both their online and offline fandom experiences. The research builds on analysis of chosen music videos as well as public performances of Lady Gaga, and on various offline and online ethnographic work amongst the fans of Gaga.

The dissertation examines the norm-challenging sex, gender, and body performativity of Lady Gaga, the affective communication of Gaga, and likewise the affective responses of her fans in both their online and offline fandom experiences. The research builds on analysis of chosen music videos as well as public performances of Lady Gaga, and on various offline and online ethnographic work amongst the fans of Gaga.

No fulltext

Sørensen, Trine Friis: *We Can (Not) Work It Out: A Curatorial Inquiry into the Danish Radio Archive*. København: Københavns Universitet, Det Humanistiske Fakultet, 2015. 149 s.

The PhD project inquires into the Danish Radio Archive through the commission of two artists, Kajsa Dahlberg and Olof Olsson, who the author – in the early stages of the project – charged with producing artworks in relation to the archive. This practical component of the project was concluded with a solo exhibition at the Museum of Contemporary Art in Roskilde (Dahlberg) and a performance tour (Olsson), both of which the author curated. In the thesis, Trine Friis Sørensen examine and develop the act of commissioning as a mode of

inquiry, and she analyses and speculate on the possible meanings that Dahlberg and Olsson's work enable her to advance with regard to the archive. She is, in other words, proposing a way to conduct research through curating; a process that engenders her to reinvigorate the notion of curatorial care by modelling it on Derrida's understanding of the supplement.

[Fulltext >>](#)

Hansen, Rina: *Toward a Digital Strategy for Omnichannel Retailing*. Frederiksberg: Copenhagen Business School, 2015. 308 s. ISBN 9788793339088, ISBN (elektronisk) 9788793339095.

This PhD research project intends to evaluate how fashion brands can build an integrated digital omnichannel presence utilizing social and interactive digital technologies for enhancing brand value. The technique for deriving empirical qualitative data included interviews, observations and action research.

[Fulltext >>](#)

Hermann, Anne Kirstine: *Ethnographic Journalism*. Odense: Syddansk Universitet, 2015.

Journalism redefined by ethnography? How may journalism be redefined as a scholarly and professional practice by way of ethnography (with or without alienation from daily news reporting)?

No full text

Jensen, Sara Marinus: *It-labyrinter, udestuer og dis/abilities: En undersøgelse af relationen mellem digitalisering og borgere med udgangspunkt i den offentlige sektors digitaliseringsstrategi* [IT-labyrinths, conservatories and dis/abilities: a study of the relation between digitisation and citizens based on the public sector's strategy for digitisation]. København: Københavns Universitet, Det Humanistiske Fakultet, 2015. 240 s.

Afhandlingen tager afsæt i den offentlige sektors digitaliseringsstrategi; nærmere bestemt den del af strategien, som handler om digitalisering af borgerne. Dette er en proces, som praktiserer en specifik relation mellem ”teknologi” og ”menneske” – en relation der i afhandlingen bliver undersøgt og diskuteret gennem et empirisk feltstudie af borgere i deres hjem og under inddragelse af begreber hentet i feltet STS (Science and Technology Studies). Afhandlingen diskuterer, hvilke implikationer en sådan undersøgelse af borgerne i deres hjem kan have for den offentlige sektors digitaliseringspolitik og den medfølgende digitaliseringsproblematik, der fokuserer på den del af befolkningen, som formodes ikke at være i besiddelse af de fornødne it-færdigheder til at kunne blive digitale borgere. I afhandlingen vendes fokus væk fra denne eksisterende problematik for i stedet at tage udgangspunkt i dem, der allerede er i besiddelse af disse færdigheder. Afhandlingen undersøger og lægger frem, hvordan disse borgere er digitale igennem deres daglige praksisser i hjemmet, som f.eks. kan handle om det at få lavet en ny udestue til sit hus. Derved argumenterer afhandlingen for at forstå digitale løsninger ikke blot som systemer eller værktøjer, der bliver skabt af den offentlige sektor til brug for borgerne, men som digitale løsninger, der altid vil blive skabt i en gensidig afhængig relation til de mennesker, der interagerer med dem og derfor bliver skabt i en praksis med borgerne. Afhandlingen foreslår derfor, at man i stedet for at tale om en ”digitalisering af borgerne” mere præcist taler om en ”digitalisering med borgerne”.

[Fulltext >>](#)

Kalogeropoulos, Antonis: *Communicating the economy: The effects of exposure to economic information on learning, attitudes and evaluations*. Odense: Syddansk Universitet, Center for Journalistik, 2015.

What are the effects of exposure to economic information on learning, attitudes and evaluations and what are the mechanisms behind these effects?

No full text

Miric, Milan: *Essays on Competition, Innovation and Firm Strategy in Digital Markets*. Frederiksberg: Copenhagen Business School, 2015. 157 s. ISBN 9788793339484, ISBN (elektronisk) 9788793339491.

While digital industries are an increasingly important area of economic activity, the underlying structural features of such settings differ fundamentally from more conventional brick-and-mortar industries. Yet, little is understood about how some of these characteristics influence the process by which market actors create and capture value. In this thesis, the author looks at several attributes of digital industries (non-monetary motivations, freemium business models, network effects, digital design and digital content) and consider how these influence value creation and capture. While each paper looks at a specific question, the overarching contribution of this dissertation is to help explain how the unique set of conditions which characterize digital industries influence the behavior of market actors.

[Fulltext >>](#)

Olesen-Bagneux, Ole: *Alexandria og internettet: En undersøgelse af bibliotekets to dimensioner* [Alexandria and the internet: A study of the two dimensions of the library]. København: Københavns Universitet, Humanistisk Fakultet, 2015. 189 s.

Med et hukommelses-og medieteoretisk udgangspunkt argumenterer Ole Olesen-Bagneux for, at nutidens digitale teknologi skaber en måde at styre skrift på, som korresponderer med tiden før bogtrykket. Bibliotekerne før bogtrykket muliggjorde et litterært væv, indeholdt i den menneskelige hukommelse. Lignede viden organiserende teknikker ligger til grund for den måde hvorpå digital teknologi organiserer skrift på, på internettet i nutiden. Det er analysen af denne sammenhæng, afhandlingen omhandler.

[Fulltext >>](#)

Pedersen, Rasmus Rex: *Ad Hoc Entrepreneurs: Middle-Layer Musicians and the Contemporary Media Landscape*. Roskilde University, 2015. 239 s.

Denne afhandling handler om hvordan strukturelle forandringer i medie- og musikindustrier former mellemlagsmusikers organisering af professionelle aktiviteter og mediepraksisser. Dette undersøges gennem iteration af analyser af strukturelle forandringer i musikindustriene baseret på kvantitative branchedata, og kvalitative casestudier. Afhandlingen bidrager til

musikbrancheforskningen med en særlig interesse for musikernes perspektiv, og integrerer micro- og macro-perspektiver på økonomiske, organisatoriske, kommunikative og sociale konsekvenser af digitaliseringen.

No fulltext >>

Prior, Andrew: *Mediality is Noise: The onto-epistemology of noise, media archaeology and post-digital aesthetics*. Aarhus, 2015. 343 s.

This PhD is concerned with the use of noise as a material within media arts practice, especially in 'post-digital' contexts such as glitch electronica, glitch art and uses of old media. It examines the relationship between informational culture and noise, exploring the ways in which the structuring of information technologies modulate the discourse of aesthetics, the figuration of arts practice, and the relations between ontology and epistemology.

No fulltext >>

Rasmussen, Krista Stinne Greve: *Bytes, bøger og læsere: En editionshistorisk analyse af medieskiftet fra trykte til digitale videnskabelige udgaver med udgangspunkt i Søren Kierkegaards Skrifter* [Bytes, books, and readers: An historical analysis of the transition from printed to digital scholarly editions focusing on The Writings of Søren Kierkegaard]. København: Københavns Universitet, Det Humanistiske Fakultet, 2015. 163 s.

Editionshistorien er et forholdsvis nyt forskningsfelt, der siden årtusindeskiftet har vundet international udbredelse og med projektet Dansk Editionshistorie, som denne afhandling er en del af, nu også findes i en dansk kontekst.

Afhandlingen beskriver medieskiftet fra trykte til digitale videnskabelige udgaver, der ikke blot ændrer udgivelsespraksis i retning af mere åbenhed i forhold til viderefremstilling af udgavernes indhold, hvor læseren i stigende grad interagerer med udgaverne på flere niveauer, nemlig som læser, bruger og bidrager, men også medfører ændringer i udgavernes teoretiske syn på udgaverne under påvirkning af mere overordnede epistemologiske betragtninger om digitale data (bytes), publiceringsmedier (bøger) og modtagere (læsere). Afhandlingen diskuterer centrale begreber som værk, tekst og dokument og argumenter for, at værkbegrebet bør opfattes a posteriori, da ethvert videnskabeligt udsagn om et værk bygger på værkets tekster. Tekster materialiseres som dokumenter. I trykt form fremstår de som artefakter, direkte afledt af menneskelig ageren, mens de i digital form kan opfattes som objekter

med en særlig materialitet, der både kan beskrives forensisk og formelt. Derudover præsenteres forskellige typer af videnskabelige udgaver. Endelig gøres hybridudgaven (dvs. en udgave, der både findes i trykt og digital form) Søren Kierkegaards Skrifter (1997-2013) til genstand for en editionshistorisk analyse.

[Fulltext >>](#)

Ringsager, Kristine: *RAP, RETTIGHEDER, RESPEKT: En musikalsk antropologi om medborgerskab, kosmopolitisme og brune rappere i Danmark* [RAP, RIGHTS, RESPECT: A Musical Anthropology of Citizenship, Cosmopolitanism and Brown Rappers in Denmark]. København: Københavns Universitet, Det Humanistiske Fakultet, 2015. 212 s.

Afhandlingen er en musikantropologisk undersøgelse af en synlig minoritetsgruppe af rappere i Danmark og deres måde at skabe et postetnisk diasporisk identifikationsrum i en rapscene, som udgør et alternativ til det nationale identifikationsrums fastlåsende og racialiserede kategorier. Med fokus på spørgsmål om sammenhænge mellem musik, politik og identitet er hovedformålet for afhandlingen at belyse hvorfor og hvordan rap på forskellig vis aktiveres som en kosmopolitisk og social forandringsressource: Dels af brune rappere, der føler sig marginaliseret i det danske samfund og ønsker at blive anerkendt som medborgere, og dels af den medborgerskabs-og integrationsorienterede del af den offentlige sektor, der ønsker at skabe 'gode medborgere'. På baggrund af rapperne egne erfaringer diskuteres det endvidere, hvordan deres synlige andethed både sætter begrænsninger og giver muligheder i en rapscene, som spænder fra lokale undergrundsmiljøer, over en kommerciel musikbranche til arbejdet med rap og hiphop i den sociale sektor, samt hvordan ideer om rap som social forandringsagent konstant må forhandles i forhold til stereotypificeringer af rapperne specifikke andethed.

[Fulltext >>](#)

Ryden, Pernille: *Strategic Cognition of Social Media in Business-Customer Interaction*. Copenhagen Business School, 2015. 245 s. ISBN 9788793339545, ISBN (elektronisk) 9788793339552.

This dissertation contributes to the strategic cognition research by exploring how managers' cognitive representations of an emerging, but potentially disruptive technology, influence their identification of strategic options. Managers tend to

talk of social media as technology that changes customer behavior and disrupts industries, however, this attitude is not reflected in their strategic framing and implementation of social media. As behavioral theory seems inadequate to account for such paradox of social media sensemaking, two qualitative studies purposefully account for the sociocognitive challenges of understanding and using new, disruptive technology in business-customer interaction and provide theoretical frameworks for overcoming barriers to business transformation in the digital age. Departing from a thorough review within the marketing and business management disciplines, the studies illustrate how managers' strategic perspective is delimited, at the subconscious level, by experience, knowledge, and assumptions of businesscustomer interaction, market dynamics, and social media acumen, and how these biases are often confirmed in a social context instead of being challenged, despite of a market-driven, as well as an organizational demand of rethinking.

[Fulltext >>](#)

Rørbæk, Anne: *Co-designing digital museum communication: an exploration of digital museum communication as it emerges in collaborative design interaction between museum staff and digital designers*. Roskilde: Roskilde Universitet, 2015. 244 s.

I en avisartikel fra 2014 skrevet af kulturjournalist Anne Bech-Danielsen bliver der udtrykt alvorlig skuffelse over den digitale museumsformidling i Danmark . Artiklen konkluderer, at danske museer mangler viden om, hvordan man udvikler digital museumsformidling – en konklusion der også tidligere har været fremsat af danske museumsforskere. Der er ligeledes kun en meget lille mængde forskning, både nationalt og internationalt, der udforsker sådanne praktiske og organisatoriske udfordringer i forhold til at udvikle digital museumsformidling. Formålet med denne afhandling er at mindske dette videnshul ved at udforske, hvordan digital museumsformidling skabes i kollaborativ designinteraktion mellem ansatte på museer og digitale designere. Dette gøres ved at præsentere, analysere og fortolke datamateriale konstrueret ved at følge kollaborativ designinteraktion etnografisk i over 1,5 år i to danske cases, på et kunstmuseum og et kulturhistorisk museum. Dette materiale er endvidere komplementeret af en lille mængde interviews fra andre, supplerende cases.

[Fulltext >>](#)

Soelmark, Nathalie: *Relational (Trans)formationsmospheric: On the Aesthetics of Mediated Experiences with Infertility and Assisted Reproduction in Video Blogs, TV and Film Documentaries, and Installation Art*. Odense: Syddansk Universitet, 2015. 184 s.

Denne antologiske afhandling stiller skarpt på oplevelser af ufrivillig barnløshed og assisteret reproduktionsteknologi (ART) som de præsenteres i digitale medier og installationskunst. Som en del af forskningsprojektet ”Transformations of Kinship. Travelling in Search of Relatedness” (KinTra) 2011-2014 tager projektet afsæt i, hvorledes slægtskabspraksisser, der involverer assisteret reproduktionsteknologi bevæger sig (ind) i medier og kunst, og hvordan forskellige medie- og kunstpraksisser transformerer kulturelle opfattelser af krop, slægtskab og teknologi. Bevægelserne er diskuteret i 4 artikler, der analyserer video blogs på YouTube, tv- og filmdokumentarer og kunstinstallationer. Afhandlingen er særligt interesseret i forbindelser mellem medie- og bioteknologi (ART) og hovedargumentet i afhandlingen er at disse forbindelser genererer atmosfærer, der strukturerer beskuerens opfattelse af slægtskab, krop og teknologi.

[Fulltext >>](#)

Wille, Jakob Ion: *Film som design: Design af levende billeder i film og tv-serier* [Film as Design: Design of moving images in film and television series]. Frederiksberg: Copenhagen Business School, 2015. 393 s. ISBN 9788793155848, ISBN (elektronisk) 9788793155855.

Ph.d.-afhandlingen *Film som Design* undersøger, beskriver og kortlægger design og designerens arbejde i filmens og det levende billedes verden for på den baggrund at bidrage med indsigter i og foreslå analytisk håndtering af det, der bredt forstås ved det levende billedes design. Generelt behandler filmens teorier det levende billedes stil og design som en reaktion på filmens eller tv-seriens dominerende narrativ. Omvendt opfatter designtænkningen generelt filmens eller tv-seriens design som repræsentation af designartefakter. Mens disse forståelser i og for sig er rimelige, udtrykker de også en begrænset indsigt i filmisk design. Det primære mål for afhandlingen er derfor at udvide forståelsen og betydningen af design i den filmiske produktion og det filmiske værk. Dette sker gennem empiriske studier af film- og tv-produktioner og ved at overføre begreber og metodeforståelse fra designverdenen til filmens verden.

[Fulltext >>](#)