

# Danmark

## Dokumentalist: Mogens Vestergaard Kjeldsen

Albrechtslund, Anne-Mette Bech: *Storytelling and Identity in Online Gaming Communities: Exploring Online Culture and Communication as Narrative Practices*. Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation, 2012.

Afhandlingen præsenterer et studie af computerspil som æstetiske objekter og som æstetisk oplevelse og fokuserer på brugerkreativitet i computerspilsfællesskaber på nettet. Gennem studier af særligt World of Warcraft-spillerfællesskaber er forfatteren kommet frem til, at fortælling på deres websites udgør en vigtig del af arbejdet med at skabe mening ud af oplevelsen af spillet og aktiviteter omkring det, og at fortællingerne, som bliver fortalt i spillerfællesskaberne er med til at skabe og opretholde betydningsfulde identiteter for den individuelle spiller såvel som for fællesskabet. Forfatterens tilgang til emnet er formet af litterær hermeneutik og narrativ teori. I afhandlingen argumenterer forfatteren for, at for at forstå hvorfor, hvordan og med hvilken virkning folk fortæller historier til hinanden online kan vi drage nytte af appliceringen af det teoretiske begreb mimesis, som angår forholdet mellem den æstetiske repræsentation af virkeligheden og selve erfaringen af denne virkelighed.

Clasen, Mathias: *Monsters and Horror Stories: A Biocultural Approach*. Aarhus: Aarhus Universitet, Institut for Æstetik og Kommunikation, 2012. 185 s.

The aim of this dissertation is to construct a biocultural theory of horror fiction and to apply this theory to selected well-known works of horror literature: Bram Stoker's *Dracula* (1897), Richard Matheson's *I Am Legend* (1954), and Dan Simmons' *Song of Kali* (1985). The author draws on recent findings in cognitive and evolutionary psychology to account for the structure and function of horror fiction. The new theory, and the analytical framework for interpretive criticism that it entails, has the strength of being vertically integrated, that is, consistent with the evolutionary social sciences. This dissertation is the first sustained effort in the field of biocultural horror theory.

Gulbrandsen, Ib Tunby: *'This Page is not Intended for a US Audience': A Five-act Spectrale on Online Communication, Collaboration and Organization*. Frederiksberg: Copenhagen Business School, 2012. 285 s. ISBN 9788792842985, ISBN (elektronisk) 9788792842992.

Employing the Danish pharmaceutical company Novo Nordisk as a case, this dissertation asks: How is the communication about Novo Nordisk organized on online communication platforms; how are meanings about the organization constructed online in collaboration between the organization and its stakeholders?

Gürsimsek, Remzi Ates: *Multimodal semiotics and collaborative design: a social semiotic approach to the co-production of virtual places and artifacts in Second Life*. Roskilde Universitetsforlag, 2012. 281 s.

Computer genererede virtuelle verdener (VWS) præsenterer brugerne for et rumligt konstrueret kommunikativt miljø med forskellige muligheder for at navigere, udforske og interagere med et digitalt indhold. I disse virtuelle verdener bliver oplevelser af (co-)tilstedeværelse og samarbejde medieret af avatarer, der repræsenterer og udfører handlinger for deres brugere. Men ikke alle VW-plattformen giver brugerne mulighed for at co-designe og co-producere de steder og de artefakter, der udgør de virtuelle verdener, i det omfang, Linden Labs Second Life (SL) gør. SL genererer dermed et bredt og potentielt nyskabende område for brugerdrevet mening-skabelse og multimodale eksperimenter med kollaborativ stedsliggørelse. De menings- og handlingspotentialer, som findes i SL's værktøjer og ressourcer samt i de steder og artefakter der er skabt hermed, bliver tidsmæssigt og kontekstuel bestemt af de affordances og begrænsninger for kollaborativ indholdsskabelse i sociale situationer. Afhandlingens formål er at undersøge, hvordan VW brugere arbejder sammen for at skabe design ideer, udvikle koncepter, løse problemer, bygge og afprøve deres idéer til at co-producere virtuelle steder og artefakter i SL som socialt meningsfulde tegnsystemer.

Herping, Søren Stentoft: *Jagten på den gode krisekommunikation: Et komparativt case studie af krisekommunikation i danske kommuner*. Aalborg Universitet, Institut for Statskundskab, 2012.

Høgel, Arine Kirstein: *Haptiske dokumentarfilm: audiovisuel støj og nærsanselige oplevelsesformer i nyere dokumentarfilm*. Roskilde: Roskilde Universitet, 2012. 329 s.

Jacobsen, Louise Brix: *Fiktiobiografisme: Fiktionalisering som performativ strategi i dansk film og tv fra 2005 og frem*. Aarhus Universitet, Institut for Æstetik og Kommunikation, 2012. 343 s.

Afhandlingen undersøger fiktiobiografisme som en specifik fortællemodus i og omkring nyere danske film- og tv-produktioner. Fiktiobiografisme som værkategori dækker over en bestemt type film og tv-produktioner, der ikke entydigt lader sig afkode som fiktion eller ikke-fiktion. Det er værker, hvor kendte spiller rollen som sig selv, og hvor rolle ikke fuldstændigt kan adskilles fra virkelig person. Fiktiobiografiske værker som Hvam og Christensens *Klovn* (2005-2009) og *Klovn the movie* (2010), Christoffer Boes *Offscreen* (2006)

og Søren Faulis Deroute (2008), er alle karakteriseret ved invitationen til modtagerforhandling mellem værk og mediekulturel viden. Forhandlingssituationen etableres gennem samtidigt overskud af fikcionalitet og biografiske detaljer, og begge typer overskud knytter sig altoverskyggende til de kendtes selvoptræden. Den fiktiobiografiske modus bestemmes som en intermedielt funderet modus, der skabes og virker relationelt og kontekstuel i et samspil mellem afsender, modtager, værk og andre medietekster. Afhandlingens hovedfokus er de muligheder og konsekvenser, fiktiobiografisme får i forhold til kommunikationssituationen og dermed forholdet mellem afsender, værk og modtager. På baggrund heraf er afhandlingens væsentligste bidrag en lokalisering af fikcionalisering anvendt som retorisk ressource i per-formative selv fremstillende og virkelighedsintervernerende strategier i mediekulturen.

Jørgensen, Rikke Frank: *Framing the net: how discourse shapes law and culture*. Roskilde: Roskilde Universitetscenter, 2012. 298 s.

The dissertation addresses the internet as a topic for policy making, and as a tool for social change. Drawing on current policy examples as well as cross-disciplinary scholarship the author suggests a metaphorical framework where the internet is conceptualized as infrastructure, public sphere, media and culture respectively. The metaphors represent different dimensions of internet use and each frame specific policy themes and claims related to the internet's potential to facilitate social change. In the second part of the dissertation two of the metaphors are applied to case studies. The public sphere metaphor is used to study how groups in Uganda utilize new and old media to strengthen the livelihood and public participation of local women, whereas the culture metaphor is used to study the social practices by which the German Wikipedia community seek to advance the public domain of information. Concluding the work, the author points to some of the current challenges facing internet policy makers and scholars, not least the role and powers of private parties in the internet era.

Knudsen, Gry Høngsmark: *Digital Insights: Digital Consumer-Response to Advertising*. Odense: Syddansk Universitet, Det Samfundsvidenskabelige Fakultet, 2012. 230 s.

This dissertation forwards the theory of digital consumer-response as a perspective to examine how digital media practices influence consumers' response to advertising. Digital consumer-response is a development of advertising theory that encompasses how consumers employ their knowledge and practices with digital media, when they meet and interpret advertising. Through studies of advertising response on YouTube and experiments with consumers' response to digitally manipulated images, the dissertation shows how digital media practices facilitate polysemic and socially embedded advertising response. The dissertation argues that digital consumer-response changes our understanding of

texts, contexts, consumers, and agency, because digital consumer-response operates with a discursive analytical perspective, as opposed to the micro-textual analyses of much advertising research.

Lindstädt, Nadine: *Media Markets Going Online: Effects and Consequences on Competition Structures*. Syddansk Universitet, Det Samfundsvidenskabelige Fakultet, 2012. 318 s.

The emergence of the internet as an additional media platform has brought extensive movement to news media markets and had several effects and consequences on competition structures. Traditional mass media players – i.e. television, radio, and print media – have been facing rapidly increasing competition. Furthermore, growing media convergence led formerly rather clear-cut media markets to blur on the internet. Consequently, intermedia competition and intramedia competition intensified. Offline media have been experiencing increased competition with the emergence of the internet as an additional media platform (increased intermedia competition). Furthermore, with a multitude of online news providers competition on the internet intensified which concerns all media companies who are operating online news (increased intramedia competition). The newspaper industry has been hit most severely by these developments – print newspapers have been suffering from declining readership, circulation figures and diminishing advertising revenues in many countries. They are therefore in the particular center of attention for this dissertation. Oftentimes, researchers conclude overall substitution tendencies between newspapers and the internet. Discussions have been going to such length that a continued existence of traditional print newspapers has been in question. This doctoral dissertation picks up on this topic and elaborates and analyzes the effects and consequences on competition structures after media markets have been going online. The overall dissertation shows that digitalization and especially the internet have changed the media environment and challenged traditional media platforms (e.g. newspapers). However, at the same time it is highlighted that newspapers should not solely regard the internet as a threat – quite the contrary; they should see it as a chance in order to remain in existence.

Mathieu, David: *A contextual approach to the mediation of news discourse: a cross-cultural reception study of news comprehension situated in language, culture and cognition*. Roskilde: Roskilde Universitet, 2012. 298 s.

Med udgangspunkt i en kritik af receptionsforskning og psykologiske tilgange til modtageres forståelsen af nyheder, søger denne afhandling at udforske hvilken rolle modtageres kontekst spiller for modtageres forståelse af medieret diskurs, såsom nyheder. Det sker indenfor en opfattelse af, at reception foregår som betydningskonvergens mellem tekst og publikum. Afhandlingen giver et teoretisk og et empirisk bidrag til såvel forståelse af kontekst som receptionen af nyheder. Baseret på en in-

tegration af receptionsanalyse og eksperimentel kognition består forskningsmetodologien af en tværkulturel sammenligning mellem danskeres og fransk-canadieres forståelsesprocesser af nyhedstekster fra begge lande. Dataene består af læsningsprotokoller hentet gennem et kognitivt interview tænkt som en tilpasning af det kvalitative dybdegående interview med metoden ”tænke-højt protokol”, der stammer fra kognitiv psykologi. Baseret på en opfattelse af teksten som kontekstuel ubestemt observerer analysen tekstens indsættelse i socio-kulturelle kontekster hos empiriske modtagere. Som sådan udgør dette projekt et første forsøg på at operationalisere begrebet kontekst i et empirisk receptionsstudie. Ved hjælp af teorier hentet fra pragmatikken forstås modtagerenes kontekstuelle bidrag som en problematiseringsproces, hvori modtageres nyhedsforståelse teoretiseres som et kommunikativt fænomen i krydsfeltet mellem sprog, kultur og kognition. Forståelsen afspejler en implicit kulturel forbindelse mellem en tekst og dens tiltænkte læser. Konklusionerne indikerer, at konteksten er afgørende for diskurs-, receptions- og publikumsforskning og anbefaler at genindføre forståelse som et centralt begreb i studiet af medieret diskurs.

Petersen, Line Nybro: *Wicked Angels, Adorable Vampires!: Religion, amerikanske serier og danske teenagere*. Københavns Universitet, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, 2012. 183 s.

According to this thesis Danish teenagers are not looking for answers to life's big questions in established religious institutions. Instead, they engage in intense idolisation of American films and TV shows about vampires, angels and other supernatural beings. The thesis shows that a series like *Twilight* for some young Danes replace traditional religion and enhance their interest in spiritual and religious issues. Many Danish teenagers reject old-fashioned established religious institutions such as the Danish National Evangelical Lutheran Church and its traditional religious beliefs. The lack of a coherent religious world view will in some cases make TV shows like *Twilight* and the *Vampire Diaries*, in which vampires and other religious symbols abound, assume part of the function which the old religious institutions used to have. The thesis demonstrates that a film series like *Twilight* offers young people a playground for exploring life's big questions, moral judgement and to imagine the possibility of the supernatural in a pleasurable and informal fashion. The fictional worlds challenge their presuppositions about themselves and their surroundings.

Rasmussen, Jeanette: *Tweens, medier og forbrug: Et studie af 10-12 årige danske børns brug af internettet, opfattelse og forståelse af markedsføring og forbrug*. Frederiksberg: Copenhagen Business School, Institut for Afsætningsøkonomi, 2012. 348 s.

Denne afhandling har haft til formål at udvide den viden, vi har om markedsføring rettet mod børn. Børn i dag lever i en mere kommerzialiseret barndom, børn betragtes i højere grad end tidligere som selvstændige

forbrugere, markedsføringsmetoder på internettet er karakteriseret ved at være mere sofistikerede og mindre gennemskuelige, og der er stor markedsføringsmæssig fokus på yngre børn, og specielt de såkaldte tweens (defineres typisk som de 8-12 årige). Det har derfor været afhandlingens sigte at undersøge i et hverdagsperspektiv, hvordan 10-12 åriges brug af internettet, deres oplevelse og forståelse af markedsføring på internettet er relateret til deres forbrug (køb og forhold til mærker). Det er tweens oplevelse og forståelse af medier og forbrug, som er i fokus. Afhandlingens teoretiske grundlag er tvær-disciplinært, og derfor er relevante dele fra barndomsforskningen, medieforskningen og forbrugerforskningen blevet inddraget. Metodisk er der brugt en triangulering af empirisk materiale, da dette er specielt godt i forhold til undersøgelser om børn.

Raun, Tobias: *Out online: trans self-representation and community building on YouTube*. Roskilde: Roskilde Universitet, 2012. 380 s.

Denne afhandling er et virtuelt etnografisk studie af video blogs på YouTube, produceret, befolket og distribueret af Angloamerikanske transkønnede. Dette studie indbefatter online observationer, indholds- og visuelle analyser, såvel som semi-strukturerede interviews med udvalgte video bloggere (vloggere). Studiet tæller otte særligt udvalgte vloggere – fire trans mænd og fire trans kvinder, som alle anvender vloggen som medie til at diskutere mødet med og oplevelsen af transitionsteknologier- og processer. Dette studie stiller følgende forskningsspørgsmål: Hvordan skildrer transkønnede vloggere deres møde med og oplevelse af transitionsteknologier –og processer? Hvilke nye muligheder tilbyder vlog mediet transkønnede i forhold til selvrepræsentation og skabelsen af kollektive fællesskaber? Samt hvilke nye muligheder for digitalt medborgerskab og affektive politikker muliggøres med vlog mediet? Det er et tværfagligt studie, der udforsker hvordan transkønnede formulerer, forhandler og skaber identitet via sociale medier. I afhandlingens analyser er forfatteren i særdeleshed optaget af, hvordan trans identitet og teknologi forbinder og forskyder sig på nye måder. Han argumenterer således for, at vloggen har et transformativt og terapeutisk potentiale, der kan være med til at reformulere, hvilke politiske agenser denne sammenvævning af trans og teknologi kan have.

Simonsen, Thomas Mosebo: *Identity-formation on YouTube: Investigating audiovisual presentations of the self*. Aalborg: Aalborg Universitet, 2012. 262 s.

This dissertation investigates the construction of online and mediated identity on YouTube. It is argued that audiovisual presentations of the self with user-generated content (UGC) are regarded as authentic identities that appear as extensions of the self, simultaneously regarded and presented as reality. The construction of identity on YouTube is especially noticeable in specific modes of the UGC; the first-person presentations of the self, also referred to as “Vlogs”, which thus will be the main ana-

lytical focus of this dissertation. The project draws on an empirically based investigation of 900 YouTube videos, where a sample of content has been collected and coded in a designed database.

Toft-Nielsen, Claus: *Gamingpraksis: en vidvinke-loptik på computerspil, køn, genre og hverdagsliv*. Aarhus: Aarhus Universitet, Institut for Æstetik og Kommunikation, 2012. 195 s.

Afhandlingen fokuserer på fantasygenrens mediematricer med fokus på oplevelseskvaliteterne i og spillernes brug af World of Warcraft. Afsættet for afhandlingen er det faktum, at 19 ud af 20 Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) er sat i et tydeligt defineret fantasyunivers. Hvorfor er dette tilfældet? Hvad er det fantasygenren i spilbar form kan, som andre gener ikke kan? Afhandlingen sætter fokus på det mest populære MMORPG, nemlig World of Warcraft, og undersøger dels spillets realisering af fantasygenren og dels spillerens faktiske brug af spillet; hvorfor og hvordan de spiller. Det er afhandlingens overordnede argument, at fantasygenrens funktion er en særlig form for "world-building" og den "worldness", forstået som en oplevelsesmæssig kvalitet, spilleren oplever i spilsituationen. Denne oplevelseskvalitet er indlejret i spilverdenens dobbeltkontrakt med spilleren, idet spillet på samme tid forstås som både fiktion og social realitet. Afhandlingen konkluderer, at gaming er en spilaktivitet, der er definer-

et, ikke alene eller primært af spillet selv, ej heller af interaktionen mellem spillet og spilleren, men i en bredere optik: Gennem de dynamikker, som både rammesætter og producerer gaming som en aktivitet i en kontekst der konstitueres af genre, køn og hverdagspraksis.

Vestergaard, Vitus: *Det hybride museum: Unge brugeres deltagelse gennem produktion og deling af indhold i et fysisk museumsrum*. Syddansk Universitet, Institut for Litteratur, Kultur og Medier, 2012. 231 s.

Afhandlingen undersøger unges brug af museumsrum, som tillader deltagelse gennem produktion og deling af indhold. Til dette formål indføres begrebet det hybride museum, som beskriver museer, der aktivt søger at understøtte dannelsen af en brugergenereret meningsøkonomi. Når den brugergenererede meningsøkonomi sameksisterer med museets institutionelle meningsøkonomi, er der tale om en hybrid meningsøkonomi. Afhandlingen identificerer i analysen af det hybride museum to grundlæggende forskellige museale tankesæt, et industrielt og et post-industrielt. Afhandlingen opererer i krydsfeltet mellem museologi, medieteorier og læringsteori. Den museologiske dimension fokuserer på brugeradfærd og brugeroplevelser. Den medieteorietiske dimension fokuserer på sociale medier og ikke-professionel medieproduktion. Den læringsteoretiske dimension fokuserer på sociale og kreative læreprocesser.