



Universiteit Utrecht

VERDIEPINGSPAKKET **NIEUWE MEDIA EN DIGITALE CULTUUR**



In dit boekje vind je informatie over het verdiepingspakket Nieuwe Media en Digitale Cultuur. Een verdiepingspakket is een selectie van vier samenhangende cursussen binnen een bepaalde onderzoeksrichting. Na de basispakketten in het eerste jaar is het nu tijd voor specialisatie! In dit boekje lees je wat er zoal aan bod komt in dit pakket, hoe het programma is opgebouwd, welke kennis en vaardigheden je opdoet en hoe je in aanraking komt met de beroepspraktijk. Na afronding van het verdiepingspakket volg je het onderzoeksseminar en schrijf je jouw BA Eindwerkstuk over een onderwerp dat direct aansluit bij (een van) de cursussen uit dit verdiepingspakket. Dit boekje is handig voor eerstejaars studenten die nog een keuze moeten maken en voor ouderejaars studenten die al in een verdiepingspakket zitten. Voor hen is het een handig naslagwerk!

INHOUD

- 3 Is het verdiepingspakket Nieuwe Media en Digitale Cultuur iets voor jou?
- 3 Programma
- 4 Fenomenen en vraagstukken
- 6 Concepten en theorieën
- 8 Methode en vaardigheden
- 9 Literatuurlijst
- 11 Aandacht voor de praktijk
- 11 Wat kan je na afronding van dit pakket?
- 12 Wat doe je naast je verdiepingspakket?
- 13 Meer informatie

Foto omslag: *bezoekers van de Mona Lisa in het Louvre, Parijs* ©Foto Imar de Vries

IS HET VERDIEPINGSPAKKET NIEUWE MEDIA EN DIGITALE CULTUUR IETS VOOR JOU?

Wil je je verdiepen in de maatschappelijke betekenis en implicaties van nieuwe media en digitale cultuur? In dit pakket verdiep je je kennis van actuele, academische theorieën en sociaal-culturele praktijken in dit veld. Er is grondige aandacht voor het begrijpen en bestuderen van nieuwe media-artefacten (van hardware tot software, van apps tot games), participatieve praktijken (zoals culturele productie door gebruikers, nieuwe vormen van burgerparticipatie, 'playful interaction', fancultuur en activiteit op sociale media) en techniek-filosofische discoursen. Het doel van het verdiepingspakket is om kritische reflectie op de maatschappelijke impact en betekenis van nieuwe media te stimuleren en hiermee de kritische burgers, journalisten, onderzoekers, mediamakers, ondernemers en beleidsmakers van de toekomst op te leiden.

PROGRAMMA

Green Media (blok 1)

Computergames in Context (blok 2)

Fan Cultures and the Civic Imagination (blok 3)

Nieuwe Mediafilosofie (blok 4)

3

Het verdiepingspakket bestaat uit vier cursussen. In **Green Media** nemen we een mediavergelijkend perspectief in en kijken we hoe oude en vooral nieuwe mediavormen discursief worden ingezet voor serieuze doeleinden. In **Computergames in Context** ligt de focus juist op de specifieke tekstuele analyse van één complex nieuwe mediaobject - in dit geval de computergame - vanuit een media- en cultuurwetenschappelijk perspectief. In **Fan Cultures and the Civic Imagination** kijken we niet alleen naar nieuwe media zelf, maar juist naar de nieuwe vormen van activisme en politiek engagement die binnen digitale cultuur gefaciliteerd worden, van de *culture wars* rondom videogames tot hashtag-activisme zoals #BlackLivesMatters en #MeToo. In **Nieuwe Media Filosofie** leggen we vervolgens vanuit diverse filosofische perspectieven de vooronderstellingen van nieuwe media en digitale cultuur bloot en ontwikkelen we een techniek-filosofische blik op hedendaagse vraagstukken.

FENOMENEN EN VRAAGSTUKKEN

Green Media (Blok 1)

Hedendaagse media worden in toenemende mate ingezet om gebruikers bewust te maken van duurzaamheidsvraagstukken en om hun attitudes en gedrag te versterken of te veranderen. Deze zogenaamde 'groene media' dragen bij aan het ecologische denken en proberen ecologisch burgerschap te bevorderen. Deze cursus laat studenten kennismaken met ecologische vraagstukken zoals deze in onder andere games, VR, sociale media, transmedia, datavisualisaties, theater, film en televisie gearticuleerd worden. Vanuit een mediavergelijkend en cultuurfilosofisch perspectief wordt de relatie tussen media en duurzaamheid onderzocht. Deze cursus is een kritisch startpunt voor studenten die interesse hebben in het groeiende veld van 'groene media' studies als een subdiscipline van de *environmental humanities*.

Voorbeeldvragen hierbij zijn:

4

- Hoe maken groene media (speelse vormen van) burgerengagement mogelijk door haar gebruikers op een medium-specifieke manier aan te spreken?
- Hoe kunnen groene media sociale verandering bevorderen, zowel op micro-, meso- als macroniveau?

De cursus wordt in het Engels aangeboden.

Computergames in Context (Blok 2)

In deze cursus wordt gekeken hoe we hedendaagse computergames en gamecultuur kunnen begrijpen in een mediahistorische, mediavergelijkende en cultuurwetenschappelijke context. De focus ligt hierbij op het leren analyseren van games als complexe nieuwe mediaobjecten. Net als andere media zijn games geen neutrale objecten: ze genereren betekenis door zowel design als gebruik. We onderzoeken hoe games dit op hun eigen mediums specifieke wijze doen, gebruikmakend van literatuur uit het vakgebied van *game studies*, en besteden hierbij ook kritische aandacht aan de rol en functie van het eigen spel als onderdeel van de

onderzoeksmethode. Een deel van de eindopdracht is het maken van een video essay. Voorbeeldvraagstukken bij deze cursus zijn bijvoorbeeld:

- Hoe verschillen horrorgames en –films van elkaar wat betreft het oproepen van suspense en welke rol speelt de mate waarin de speler of kijker controle heeft hierin?
- Op welke wijze maakt de game *Papers, Please!* gebruik van mediums specifieke vormen van retoriek om een boodschap over te brengen over immigratieproblematiek?

Fan Cultures and the Civic Imagination (Blok 3)

De opmars van digitale platforms heeft ons medialandschap wezenlijk veranderd. Binnen deze voortschrijdende participatiecultuur heeft fancultuur een veel grotere zichtbaarheid gekregen, niet alleen in onze relatie met populaire cultuur, maar ook in het versterken van politiek engagement en sociale rechtvaardigheid. In deze cursus wordt onderzocht hoe fancultuur gedreven wordt door politieke idealen, die zich vertalen naar verschillende vormen van online activisme. Deze nieuwe vormen van interactie, productie en community-vorming geven richting aan onze collectieve verbeelding van ons burgerschap, oftewel de *civic imagination*. Tijdens de cursus is er aandacht voor de veranderende machtsverhoudingen in het medialandschap, de structurele transformatie van de publieke sfeer, media en (politiek) activisme, fancultuur, en nieuwe vormen van kennisproductie alsmede voor methoden om *online communities* te bestuderen om deze ontwikkelingen in kaart te brengen. Voorbeeldvragen in deze cursus zijn:

- Hoe draagt een cultuurfenomeen als *Black Panther* bij aan onze politieke verbeelding in het tijdperk van #BlackLivesMatter?
- Hoe worden memes gebruikt om via popcultuur posities uit te dragen binnen lopende maatschappelijke debatten?

De cursus wordt in het Engels aangeboden.

Nieuwe Mediafilosofie (Blok 4)

Wie of wat staat er aan het roer van technologische en maatschappelijke ontwikkelingen? Maakt de mens de technologie, of geeft de technologie (mede) vorm aan de mens? En wie of wat is er eigenlijk verantwoordelijk wanneer nieuwe technologieën onverwachte (en soms ongewenste) effecten hebben? Filosofie stelt ons in staat om fundamentele vragen te stellen en om de mogelijke posities ten aanzien van de relatie tussen technologie, maatschappij, cultuur, en natuur in kaart te brengen. Gedurende deze cursus werk je aan een essay waarin je een techniek- of mediafilosofisch argument ontwikkelt. Hier staat dus niet het eigen onderzoek centraal, maar de synthese van behandelde en eigen ideeën en opvattingen ten aanzien van de relatie tussen mens en (media)technologie. Voorbeelden van mogelijke stellingen (die zowel aan te vallen als te verdedigen zijn):

- Het inzetten van militaire drones vereist een heroverweging van moraliteit in oorlogstijd.
- Instagramfilters geven technologisch vorm aan ons onverwulbare verlangen naar authenticiteit.

6

CONCEPTEN EN THEORIEËN

Uiteraard komen er meer concepten en theorieën in het verdiepingspakket aan de orde dan we hier kunnen beschrijven; maar de volgende concepten en theorieën komen nadrukkelijk in meerdere cursussen terug:

- **Sociaal Constructivisme en Technologisch Determinisme:** vanuit dit perspectief zien we dat er een duidelijke wisselwerking is tussen de manier waarop wij mediatechnologie vormgeven en de manier waarop mediatechnologie ook ons vormgeeft.
- **Actor-Network Theory en Mediatie:** hoe kunnen we de relatie mens en mediatechnologie opnieuw denken voorbij de klassieke dichotomieën, op wijzen die beter aansluiten bij de hedendaagse 'genetwerkte' media-samenleving?
- **(Inter)medialiteit:** hierbij kijken we naar de mediumspecificiteit, de overeenkomsten, verschillen en versmeltingen tussen "oude" media en nieuwe media.

- **Participatory Culture:** hiermee verwijzen we naar de toegenomen rol van amateurs en fans in de productie van media en de hiermee veranderende rol van de klassieke producent.
- **Identiteit:** we kijken hoe nieuwe media (of het nu sociale media, games, of smartphones zijn) een rol spelen in de manier waarop we onze identiteit vormgeven.
- **Nieuwe Media Ethiek:** op welke wijze roepen nieuwe media en bijhorende digitale cultuur ons op tot moreel/ethische reflectie?
- **Macht en Politiek:** hoe kunnen we nadenken over de uitoefening van macht door mediatechnologieën? Welke 'politiek' ligt er besloten in mediatechnologieën?

METHODEN EN VAARDIGHEDEN

In elke cursus maak je kennis met een andere (onderzoek)methode die relevant is in de wetenschap en praktijk van nieuwe media. Je leert daarnaast onder begeleiding onderzoeksvragen te ontwikkelen, onderzoek op te zetten en uit te voeren. Deze vaardigheden komen in elke cursus aan bod, maar we leggen het accent steeds op een andere onderzoeksvaardigheid. Deze vaardigheden heb je straks nodig voor het schrijven van je BA Eindwerkstuk.

BLOK	CURSUS	METHODE	ONDERZOEKSVAAARDIGHEDEN
1	Green Media	Intermediale vergelijking, discoursanalyse,	Diverse oude en nieuwe media in onderlinge overeenkomsten en verschillen kunnen duiden; Het kritisch kunnen begrijpen en analyseren van bijhorend mediadiscours
2	Computergames in context	Tekstuele analyse, spel als methode	Het kunnen analyseren van games als complexe mediavormen met hun eigen mediumspecifieke betekenisssystemen
3	Fan Cultures	Online etnografie	In kaart brengen en kritisch analyseren van een online community
4	Nieuwe Mediafilosofie	Conceptuele en filosofische analyse	Op grondige wijze filosofische concepten doorgronden en deze kunnen inzetten in een academisch essay om hedendaagse media en cultuur te duiden

LITERATUURLIJST

In de cursussen van het verdiepingspakket maken we veelal gebruik van literatuurlijsten opgebouwd uit losse artikelen. Als je je echter al wilt inlezen in de stof van de cursussen, of als je je verder wilt verdiepen in het academisch discours rondom nieuwe media en digitale cultuur, dan kunnen we je de volgende boektitels zeker aanraden:

Op de Beke, Laura, Joost Raessens, Stefan Werning & Gerald Farca (red.). *Ecogames: Playful perspectives on the climate crisis.*

Amsterdam: Amsterdam University Press, 2024. Een bundel waarin state-of-the art onderzoek naar de vorm, impact, en culturele context van ecogames wordt gepresenteerd vanuit het perspectief van duurzaamheid en de klimaatcrisis.

Van den Boomen, Marianne, Ann-Sophie Lehmann, Sybille Lammes & Joost Raessens (red.). *Digital material. Tracing new media in everyday life & technology.* Amsterdam: Amsterdam University

Press, 2009. Een verzameld werk met artikelen over onderwerpen die typerend zijn voor het nieuwe mediateam van ons departement; uitgegeven rond het destijds tienjarig bestaan van de studierichting Nieuwe Media en Digitale Cultuur.

Van Dijck, José. *The culture of connectivity: A critical history of social media.* Oxford: Oxford University Press, 2013. Een historische en kritische kijk op sociale media als techno-cultureel maar ook sociaaleconomisch fenomeen met grote invloed op menselijke interactie.

Van Dijck, José, Thomas Poell & Martijn de Wall. *The Platform Society: Public Values in a Connective World.* Oxford: Oxford University Press, 2018. Een kritische analyse van de grote rol van platformen en de manier waarop deze een fundamentele rol hebben weten te krijgen binnen onze samenlevingen.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca. *Understanding video games: The essential introduction – fourth edition*. London: Routledge, 2020. Dit boek biedt een uitgebreide introductie op de complexiteit van het medium computergames evenals het interdisciplinaire vakgebied 'game studies'.

Van Es, Karin & Nanna Verhoeff (eds.). *Situating Data: Inquiries in Algorithmic Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2023. Een bundel over de invloed van de dataficatie op onze cultuur, bekeken vanuit de diverse academische perspectieven binnen nieuwe media en digitale cultuur.

Glas, René, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Joost Raessens and Imar de Vries (eds.). *The Playful Citizen: Civic Engagement in a Mediatized Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.

10

In deze bundel worden de grensgebieden tussen media, politiek engagement onder de loep genomen om nieuwe vormen van burgerparticipatie in kaart te brengen.

Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant & Kieran Kelly (red.). *New media: A critical introduction – second edition*. London: Routledge, 2009. Een voor jullie ongetwijfeld bekend basisboek, maar niettemin een boek waar je altijd op terug kunt vallen voor een heldere uitleg en discussie over thema's en termen binnen onderzoek naar nieuwe media en digitale cultuur.

Scharff, Robert C. & Val Dusek (red.). *Philosophy of technology: The technological condition - an anthology (2nd. edition)*. Oxford: Blackwell Publishing., 2014. Dit boek presenteert een uitgebreide selectie van exemplarische teksten uit de techniekfilosofie, van Plato tot Latour en van Aristoteles tot Haraway, essentieel voor iedereen die op zoek is naar een verdiepend perspectief op nieuwe media en digitale cultuur.

AANDACHT VOOR DE PRAKTIJK

De beroepspraktijk van studenten in het veld van nieuwe media en digitale cultuur is breed en divers. Ons doel is de student binnen het verdiepingspakket uit te dagen om een kritische, actieve burger en opiniemaker te worden om binnen deze beroepspraktijk te kunnen opereren. Om dit mogelijk te maken brengen we je via evenementen, gastcolleges en zo nu en dan excursies in contact met relevante culturele, commerciële en maatschappelijke organisaties in het werkveld. Zo wordt er vanuit het nieuwe mediateam binnen het departement veel samengedaan met het Impakt Festival, culturele organisaties als SETUP en de Dutch Game Garden, en het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid. Studenten uit het verdiepingspakket worden tevens onderdeel van een netwerk van inmiddels honderden Nieuwe Media en Digitale Cultuur alumni die actief zijn in de beroepspraktijk, maar zich nog altijd bij de opleiding betrokken voelen via diverse sociale mediakanalen. Uiteraard raden we je aan om je zelf ook actief verder te verdiepen in nieuwe media en digitale cultuur buiten de cursussen om.

WAT KAN JE NA AFRONDING VAN DIT PAKKET?

Je kan een academisch onderzoek opzetten over een fenomeen of praktijk binnen nieuwe media en digitale cultuur en weet hoe je dit onderzoek moet positioneren in een relevant theoretisch kader. Je kan het onderzoek uitvoeren volgens passende, binnen het onderzoeksveld gehanteerde onderzoeksmethodes. Nieuwe media en digitale cultuurfilosofische vraagstukken kan je ook in relatie tot het beroepenveld plaatsen, zodat je een vertaalslag kan maken van theorie naar praktijk. Met deze kennis en vaardigheden ben je voldoende voorbereid om een BA Eindwerkstuk over nieuwe media en digitale cultuur te schrijven, als een visitekaartje waarmee je daarna aan de slag kan in het veld, of aan een Masterprogramma in dit vakgebied kan beginnen. Het verdiepingspakket vormt natuurlijk een goede voorbereiding op de **Master New Media & Digital Culture**. Hier kan je je echt specialiseren in één van de lijnen die we in het verdiepingspakket opzetten, evenals andere onderwerpen die het landschap van nieuwe media bepalen zoals mobiele media en de urbane

ruimte, nieuwe vormen van transmedia en ethische dilemma's rondom media platform en data. Met een sterke onderzoeksfocus op nieuwe mediafenomenen vormt ook de **Research Master Media, Arts and Performance Studies** een goede aansluiting op het verdieppingspakket. Voor meer informatie over deze (Research)Masterprogramma's, inclusief de ingangseisen, aanmeldingsprocedure en andere praktische zaken, zie: <http://www.uu.nl/masters/en/new-media-digital-culture> en <https://www.uu.nl/masters/en/media-art-and-performance-studies>.

WAT DOE JE NAAST JE VERDIEPPINGSPAKKET?

Uiteraard kunnen we in vier cursussen niet oneindig veel onderwerpen en onderzoeksrichtingen aanbieden. Naast je verdieppingspakket kan je in je vrije profileringsruimte bijvoorbeeld een minor, een tweede verdieppingspakket of practicum volgen. Als je je naast de vier cursussen nog meer zou willen verdiepen in Nieuwe Media en Digitale Cultuur, raden we je zeker de opties hieronder aan:

12 Verdieppingspakket Critical Data Studies

De vakken van het verdieppingspakket Critical Data Studies vormen een mooie aanvulling op de cursussen binnen dit pakket. In de vakken wordt vanuit een media- en cultuurwetenschappelijk perspectief gekeken naar de productie, circulatie en inzet van data op diverse manieren. De vakken gaan over data als media, data infrastructuur, digitale methoden, en de retorica van datavisualisaties.

Media en Cultuur Practica en Workshops (blok 1 of 3)

Qua workshops raden we studenten aan eens te kijken bij het aanbod van de practica en workshops binnen ons departement. Zo organiseert de Data School twee workshops rondom data-gerelateerde onderwerpen zoals de **Data Workshop Mapping Public Opinion** (blok 1, Engelstalig) en de **Workshop Data Journalism** (blok 3, Engelstalig). Ook de **Workshop Interactive Storytelling** (blok 3, Engelstalig) sluit mooi aan bij het verdieppingspakket. Deze workshops zijn te volgen in je profileringsruimte. Meer informatie over de practica en workshops is hier te vinden: <https://students.uu.nl/gw/media-en-cultuur/studieprogramma/practicum>

Onderzoeksgroepen

Je kan als BA student activiteiten bezoeken van de diverse aan Nieuwe Media en Digitale Cultuur gerelateerde onderzoeksgroepen:

- The Datafied Society: datafiedsociety.wp.hum.uu.nl
- [urban interfaces]: www.urbaninterfaces.net
- Utrecht Center for Game Research: <https://www.gameresearch.nl>
- Green Media Studies: <https://greenmedia.sites.uu.nl/>
- MI3 : Media Industries, Infrastructures and Institutions: <https://mi3.sites.uu.nl/>
- Centre for Digital Humanities: <https://cdh.uu.nl/>

BA Stage

We wijzen je ook graag op de mogelijkheid om een stage te doen tijdens je Bachelor studie (7,5 of 15 ECTS). In de creatieve industrie en het bedrijfsleven zijn veel stageplekken te vinden met een link naar nieuwe media en digitale cultuur, maar denk ook aan de cultuursector (festivals, culturele instellingen) en de overheid. Talloze studenten in Nieuwe Media en Digitale Cultuur zijn je hierin inmiddels voorgegaan aangezien het al jaren een verplicht onderdeel is van de Master Nieuwe Media en Digitale Cultuur. Voor het werken aan je professionele netwerk is dit ideaal. Voor interessante stageplekken kan je kijken op de eerdergenoemde Facebook groep, maar ook op <http://www.mediastages.nl/> of <https://www.villamedia.nl>.

Via de Utrecht Data School kunnen excellente studenten aan de slag als Embedded Research Assistant om een stageonderzoek uit te voeren bij bedrijven, overheden of NGO's (zie www.dataschool.nl).

MEER INFORMATIE?

De coördinator van het verdiepingspakket Nieuwe Media en Digitale Cultuur is *René Glas* (r.glas@uu.nl).

Voor meer informatie over het verdiepingspakket kan je hier terecht: <https://students.uu.nl/gw/media-en-cultuur/studieprogramma/jaar-2>