

# Akademisk Retorik

---

Ved Jonas Heide Smith (jonas@autofire.dk)

# Jonas Heide Smith

---

Cand.mag. i Medievidenskab  
(KU, 2002)

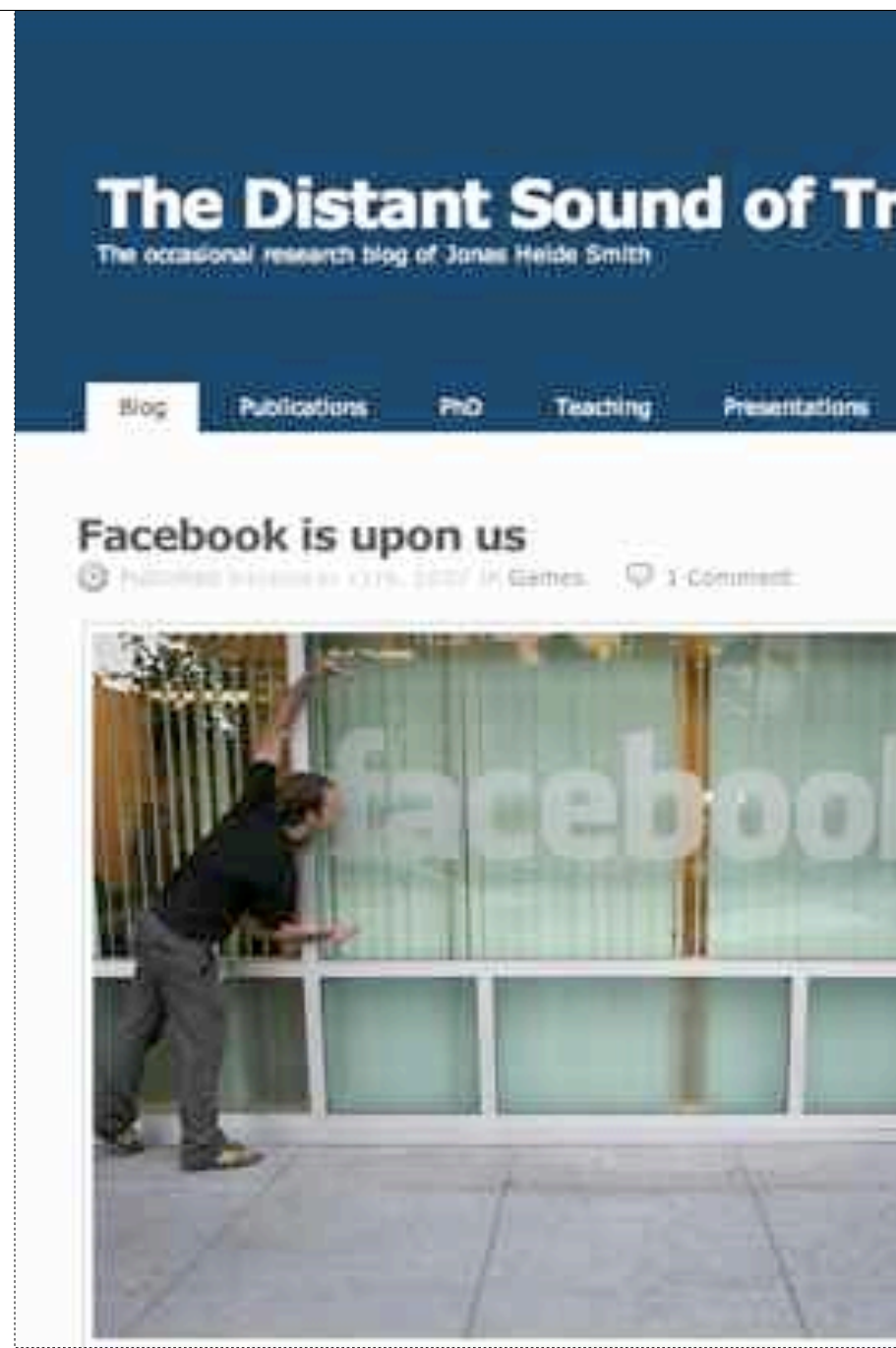
Ph.d. fra IT-Universitetet (2006)

Har undervist i webdesign,  
online-kommunikation,  
medieteori og den slags.

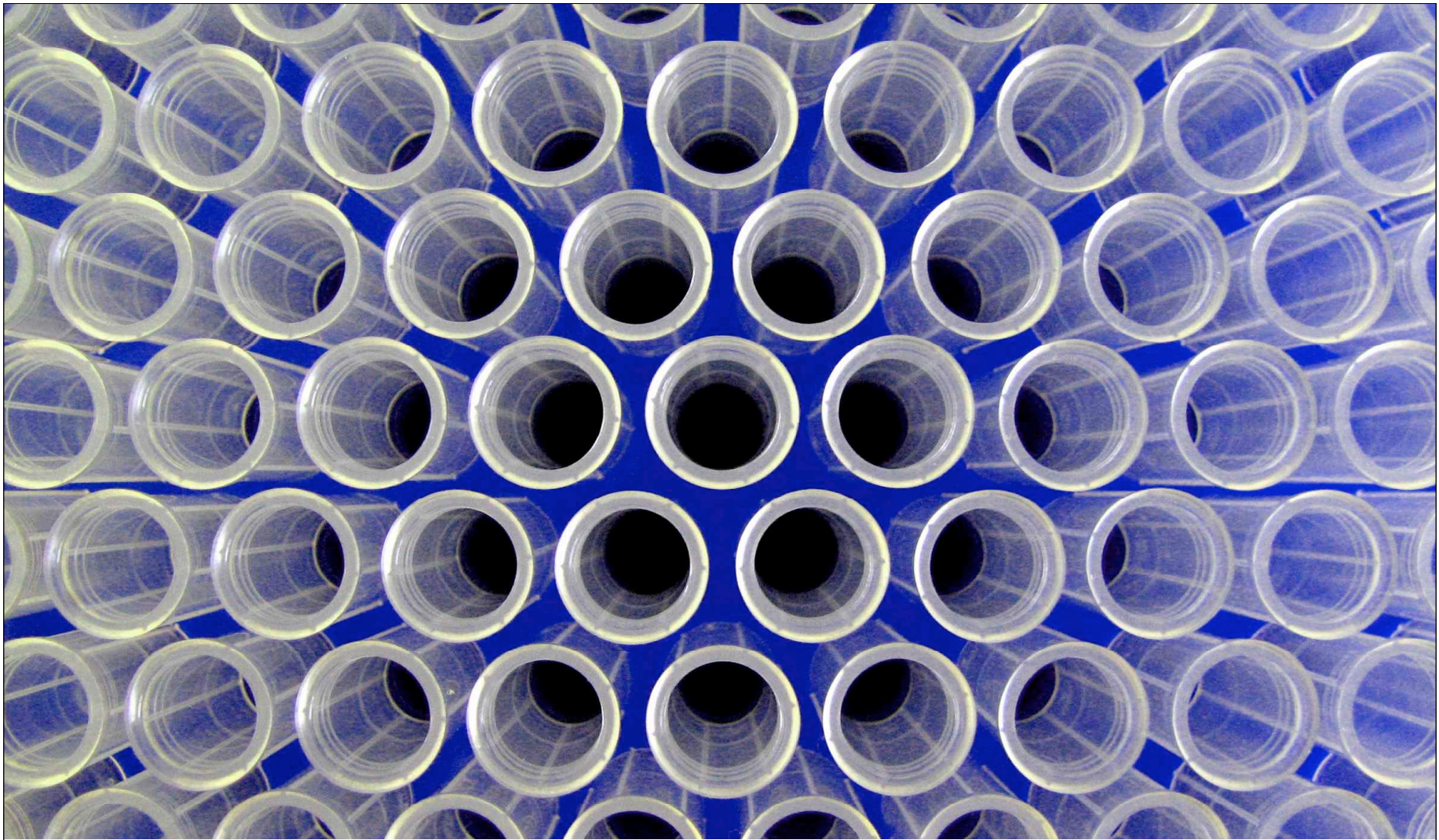
Har arbejdet som webredaktør  
og webkonsulent

Indblandet i utallige no-cost/  
low-cost webprojekter

[jhsmith@ruc.dk](mailto:jhsmith@ruc.dk)



Hvor mange har fået feedback på akademisk skrivning?



Hvad er overhovedet  
videnskab?



Hvad er god skriftlig  
formidling?

"Writing, to me, is simply thinking  
through my fingers."  
- Isaac Asimov

"Det uklart skrevne er det uklart tænkte"

"'Analog' kunst i nye medier"

- Titel, DDK-speciale

# Det akademiske projekt/speciale er et medie

---

Det er læserens adgang til  
forfatterens tanker og forståelse



"Fænomenet corporate weblogs kan belyses ud fra en række interessante perspektiver, som åbner for mange spændende problemstillinger."

- Indledning, DDK-speciale

# Det akademiske projekt/speciale er et argument

---

**Påstand:** Forfatteren har en dyb faglig forståelse

**Belæg:** Forfatteren har udført en selvstændig undersøgelse under overholdelse af faglige krav og traditioner

**Hjemmel:** Man kan kun udføre en selvstændig undersøgelse hvis man har en dyb faglig forståelse



**Logos:** Appel til fornuften

**Pathos:** Appel til følelsen

**Ethos:** "Appel til tillid"

# Idealet

Specialets ”modelgenre” er forskningsartiklen

Mere plads giver en smule mere frihed

Specialets karakter af afprøvning medfører ofte en mere grundlæggende tilgang

## Remedierad vardag

### Mediebrug mellem rutin og dagdröm

Af Orvar Löfgren

*Det är i vardagen som medier konfronteras, blandas och domesticeras. Det är här globala eller nationella massmedier bearbetas och transformeras till personliga upplevelser och erfarenheter. Varje generation lär sig kombinera gamla och nya medier, och i hemmet sker en intressant kombination av high tech och low tech. Sällsamma medier blir så vardagliga att de inte längre uppfattas som medier. Artikeln tar utgångspunkt i de sätt som olika generationer skapar sina egna domesticerade medielandskap och får nya mediekompetenser. Det kan gilla förmågan till simulanskapacitet, att blanda medielandskap med andra aktiviteter. Hur omorganiseras vardagen och vice versa? Centrala står diskussionen av mediala mikrotycker, som hjälper till att skapa rum och rum, intresset och användning i vardagslivet.*

*Hur blev vi de 2000?* var namnet på en TV-serie om framtidens vardag som gjordes i Sverige 1967. Den börjar med ett besök i ett Stockholmshem. Kamerat sjunker in i vardagsrummet till lagsam och minimalistisk elektronisk. Inredningen är elegant men körtillgänglig med väggar av plåstål, vita draperier, slanka ställningsbänkar och glasbord. Kottisen på väggarna hämtas som elektroniska kypor från maskin, så man kan bota genom en handgrepp. Mannen i huset är just på väg till Lerdal och hustrun berättar sig för att möta honom för en waterkill samma dag. De boka sina biljetter på husets multimedialantenna – telefon, radio, TV och datamaskin i en – en elektrisk IBM-maskin med datakortet inbyggt i väggen. Vi ser utställning ”Old Via” som varligt dik, säger mannen. Hustrun söker i sin läkari på balkongen medan en övervakningskamera faller ett öga på husets roter på gården, de har dessutom walkie-talkies i ryggsäck i överallerna. Nästa kväll har man gäster. Barnen simmar i inomhuspoolen och filmas av filmkameran med en elektronisk kamera, och så kan man spela upp det hela direkt på en vit skärm som sänks ner från taket.

Det mest affektiva i detta reportage hemma-hos-filmserien är den renskalade vardagen. Det finns en klar brytning mellan det minimalistiska hemmet och en vilan och den därpå följande emotionella sti-

len å den andra. Både den materiella och mentala utrustningen är sval och återhållsam. Människorna glöder genom rummen och plattföremålen, deras stilsenslöshet är osmält, deras konventioner eleganta. År 2000 kommer människor inte bara vara bättre utbildade än nu, men även mer sofistikerade, försäkrat speaker-eliten. Samma därpå följande design och kroppskoreografi i gästande grupper återfinns till exempel i Stanley Kubricks kultfilm *Å 2001* – ett ryddigt från 1968.

Framtiden blir friktionfri, inte minst tack vare ny teknik – detta budskap hanteras in i många framtidsscener från 1960-talet. I det nya livet har medierna en nykretroll och just teknologin verkar vara lätt att förstå: hemmapolis, hemmalaist, övervakningskameror, hemmeliga mobiltelefoner etc. Däremot har man svårt att förstå de kulturella förändringarna. Hemmasidan är ett självklart löslag år 2000, inte bara här men i många andra framtidsskildringar från 1960-talet till nu.

Idag vet vi att hemmasidorna gick åt andra hållet. När jag ser mig omkring i mitt hem påminns jag mer om kaoset i *Blind Passer* än om *Spas Ödeby 2001*. Är det någon som sett applikationen till den nya mobiltelefonen? Jag letar bland alla skildringar och berättelser. Kan det vara den här: nej det är applikationen till rakapparatens. Huvudet av elektriska ledningar trängs i alla hörn av huset. I

# Ethos i akademisk skrivning

---

Retstavning

Klarhed (illustrerer overskud, hvis vandet er mudret, ved man ikke hvor langt bunden er fra overfladen)

Selvkritik/beskedenhed

Henvisning til det større billede

Henvisning til litteratur hvor læseren kan få baggrunden

Gå ud over de inddragne teoriers/undersøgelsers selvforståelse

Løfte om kritisk efterbehandling

Bliv overrasket

## Det større billede

---

”...I draw inspiration from mainly two quarters. The first is the handful of authors, typically with an active applied interest, who have examined the video game design/analysis potentials of economic game theory (**e.g. Friedl, 2003; Rollings & Morris, 2004; e.g. Salen & Zimmerman, 2004; Zagal, Rick, & Hsi, 2006**). The second is the subfield of “player studies” in which the gameplaying activity is foregrounded either by the researcher participating (more or less actively) inside the gamespace itself (**e.g. Ducheneaut & Moore, 2004; Ducheneaut, Moore, & Nickell, 2004; Jakobsson & Taylor, 2003; Mortensen, 2003; Muramatsu & Ackerman, 1998; Pargman, 2000; e.g. Steinkuehler, 2004; Steinkuehler, 2005; T. L. Taylor, 2006**) or by researchers collecting data among players, i.e. outside the gamespace (**e.g. Holmes & Pellegrini, 2005; Jessen, 1995; Jessen, 2001; Lawry et al., 1994; e.g. Lazzaro, 2004; Manninen, 2001**). Finally, I draw upon work on decision making in economic contexts more generally (**e.g. Camerer, 2003; Frank, 1988**).”

"Peirce opstiller i alt tre typer af tegn – ikoner, indekser og symboler – der henfører til den måde, hvorpå de henviser til virkeligheden (Drotner 1996:187)."

- Speciale, DDK

"Lyotard, in his analysis of the postindustrial society, builds on Marx's description and interprets the situation of the postindustrial economy as follows: "Knowledge is being and will be produced to be sold, it is and will be given value in new production; in both cases to be exchanged." (Lyotard, 1979, p. 14-15)

The commercialization of knowledge will influence the privileges of the national state regarding production and distribution of knowledge. In this process the state will appear as a "noise and obscurity factor for an ideology of communicational transparency". (Lyotard, 1979, p. 17-18)

However, isn't communicational transparency the stuff that public spheres are made of?."

- DDK-projekt

# Løfte om kritisk efterbehandling

---

”...Lastly, the validity of the results is addressed followed by a summary and brief discussion”

## Selvkritik/beskedenhed

---

”...Usenet newsgroups [...] mark the **limits** of a game theoretical explanation. [...] Some forums thrive and some die. Since all newsgroups are architecturally alike, the explanation for their diverse fates is bound to fall **entirely outside the domain of game theory** (at least as regards the question of design as applied here). It would be highly interesting to know what variables (e.g. user personalities, topic categories, early interaction characteristics etc.) determine which newsgroups become thriving communities and which become digital junk yards (**such a study might build on the results of Jarvenpaa & Leidner, 1998**)”

## Henvisning til baggrundslitteratur

---

”Denne diskussion ligger udenfor dette speciales rammer, men en oversigt præsenteres i Dahl (1997); se også Mogensen (2005)”

## Gå ud over de inddragne teoriers/undersøgelsesers selvforståelse

---

”...formal analyses of games which (**explicitly or not**) understand the player as primarily goal-directed may clash with play analysis which (**explicitly or not**) sees the player as primarily seeking entirely different things”

## Bliv överrasket

---

"The survey results **surprised and disappointed** me for two different reasons. The first was that the frequency of answers was much lower than I expected. That made me feel unsure about the quality of the collected data. The second reason was that the much-publicized boundary-crossing behavior seemed to be “sadly” lacking in SvenskMud.”

- Pargman, D. Code Begets Community – On Social and Technical Aspects of Managing a Virtual Community, Linköping Universitet, Linköping, 2000.

"At engagere brugere i online kommunikation er en kompliceret affære. Der er mange ting, der spiller ind og har indflydelse på, at engagementet opnås. Den netmedierede kommunikationsform i sig selv og det samfund vi lever i påvirker og sætter begrænsninger for brugerens engagement. Corporate webloggen er en ny kommunikationsform, der står over for disse udfordringer om at involvere, engagere og appellere til internetbrugere."

- Indledning, DDK-speciale

Hvad adskiller et godt speciale fra et dårligt?

Dårligt: Uklarhed

"Furthermore a proposal is presented that takes into account the changes in the cultural conditions: What are the principles for a public service incorporating the prospects of new media?"

- DDK-projekt

Dårligt: Komplexitetsdyrkelse

Dårligt: Mangelfuld metakommunikation

Dårligt: Ukritisk behandling af teori

Dårligt: Uklar sammenhæng mellem teori og analyse

" The design of the structure is important for the result. As Foucault (1975, 1976) has shown, the structures of society are determining our choices and our goals. Which involves that the structures between the public and the service can accomodate societal goals – and community interests - or resist them, even if the content are emanating specific prescribed values to the contrary.."

- DDK-projekt

Dårligt: Cirkulære argumenter (og fejlslutninger i det hele taget)

Dårligt: Manglende understregning af det særlige

Dårligt: Utjekkede verber

Dårligt: Pinedød at skrive om noget nyt

Dårligt: Manglende brug af eksempler

Dårligt: Manglende brug af standard reference-stil

Dårligt: Manglende vilje til at indtage et standpunkt

Dårligt: Mangelfuld "litteratur-review"

Godt: At have et *problem*

"Brugeres opfattelse af, hvordan virksomheden fremstiller sig selv på bloggen har betydning for deres vilje til engagement. Samtidig vil brugernes opfattelse af egenoptræden også have indflydelse herpå. Det er derfor interessant at belyse de interpersonelle vilkår, der gør sig gældende i kommunikationen på en corporate weblog, for derigennem at opnå en forståelse af, hvilken betydning virksomheders selvfremstilling har for brugeres engagement på bloggen."

"Webloggen er opstået i en tid, hvor internettet har indtaget en stadig større rolle i det enkelte individs daglige liv. Det er i denne forbindelse væsentligt at forstå den overordnede samtid, som vi lever i, moderniteten, og de udfordringer som denne medfører."

- Speciale, DDK

"Hvilke aktuelle og potentielle værdier tilbyder corporate weblogs."

- Problemformulering, DKM-speciale

"Med udgangspunkt i computerspillet Half-Life/Counter-Strike søger opgaven at konkretisere de empiriske, såvel som teoretiske problemstillinger, ved opbygningen af et tre-dimensionelt spilmiljø til Counter-Strike. Det centrale spørgsmål der søges svar på i denne opgave er: Hvordan designer man sig frem til den ideelle bane til Counter-Strike?"

- Problemformulering, DKM-speciale

"However, in order to do our research we must clarify some connections between the elements of the public service and the conditions of fulfilling its purpose."

- DDK-projekt

# Opsummering mv.

---

Videnskaben søger sandheden

Den akademiske tekst præsenterer sande udsagn

Den akademiske tekst skal være klar, entydig, præcis, åben

Læseren er skeptisk

Læseren har kort hukommelse

Beskedenhed er godt, kompleksitetsdyrkelse er ikke

Ambition gør det sjovt at skrive

Kræv feedback

