

convergence culture where old and new media collide

Convergence Culture Where Old and New Media Collide

Convergence culture where old and new media collide is transforming the way we consume, create, and interact with content. This fascinating blend of traditional media forms—like television, radio, and print—with digital platforms such as social media, streaming services, and interactive websites has reshaped the cultural landscape. It's not just about technology merging; it's about how audiences engage, how stories are told, and how media industries evolve in this interconnected era.

Understanding convergence culture requires us to look beyond mere technological advancements. It's a cultural shift where the boundaries between producers and consumers blur, creating a participatory environment fueled by collaboration and remixing. Let's dive deeper into this dynamic space and explore what happens when old and new media collide.

What Is Convergence Culture?

Convergence culture refers to the merging of traditional media platforms with new digital media, creating a hybrid space where content flows fluidly across various channels. Coined and popularized by media scholar Henry Jenkins, convergence culture emphasizes participatory audiences who actively contribute to and shape media narratives rather than passively consuming them.

This culture thrives on cross-platform storytelling, user-generated content, and interactive experiences that blend the familiar with the innovative. For example, a TV show might expand its story through online webisodes, social media campaigns, and fan fiction, creating a rich ecosystem that engages viewers on multiple levels.

Characteristics of Convergence Culture

- **Participatory Audiences:** Consumers are no longer just spectators; they create, share, and remix content.
- **Transmedia Storytelling:** Stories unfold across various media platforms, each adding unique layers to the narrative.
- **Collaboration Between Old and New Media:** Traditional broadcasters and publishers collaborate with digital platforms and influencers.
- **Blurring Lines Between Producers and Consumers:** Fans and users can influence content creation and distribution.

- **Technological and Cultural Integration:** Old media adapts to new technologies, and new media builds on traditional formats.

The Collision of Old and New Media

When old and new media collide, it creates a dynamic tension and synergy that reshapes how stories are told and consumed. Traditional media, such as television networks, newspapers, and film studios, have long dominated cultural production. But the rise of the internet, smartphones, and social media has disrupted these models, introducing fresh ways for audiences to engage.

Old Media's Response to Digital Disruption

Rather than resisting change, many traditional media companies have embraced convergence culture by adapting their content and distribution strategies. For example:

- **Television Networks and Streaming Platforms:** Legacy broadcasters now offer their content on-demand through apps and streaming services, blending linear programming with digital accessibility.
- **Print Media Goes Digital:** Newspapers and magazines have developed websites, mobile apps, and interactive editions to reach audiences online.
- **Radio Meets Podcasts and Social Media:** Traditional radio stations create podcasts and engage listeners through Twitter and Instagram, extending their reach.

These adaptations show how old media can coexist with new digital formats, often enriching the audience experience through multi-platform availability.

New Media's Influence on Traditional Formats

On the flip side, new media has introduced innovative storytelling techniques and community-building practices that have influenced old media:

- **Interactive Content:** Digital platforms offer quizzes, polls, and live streams, encouraging active participation.
- **User-Generated Content:** Fans create memes, fan art, and videos that feed back into mainstream media conversations.
- **Viral Marketing:** Social media campaigns and influencer partnerships have become essential tools for promoting traditional media properties.

This interplay ensures that both old and new media continuously learn from each other, creating a vibrant cultural ecosystem.

Why Convergence Culture Matters

Convergence culture where old and new media collide is more than a trend—it's a fundamental shift in media consumption and production with profound implications.

Empowering Audiences

One of the most significant impacts of convergence culture is the empowerment of audiences. No longer passive recipients, people can now:

- Share opinions instantly on social media.
- Participate in fan communities that influence show outcomes or product development.
- Create and distribute their own content, sometimes gaining professional recognition.

This democratization of media fosters a sense of belonging and creativity that traditional media alone could not offer.

Expanding Storytelling Possibilities

The collision of old and new media opens up new avenues for storytelling. Transmedia narratives allow creators to explore worlds in depth, engaging audiences over time and across platforms. For example, a blockbuster movie might be accompanied by graphic novels, video games, web series, and social media accounts managed in-character, enriching the audience's experience.

Changing Business Models

Convergence culture challenges conventional revenue streams and marketing strategies. Media companies now rely on a combination of advertising, subscriptions, merchandise, and fan-driven promotions. This hybrid model encourages innovation and responsiveness to audience preferences, which benefits both creators and consumers.

Challenges in the Collision Zone

While convergence culture offers exciting opportunities, it also presents challenges that media creators and consumers must navigate.

Information Overload

With content spreading across numerous channels, audiences can feel overwhelmed. It takes effort to keep up with stories unfolding in multiple formats, which may lead to fragmentation or disengagement.

Intellectual Property and Ownership Issues

The participatory nature of convergence culture can create conflicts over copyrights and ownership. Fan creations and remixes sometimes clash with corporate interests, requiring careful legal and ethical balancing.

Digital Divide

Not everyone has equal access to new media technologies. This divide means that some groups may be excluded from fully participating in convergence culture, perpetuating inequalities in media engagement.

Tips for Navigating Convergence Culture

Whether you're a content creator, marketer, or just a curious media consumer, here are some practical tips to thrive in this evolving landscape:

- **Embrace Multi-Platform Engagement:** Explore content across different media to get the full story experience.
- **Participate Actively:** Join fan communities, comment on social media, and share your insights.
- **Stay Critical:** Be mindful of the sources and authenticity of information as content spreads rapidly.
- **Experiment Creatively:** Use digital tools to create your own content, whether it's videos, blogs, or art.
- **Respect Intellectual Property:** Understand copyright rules and give credit where it's due.

These approaches help you become a savvy participant in convergence culture, making media consumption a richer and more interactive experience.

The Future of Media in a Converged World

Looking ahead, the collision of old and new media will only intensify as emerging technologies such as augmented reality (AR), virtual reality (VR), and artificial intelligence (AI) become mainstream. These innovations promise even more immersive and personalized experiences, further blurring the lines between creators and audiences.

Moreover, media convergence will likely foster greater collaboration across industries—think gaming companies partnering with film studios or social platforms integrating live events. This interconnectedness will create increasingly complex ecosystems where content is more dynamic, interactive, and community-driven than ever before.

In this rapidly changing environment, understanding convergence culture where old and new media collide is essential for anyone interested in media, communication, or cultural trends. It's an exciting time to witness and participate in the ongoing transformation of how stories are told and shared worldwide.

Frequently Asked Questions

What is convergence culture in the context of media?

Convergence culture refers to the merging of old and new media platforms, where content flows across multiple media channels and audiences actively participate in shaping media experiences.

How does convergence culture impact traditional media industries?

Convergence culture challenges traditional media industries by blurring the lines between producers and consumers, encouraging collaboration, and requiring adaptation to digital platforms and interactive content.

What role do audiences play in convergence culture?

In convergence culture, audiences are active participants who contribute to content creation, distribution, and interpretation, often engaging through social media, fan communities, and user-generated content.

Can you give an example of convergence culture in action?

An example of convergence culture is the Marvel Cinematic Universe, where films, TV shows, comics, and online content interconnect, and fans engage

with the story across multiple media platforms.

How has digital technology facilitated the collision of old and new media in convergence culture?

Digital technology enables seamless content sharing, interactive engagement, and multimedia storytelling, allowing traditional media formats to integrate with new media platforms and foster participatory culture.

Additional Resources

Convergence Culture Where Old and New Media Collide: An Analytical Exploration

convergence culture where old and new media collide represents a pivotal transformation in the landscape of communication, entertainment, and information dissemination. This phenomenon encapsulates the blending and interaction between traditional media forms—such as television, radio, and print—and emerging digital platforms like social media, streaming services, and interactive web content. As boundaries between these media blur, convergence culture reshapes how audiences consume content, participate in storytelling, and engage with media producers. Understanding this dynamic intersection is crucial for media professionals, marketers, and consumers navigating the rapidly evolving information ecosystem.

Understanding Convergence Culture: A Media Evolution

Convergence culture is more than just the technological merging of media platforms; it signifies a cultural shift in how content is produced, distributed, and experienced. Henry Jenkins, a prominent media scholar, describes convergence culture as a participatory environment where consumers are not passive recipients but active contributors to media narratives. This contrasts sharply with the one-way communication model of traditional media, where audiences had limited opportunities for interaction.

The collision of old and new media creates a hybrid space where the characteristics of both forms coexist. Traditional media, known for its authoritative and centralized control, now integrates with decentralized and user-driven digital platforms. This synthesis results in novel storytelling techniques, cross-platform narratives, and enhanced audience engagement.

The Role of Technology in Media Convergence

Technological advancements have been the primary catalyst for convergence culture. High-speed internet, smartphones, and social media networks have democratized content creation and consumption. For example, television shows now maintain an online presence through companion websites, social media accounts, and mobile apps, allowing real-time interaction with viewers.

Moreover, digital platforms enable the archiving and easy access to traditional media content, expanding its lifespan and reach. Streaming services like Netflix and Hulu have revolutionized television consumption by offering on-demand access, effectively merging broadcast TV programming with internet capabilities.

Audience Participation and Collective Intelligence

One defining feature of convergence culture is the rise of participatory audiences. Fans no longer merely watch or listen; they actively contribute by creating fan fiction, sharing theories, and remixing content across platforms. This participatory culture fosters a sense of community and collective intelligence, where users collaboratively interpret and expand upon media texts.

For instance, the success of franchises like the Marvel Cinematic Universe relies heavily on fan engagement through forums, social media, and online fan events. This engagement not only sustains interest but also influences future content development, demonstrating a feedback loop between producers and consumers.

Key Features of Convergence Culture

- **Cross-Media Storytelling:** Narratives unfold across multiple platforms, requiring audiences to engage with different media forms to grasp the entire story.
- **Participatory Culture:** Consumers become producers, sharing, modifying, and creating content within the media ecosystem.
- **Media Interactivity:** New media facilitates direct interaction, allowing users to influence content through comments, polls, and live chats.
- **Collaborative Production:** Content creation often involves collaboration between traditional media companies and independent digital creators.
- **Blurring of Media Boundaries:** The distinction between old and new media diminishes as formats and platforms converge.

Comparing Traditional and New Media in the Convergence Context

While traditional media typically operates on a top-down model—where media companies control content creation and distribution—new media emphasizes decentralization and user control. This shift has significant implications:

1. **Control and Gatekeeping:** Old media acted as gatekeepers, deciding what content reached audiences. Digital platforms have reduced this control, enabling anyone to publish and share content.
2. **Speed and Accessibility:** New media allows instant updates and widespread accessibility, contrasting with scheduled programming and limited distribution of traditional outlets.
3. **Monetization Models:** Traditional media relies on advertising and subscription models, whereas new media experiments with crowdfunding, microtransactions, and influencer marketing.
4. **Audience Engagement:** Traditional media's one-way communication is replaced by interactive dialogues facilitated by social media and online communities.

These comparisons highlight the complexities and challenges in harmonizing old and new media within a convergence culture framework.

Implications for Media Industries and Consumers

The collision of old and new media in convergence culture presents both opportunities and challenges. For media industries, it demands innovative strategies to remain relevant and competitive. Established companies must adapt by embracing digital platforms, fostering audience participation, and developing transmedia storytelling techniques.

From a consumer perspective, convergence culture offers unprecedented access to diverse content and interactive experiences. However, it also raises concerns about information overload, digital divide, and the erosion of traditional media quality standards.

Pros and Cons of Convergence Culture

- **Pros:**

- Enhanced audience engagement and empowerment.
 - Greater content accessibility and variety.
 - Innovative storytelling and marketing opportunities.
 - Collaboration between creators and fans.
- **Cons:**
- Challenges in content regulation and intellectual property protection.
 - Risk of misinformation through uncontrolled user-generated content.
 - Potential marginalization of traditional media professionals.
 - Digital divide affecting equitable access.

The Future Trajectory of Convergence Culture

Looking ahead, convergence culture is poised to deepen as emerging technologies like augmented reality (AR), virtual reality (VR), and artificial intelligence (AI) further integrate with media production and consumption. These innovations promise to create immersive, personalized experiences that transcend conventional media boundaries.

Simultaneously, regulatory frameworks and ethical considerations will need to evolve to address challenges posed by this media hybridity. Balancing innovation with accountability will be essential for sustaining a healthy convergence culture that benefits creators and audiences alike.

In examining convergence culture where old and new media collide, it becomes clear that this phenomenon is reshaping the media landscape into a complex, interactive, and multifaceted ecosystem. The ongoing interplay between established media institutions and digital platforms continues to redefine how stories are told, shared, and experienced across the globe.

Convergence Culture Where Old And New Media Collide

Find other PDF articles:

<https://lxc.avoicemen.com/archive-th-5k-013/files?docid=jgv66-5055&title=the-day-he-wore-my-own-sheet-music.pdf>

convergence culture where old and new media collide: Convergence Culture Henry Jenkins, 2006-08-01 Winner of the 2007 Society for Cinema and Media Studies Katherine Singer Kovacs Book Award 2007 Choice Outstanding Academic Title A classic study on the dynamic between an individual and different media channels Convergence Culture maps a new territory: where old and new media intersect, where grassroots and corporate media collide, where the power of the media producer and the power of the consumer interact in unpredictable ways. Henry Jenkins, one of America's most respected media analysts, delves beneath the new media hype to uncover the important cultural transformations that are taking place as media converge. He takes us into the secret world of Survivor Spoilers, where avid internet users pool their knowledge to unearth the show's secrets before they are revealed on the air. He introduces us to young Harry Potter fans who are writing their own Hogwarts tales while executives at Warner Brothers struggle for control of their franchise. He shows us how The Matrix has pushed transmedia storytelling to new levels, creating a fictional world where consumers track down bits of the story across multiple media channels. Jenkins argues that struggles over convergence will redefine the face of American popular culture. Industry leaders see opportunities to direct content across many channels to increase revenue and broaden markets. At the same time, consumers envision a liberated public sphere, free of network controls, in a decentralized media environment. Sometimes corporate and grassroots efforts reinforce each other, creating closer, more rewarding relations between media producers and consumers. Sometimes these two forces are at war. Jenkins provides a riveting introduction to the world where every story gets told and every brand gets sold across multiple media platforms. He explains the cultural shift that is occurring as consumers fight for control across disparate channels, changing the way we do business, elect our leaders, and educate our children.

convergence culture where old and new media collide: Convergence Culture, 2012

convergence culture where old and new media collide: Fans Jochen Roose, Mike S. Schäfer, Thomas Schmidt-Lux, 2010-03-26 Fans sind ein weit verbreitetes und vielfältiges Phänomen: Menschen sind Fans von Fußballvereinen, Musikern, Filmstars, Automarken, Buchfiguren und vielen anderen Dingen. Es gibt Fans in verschiedenen Altersgruppen und Schichten. Dieser Band legt erstmals eine umfassende Soziologie der Fans vor. Die hier versammelten Beiträge wenden soziologische Theorieperspektiven und empirische Instrumentarien auf Fans und Fantum an. Sie analysieren Fans hinsichtlich ihrer spezifischen Emotionalität, ihrer Kultur und Lebensführung, ihrer Sozialisation und Sozialstruktur, ihres Konsumverhaltens, ihrer Mediennutzung und ihrer politischen Partizipation. Thematisiert werden außerdem die internen Abgrenzungen in Fan-Szenen, Fragen der Migration und Globalisierung von Fans, Geschlechterkonstruktionen in Fan-Gemeinschaften sowie die Geschichte des Fantums.

convergence culture where old and new media collide: Convergence culture, 2008

convergence culture where old and new media collide: Proceedings of the 4th Australasian Conference on Interactive Entertainment Martin Gibbs, Larissa Hjorth, Australasian Conference on Interactive Entertainment, 2007

convergence culture where old and new media collide: Schlüsselwerke der Cultural Studies Andreas Hepp, Friedrich Krotz, Tanja Thomas, 2009-03-25 Der vorliegende Band führt in einem doppelten Sinn in die 'Schlüsselwerke' der Cultural Studies mit einem Schwerpunkt auf ihren medienanalytischen Ansatz ein: Sein erster Teil stellt grundlegende theoretische Bezugsfelder

anhand von Autoren vor, die für die Entwicklung der Cultural Studies zentral sind. Im zweiten Teil werden wesentliche Bereiche der Cultural Studies anhand der Werke zentraler Vertreterinnen und Vertreter dargestellt. Auf diese Weise eröffnet das Buch 'Schlüsselwerke der Cultural Studies' einen umfassenden Einstieg in diesen aktuellen und kritischen Zugang der Medien-, Kommunikations- und Kulturforschung.

convergence culture where old and new media collide: Issues in Information and Media Literacy Marcus Leaning, 2009

convergence culture where old and new media collide: Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies Yilmaz, Recep, Erdem, M. Nur, Resuloğlu, Filiz, 2018-07-06 Transmedia storytelling is defined as a process where integral elements of fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels to create a unified and coordinated entertainment experience. This process and its narrative models have had an increasing influence on the academic world in addressing both theoretical and practical dimensions of transmedia storytelling. The Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies is a critical scholarly resource that explores the connections between consumers of media content and information parts that come from multimedia platforms, as well as the concepts of narration and narrative styles. Featuring coverage on a wide range of topics such as augmented reality, digital society, and marketing strategies, this book explores narration as a method of relating to consumers. This book is ideal for advertising professionals, creative directors, academicians, scriptwriters, researchers, and upper-level graduate students seeking current research on narrative marketing strategies.

convergence culture where old and new media collide: Widerstand im Netz Rainer Winter, 2014-06-15 Während im Leitmedium Fernsehen politische Themen zunehmend als »cultural fast food« (Pierre Bourdieu) aufbereitet werden, entstehen im Internet transnationale (Gegen-)Öffentlichkeiten, die die neoliberale Ordnung in der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts in Frage stellen und für eine Demokratisierung der Lebensverhältnisse eintreten. Das Buch untersucht, wie diese transnationalen zivilgesellschaftlichen Netzwerke entstehen und welches kommunikative Potenzial sie entfalten können. Eine wichtige Frage ist dabei, ob sich kosmopolitische Sichtweisen und Praktiken herausbilden, die am Dialog orientiert sind und ausgehend vom transnationalen Charakter gesellschaftlicher Entwicklungen nach sozialen und kulturellen Veränderungen streben. Am Beispiel unterschiedlicher virtueller Netzwerke zu Themen wie Menschenrechte oder ökologische Fragen werden Formen des globalen Aktivismus analysiert und ihre Bedeutung für eine Revitalisierung der Demokratie diskutiert. »Comprehensive and insightful, Winter's book contributes significantly to our understanding of new media and technologies and their use in progressive politics.« (Douglas Kellner, Professor an der University of California, Los Angeles, ist Autor u.a. von »Media Culture«, 1995, und »Cinema Wars«, 2010.)

convergence culture where old and new media collide: Cultura da convergência Henry Jenkins, SUSANA ALEXANDRIA, 2008 Henry Jenkins investiga o alvoroço em torno das novas mídias e expõe as importantes transformações culturais que ocorrem à medida que esses meios convergem. Ele nos introduz aos fãs de Harry Potter, que estão escrevendo suas próprias histórias, enquanto os executivos se debatem para controlar a franquia. Ele nos mostra como o fenômeno Matrix levou a narrativa a novos patamares, criando um universo que junta partes da história entre filmes, quadrinhos, games, websites e animações.

convergence culture where old and new media collide: Posttraditionale Gemeinschaften Ronald Hitzler, Anne Honer, Michaela Pfadenhauer, 2008-10-09 Der Band diskutiert neue Formen sozialer Vergemeinschaftung: Posttraditionale Gemeinschaften können die Frage ihrer Mitgliedschaft nicht wirksam sanktionieren. Sie können den Einzelnen zur Mitgliedschaft nicht verpflichten, sondern ihn in aller Regel lediglich zur Mitgliedschaft verführen. Diese Verführung geschieht wesentlich durch die Option zur Teilhabe an von den dadurch Angesprochenen als erlebenswert angesehenen sozialen Ereignissen. Derartige Ereignisse treten üblicherweise nicht zufällig ein, sondern sind in der Regel (kalkulierte) kollektive Ausbrüche aus der Banalität des

Alltags.

convergence culture where old and new media collide: *Management von Medienunternehmen* Martin Schneider, 2013-05-28 Die Digitalisierung hat die Distribution von Medieninhalten in den letzten 20 Jahren revolutioniert. Die digitalen Übertragungswege zur Verbreitung von Medieninhalten werden kontinuierlich verbessert: hochauflösendes TV, mobile Endgeräte, drahtlose Datenverbindungen, Video-on-Demand-Plattformen, Home Entertainment sind dabei die wichtigsten Schlagworte. Was bedeutet das nun für die Redaktionen sowie für die Prozessorganisation eines Medienunternehmens? Das vorliegende Fachbuch liefert einen aktuellen Überblick über die Entwicklungen im Rezipientenmarkt, den Hardwaremarkt, den Lizenzmarkt, den Werbemarkt und E-Commerce. Außerdem werden die internen Prozesse auf den Prüfstand gestellt: Führung, Kernprozesse und Support stehen dabei im Blickpunkt.

convergence culture where old and new media collide: *Serious Games, Exergames, Exerlearning* Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels, 2014-06-15 Die enge Verbindung von Spielen und Lernen geht evolutionsgeschichtlich der Ausbildung menschlichen Lebens voraus. Mit der Digitalisierung erreicht sie nun ganz neue Qualitäten: Computerspiele treten in Konkurrenz zu den älteren narrativ-audiovisuellen Medien wie Theater, Film und Fernsehen; Touch- und Gestensteuerung leiten zudem eine Verkörperlichung interaktiver Spiel- und damit Lernerfahrungen ein. Der Band verfolgt die Frage, wie und warum wir mit digitalen Medien und insbesondere mit Serious Games und Exergames lernen. Zu den internationalen Beiträgern aus Theorie und Praxis gehören u.a. Ian Bogost, Linda Breitlauch, Chris Crawford, Simon Egenfeldt-Nielsen, Henry Jenkins, Jörg Müller-Lietzkow, Rolf F. Nohr und Isabel Zorn.

convergence culture where old and new media collide: *Kollektive Visualisierungen in Fotocommunities* Manuela Barth, 2016 Internetplattformen für die Veröffentlichung von Fotos wie beispielsweise Fotocommunity und Flickr bestehen erst seit etwa 15 Jahren, sind aber bereits so populär, dass sie fraglos zum Alltag von Fotoamateur_innen gehören. Tatsächlich geht aber mit der Digitalisierung als neue Möglichkeit, Bilder zu gestalten, zu zeigen und zu kommentieren, sowohl ein Wandel der Fotografie als auch eine Neubewertung von Amateurtum einher. Beides wird in der vorliegenden Arbeit erschlossen und dabei abseits von der vereinfachenden Rede vom Paradigmenwechsel ein differenziertes begriffliches und methodisches Instrumentarium entwickelt, um das komplexe Feld der Visualisierungen in und von Communities abzustecken. Auf diese Weise werden die vielfältigen Praktiken des Fotografierens, Besprechens und Veröffentlichens sowie die Bildung und Identität von Fotocommunities selbst auf der Basis eingehender Feldforschung detailliert untersucht. Außerdem stehen die darin eingelassenen Abgrenzungen und Zuschreibungen zur Disposition, die teilweise unscharf werden und dadurch umkämpft sind. Neben der Frage, wie sich fotografische Prozesse von Amateur_innen in Fotocommunities gestalten, stehen die Subjekte und Objekte von Visualisierungen und die (auch nichtvisuellen) Praktiken, in welche sie eingebettet sind, im Fokus der Studie. Neu bestimmt werden damit die unauflösbaren Verknüpfungen zwischen den Protagonist_innen und den kollektiven Prozessen, Praktiken und Techniken des Visualisierens.

convergence culture where old and new media collide: *Erinnern und Vergessen* Anett Müller, 2019-07-10 Erinnern und Vergessen sind Prozesse, die durch Film- und Fernsehproduktionen wie auch durch das Internet eine neue Dynamik erhalten. Anett Müller untersucht hierzu die Präsentationsformen und Wirkungsweisen von Bildern und deren Materialitäten in ihren einzelnen Medienformen. Die Beispiele aus Film, Fernsehen und digitalen Medien verfolgen ein gemeinsames Ziel: Geschichte durch das Erzählen von Geschichten mit vergangenen und gegenwärtigen Bildern über die Funktionen der Reproduktion und Reflexion erfahrbar zu machen und Vergangenheit für die Gegenwart zu aktualisieren. Erinnerungskulturen, die in Film, Fernsehen und dem World Wide Web etabliert werden, prägen die Zukunft entscheidend mit und stehen damit zwischen dem Erinnern und dem Vergessen erst am Anfang ihrer Wirkung.

convergence culture where old and new media collide: *Kult(ur)serien: Produktion, Inhalt und Publikum im looking-glass television* Michael Dellwing, 2017-03-07 Die Serie ist mittlerweile zum zentralen Element der Gegenwartskultur geworden. Damit hat sie dem Fernsehen, das einst

belächeltes und herabgewertetes Medium war, kulturelle Bedeutung und im „Quality TV“ eine Rolle als künstlerische Leistung verschafft. Der vorliegende Band steht auf der Basis dieser Entwicklung. Er möchte nachzeichnen, in welchem Netz von Akteuren und deren aufeinander bezogenen Erwartungen die US-Serie und ihre künstlerische Anerkennung aufkommen. Dabei rückt er die Prozesse in den Vordergrund, in denen die Produktion unterstellen muss, was wirtschaftliche Abnehmer, Regulierungsbehörden und Publikum wahrscheinlich tun werden und zeigt auf, wie diese Akteure die Produktion in unterschiedlichen wirtschaftlichen Kontexten beurteilen und beeinflussen. Anhand zeitgenössischer Kult(ur)serien wird so die Entwicklung nachgezeichnet, die letztendlich zur modernen Form des seriellen Erzählens geführt hat. An die Stelle von Inhaltsanalysen, wie sie in der Fernsehforschung vermehrt aufgekommen sind, und Rezeptionsstudien, die die Erforschung von Medieninhalten zunehmend in den Raum des aufeinander bezogenen Handelns von Interpretationsgemeinschaften überführt haben, tritt hier eine Erforschung des „looking-glass-Fernsehens“, die zum Verständnis der Strukturen beitragen möchte, in denen modernes Serienfernsehen gemacht wird.

convergence culture where old and new media collide: Handbuch

kommunikationswissenschaftliche Erinnerungsforschung, 2022-12-31 Das Handbuch bietet einen umfassenden Überblick zu den Grundlagen, Schwerpunkten und Perspektiven der Beschäftigung mit kommunikativem Erinnern und medialem Gedächtnis. Damit erschließen seine Beiträge das Feld kommunikationswissenschaftlicher Erinnerungsforschung und verknüpfen es mit komplementären sozial-, geistes- und kulturwissenschaftlichen Ansätzen. Im Kompendium stehen originäre Beiträge aus dem deutschsprachigen Raum zu den Themenbereichen Journalismus und kollektive Erinnerung, Medienbilder in öffentlicher und privater Erinnerung sowie der Erinnerungskultur kommunikationswissenschaftlicher Fachgeschichte in Verbindung zu internationalen Sichtweisen. Neben der Darstellung erinnerungskultureller Konzepte und Kernfragen sowie ihrer interdisziplinären Ansätze werden die zentralen Arbeitsbereiche der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit medienkommunikativer Vergegenwärtigung kritisch aufgearbeitet. Auf diese Weise trägt das Handbuch zur Aufstellung und Ausrichtung einer kommunikationswissenschaftlichen Erinnerungsforschung bei.

convergence culture where old and new media collide: Mediatisierte Welten der

Vergemeinschaftung Andreas Hepp, Matthias Berg, Cindy Roitsch, 2014-05-02 Intensiv wird über die „Generation Internet“ diskutiert. Junge Menschen gelten als mit digitalen Medien breit vernetzt und durch Mobiltelefone immer erreichbar. Sie nutzen daneben ebenso umfassend (Internet-)Fernsehen und digitale Musik. Wenn sie politisch aktiv werden, so organisieren sie dies online. Vergemeinschaftung ist für junge Erwachsene – so die These – insbesondere Gemeinschaftsbildung in und durch Medien. Aber stimmt dieses Bild wirklich? Sind junge Menschen, wenn es um ihre kommunikative Vernetzung geht, tatsächlich auf eine solche Weise orientiert? Diesen Fragen geht das Buch auf Basis einer zweijährigen Forschung mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 16 und 30 Jahren nach.

convergence culture where old and new media collide: Digitale Spiele Jörg Helbig, René

Schallegger, 2016-12-07 Digitale Spiele sind seit der Jahrtausendwende zur wirtschaftlich bedeutendsten Kulturindustrie im westlichen Kulturraum aufgestiegen, indem sie sowohl die Film- als auch die Musikindustrie mit ihren Umsätzen und Einnahmen abgehängt hat. Gleichzeitig hat sich auch die Demographie der Spielenden nachhaltig gewandelt: Gamer sind heute schon fast gleich oft weiblich wie männlich, und die größte Alterskohorte sind Personen über 35. Man muss also konstatieren, dass Video- und Computerspiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, und so nicht mehr länger nur in einem jugendkulturellen oder gar subkulturellen Kontext gedacht werden können. Parallel zu diesen gesellschaftlichen Entwicklungen etablierte sich in der akademischen Landschaft das multidisziplinäre Feld der Game Studies. Durch das multimediale Wesen digitaler Spiele motiviert, bringen Forscherinnen und Forscher aus den unterschiedlichsten Fachrichtungen ihre Perspektiven und Kompetenzen bei deren kritischer Reflexion ein und spannen damit einen weiten Bogen von den technischen und Computerwissenschaften über die

Medienwissenschaften bis hin zu den Sozial- und Kulturwissenschaften. Nur gemeinsam scheint es zu gelingen, der Komplexität des Mediums, das eine zentrale Rolle in der von Henry Jenkins beschriebenen Konvergenzkultur einnimmt, gerecht zu werden. Ziel des Sammelbands, der auf einer interdisziplinären Ringvorlesung im Bereich visueller Kulturen basiert, ist es, unterschiedlichste Facetten digitaler Spiele als Form kulturellen Ausdrucks zu beleuchten. Ausgehend von einer Problematisierung der Grundlagen des Mediums und seiner soziokulturellen Verortung, soll eine Annäherung an mögliche Textualitäten und Kontextualisierungen erfahrbar gemacht werden. Die Vielfalt der Zugänge ist dabei symptomatisch für das Wesen der Game Studies, und wird nicht als Schwäche, sondern große Stärke des Projekts empfunden.

convergence culture where old and new media collide: Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt Ilona Nord, Hanna Zipernovszky, 2017-02-01 Im Religionsunterricht führen Digitalisierungs- und Mediatisierungsprozesse zur Transformation traditioneller und zur Entwicklung neuer Medienformate und fordern heraus, das Verhältnis von Religionspädagogik und Medien neu zu bestimmen. Hierzu beleuchtet dieser Band zunächst die Bedeutung von Medien für ausgewählte theologische Einzeldisziplinen und stellt aktuelle medienpädagogische und -didaktische Ansätze vor. Im Zentrum entwickeln die AutorInnen didaktische Perspektiven auf Methoden (z. B. internetbasierte Archivarbeit, Einsatz von digitalem Lehrmaterial), sowie auf gegenwärtige Fragestellungen der Religionspädagogik (Inklusion, Cybermobbing, u. v. m.) und arbeiten didaktische Herausforderungen für einen Religionsunterricht in einer mediatisierten Welt heraus. Als Ergebnis einer deutsch-schwedischen Lehr- und Forschungskooperation setzt dieser Band ein Plädoyer für ein erweitertes Bildungsverständnis, das eine zukunftsorientierte Vernetzung pluraler Formen von Bildung fokussiert. Es ist konzipiert für Studierende der Fächer Theologie und Religionswissenschaft sowie für Religionslehrkräfte.

Related to convergence culture where old and new media collide

Convergence - Mot de passe oublié

Convergence - Accédez à la messagerie professionnelle et aux services associés de l'académie de Bordeaux

Présentation de l'aide en ligne Convergence - Bienvenue dans l'aide en ligne Convergence. Convergence est le client de communication basé sur le Web de future génération, hautement performant, interactif et riche en fonctionnalités

Aide en ligne Convergence - Accédez à l'aide en ligne pour utiliser efficacement les services de messagerie et autres applications de l'académie de Bordeaux

Convergence Online Help Convergence Online Help provides guidance on using the Convergence platform effectively, covering features and functionalities for an enhanced user experience

Recevoir des messages e-mail - Convergence recherche les nouveaux messages e-mail toutes les quelques minutes. Vous pouvez également forcer Convergence à rechercher les nouveaux messages e-mail

Navigation Pane - The navigation pane provides a WebHelp interface for accessing and managing information on ac-bordeaux.fr

Comment configurer Convergence afin de collecter des e-mails à Nom du serveur : entrez le nom du serveur et le numéro de port que Convergence doit utiliser pour relever les e-mails externes. Sécurité : par défaut, l'option de sécurité, Aucune et le

Aide en ligne Convergence Copyright © 2008, 2018, Oracle et/ou ses affiliés. Tous droits réservés. Mentions légales

Receiving Email Messages Convergence polls for new Email message every few minutes. You can also force Convergence to poll for new Email message by clicking Get Mail. You can configure Convergence to play a

Convergence - Mot de passe oublié

Convergence - Accédez à la messagerie professionnelle et aux services associés de l'académie de Bordeaux

Présentation de l'aide en ligne Convergence - Bienvenue dans l'aide en ligne Convergence. Convergence est le client de communication basé sur le Web de future génération, hautement performant, interactif et riche en fonctionnalités

Aide en ligne Convergence - Accédez à l'aide en ligne pour utiliser efficacement les services de messagerie et autres applications de l'académie de Bordeaux

Convergence Online Help Convergence Online Help provides guidance on using the Convergence platform effectively, covering features and functionalities for an enhanced user experience

Recevoir des messages e-mail - Convergence recherche les nouveaux messages e-mail toutes les quelques minutes. Vous pouvez galemment forcer Convergence rechercher les nouveaux messages e-mail imm

Navigation Pane - The navigation pane provides a WebHelp interface for accessing and managing information on ac-bordeaux.fr

Comment configurer Convergence afin de collecter des e-mails à Nom du serveur : entrez le nom du serveur et le numéro de port que Convergence doit utiliser pour relever les e-mails externes. Sécurité : par défaut, l'option de sécurité, Aucune et le

Aide en ligne Convergence Copyright © 2008, 2018, Oracle et/ou ses affiliés. Tous droits réservés. Mentions légales

Receiving Email Messages Convergence polls for new Email message every few minutes. You can also force Convergence to poll for new Email message by clicking Get Mail. You can configure Convergence to play a

Convergence - Mot de passe oublié

Convergence - Accédez à la messagerie professionnelle et aux services associés de l'académie de Bordeaux

Présentation de l'aide en ligne Convergence - Bienvenue dans l'aide en ligne Convergence. Convergence est le client de communication basé sur le Web de future génération, hautement performant, interactif et riche en fonctionnalités

Aide en ligne Convergence - Accédez à l'aide en ligne pour utiliser efficacement les services de messagerie et autres applications de l'académie de Bordeaux

Convergence Online Help Convergence Online Help provides guidance on using the Convergence platform effectively, covering features and functionalities for an enhanced user experience

Recevoir des messages e-mail - Convergence recherche les nouveaux messages e-mail toutes les quelques minutes. Vous pouvez galemment forcer Convergence rechercher les nouveaux messages e-mail imm

Navigation Pane - The navigation pane provides a WebHelp interface for accessing and managing information on ac-bordeaux.fr

Comment configurer Convergence afin de collecter des e-mails à Nom du serveur : entrez le nom du serveur et le numéro de port que Convergence doit utiliser pour relever les e-mails externes. Sécurité : par défaut, l'option de sécurité, Aucune et le

Aide en ligne Convergence Copyright © 2008, 2018, Oracle et/ou ses affiliés. Tous droits réservés. Mentions légales

Receiving Email Messages Convergence polls for new Email message every few minutes. You can also force Convergence to poll for new Email message by clicking Get Mail. You can configure Convergence to play a

Convergence - Mot de passe oublié

Convergence - Accédez à la messagerie professionnelle et aux services associés de l'académie de Bordeaux

Présentation de l'aide en ligne Convergence - Bienvenue dans l'aide en ligne Convergence. Convergence est le client de communication basé sur le Web de future génération, hautement performant, interactif et riche en fonctionnalités

Aide en ligne Convergence - Accédez à l'aide en ligne pour utiliser efficacement les services de messagerie et autres applications de l'académie de Bordeaux

Convergence Online Help Convergence Online Help provides guidance on using the Convergence platform effectively, covering features and functionalities for an enhanced user experience

Recevoir des messages e-mail - Convergence recherche les nouveaux messages e-mail toutes les quelques minutes. Vous pouvez galemment forcer Convergence rechercher les nouveaux messages e-mail imm

Navigation Pane - The navigation pane provides a WebHelp interface for accessing and managing information on ac-bordeaux.fr

Comment configurer Convergence afin de collecter des e-mails à Nom du serveur : entrez le nom du serveur et le numéro de port que Convergence doit utiliser pour relever les e-mails externes. Sécurité : par défaut, l'option de sécurité, Aucune et le

Aide en ligne Convergence Copyright © 2008, 2018, Oracle et/ou ses affiliés. Tous droits réservés. Mentions légales

Receiving Email Messages Convergence polls for new Email message every few minutes. You can also force Convergence to poll for new Email message by clicking Get Mail. You can configure Convergence to play a

Convergence - Mot de passe oublié

Convergence - Accédez à la messagerie professionnelle et aux services associés de l'académie de Bordeaux

Présentation de l'aide en ligne Convergence - Bienvenue dans l'aide en ligne Convergence. Convergence est le client de communication basé sur le Web de future génération, hautement performant, interactif et riche en fonctionnalités

Aide en ligne Convergence - Accédez à l'aide en ligne pour utiliser efficacement les services de messagerie et autres applications de l'académie de Bordeaux

Convergence Online Help Convergence Online Help provides guidance on using the Convergence platform effectively, covering features and functionalities for an enhanced user experience

Recevoir des messages e-mail - Convergence recherche les nouveaux messages e-mail toutes les quelques minutes. Vous pouvez galemment forcer Convergence rechercher les nouveaux messages e-mail imm

Navigation Pane - The navigation pane provides a WebHelp interface for accessing and managing information on ac-bordeaux.fr

Comment configurer Convergence afin de collecter des e-mails à Nom du serveur : entrez le nom du serveur et le numéro de port que Convergence doit utiliser pour relever les e-mails externes. Sécurité : par défaut, l'option de sécurité, Aucune et le

Aide en ligne Convergence Copyright © 2008, 2018, Oracle et/ou ses affiliés. Tous droits réservés. Mentions légales

Receiving Email Messages Convergence polls for new Email message every few minutes. You can also force Convergence to poll for new Email message by clicking Get Mail. You can configure Convergence to play a

Related to convergence culture where old and new media collide

Convergence culture : where old and new media collide / Henry Jenkins (insider.si.edu1mon)
Introduction: "Worship at the Altar of Convergence": A New Paradigm for Understanding Media Change -- Spoiling Survivor: The Anatomy of a Knowledge Community -- Buying into American Idol: How We are

Convergence culture : where old and new media collide / Henry Jenkins (insider.si.edu1mon)
Introduction: "Worship at the Altar of Convergence": A New Paradigm for Understanding Media Change -- Spoiling Survivor: The Anatomy of a Knowledge Community -- Buying into American Idol:

How We are

Back to Home: <https://lxc.avoiceformen.com>