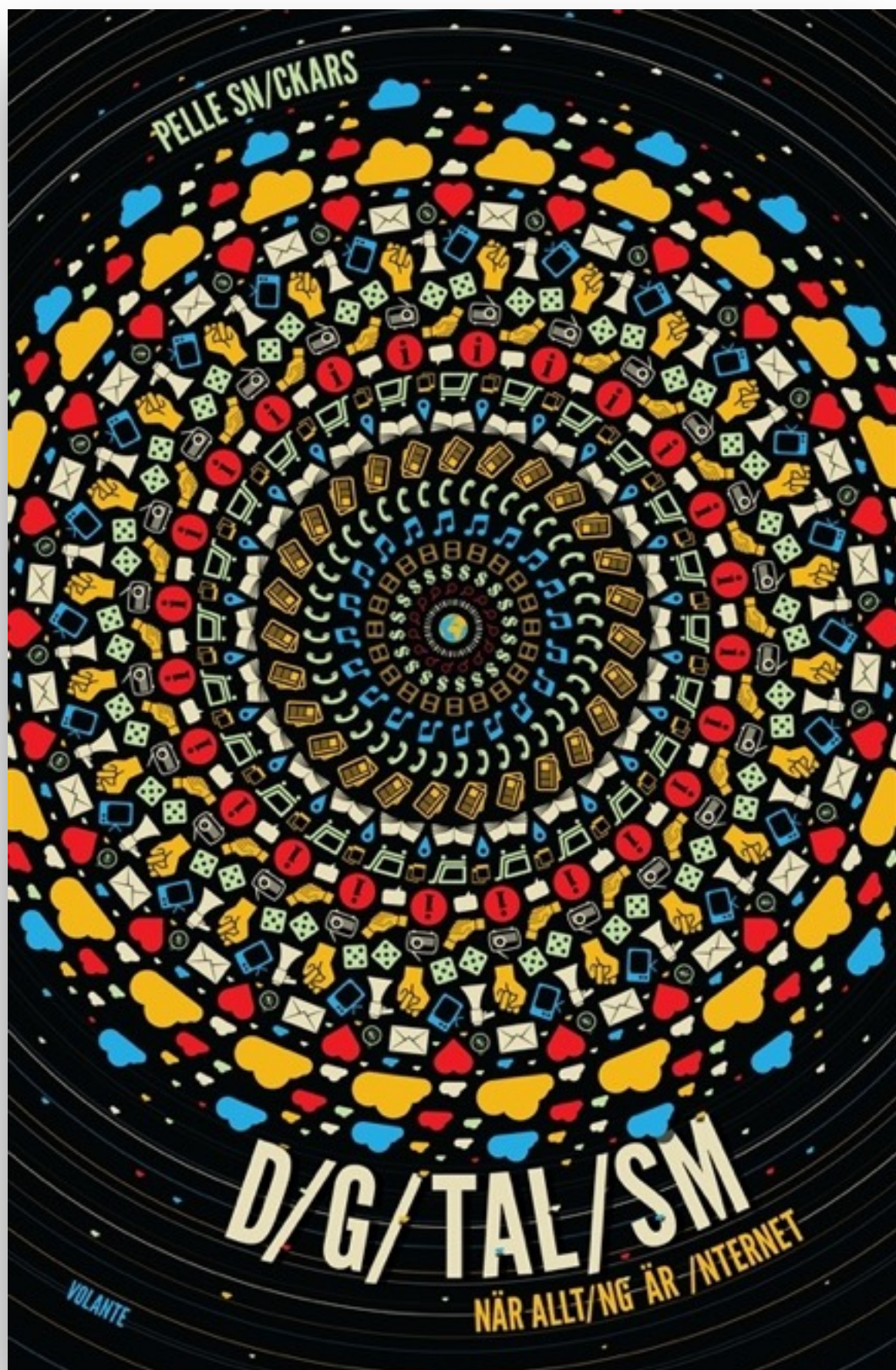




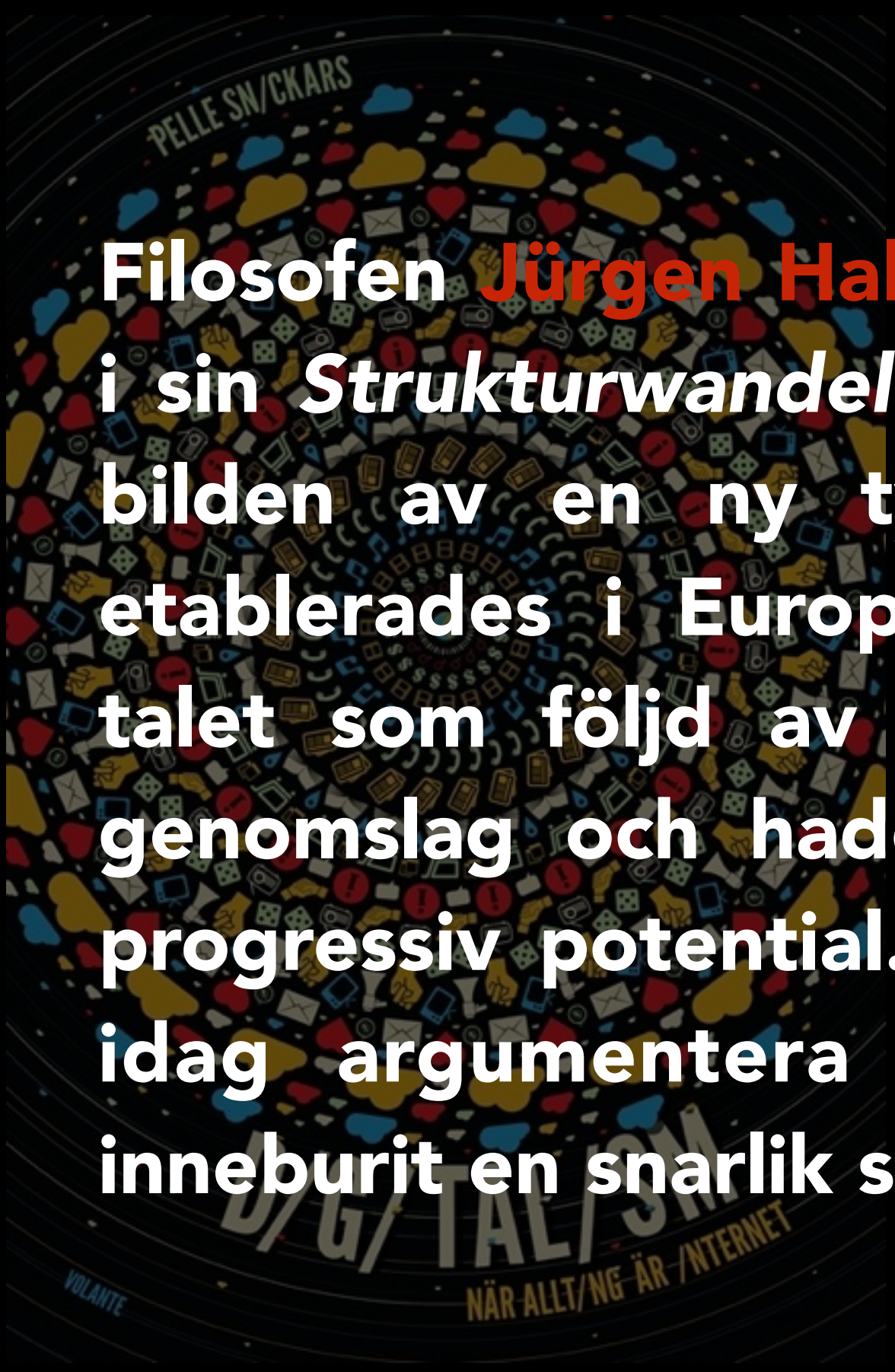
Digitalism. Om medier som kod

Prof. Pelle Snickars

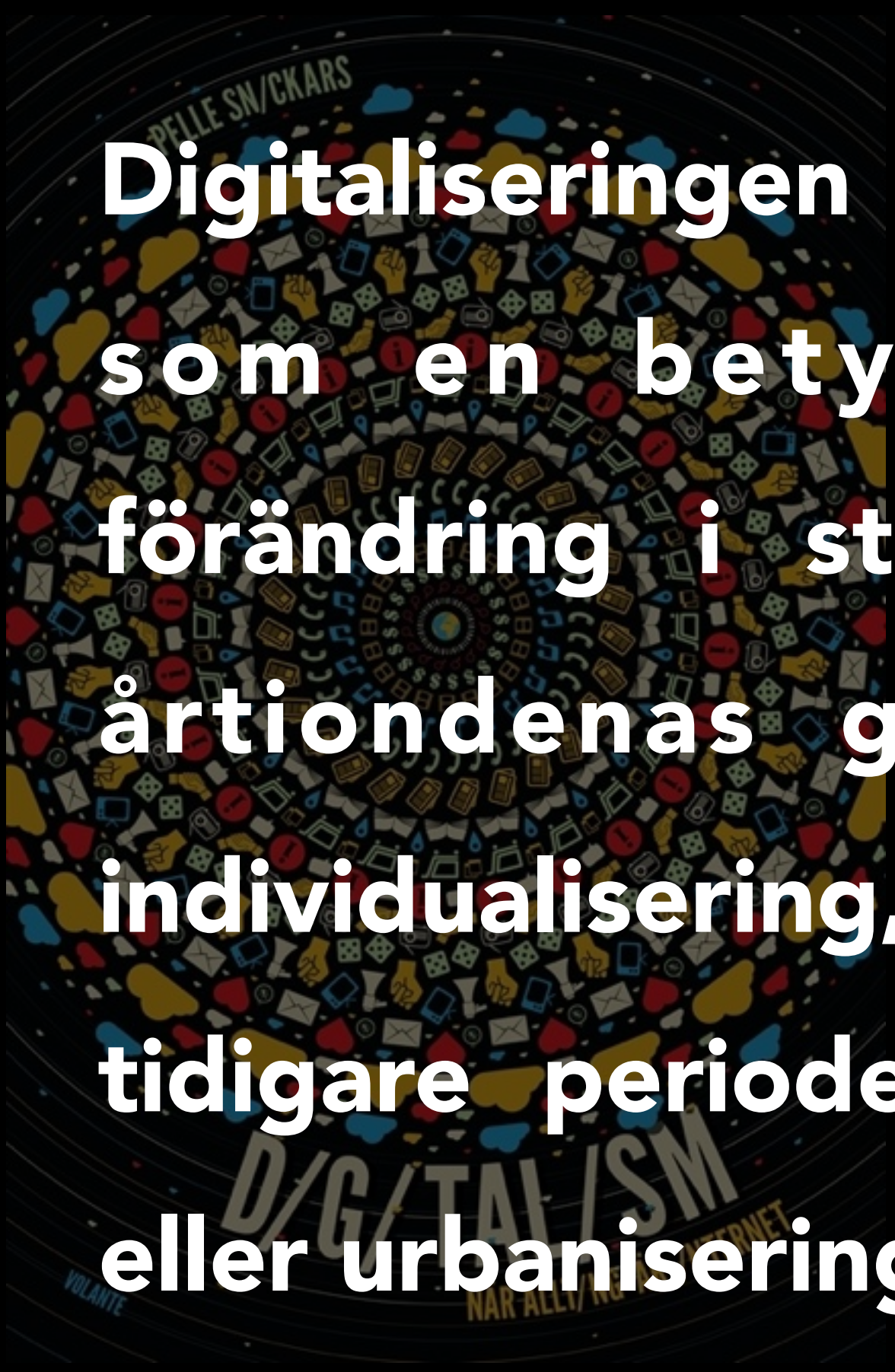




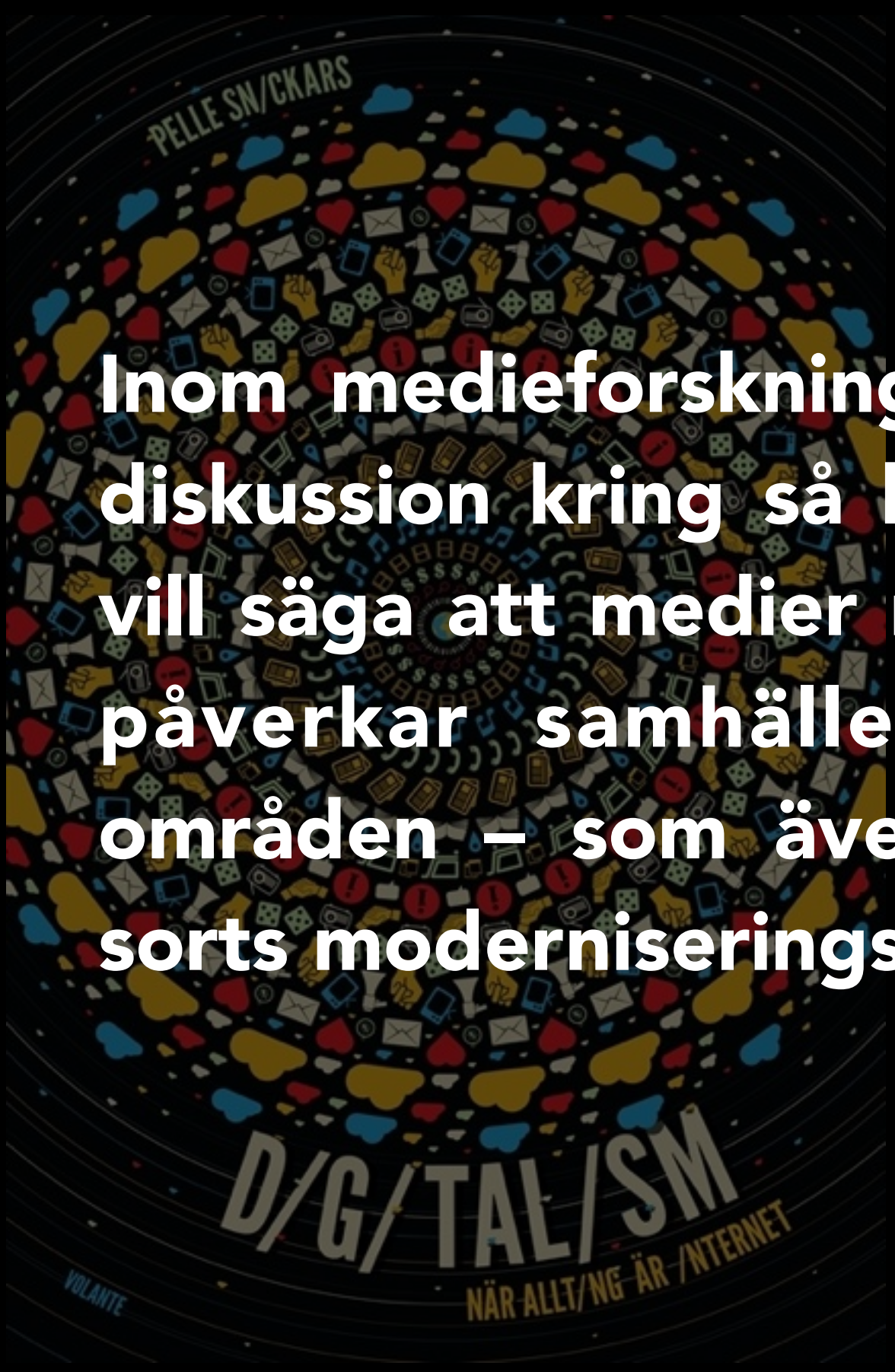
**En bok som tematiserar
digitalisering som en
samhällelig, medial och
kulturell omdaningsprocess –
en sorts pågående
strukturomvandling av
offentligheten om man så vill.**



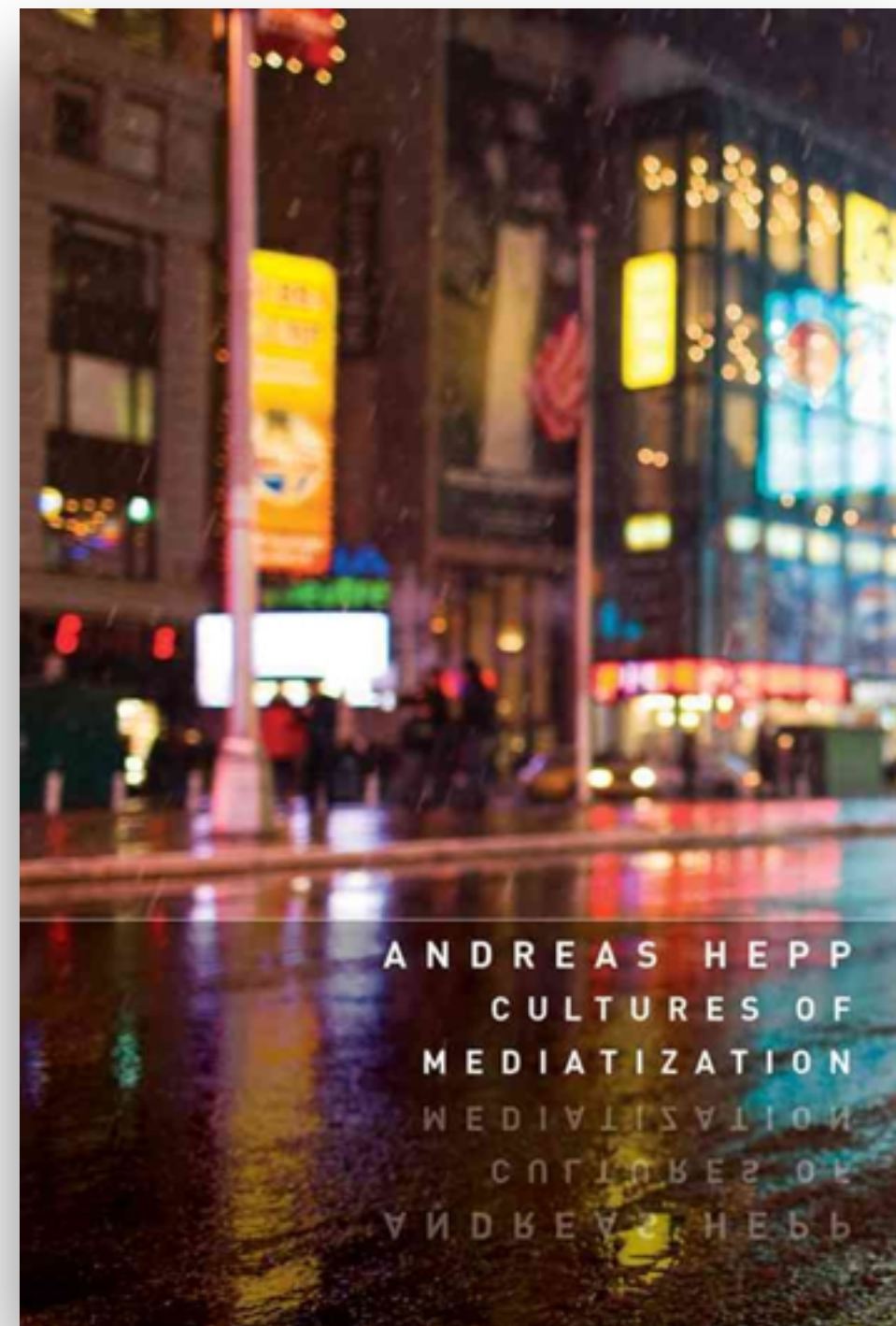
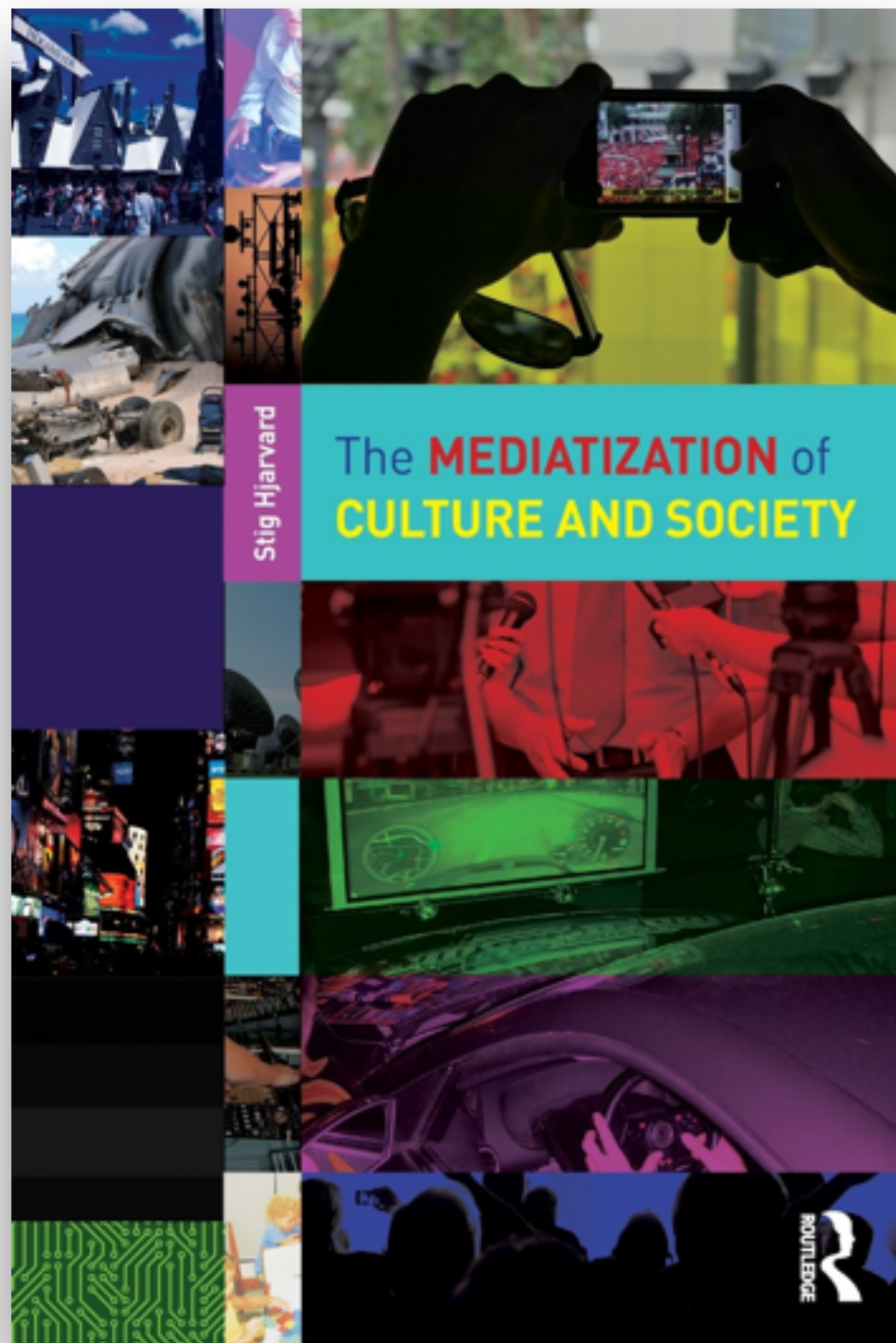
Filosofen **Jürgen Habermas** tecknade en gång i sin *Strukturwandel der Öffentlichkeit* (1962) bilden av en ny typ av offentlighet. Den etablerades i Europa under det sena 1700-talet som följd av den periodiska pressens genomslag och hade i allra högsta grad en progressiv potential. På samma sätt kan man idag argumentera för att digitaliseringen inneburit en snarlik samhällelig omstöpning.



**Digitaliseringen beskrivs därför ofta
som en betydande samhälls-
förändring i stil med de senaste
årtiondenas globalisering eller
individualisering, för att inte tala om
tidigare perioder av modernisering
eller urbanisering.**



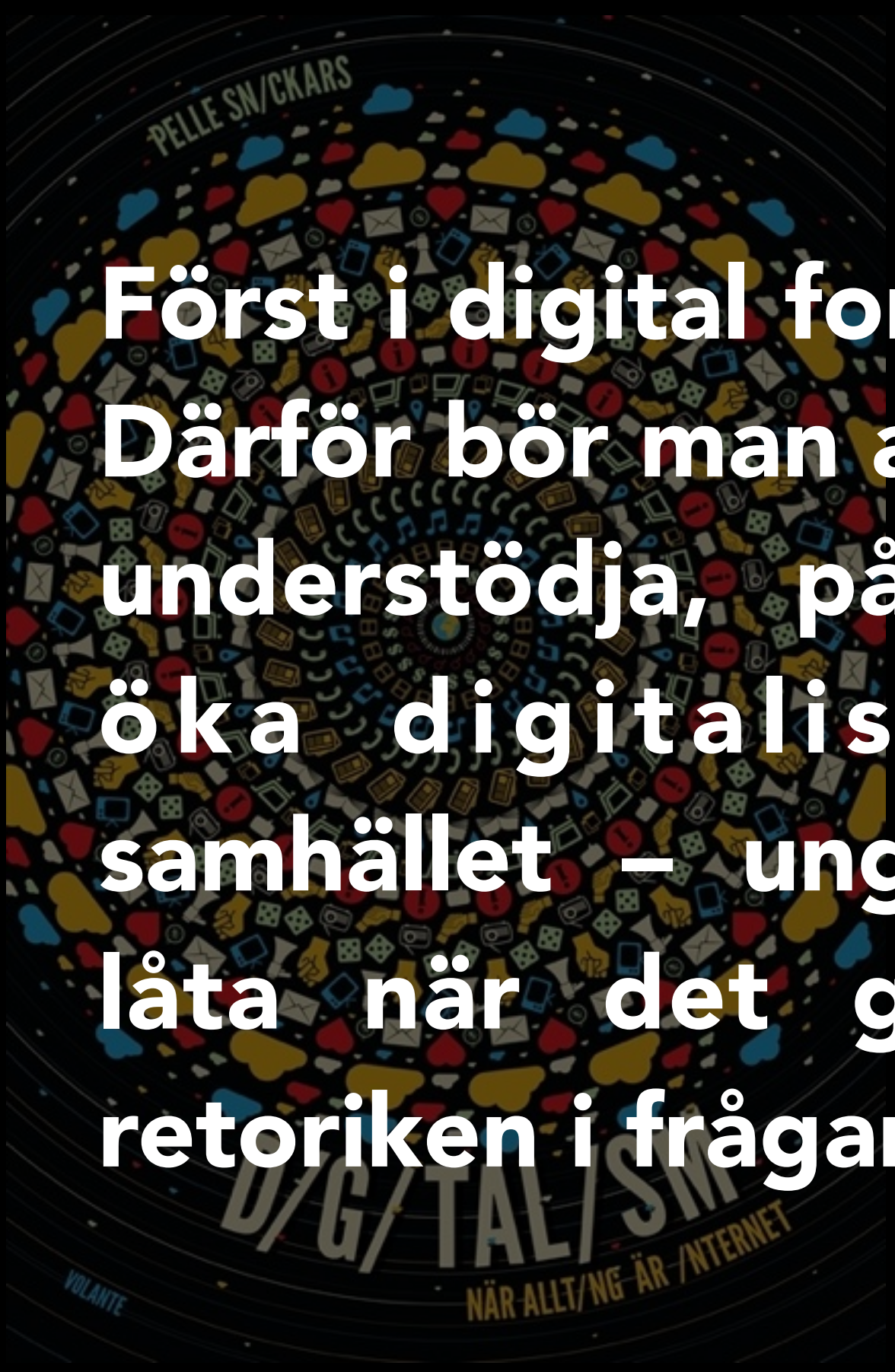
Inom medieforskningen förs därtill en snarlik diskussion kring så kallad *medialisering* – det vill säga att medier med tilltagande intensitet påverkar samhällets och kulturens olika områden – som även den betraktas som en sorts moderniseringsprocess.





**Digitalisering har dock menar jag
accentuerat en tidigare påbörjad
medialiseringsprocess.**

**I dagens offentliga diskussion
betraktas digitalisering därtill i regel
som en sorts **framtidbildande
teknik.****



**Först i digital form blir framtiden till.
Därför bör man aktivt arbeta med att
understödja, påskynda och rentav
öka digitaliseringstakten av
samhället – ungefär så brukar det
låta när det gäller den politiska
retoriken i frågan.**

Digitaliseringskommissionen

"Sverige ska vara bäst i världen på att använda digitaliseringens möjligheter"



Aktuella frågor

Dessa frågor jobbar vi särskilt med just nu



Digitalasverige

Vi är öppna med alla våra grunddata, inom alla 22 sakområden.



Digitala agendan

Regeringens digitala agenda: om allt från bredband och it-innovationer till it i skolan

... alla är inte digitala vinnare ...

D DIGITALISERINGS-
KOMMISSIONEN

[Digitala agendan](#)

[Rapporter](#)

[Nyheter](#)

[Regionala digitala agendor](#)

[Uppdraget](#)

[Signatörer](#)

[Press](#)

[Kontakt](#)

[In english](#)

Digitaliseringskommissionen

"Sverige ska vara bäst i världen på att använda digitaliseringens möjligheter"



Aktuella frågor

Dessa frågor jobbar vi särskilt med just nu



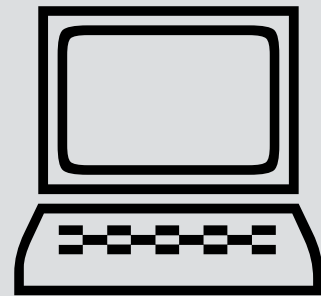
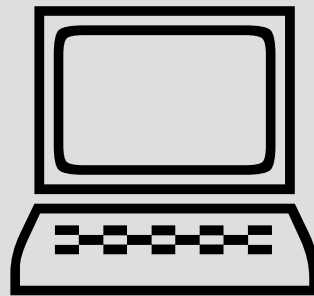
Digitalasverige

Vi är öppna med alla våra grunddata, inom alla 22 sakområden.



Digitala agendan

Regeringens digitala agenda: om allt från bredband och it-innovationer till it i skolan



.se | Olle Findahl
Svenskarna och internet



.se | internetstatistik

2014

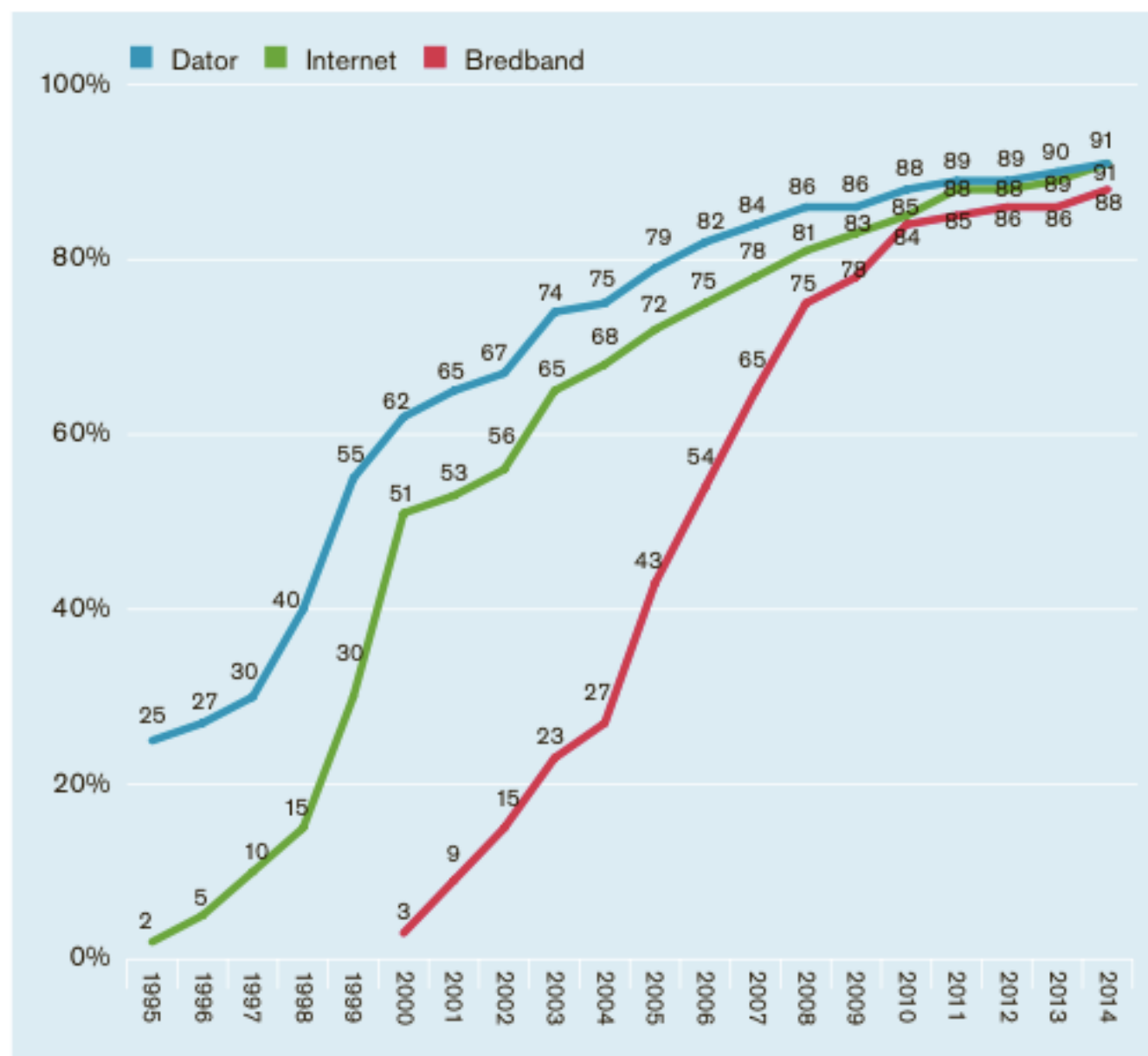
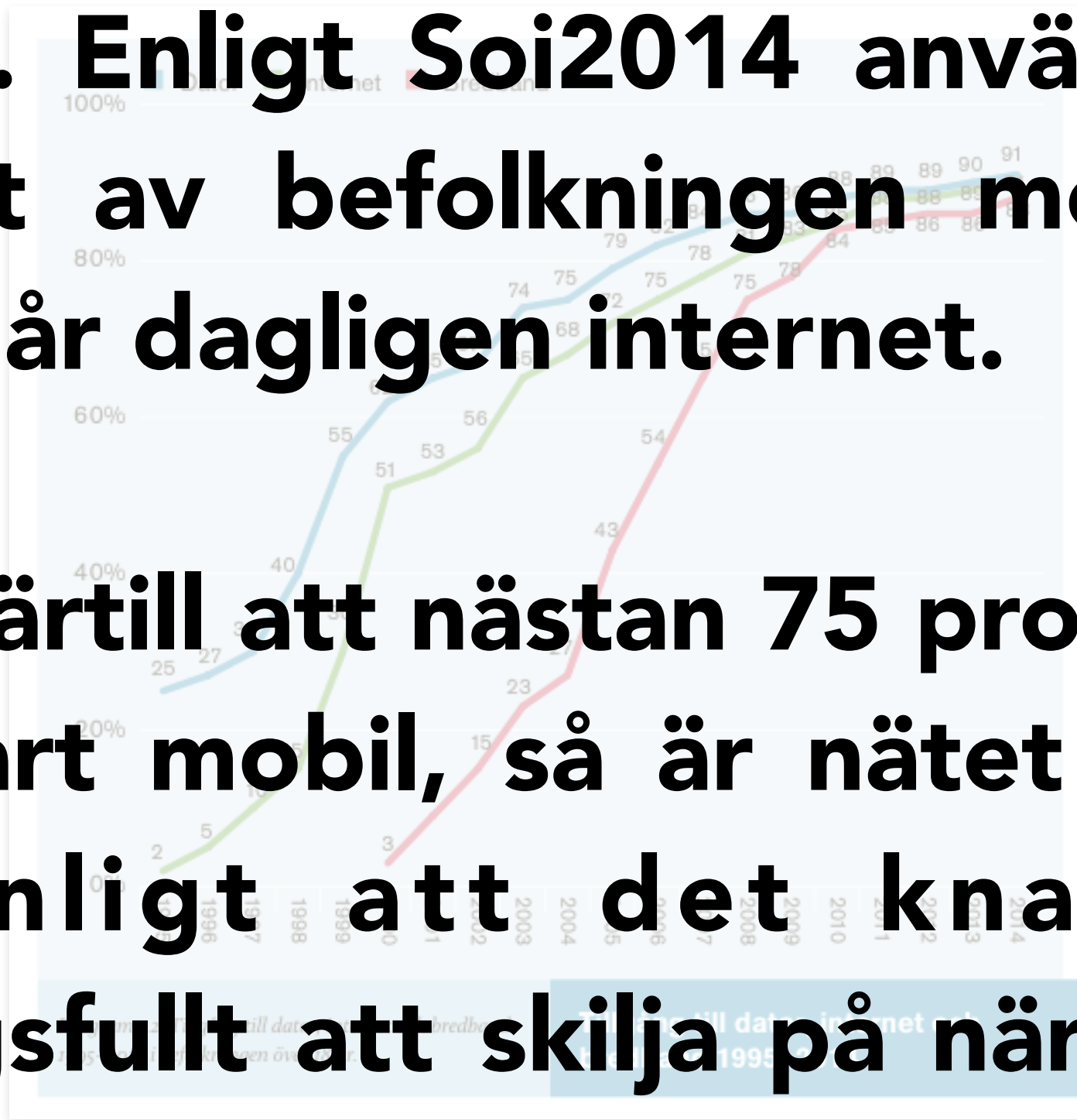


Diagram 1.2. Tillgång till dator, internet och bredband 1995–2014 i befolkningen över 18 år.

Tillgång till dator, internet och bredband 1995–2014

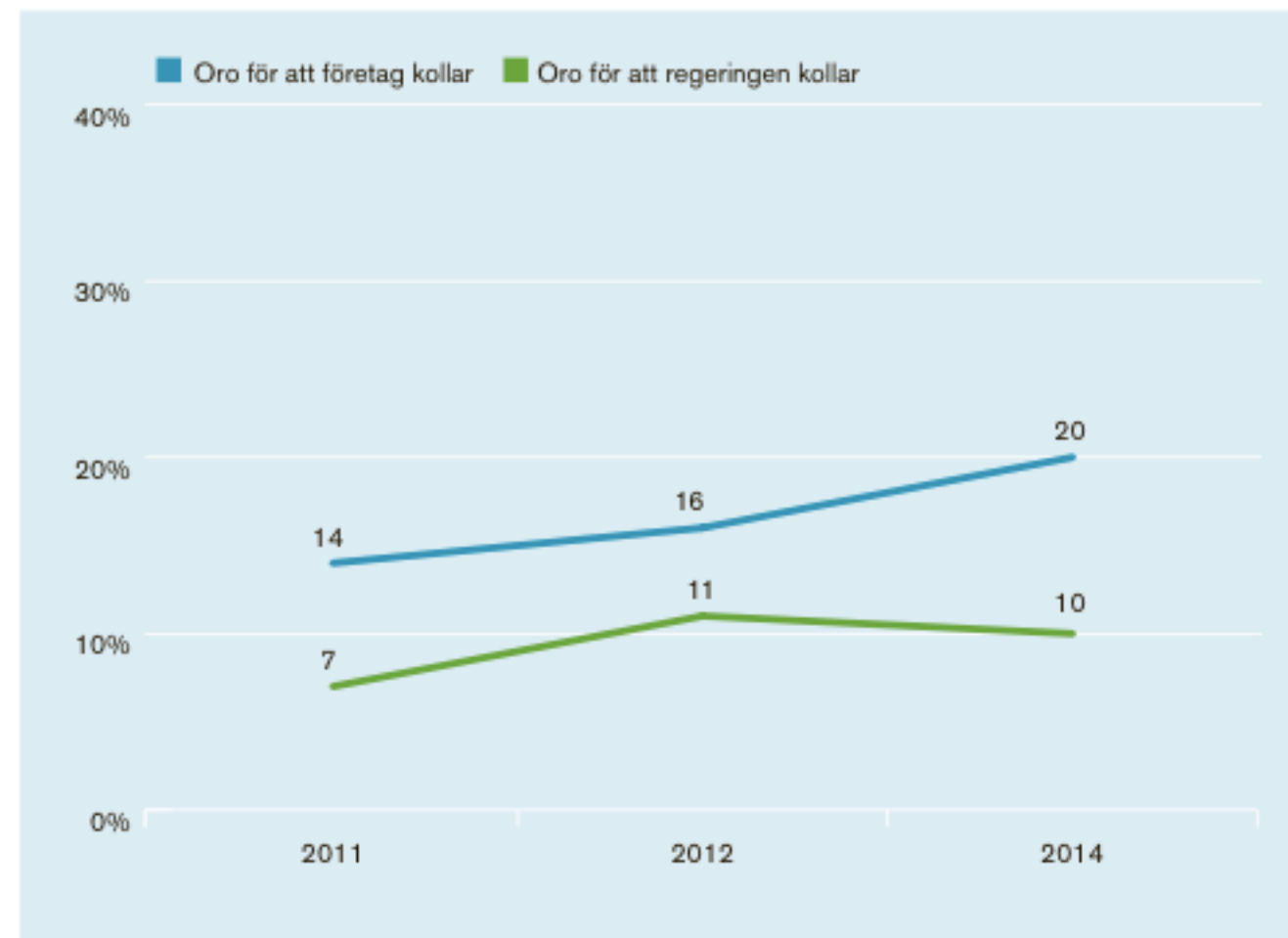
Vi lever en tid när nätet blivit vardag. Enligt Soi2014 använder 90 procent av befolkningen mellan 12 och 45 år dagligen internet.

Lägg därtill att nästan 75 procent har en smart mobil, så är nätet numera så vanligt att det knappt är meningsfullt att skilja på när man är online – och när man inte är det.





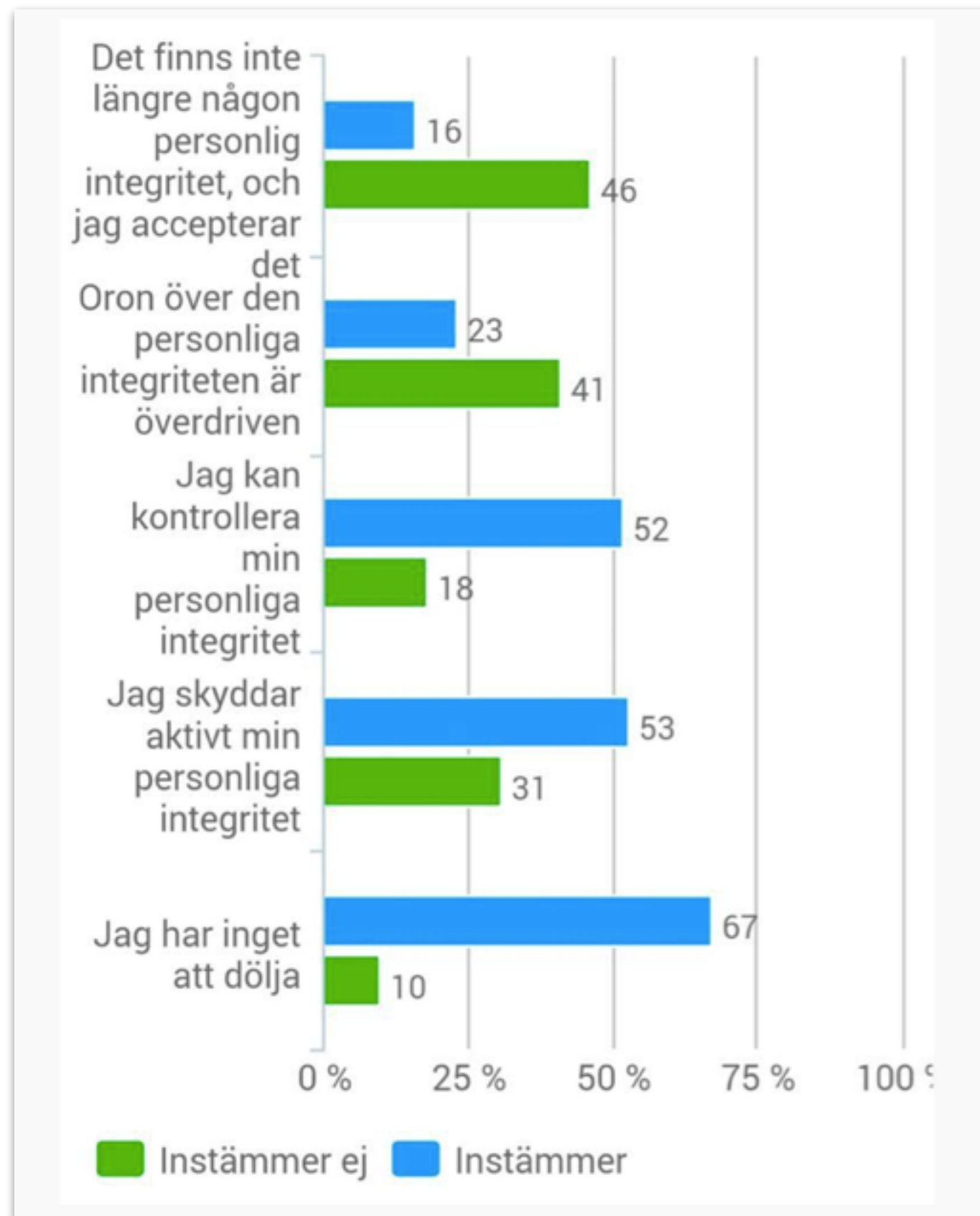
post-Snowden



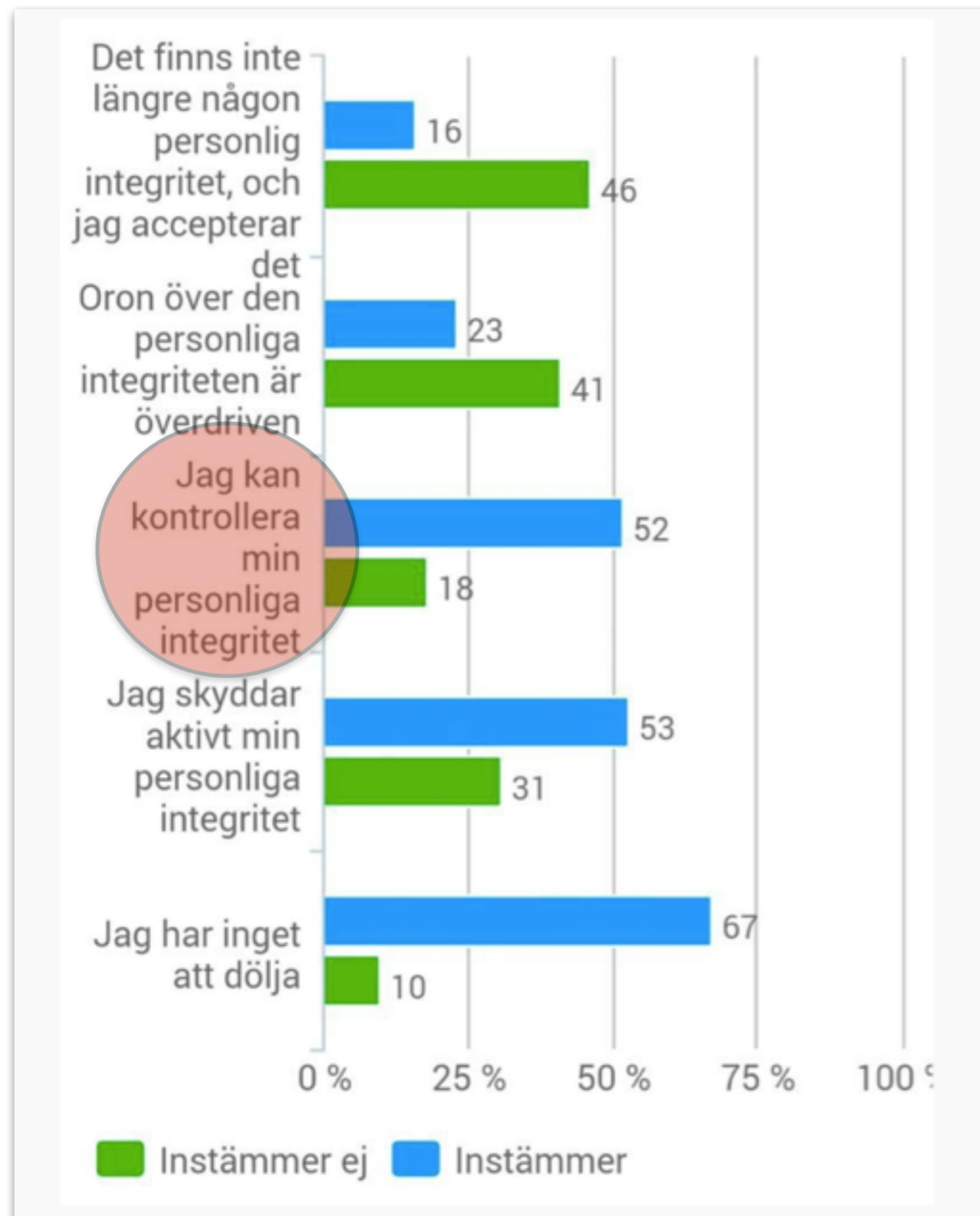
**Hur många oroar sig för att regeringen
och företag kollar vad de gör på internet?
En jämförelse 2011–2014**

*Diagram 8.1. Andel av internetanvändarna som
instämmer(4) eller instämmer helt och fullt (5) på en
femgradig skala.*

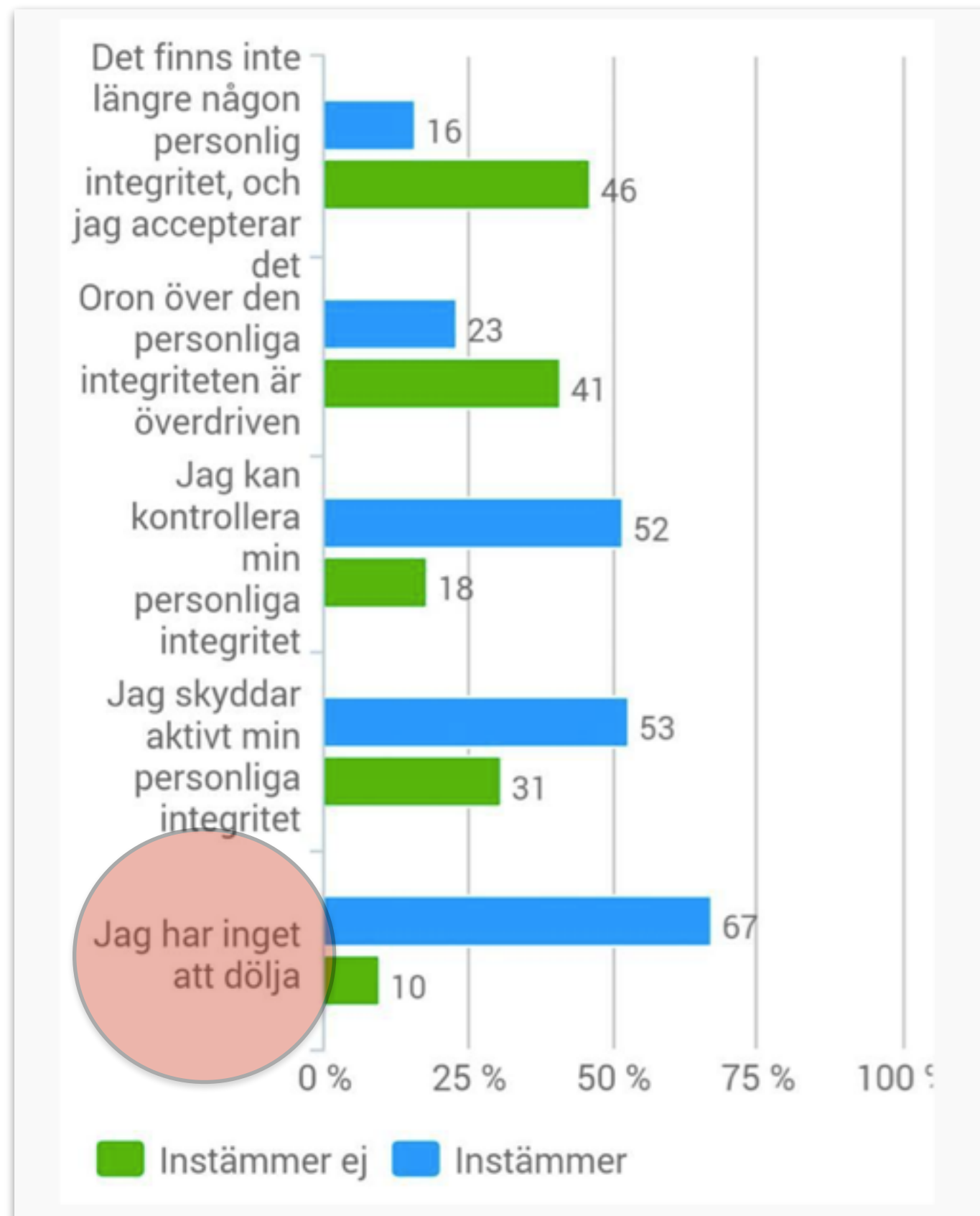
post-Snowden



post-Snowden



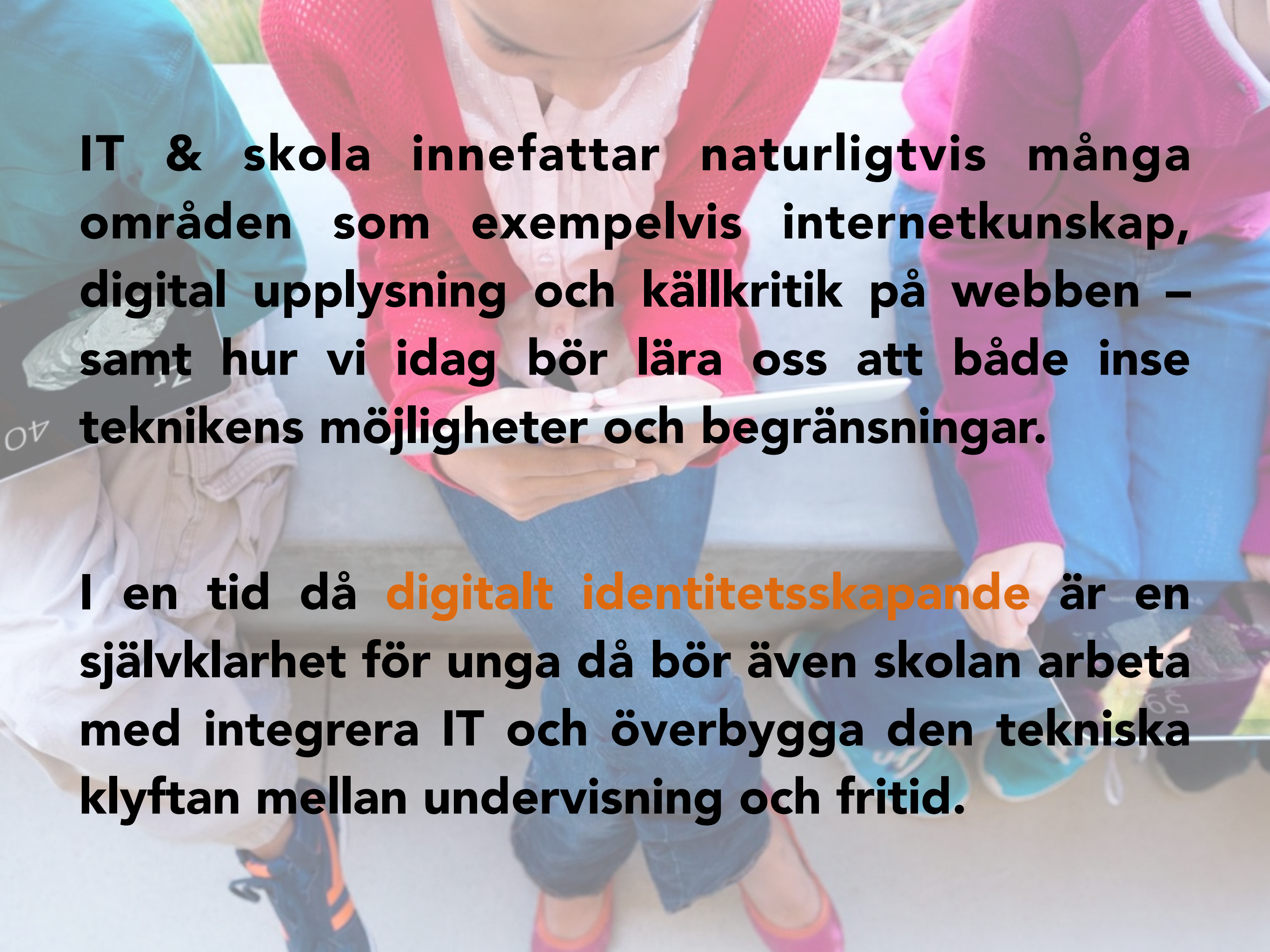
post-Snowden







... bara enstaka formuleringar om övervakning och Snowden i min bok – och enbart delvis fokus på skola och digitalisering, även om det senare är ett politiserat fält som är intressant – inte minst relationen mellan skärm och bok.

A photograph of three children sitting on a light-colored surface, looking at a tablet held by the child in the middle. The child on the left is wearing a teal jacket and light-colored pants. The child in the middle is wearing a red sweater and blue jeans. The child on the right is wearing a pink sweater and blue jeans. The background is slightly blurred, showing some outdoor elements.

IT & skola innefattar naturligtvis många områden som exempelvis internetkunskap, digital upplysning och källkritik på webben – samt hur vi idag bör lära oss att både inse teknikens möjligheter och begränsningar.

I en tid då digitalt identitetsskapande är en självklarhet för unga då bör även skolan arbeta med integrera IT och överbygga den tekniska klyftan mellan undervisning och fritid.

.se

Olle Findahl

Svenskarna och internet



.se | internetstatistik

2014

.se

Kristina Alexanderson och Pamela Davidsson

Eleverna och internet



.se | webbstjärnan

2014

.se

Olle Findahl

Svenskarna och internet



.se | internetstatistik

2014

.se | Kristina Alexanderson och Pamela Davidsson
Eleverna och internet



.se | webbstjärnan

2014

> 90 procent är online på fritiden

> 30 procent är online i skolan

.se

Kristina Alexanderson och Pamela Davidsson

Eleverna och internet



.se | webbstjärnan

2014

“Med tanke på att en majoritet av eleverna i skolan har tillgång till mobiler skulle den kunna vara en enhet som används i skolan och för skolarbete, men det är inget vi kan se i vår undersökning.”

“... när elever använder internet i skolan används internet lika mycket till annat som till skolarbete, en förklaring skulle kunna vara att användningen av internet för skolarbete är relativt enkel.”

.se

Kristina Alexanderson och Pamela Davidsson

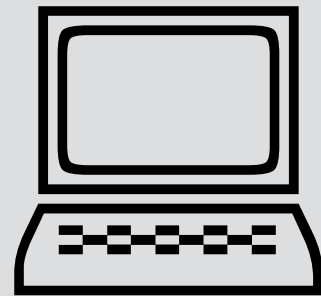
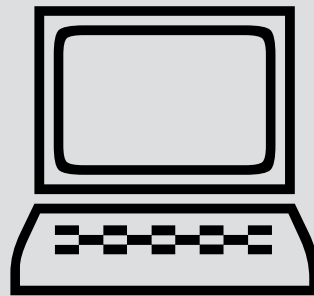
Eleverna och internet

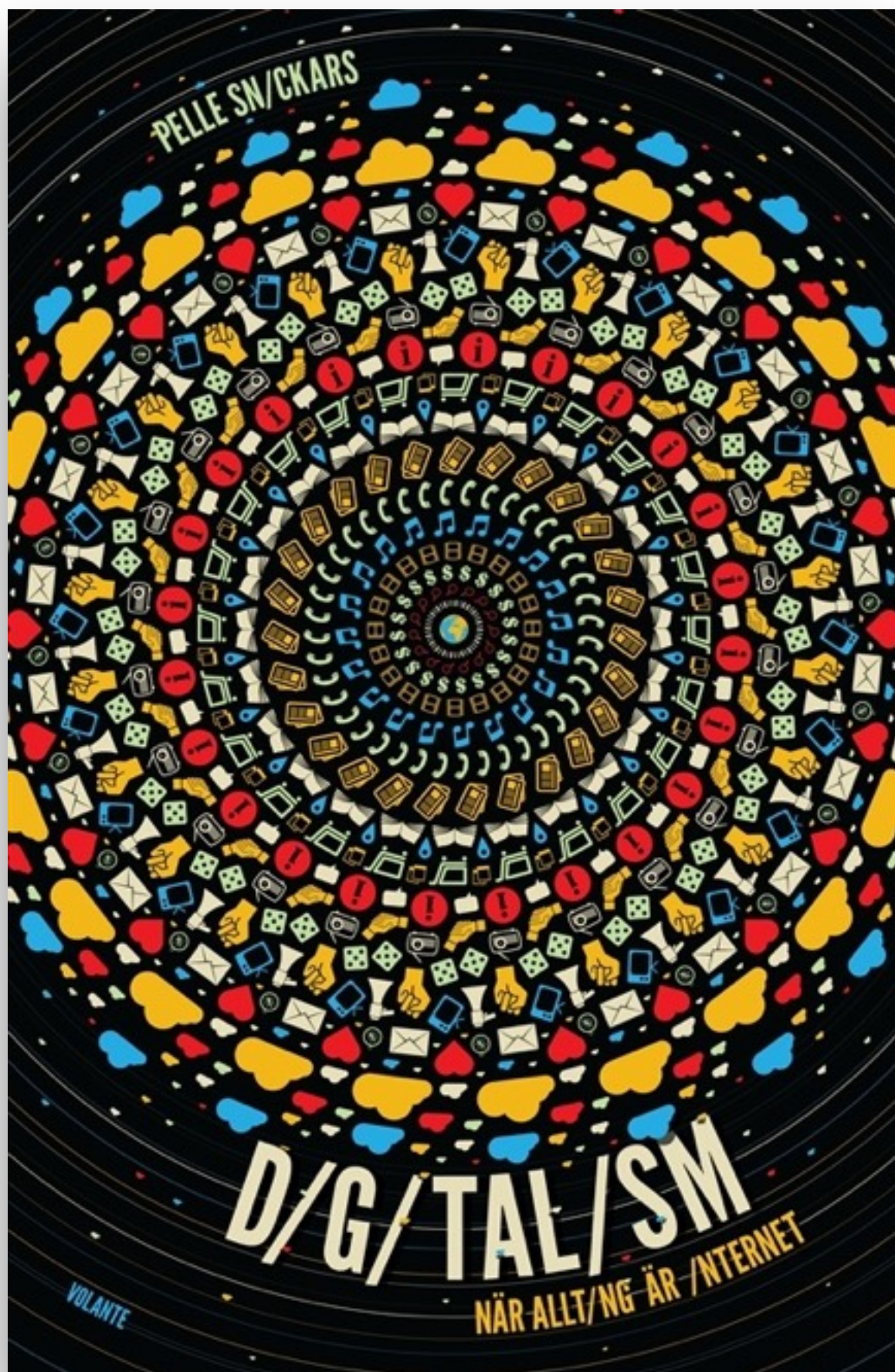


.se | webbstjärnan

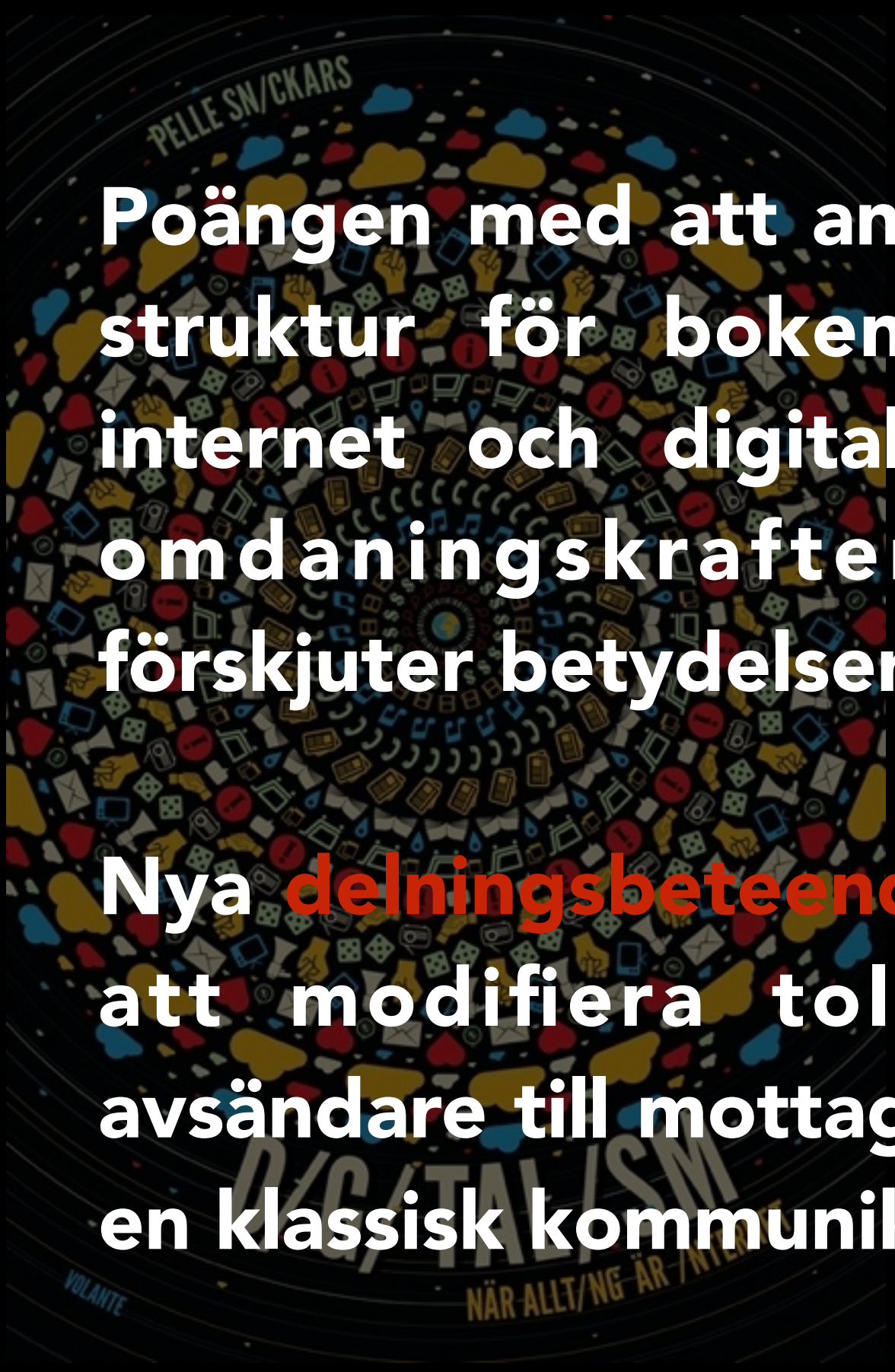
2014

"[när pedagoger] skattar sin användning av digitala resurser för undervisning, pedagogisk planering och administration framgår det tydligt att digitala resurser främst används för pedagogisk planering och administration och i mindre omfattning för undervisning."



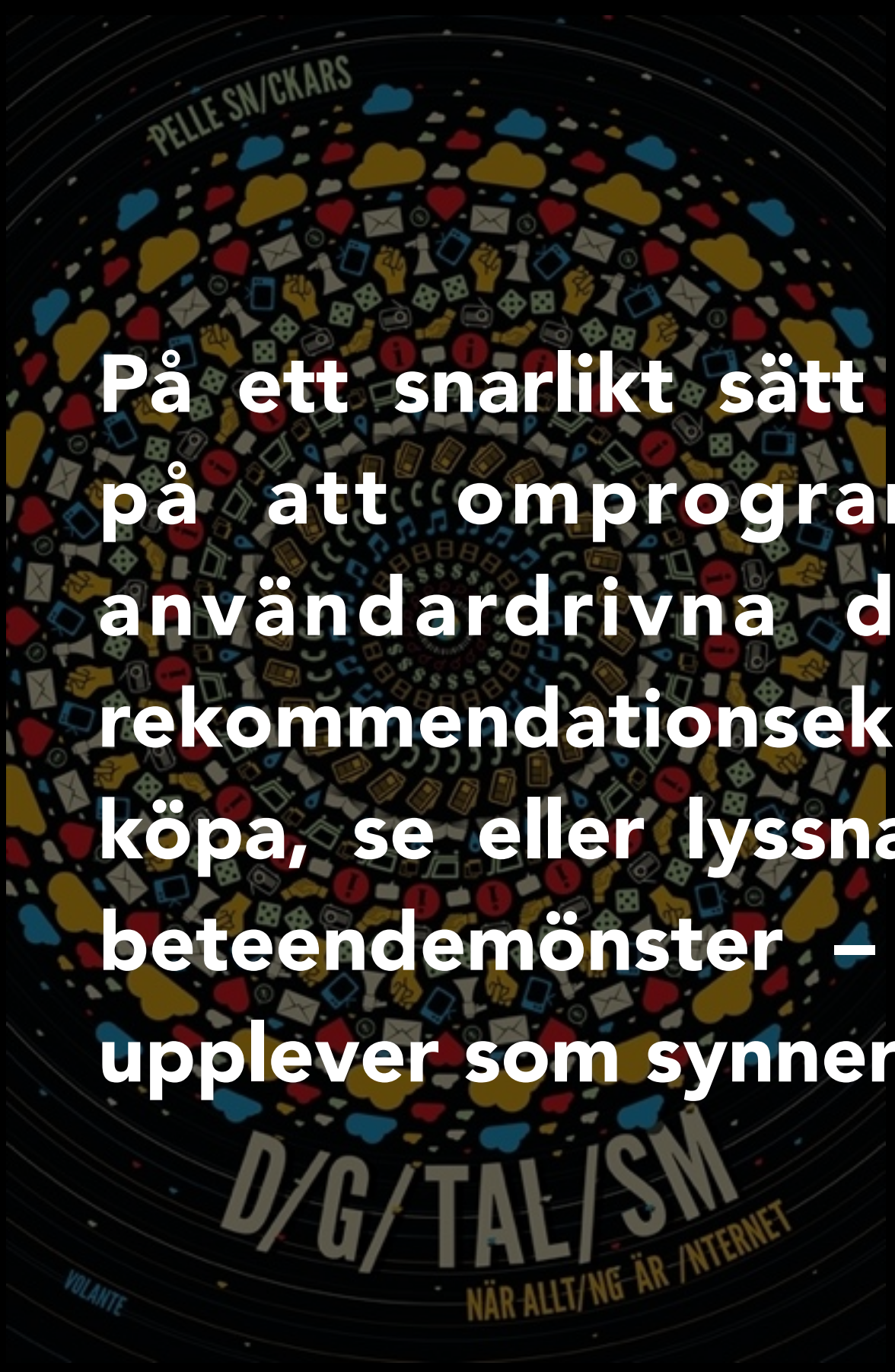


PROLOG	7
1. DIGITALISM	13
2. ÖVERFLÖD	30
3. KVALITET	56
4. DELANDE	88
5. ÖPPENHET	124
6. INFORMATION	148
7. LAGRING	188
8. DIGITALISERING	226
EPILOG	254



Poängen med att använda olika **begrepp** som struktur för boken är att jag menar att internet och digitalisering just är en sorts omdaningskrafter som förändrar och förskjuter betydelser.

Nya **delningsbeteenden** har exempelvis börjat att modifiera tolkningsföreträden från avsändare till mottagare, om man nu använder en klassisk kommunikationsmodell.



På ett snarligt sätt håller **kvalitetsbegreppet** på att omprogrammeras online genom användar drivna dataströmmar och den rekommendationsekonomi som får oss att köpa, se eller lyssna på grundval av tidigare beteendemönster – tips som många av oss upplever som synnerligen kvalitativa.

Öppenhet är idag ett digitalt omhuldat begrepp.

Öppenhet är idag ett digitalt omhuldat begrepp.

Öppna data ses som ett sätt för medborgare att få insyn i olika offentliga förvaltningssystem.

Öppenhet är idag ett digitalt omhuldat begrepp.

Öppna data ses som ett sätt för medborgare att få insyn i olika offentliga förvaltningssystem.

Genom "öppen access" delar akademien med sig av sitt vetande.

Öppenhet är idag ett digitalt omhuldat begrepp.

Öppna data ses som ett sätt för medborgare att få insyn i olika offentliga förvaltningssystem.

Genom "öppen access" delar akademien med sig av sitt vetande.

Myndigheter, bibliotek och arkiv ska i enlighet med PSI-direktivet (Public Sector Information) göra handlingar öppet tillgängliga i elektronisk form.

Men **öppenhet** är inte med
nödvändighet ett positivt laddat
begrepp – tvärtom är det precis som
termen "frihet" ett ganska bökigt
begrepp, inte minst digitalt ...

 *freeandopen*

vem vill inte ha ett öppet internet?

mozilla ▾

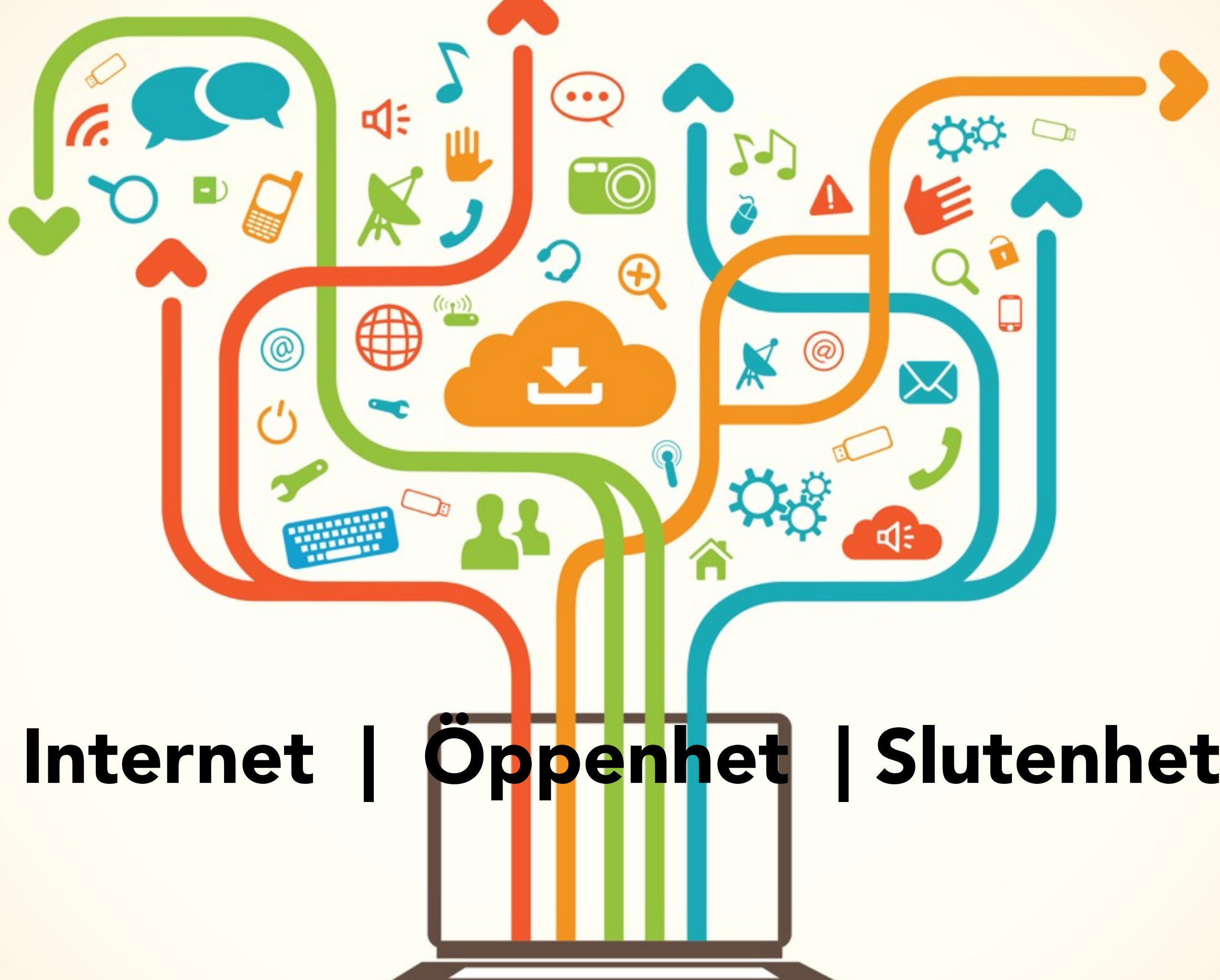


Hängiven dig, din integritet och
ett öppet Internet



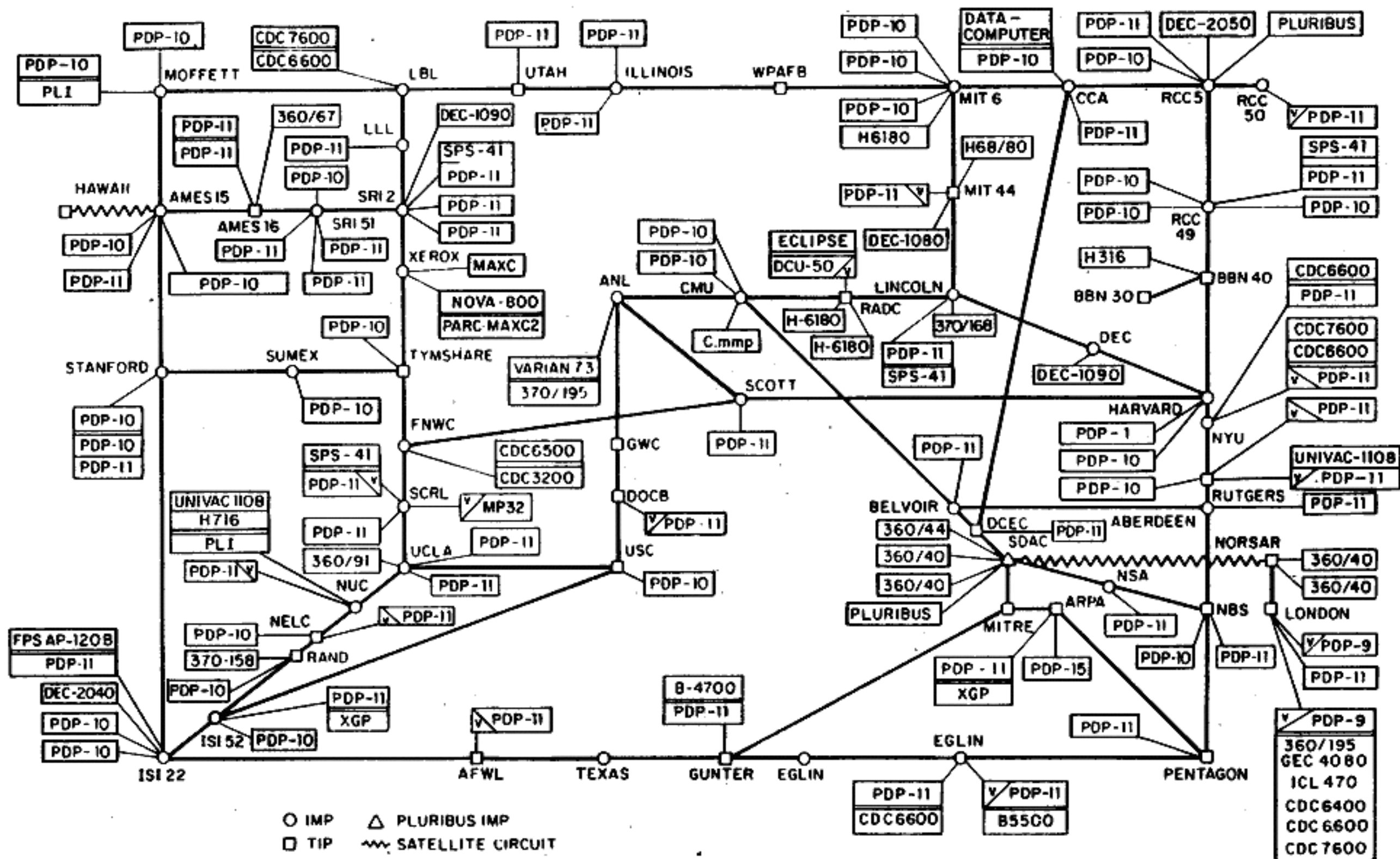
Hängiven dig, din integritet och
ett öppet Internet

vem tjänar på ett öppet internet?



Internet | Öppenhet | Slutenhet

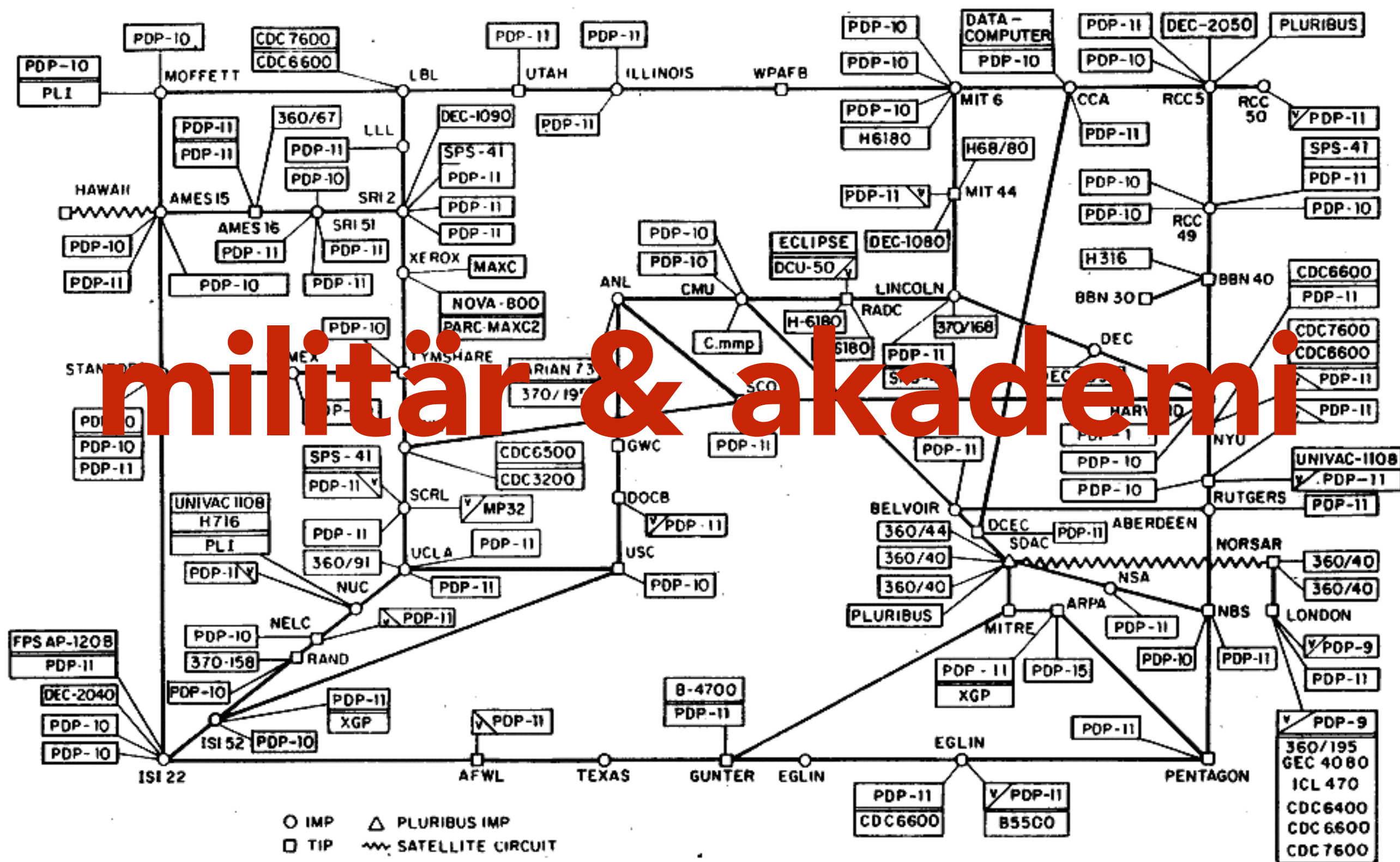
ARPANET LOGICAL MAP, MARCH 1977



(PLEASE NOTE THAT WHILE THIS MAP SHOWS THE HOST POPULATION OF THE NETWORK ACCORDING TO THE BEST INFORMATION OBTAINABLE, NO CLAIM CAN BE MADE FOR ITS ACCURACY)

NAMES SHOWN ARE IMP NAMES, NOT (NECESSARILY) HOST NAMES

ARPANET LOGICAL MAP, MARCH 1977



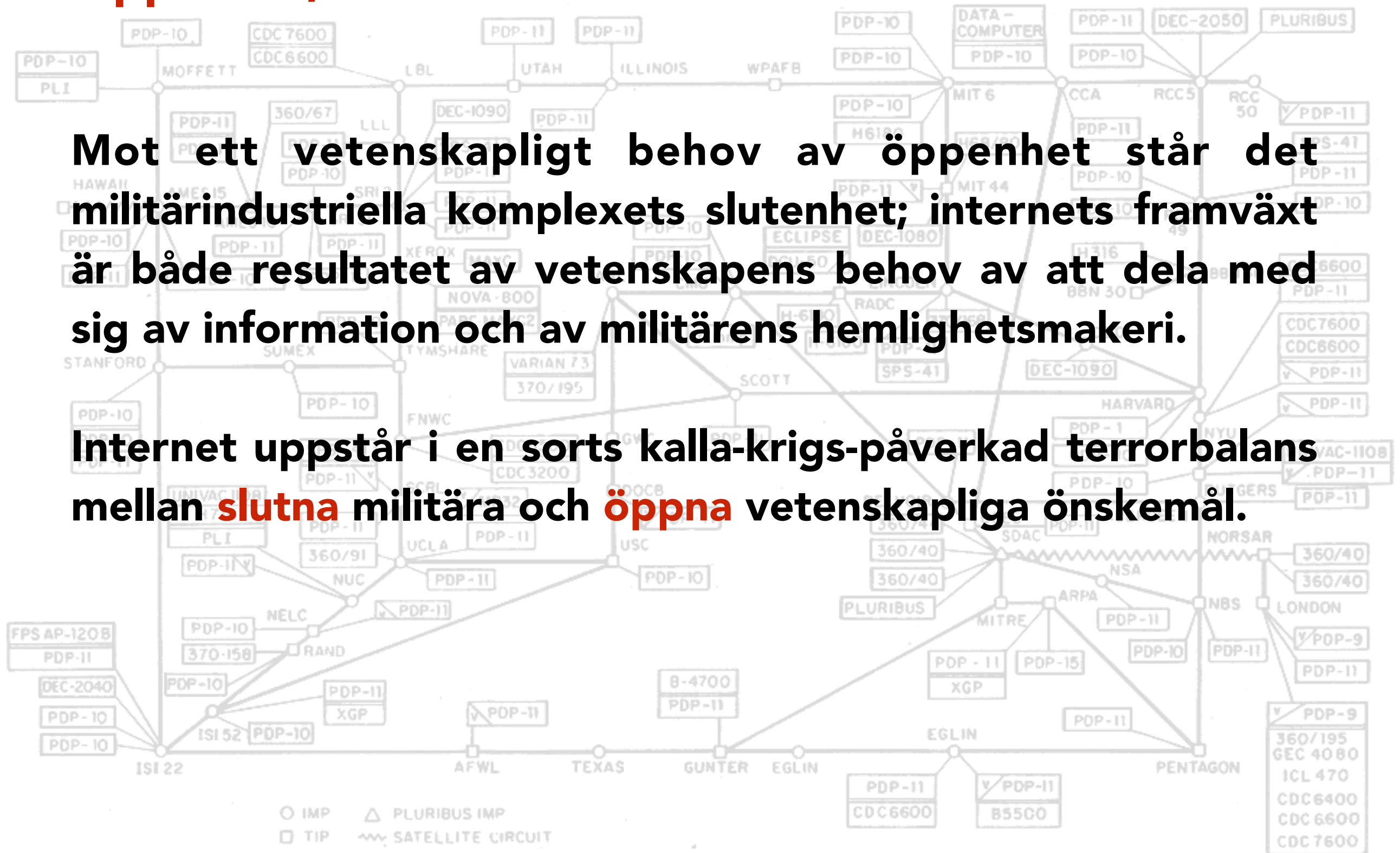
(PLEASE NOTE THAT WHILE THIS MAP SHOWS THE HOST POPULATION OF THE NETWORK ACCORDING TO THE BEST INFORMATION OBTAINABLE, NO CLAIM CAN BE MADE FOR ITS ACCURACY)

NAMES SHOWN ARE IMP NAMES, NOT (NECESSARILY) HOST NAMES

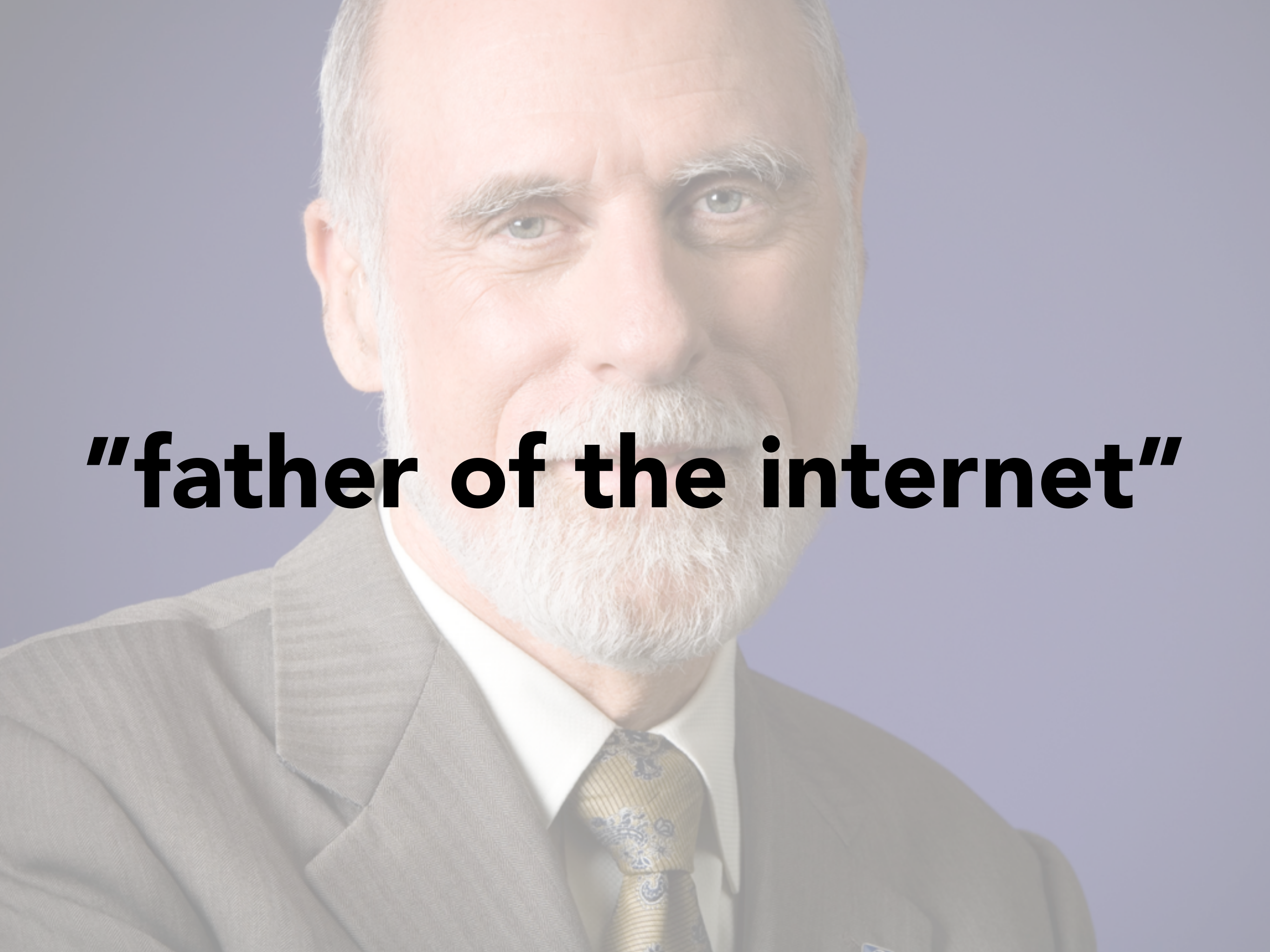
Öppenhet, slutenhet & internet

Mot ett vetenskapligt behov av öppenhet står det militärindustriella komplexets slutenhet; internets framväxt är både resultatet av vetenskapens behov av att dela med sig av information och av militärens hemlighetsmakeri.

Internet uppstår i en sorts kalla-krigs-påverkad terrorbalans mellan **slutna** militära och **öppna** vetenskapliga önskemål.







"father of the internet"

Network Working Group
Request for Comments: 675
NIC: 2
INWG: 72

Vinton Cerf
Yogen Dalal
Carl Sunshine
December 1974

SPECIFICATION OF INTERNET TRANSMISSION CONTROL PROGRAM

December 1974 Version

1. INTRODUCTION

This document describes the functions to be performed by the internetwork Transmission Control Program [TCP] and its interface to programs or users that require its services. Several basic assumptions are made about process to process communication and these are listed here without further justification. The interested reader is referred to [CEKA74, TOML74, BELS74, DALA74, SUNS74] for further discussion.

The authors would like to acknowledge the contributions of R. Tomlinson (three way handshake and Initial Sequence Number Selection), D. Belsnes, J. Burchfiel, M. Galland, R. Kahn, D. Lloyd, W. Plummer, and J. Postel all of whose good ideas and counsel have had a beneficial effect (we hope) on this protocol design. In the early phases of the design work, R. Metcalfe, A. McKenzie, H. Zimmerman, G. LeLann, and M. Elie were most helpful in explicating the various issues to be resolved. Of course, we remain responsible for the remaining errors and misstatements which no doubt lurk in the nooks and crannies of the text.

... grunden för kommunikationsprotokollet TCP/IP ...

OP-ED CONTRIBUTOR

Keep the Internet Open



Daniel Haskett

By VINTON CERF
Published: May 24, 2012

The Internet stands at a crossroads. Built from the bottom up, powered by the people, it has become a powerful economic engine and a positive social force. But its success has generated a worrying backlash. Around the world, repressive regimes are putting in place or proposing measures that restrict free expression and affect fundamental rights. The number of governments that censor Internet

FACEBOOK

TWITTER

GOOGLE+

E-MAIL

SHARE



"Chief Internet Evangelist"

Google™

V. Cerf



Research Area(s)
Data Management

Vinton G. Cerf is vice president and Chief Internet Evangelist for Google. He is responsible for identifying new enabling technologies and applications on the Internet and other platforms for the company.

Widely known as a "Father of the Internet," Vint is the co-designer with Robert Kahn of TCP/IP protocols and basic architecture of the Internet. In 1997, President Clinton recognized their work with the U.S. National Medal of Technology. In 2005, Vint and Bob received the highest civilian honor bestowed in the U.S.

öppenhet = kreativt & bra



öppenhet = pengar

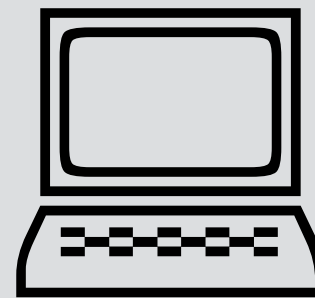


freeandopen

Öppenhet är den kommersiella logik som Google byggt sitt webbimperium kring.



Ett "öppet internet" kan i så m o t t o betraktas som ett nätideologiskt synsätt – vilket somliga aktörer tjänar pengar på.





TV. En bok, en författare

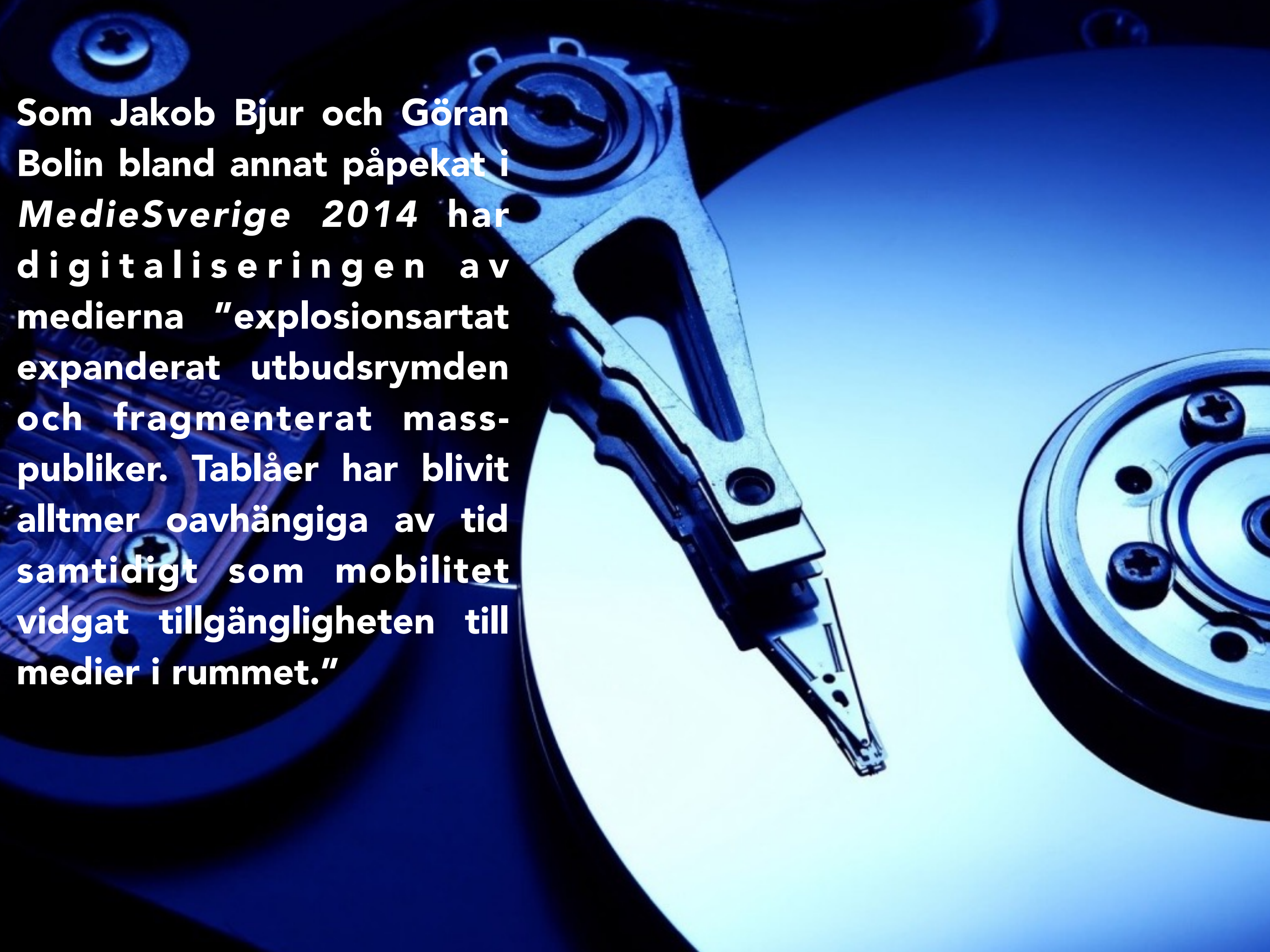
Digitalism



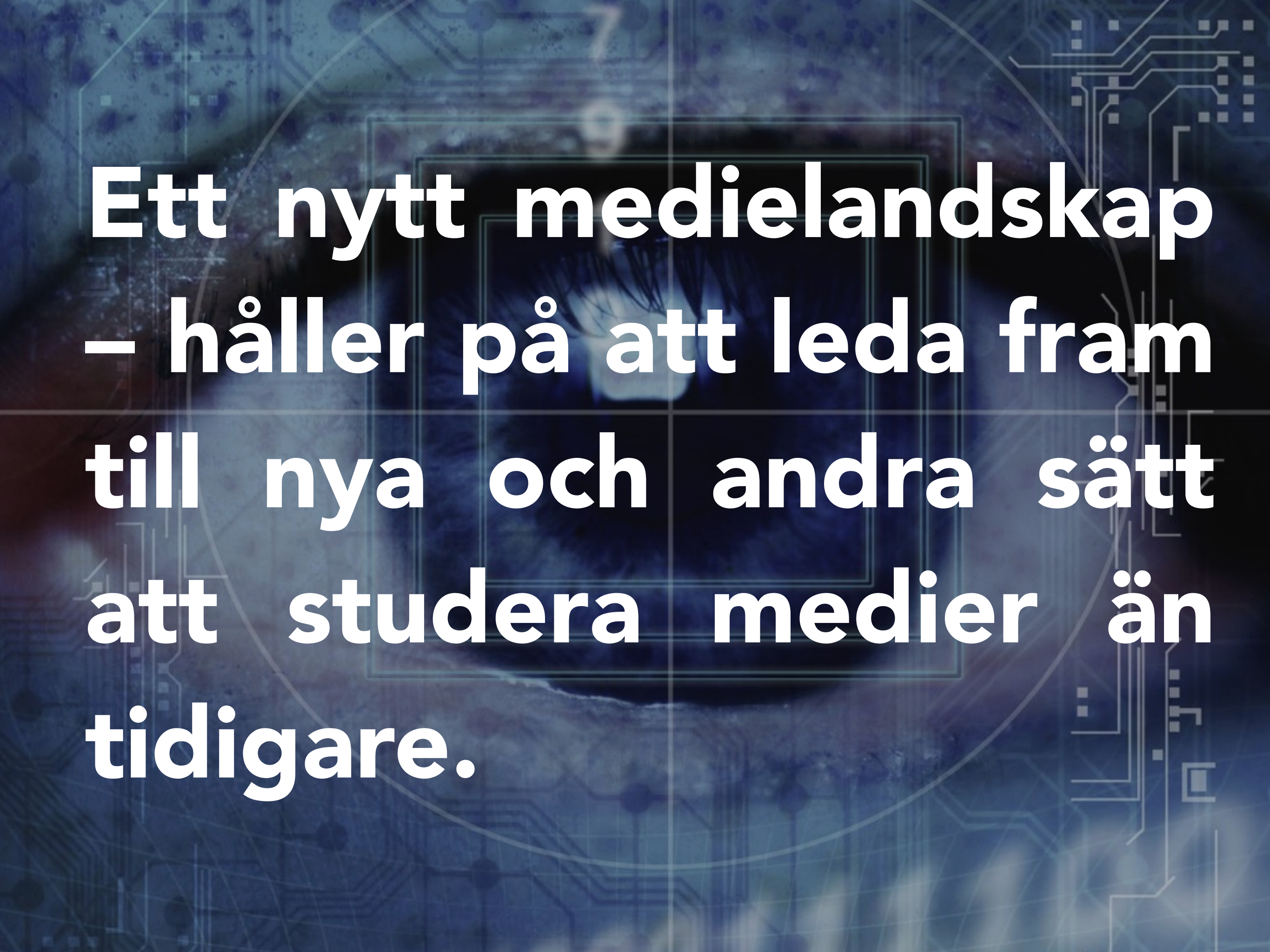
<http://urplay.se/Produkter/185338-En-bok-en-forfattare-Digitalism#kommentarer>



[illegible]



Som Jakob Bjur och Göran Bolin bland annat påpekat i *MedieSverige 2014* har digitaliseringen av medierna "explosionsartat expanderat utbudrymden och fragmenterat masspubliker. Tablåer har blivit alltmer oavhängiga av tid samtidigt som mobilitet vidgat tillgängligheten till medier i rummet."



**Ett nytt medielandskap
– håller på att leda fram
till nya och andra sätt
att studera medier än
tidigare.**

A. medial dynamik som är spännande – såväl innehålls- som forskningmässigt. Mediestudier kan potentiellt öppna upp sig för olika inriktningar, inte minst **interdisciplinärt**.

A. medial dynamik som är spännande – såväl innehålls- som forskningsmässigt. Mediestudier kan potentiellt öppna upp sig för olika inriktningar, inte minst **interdisciplinärt**.

B. ämnesmässig identitetslöshet för framför allt medie- och kommunikationsvetenskap – "alla" forskar på medier, massmediernas kris, journalistikens utarmning etcetera leder också (i viss mån) till en sorts akademisk villrådighet.



I digitaliseringens
ljus – vad är
egentligen ett
medium?

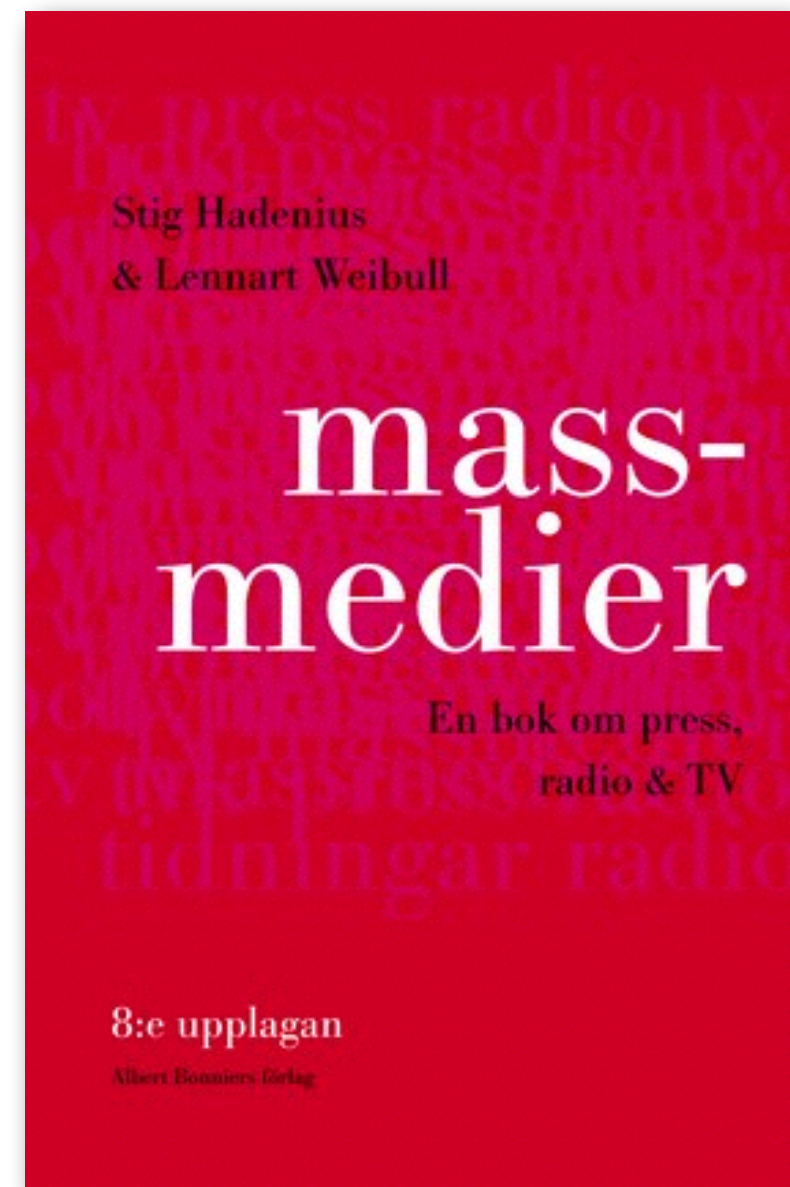
Mediebegrepp | Mediehistoria | Medieteori

Det finns en **mångfald av mediebegreppsliga definitioner** – och de flesta medieforskare är eniga om att det knappast är möjligt att nå fram till en strikt bestämning av vad ett medium egentligen är.

Mediebegrepp | Mediehistoria | Medieteori

Det finns en **mångfald av mediebegreppslika definitioner** – och de flesta medieforskare är eniga om att det knappast är möjligt att nå fram till en strikt bestämning av vad ett medium egentligen är.

Trots denna relativa öppenhet kan man samtidigt konstatera – och detta gäller i hög grad svensk medieforskning – att ett formellt och **snävt mediebegrepp** under lång tid i praktiken hållits för självklart och dominerat både inom medie- och kommunikationsvetenskapen och inom de historiska disciplinerna.



Mediebegrepp | Mediehistoria | Medieteori

Mediehistoriskt inpass att **mediebegreppet** (och **mediestudier**) i hög grad är korrelerade med en sorts **mediala brott**. Under 1900-talet etableras ett **kommunikationsteknologiskt mediebegrepp** – press, foto, film, radio och teve – som alltså framför allt inom MKV varit i princip allena rådande.

Mediebegrepp | Mediehistoria | Medieteori

Mediehistoriskt inpass att **mediebegreppet** (och **mediestudier**) i hög grad är korrelerade med en sorts **mediala brott**. Under 1900-talet etableras ett **kommunikationsteknologiskt mediebegrepp** – press, foto, film, radio och teve – som alltså framför allt inom MKV varit i princip allennarådande.

Men långt före 1900 finns också flera **mediediskurser** – från den aristoteliska sinneserfarenhetsläran till 1700-talets naturfilosofiska läror om "etermedier" eller diverse spiritistiska föreställningar (medier som optiska illusioner & fantasmagorier) till lingvistiska idéer om språk som ett tankens medium.

Mediebegrepp | Mediehistoria | Medieteori

I. en sorts **äldre mediebegrepp**

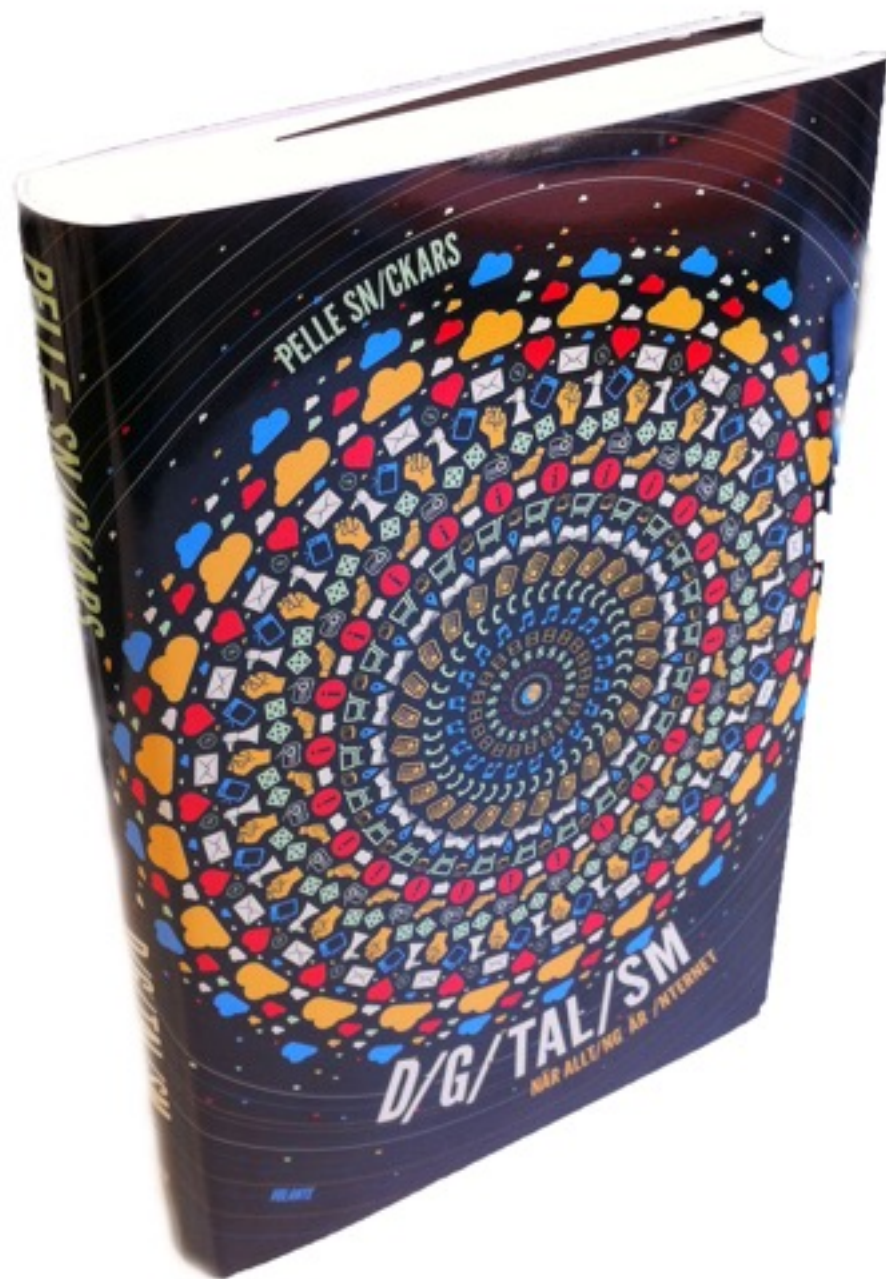
II. **kommunikationsteknologiskt mediebegrepp.**

Mediebegrepp | Mediehistoria | Medieteori

I. en sorts **äldre mediebegrepp**

II. **kommunikationsteknologiskt mediebegrepp.**

III. nytt mediebegrepp sedan 1980-talet och CD-skivan – **analog/digital**. Det **digitala mediebegreppets** grund är den så kallade binärprincipen – det vill säga, 1 & 0.

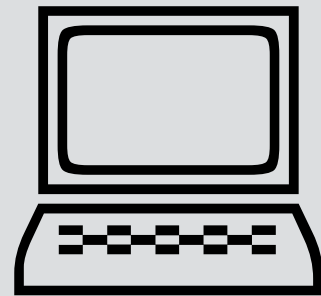
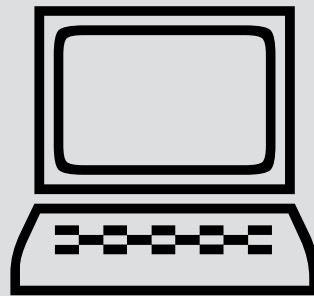


Mediebegreppslig teknikexkurs

Analog elektronik arbetar med **kontinuerliga signaler**, men det gör inte digital teknik. Digital elektronik använder istället så kallade *diskreta* spänningsnivåer, oftast i binär form, det vill säga **tydligt separerade värden i form av ettor och nollor**. Sådana värden kallas **diskreta** eftersom de är strikt åtskilda från varandra.

Information i analog form har alltid en sorts mellanlägen, medan digital information sparas som hela tal med en bestämd noggrannhet.

Data i form av **numeriska diskreta tillstånd** är därför digitala. Eftersom de baserar sig på separerade värden – 1 och 0 som ett slags matematiska klossar, om man så vill – så kan digital information kopieras med närmast identiskt resultat.



Medier som kod

```

int i; map i

if (paused)
{
    paused = false;
    S_ResumeSound ();
}

if (skill > sk_nightmare)
    skill = sk_nightmare;

// This was quite messy with SPECIAL and commented parts
// Supposedly hacks to make the latest edition work.
// It might not work properly.
if (episode < 1)
    episode = 1;

if ( gamemode == retail )
{
    if (episode > 4)
        episode = 4;
}
else if ( gamemode == shareware )
{
    if (episode > 1)
        episode = 1; // only start episode 1 on shareware
}
else
{
    if (episode > 3)
        episode = 3;
}

if (map < 1)
    map = 1;

if ( map > 9)
    SS ( gamemode != commercial )
    map = 9;

M_ClearRandom ();

if (skill == sk_nightmare || respawnparm )
    respawnmonsters = true;
else
    respawnmonsters = false;

if (fastparm || (skill == sk_nightmare && gameskill != sk_nightmare)
{
    for (i=S_SARG_RUN1 ; i<=S_SARG_PAIN2 ; i++)
        states[i].tics >>= 1;
    mobinfo[MT_BRUISERSHOT].speed = 20*FRACUNIT;
    mobinfo[MT_HEADSHOT].speed = 20*FRACUNIT;
    mobinfo[MT_TROOPSHOT].speed = 20*FRACUNIT;
}
else if (skill != sk_nightmare && gameskill == sk_nightmare)
{
    for (i=S_SARG_RUN1 ; i<=S_SARG_PAIN2 ; i++)
        states[i].tics <<= 1;
    mobinfo[MT_BRUISERSHOT].speed = 15*FRACUNIT;
    mobinfo[MT_HEADSHOT].speed = 10*FRACUNIT;
    mobinfo[MT_TROOPSHOT].speed = 10*FRACUNIT;
}

// force players to be initialized upon first level load
for (i=0 ; i<MAXPLAYERS ; i++)
    player[i].playerstate = PST_REBORN;

usergame = true; // will be set false if a demo
paused = false;
demoplayback = false;
automapactive = false;
viewactive = true;
gamepisode = episode;
gamemap = map;
gameskill = skill;

viewactive = true;

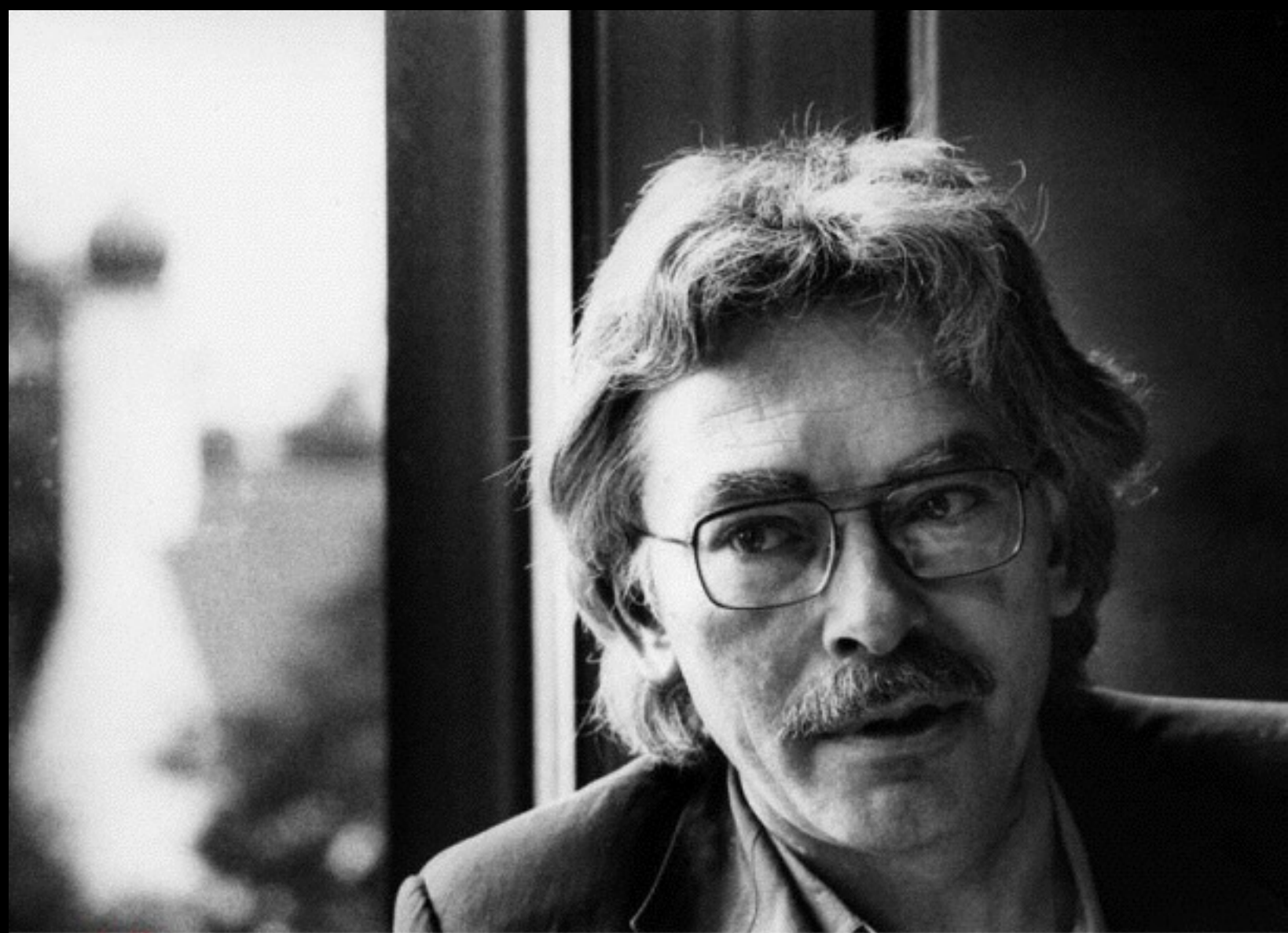
// set the sky map for the episode
if ( gamemode == commercial )
{
    skytexture = R_TextureNumForName ("SKY3");
    if (gamemap < 12)
        skytexture = R_TextureNumForName ("SKY1");
    else
        if (gamemap < 21)
            skytexture = R_TextureNumForName ("SKY2");
}

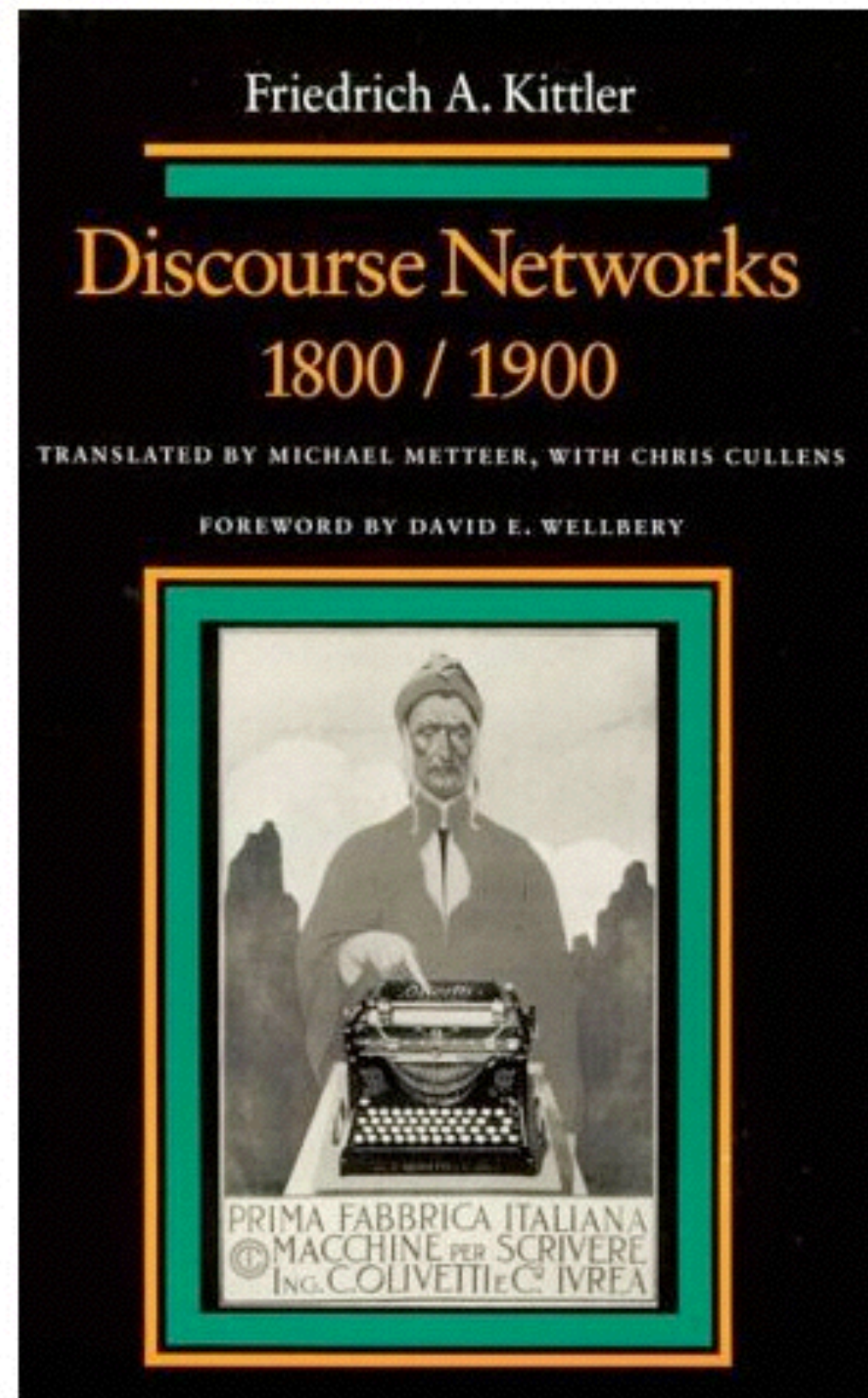
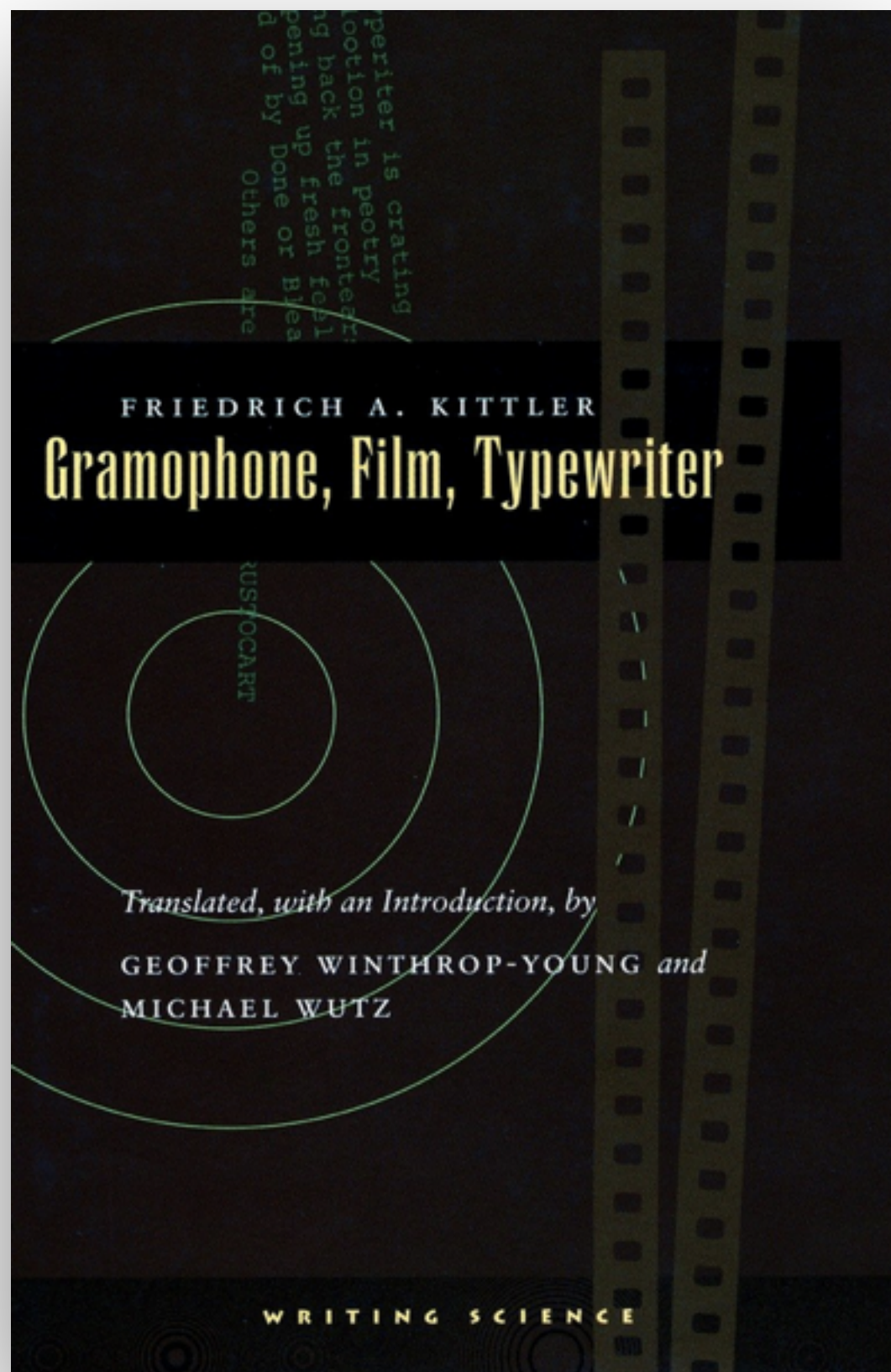
```

```

ISPR_PMSG.1.5.IA_RefireLS_PUNCH0.0.0. // S_PUNCH0
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_PISTOLDOWN0.0.0. // S_PISTOLDOWN0
ISPR_PMSG.0.1.IA_LowerLS_PISTOLDOWN0.0.0. // S_PISTOLDOWN1
ISPR_PMSG.0.1.IA_RaiseLS_PISTOLDOWN0.0.0. // S_PISTOLDOWN2
ISPR_PMSG.0.4.INULLLS_PISTOLDOWN0.0.0. // S_PISTOLDOWN3
ISPR_PMSG.1.5.IA_RefireLS_PISTOLDOWN0.0.0. // S_PISTOLDOWN4
ISPR_PMSG.2.768.7.IA_Light1LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_PISTOLDOWN5
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN0
ISPR_PMSG.0.1.IA_LowerLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN1
ISPR_PMSG.0.1.IA_RaiseLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN2
ISPR_PMSG.0.3.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN3
ISPR_PMSG.0.7.IA_FireShotgunLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN4
ISPR_PMSG.1.5.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN5
ISPR_PMSG.2.5.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN6
ISPR_PMSG.3.4.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN7
ISPR_PMSG.2.5.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN8
ISPR_PMSG.1.5.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN9
ISPR_PMSG.0.3.INULLLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN10
ISPR_PMSG.0.7.IA_RefireLS_SGUN0.0.0. // S_SGUN11
ISPR_PMSG.3.2768.4.IA_Light1LS_SGUNFLASH2.0.0. // S_SGUNFLASH1
ISPR_PMSG.3.2768.3.IA_Light2LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_SGUNFLASH2
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN0
ISPR_PMSG.0.1.IA_LowerLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN1
ISPR_PMSG.0.1.IA_RaiseLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN2
ISPR_PMSG.0.3.INULLLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN3
ISPR_PMSG.0.7.IA_FireShotgun2LS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN4
ISPR_PMSG.1.7.INULLLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN5
ISPR_PMSG.2.7.IA_CheckReloadLS_DSGUN5.0.0. // S_DSGUN6
ISPR_PMSG.3.7.IA_OpenShotgun2LS_DSGUN6.0.0. // S_DSGUN7
ISPR_PMSG.4.7.INULLLS_DSGUN7.0.0. // S_DSGUN8
ISPR_PMSG.5.7.IA_LoadShotgun2LS_DSGUN8.0.0. // S_DSGUN9
ISPR_PMSG.6.6.INULLLS_DSGUN9.0.0. // S_DSGUN10
ISPR_PMSG.7.6.IA_CloseShotgun2LS_DSGUN10.0.0. // S_DSGUN11
ISPR_PMSG.0.5.IA_RefireLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN12
ISPR_PMSG.1.7.INULLLS_DSGUN2.0.0. // S_DSGUN13
ISPR_PMSG.0.3.INULLLS_DSGUN0.0.0. // S_DSGUN14
ISPR_PMSG.3.2776.5.IA_Light1LS_DSGUNFLASH2.0.0. // S_DSGUNFLASH1
ISPR_PMSG.3.2777.4.IA_Light2LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_DSGUNFLASH2
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_CHAIN0.0.0. // S_CHAIN0
ISPR_PMSG.0.1.IA_LowerLS_CHAIN0.0.0. // S_CHAIN1
ISPR_PMSG.0.4.IA_RaiseLS_CHAIN0.0.0. // S_CHAIN2
ISPR_PMSG.0.4.IA_FireGunLS_CHAIN2.0.0. // S_CHAIN3
ISPR_PMSG.1.4.IA_FireGunLS_CHAIN3.0.0. // S_CHAIN4
ISPR_PMSG.1.0.IA_RefireLS_CHAIN0.0.0. // S_CHAIN5
ISPR_PMSG.3.2768.5.IA_Light1LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_CHAINFLASH1
ISPR_PMSG.3.2769.5.IA_Light2LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_CHAINFLASH2
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_MISSILE0.0.0. // S_MISSILE0
ISPR_PMSG.0.1.IA_LowerLS_MISSILE0.0.0. // S_MISSILE1
ISPR_PMSG.0.1.IA_RaiseLS_MISSILE0.0.0. // S_MISSILE2
ISPR_PMSG.1.8.IA_GunFlashLS_MISSILE2.0.0. // S_MISSILE3
ISPR_PMSG.1.12.IA_FireMissileLS_MISSILE3.0.0. // S_MISSILE4
ISPR_PMSG.1.0.IA_RefireLS_MISSILE0.0.0. // S_MISSILE5
ISPR_PMSG.3.2768.3.IA_Light1LS_MISSILEFLASH2.0.0. // S_MISSILEFLASH1
ISPR_PMSG.3.2769.4.INULLLS_MISSILEFLASH3.0.0. // S_MISSILEFLASH2
ISPR_PMSG.3.2770.4.IA_Light2LS_MISSILEFLASH4.0.0. // S_MISSILEFLASH3
ISPR_PMSG.3.2771.4.IA_Light2LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_MISSILEFLASH4
ISPR_PMSG.2.4.IA_WeaponReadyLS_SAW0.0.0. // S_SAW0
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_SAW0.0.0. // S_SAW1
ISPR_PMSG.2.1.IA_LowerLS_SAWDOWN0.0.0. // S_SAWDOWN0
ISPR_PMSG.2.1.IA_RaiseLS_SAWUP0.0.0. // S_SAWUP0
ISPR_PMSG.0.4.IA_Saw1LS_SAW2.0.0. // S_SAW1
ISPR_PMSG.1.4.IA_Saw1LS_SAW3.0.0. // S_SAW2
ISPR_PMSG.1.0.IA_RefireLS_SAW0.0.0. // S_SAW3
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_PLASMA0.0.0. // S_PLASMA0
ISPR_PMSG.1.1.IA_LowerLS_PLASMA0.0.0. // S_PLASMA1
ISPR_PMSG.0.3.IA_RaiseLS_PLASMA2.0.0. // S_PLASMA2
ISPR_PMSG.1.20.IA_RefireLS_PLASMA0.0.0. // S_PLASMA3
ISPR_PMSG.3.2768.4.IA_Light1LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_PLASMAFLASH1
ISPR_PMSG.3.2769.4.IA_Light1LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_PLASMAFLASH2
ISPR_PMSG.0.1.IA_WeaponReadyLS_BFG0.0.0. // S_BFG0
ISPR_PMSG.0.1.IA_LowerLS_BFGDOWN0.0.0. // S_BFGDOWN0
ISPR_PMSG.0.1.IA_RaiseLS_BFGUP0.0.0. // S_BFGUP0
ISPR_PMSG.0.20.IA_BFGDOWNLS_BFG0.0.0. // S_BFG1
ISPR_PMSG.1.10.IA_GunFlashLS_BFG3.0.0. // S_BFG2
ISPR_PMSG.1.10.IA_FireBFGLS_BFG4.0.0. // S_BFG3
ISPR_PMSG.1.20.IA_RefireLS_BFG0.0.0. // S_BFG4
ISPR_PMSG.3.2768.11.IA_Light1LS_BFGFLASH2.0.0. // S_BFGFLASH1
ISPR_PMSG.3.2769.6.IA_Light2LS_LIGHTDONE0.0.0. // S_BFGFLASH2
ISPR_PMSG.0.2.8.INULLLS_BLOOD0.0.0. // S_BLOOD0
ISPR_PMSG.1.8.INULLLS_BLOOD0.0.0. // S_BLOOD1
ISPR_PMSG.0.8.INULLLS_NULL0.0.0. // S_BLOOD2
ISPR_PMSG.3.2768.4.INULLLS_PUFF0.0.0. // S_PUFF0
ISPR_PMSG.1.4.INULLLS_PUFF0.0.0. // S_PUFF1
ISPR_PMSG.2.4.INULLLS_PUFF0.0.0. // S_PUFF2
ISPR_PMSG.3.4.INULLLS_NULL0.0.0. // S_PUFF3
ISPR_PMSG.1.3.2768.4.INULLLS_TBALL2.0.0. // S_TBALL0
ISPR_PMSG.1.3.2769.4.INULLLS_TBALL1.0.0. // S_TBALL1
ISPR_PMSG.1.3.2770.6.INULLLS_TBALLX2.0.0. // S_TBALLX1
ISPR_PMSG.1.3.2771.6.INULLLS_TBALLX3.0.0. // S_TBALLX2
ISPR_PMSG.1.3.2772.6.INULLLS_NULL0.0.0. // S_TBALLX3
ISPR_PMSG.2.3.2768.4.INULLLS_RBALL2.0.0. // S_RBALL0
ISPR_PMSG.2.3.2769.4.INULLLS_RBALL1.0.0. // S_RBALL1
ISPR_PMSG.2.3.2770.6.INULLLS_RBALL1.0.0. // S_RBALL2
ISPR_PMSG.2.3.2770.6.INULLLS_RBALL1.0.0. // S_RBALL3

```





Kittlers medieteori

Kittlers medieteori är på många sätt en **mediehistorisk modell** för att förklara förändring. Han strävar efter att artikulera samtidens och det förflutnas **mediala villkor**, detta genom återkommande undersökningar av specifika mediala nedskrivningssystem som **lagrar**, **bearbetar** och **överför** kulturens data (information).

Det handlar alltså om hur **teknologi** och nya tekniska landvinningarna styrt (och reglerat) vårt tänkande och konsten som sådan, liksom dess förutsättningar och möjligheter.



**"What remains of
people is what media
can store and
communicate."**

Kittlers medieteori

En viktig anledning till att Kittler på senare år lyfts fram som en central medieteoretiker är hans framsynthet beträffande **mediernas digitalisering**.

Kittler är en av de första medieteoretiker som på allvar utvecklar idén om att **ett medium blir synligt** först när det får konkurrens av nya medietekniker. Här blir därför **mediehistorien** en viktig referenspunkt.

Kittlers medieteori

Som en parafras *avant la lettre* på Francis **Fukuyamas** idé om historiens slut, menar Kittler att själva **mediebegreppet** håller på att förlora sin betydelse i den digitala reproduktionens tidsålder.

På samma sätt som **kalla krigets** slut korade den liberala kapitalismen till segrare – och gjorde endast en ideologisk hållning gångbar – kommer den konvergenskultur som frodas på internet att innebära att **mediehistorien helt sonika upphör**.

Datorn som universalmedium & medier som kod



Medier som kod

En central aspekt av den samtida digitaliseringen är att medier idag alltmer är liktydiga med **kod**. De som producerar dem är i ökande omfattning dessutom allt annat än traditionella medieproducenter.

Naturligtvis finns de dominerande mediehusen kvar, men de får mer och mer konkurrens av rena teknikföretag som Google, Facebook, Apple, Amazon, Twitter etcetera – en samtida trend som **luckrar upp ett traditionellt mediebegrepp**.

Medier som kod

En påtaglig effekt av denna förändring från ett forskningsperspektiv – det vill säga, att medier per se ändrat karaktär – är att helt **nya discipliner & forskningsfält** uppstått vilka framstår som tämligen avgränsade från traditionell medie- och kommunikationsvetenskap – detta alltså med utgångspunkt i "digitala medier", exempelvis **internet studies, software studies, social media studies, digital humaniora** etcetera.

Software Takes Command

LEV MANOVICH

B L O O M S B U R Y
NEW YORK • LONDON • NEW DELHI • SYDNEY

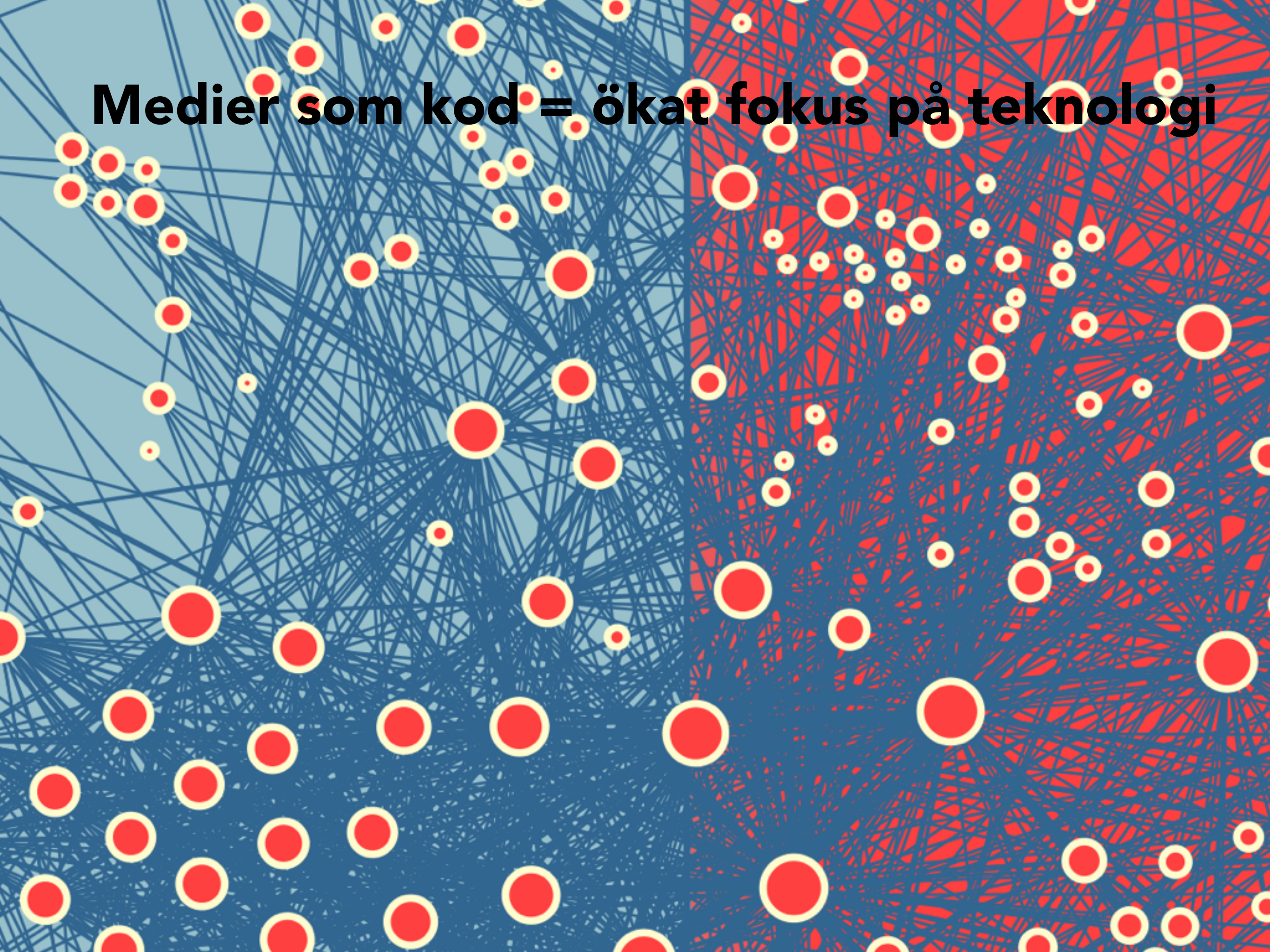
Software Takes Command

LEV MANOVICH

B L O O M S B U R Y
NEW YORK • LONDON • NEW DELHI • SYDNEY

***Medium =
algorithms + a data
structure***

Medier som kod = ökat fokus på teknologi



Medier som kod = ökat fokus på teknologi

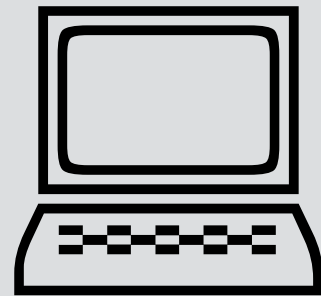
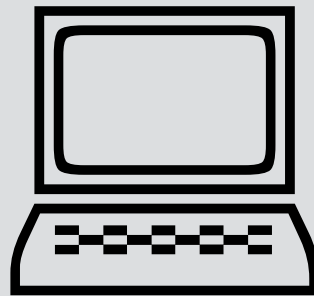
En av de stora utmaningarna som **digitaliseringen av medielandskapet** ställer medieforskningen inför handlar därför om att gå vidare från mer traditionella samhällsvetenskapliga eller humanistiska studier av **teknologins effekter** till att i ökande grad ifrågasätta ***själva teknologin*** och den information/vetande/kunskap som produceras genom nya gränssnitt, dataprotokoll, visualiseringsverktyg eller datamodeller.

Medier som kod = ökat fokus på teknologi

Detta i skarp kontrast till den typ av mediestudier som länge **dominerat svensk medie- och kommunikationsvetenskap** – ofta ett slags **innehållsanalyser av journalistik** utförda utifrån ett ganska så snävt demokrati- och politikperspektiv.

**Om alla medier är kod har
mediehistorien alltså tagit
slut – men då alla medier är
kod innebär det också
paradoxalt nog en sorts
mediestudiets början ...**

... för som kod är
alla medier – och
all medieanvänd-
ning – **mätbar** på
ett radikalt mer
omfattande sätt än
tidigare.



> traditionell mediestatistik = enkäter + intervjuer



> traditionell mediestatistik = enkäter + intervjuer

> bristande svarsfrekvens



> traditionell mediestatistik = enkäter + intervjuer

- 
- > bristande svarsfrekvens**
 - > subjektiv tillförlitlighet**

> traditionell mediestatistik = enkäter + intervjuer

- > bristande svarsfrekvens**
- > subjektiv tillförlitlighet**
- > representativ tveksamhet**



> traditionell mediestatistik = enkäter + intervjuer

- > bristande svarsfrekvens**
- > subjektiv tillförlitlighet**
- > representativ tveksamhet**
- > icke-mediespecifika svar**







> all medieanvändning lämnar spår & data

Nordicom Sveriges

Medie barometer 2013

i samverkan med

Dagens Nyheter

Göteborgs-Posten

SE (Stiftelsen för Internetinfrastruktur)

Sveriges Radio

Sveriges Television

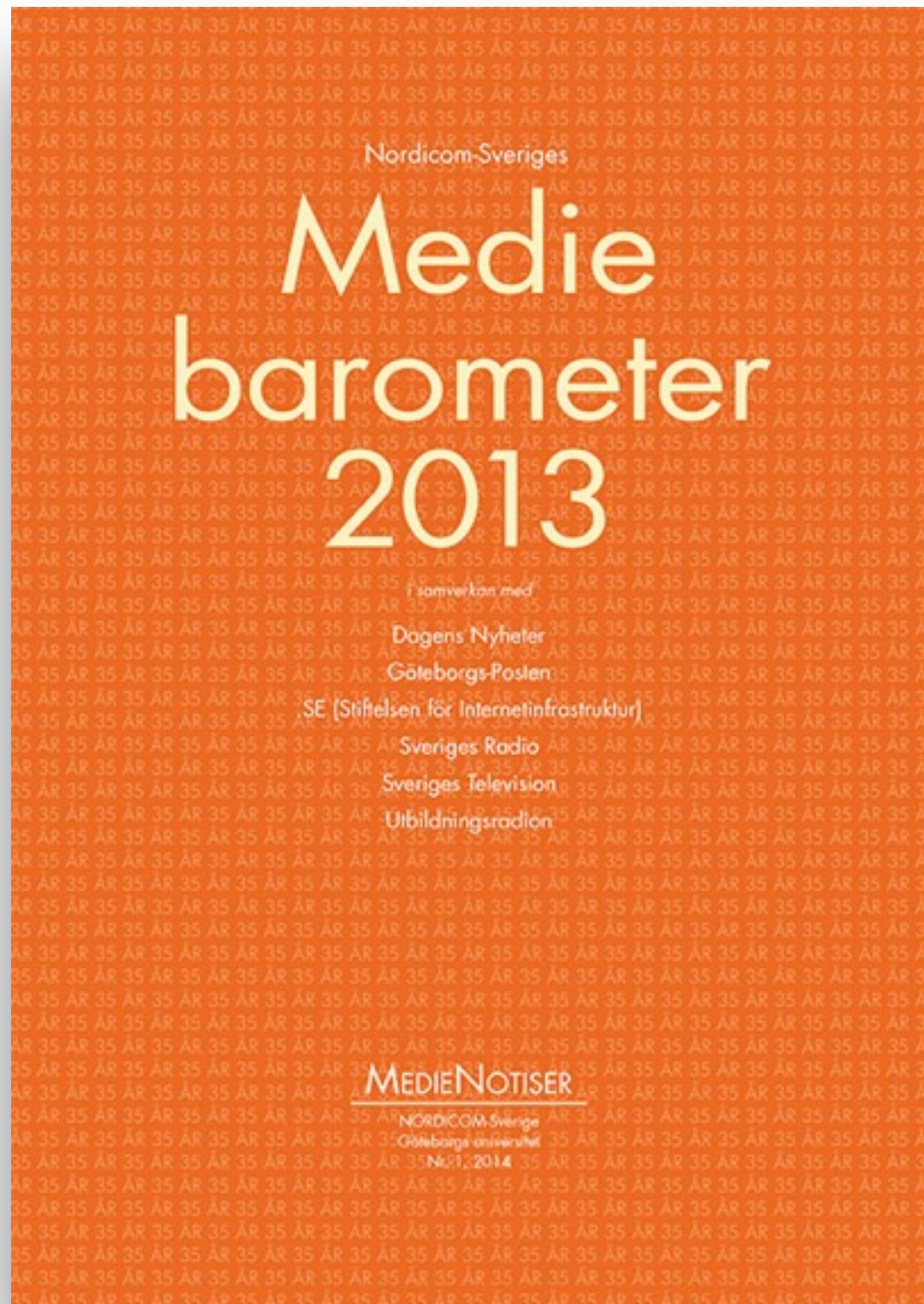
Utbildningsradion

MEDIENOTISER

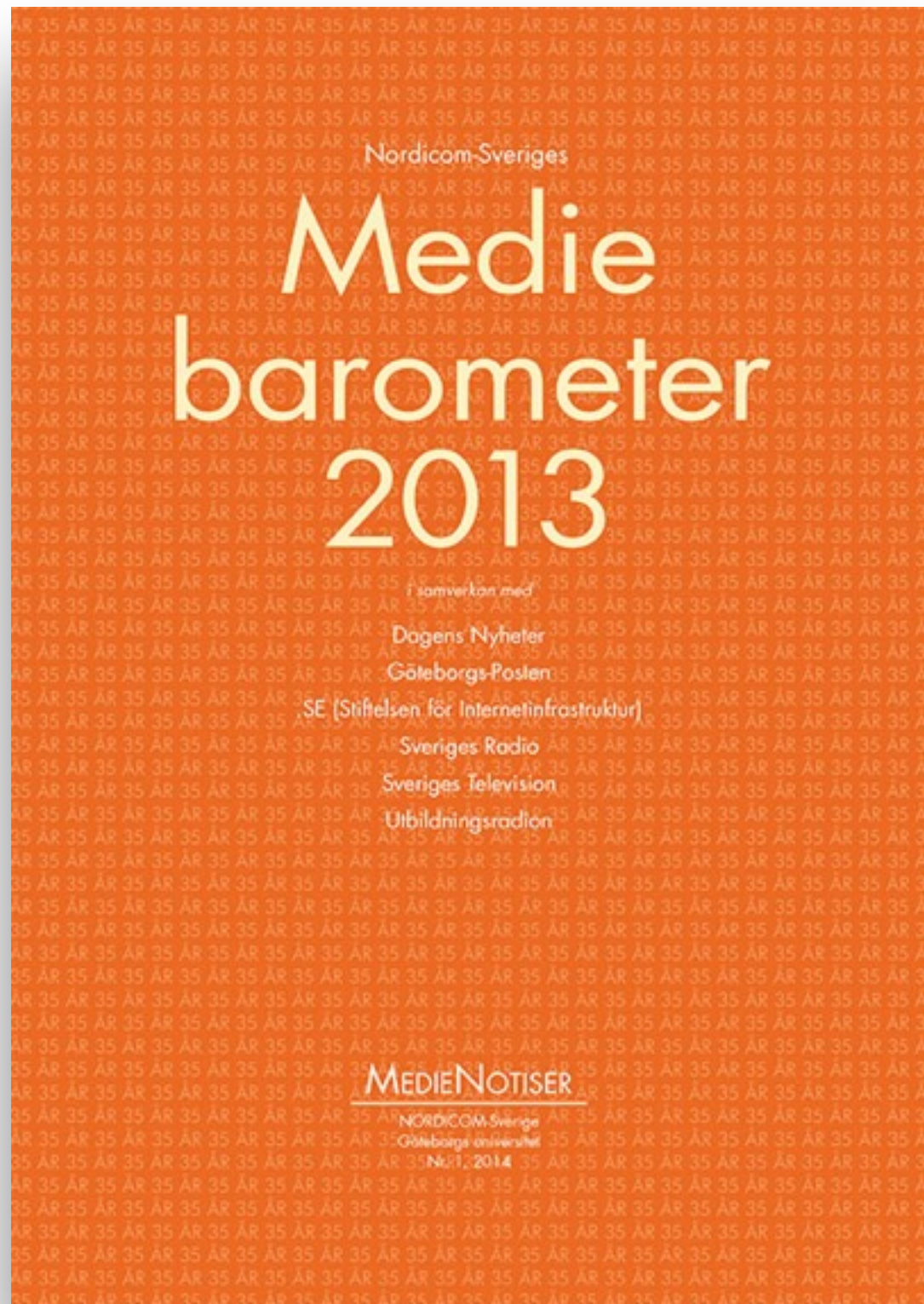
NORDICOM Sverige

Göteborgs universitet

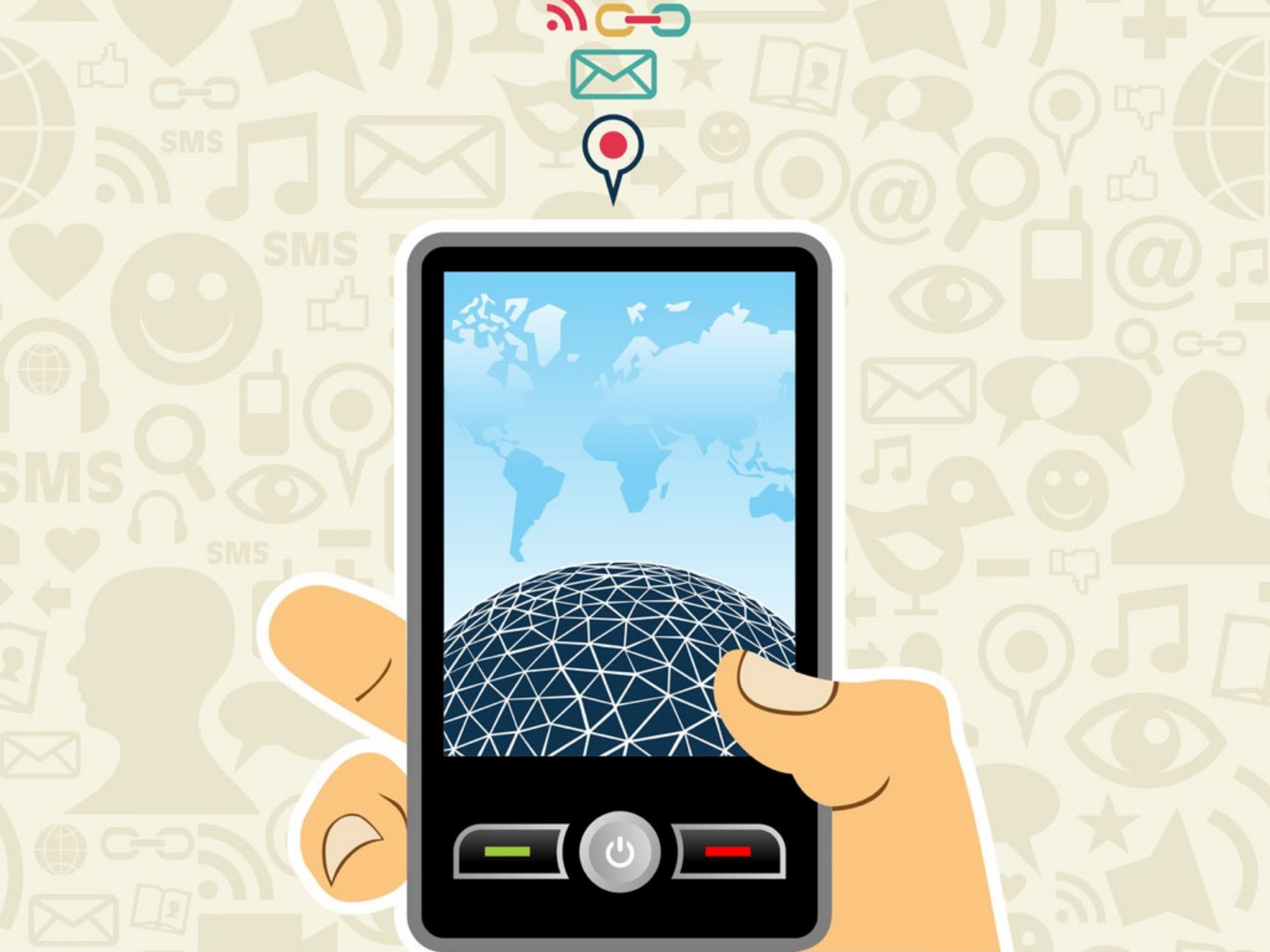
Nr 1, 2014



I Mediebarometern 2013 framgår att analog medieanvändningsstatistik inte fungerar särskilt väl för digitala medieformer. Även användarbeteende har konvergerat och få håller idag reda på vilken sorts medial aktivitet man ägnar sig åt på sin smarta telefon, surfplatta eller dator.



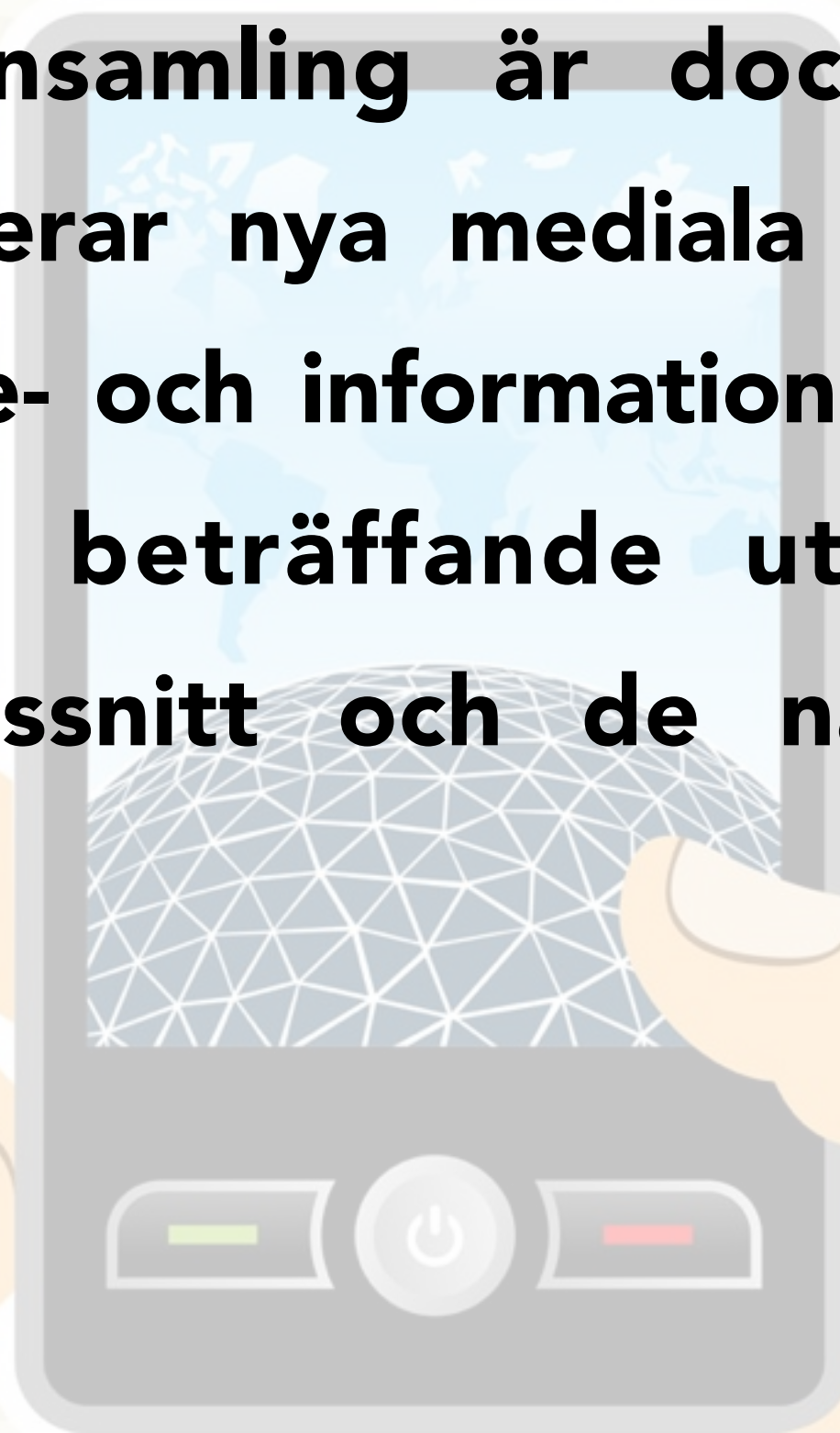
Men även aktiviteternas karaktär har förändrats. Att kommunicera – inbegripet nya digitala färdigheter som att söka, kommentera, lajka, retweeta och dela – framstår som nya kategorier som inte ersatt, men väl kompletterat tidigare medie-aktiviteter som läsa, titta och lyssna.



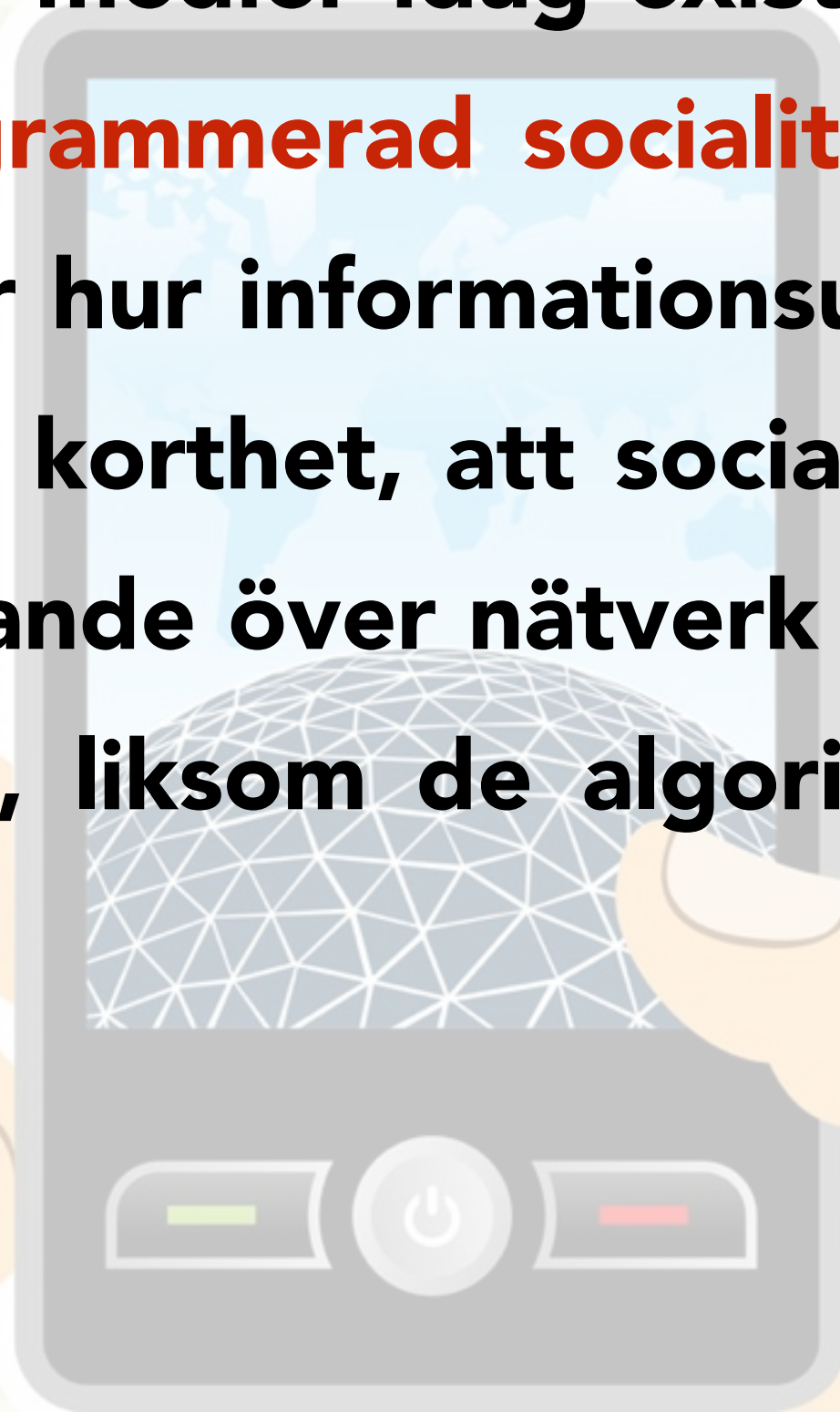
data



Denna datainsamling är dock inte neutral. Tvärtom reglerar nya mediala plattformar och aktörer medie- och informationsvanor på nätet, bland annat beträffande utformningen av användargränssnitt och de nätverksprotokoll som används.



På alla sociala medier idag existerar till exempel en sorts **programmerad socialitet som ramar in och begränsar hur informationsutbyte äger rum. Det innebär, i korthet, att social interaktion och medieanvändande över nätverk *alltid* är styrd av den mjukvara, liksom de algoritmer och API:er som används.**

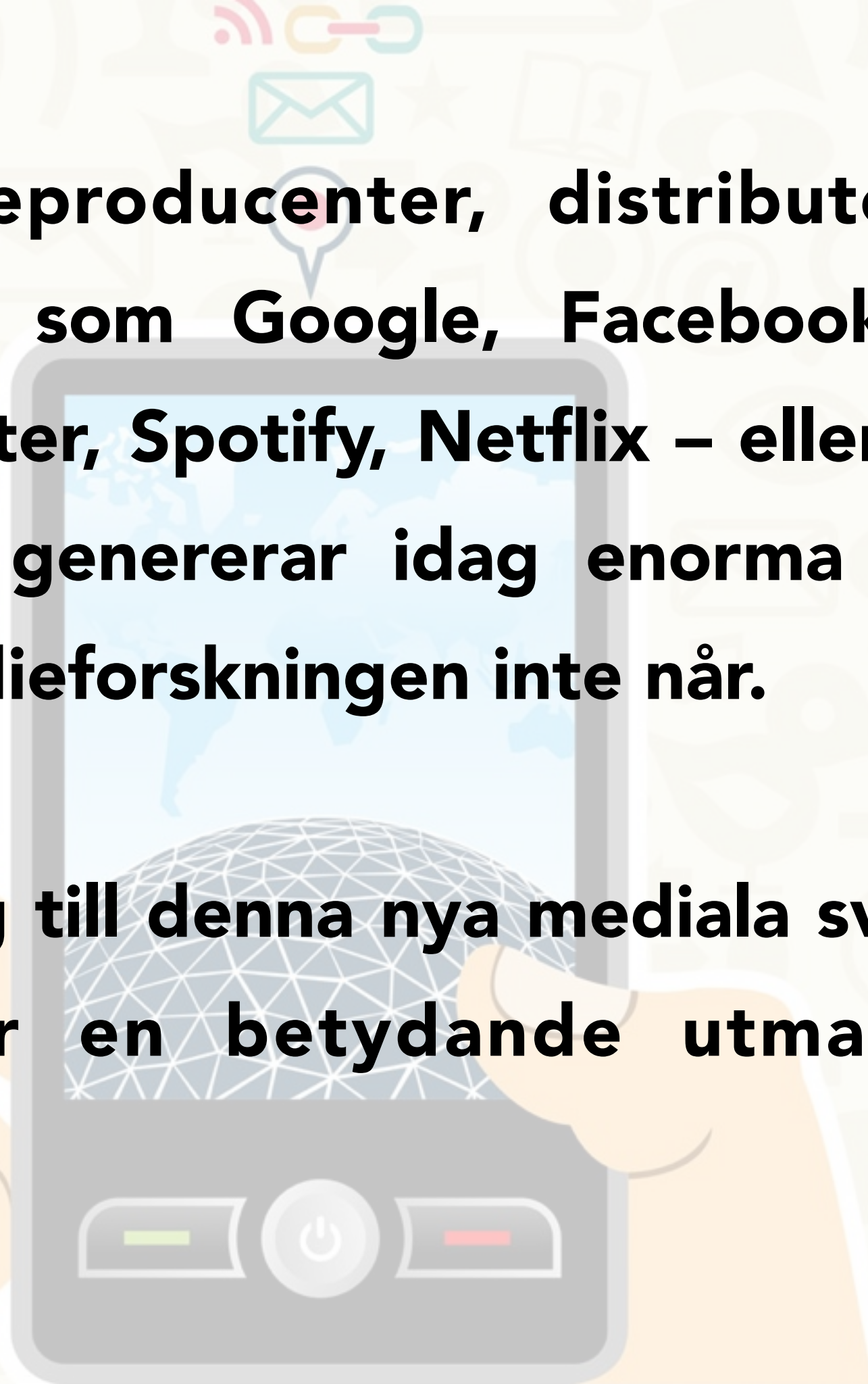


**Det existerar därför något av en paradox i att
ens försöka *mäta* digitala mediebetenden
eftersom vi alla lämnar digitala spår efter oss
online jämt (vare sig vi vill det eller inte).**



"Nya" medieproducenter, distributörer och aggregatorer som Google, Facebook, Apple, Amazon, Twitter, Spotify, Netflix – eller NSA för den delen – genererar idag enorma mängder data som medieforskningen inte når.

Att få tillgång till denna nya mediala svarta låda utgör därför en betydande utmaning för mediastudier.





Först vid mediehistorien slut när alla medier kan reduceras till mätbar kod – kan därför det verkliga studiet av medier och deras användare ta sin början.

– tack.

