



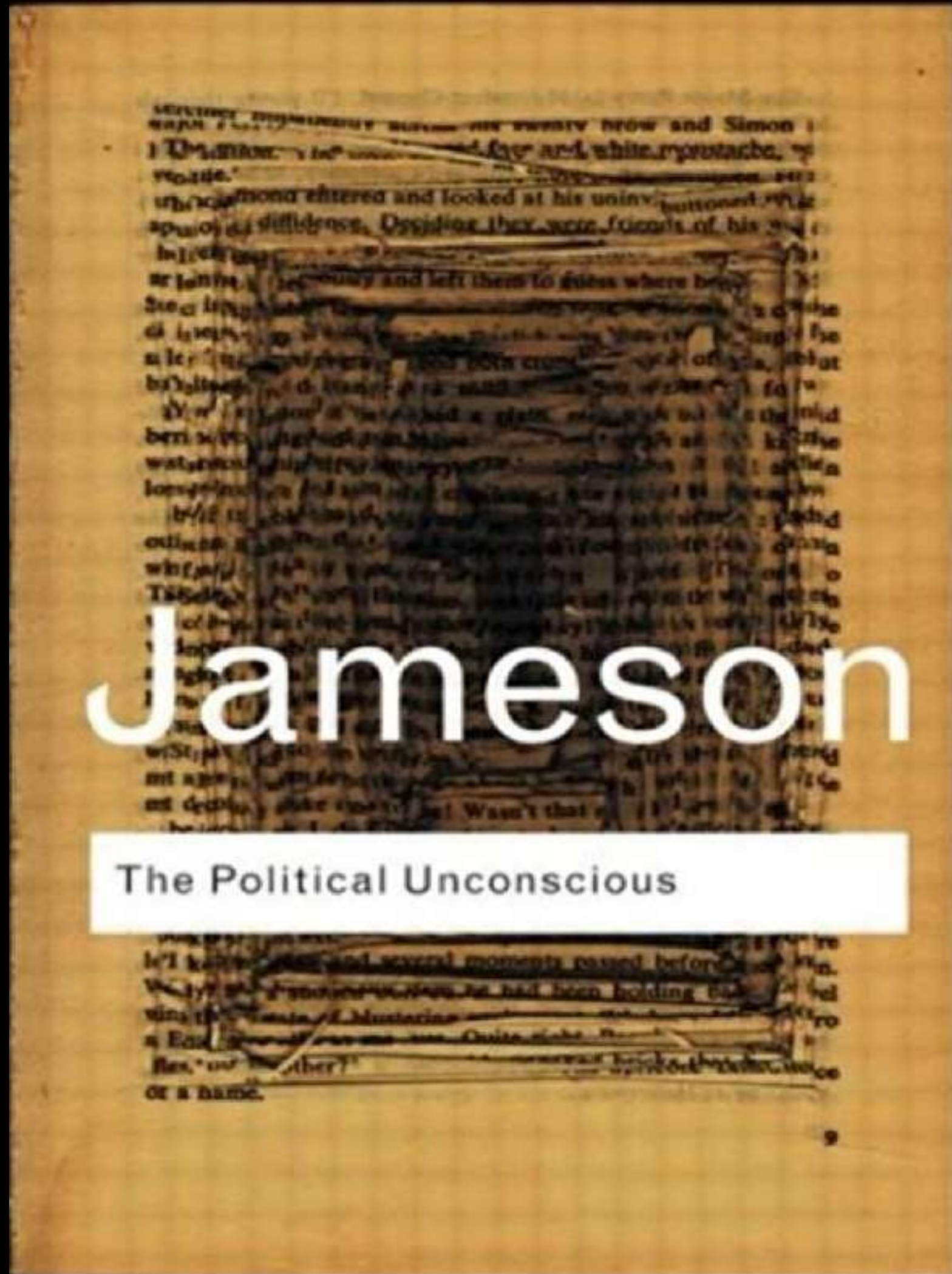
LUNDS UNIVERSITET

DIKA11.4 Digitaliseringens mediehistoria

Teorier – Introduktion (7,5 hp)

Professor Pelle Snickars

Institutionen för kulturvetenskaper



PREFACE

Always historicize! This slogan—the one absolute and we may even say “transhistorical” imperative of all dialectical thought—will unsurprisingly turn out to be the moral of *The Political Unconscious* as well. But, as the traditional dialectic teaches us, the historicizing operation can follow two distinct paths, which only ultimately meet in the same place: the path of the object and the path of the subject, the historical origins of the things themselves and that more intangible historicity of the concepts and categories by which we attempt to understand those things. In the area of culture, which is the central field of the present book, we are thus confronted with a choice between study of the nature of the “objective” structures of a given cultural text (the historicity of its forms and of its content, the historical moment of emergence of its linguistic possibilities, the situation-specific function of its aesthetic) and something rather different which would instead foreground the interpretive categories or codes through which we read and receive the text in question. For better or for worse, it is this second path we have chosen to follow here: *The Political Unconscious* accordingly turns on the dynamics of the act of interpretation and presupposes, as its organizational fiction, that we never really confront a text immediately, in all its freshness as a thing-in-itself. Rather, texts come before us as the always-already-read; we apprehend them through sedimented

**Även den digitala kulturen har en historia –
och för att förstå sig på denna är det alltid
mödan värt att **historisera!****

Select all images with an Orange.



Report a problem

Verify

Select all images with a bus

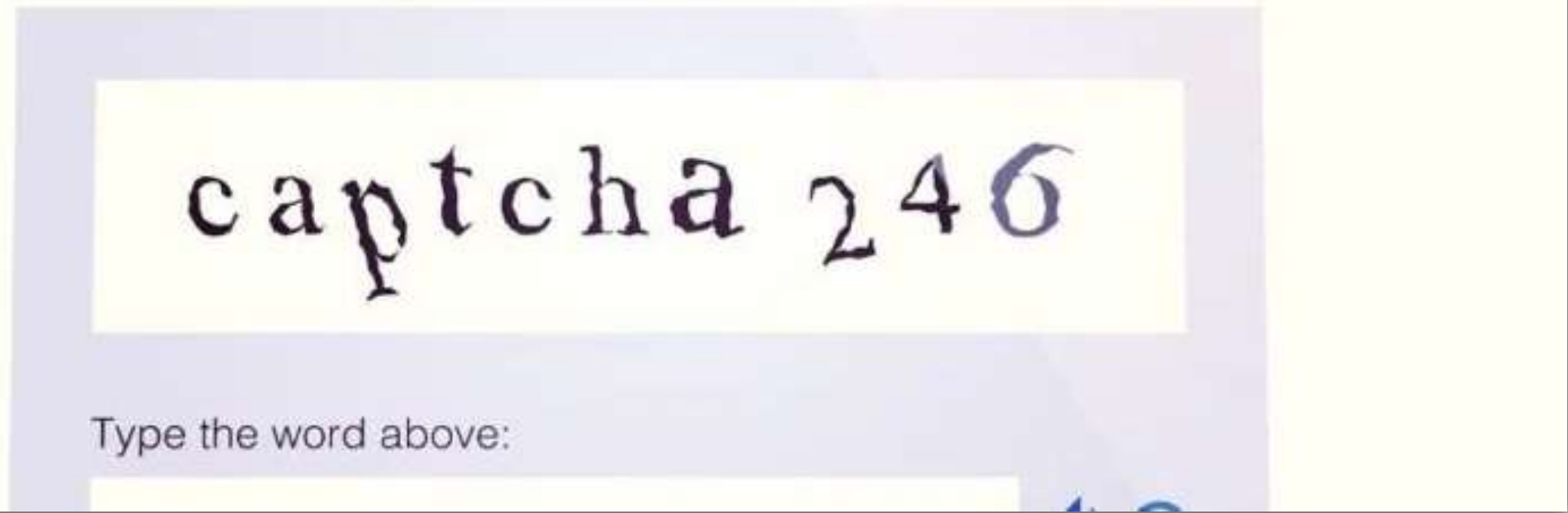
Click verify once there are none left.



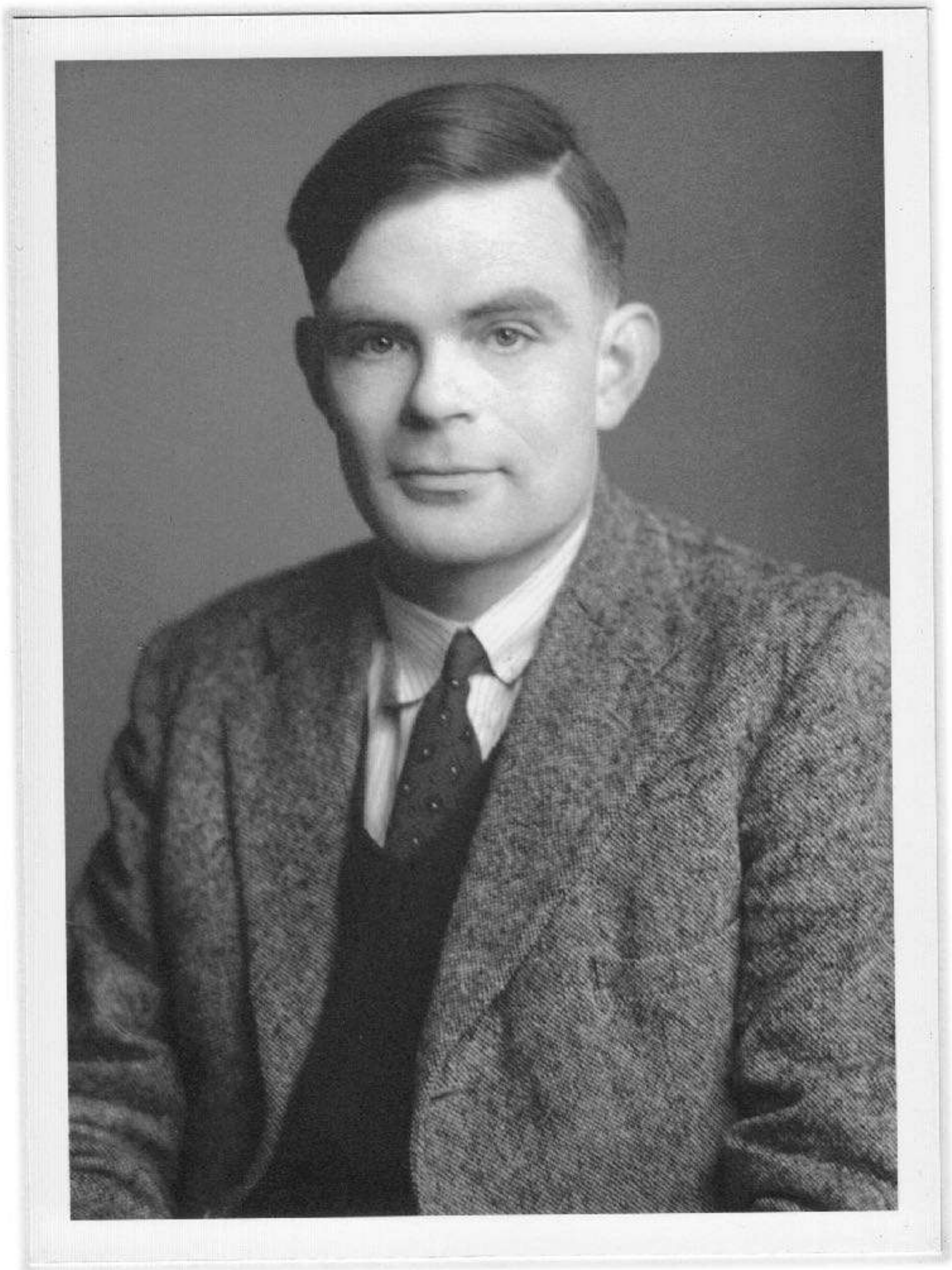
VERIFY

captcha 246

Type the word above:



"Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart"





COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE

BY A. M. TURING

1. *The Imitation Game.*

I propose to consider the question, 'Can machines think?' This should begin with definitions of the meaning of the terms 'machine' and 'think'. The definitions might be framed so as to reflect so far as possible the normal use of the words, but this attitude is dangerous. If the meaning of the words 'machine' and 'think' are to be found by examining how they are commonly used it is difficult to escape the conclusion that the meaning and the answer to the question, 'Can machines think?' is to be sought in a statistical survey such as a Gallup poll. But this is absurd. Instead of attempting such a definition I shall replace the question by another, which is closely related to it and is expressed in relatively unambiguous words.

The new form of the problem can be described in terms of a game which we call the 'imitation game'. It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart from the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman. He knows them by labels X and Y, and at the end of the game he says either 'X is A and Y is B' or 'X is B and Y is A'. The interrogator is allowed to put questions to A and B thus:

C: Will X please tell me the length of his or her hair?

Now suppose X is actually A, then A must answer, 'It is A's

Turingtestet

Turingtestet, test för att avgöra om en dator uppvisar intelligent beteende, utformat av den brittiske matematikern och logikern [Alan M. Turing](#).

För att undvika den filosofiska frågeställningen om definitionen av verbet "tänka" föreslog Turing i stället ett test som av honom kallades "imitation game". I testet konverserar en domare genom en terminal dels med en människa, dels med en dator. Om domaren inte kan avgöra på ett tillförlitligt vis vilken konversationspartner som är människa och vilken som är dator anses den senare ha klarat testet.

Testet benämns numera Turingtestet och försöker inte avgöra om en dator är intelligent och därmed kan tänka utan om datorn uppvisar intelligent beteende. Huruvida detta är samma sak är en annan fråga.

"BENEDICT CUMBERBATCH IS OUTSTANDING"

KADUO TIMES

"THE BEST BRITISH FILM OF THE YEAR"

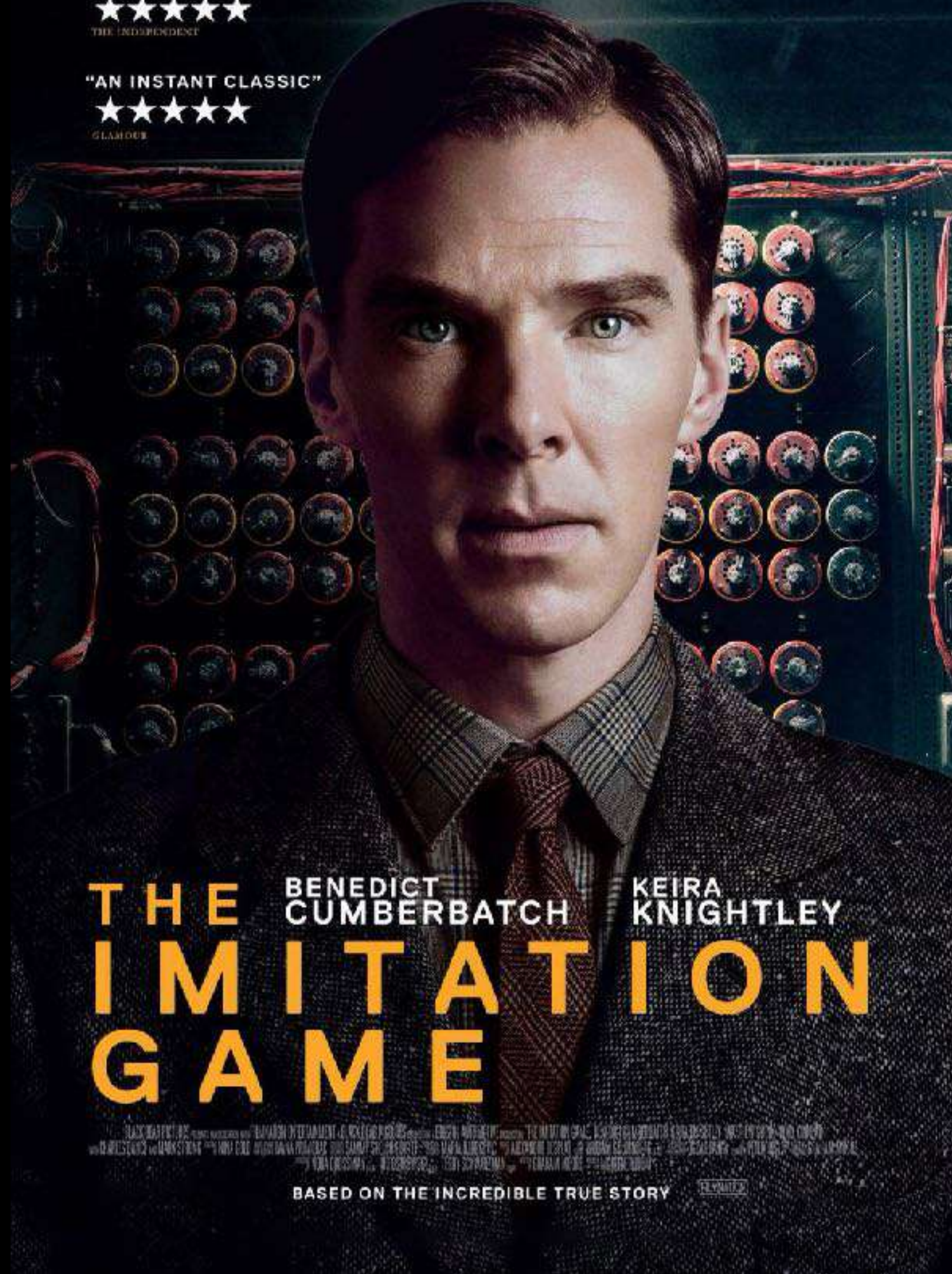


THE INDEPENDENT

"AN INSTANT CLASSIC"



GLAMOUR



THE IMITATION GAME

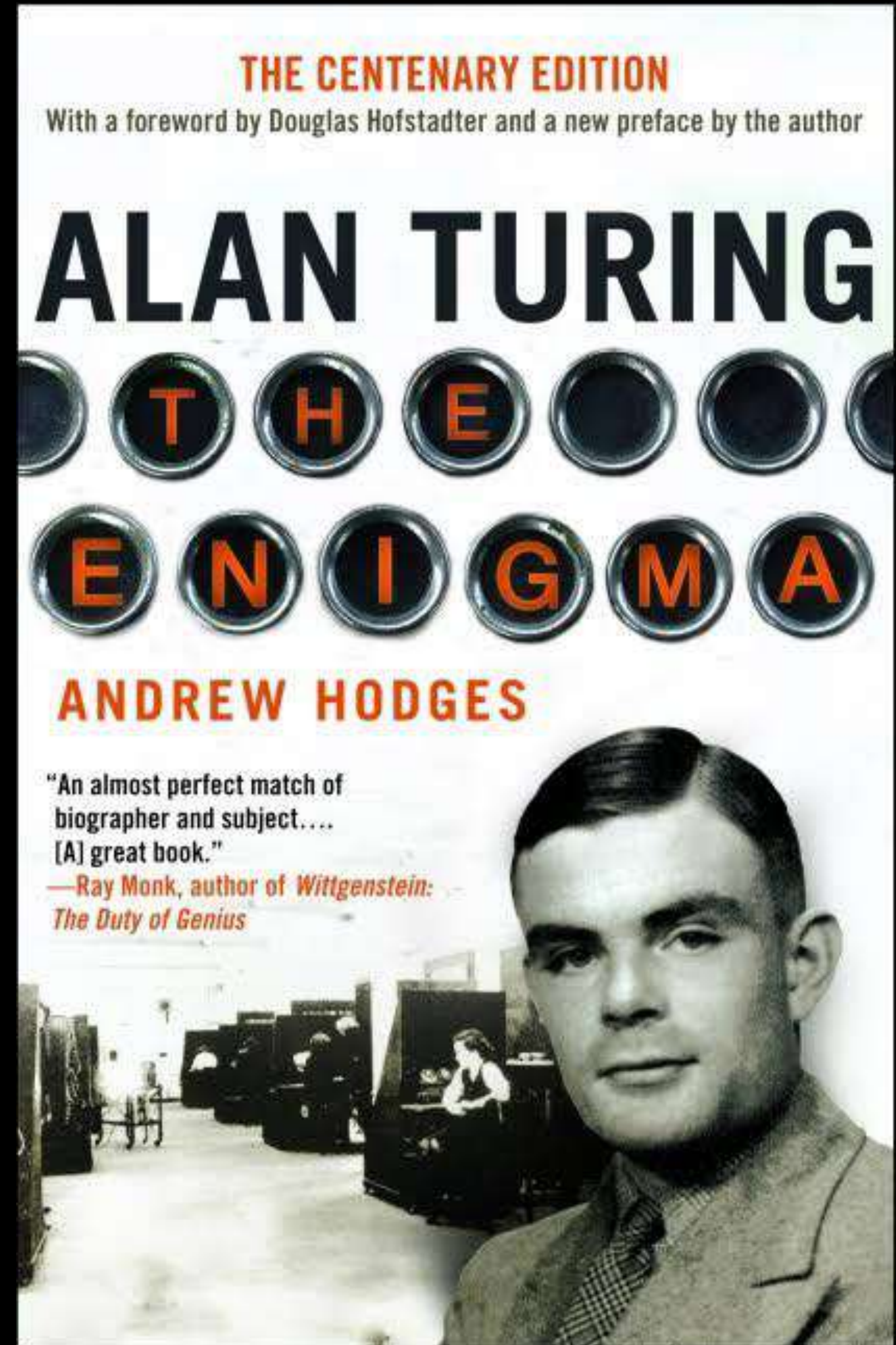
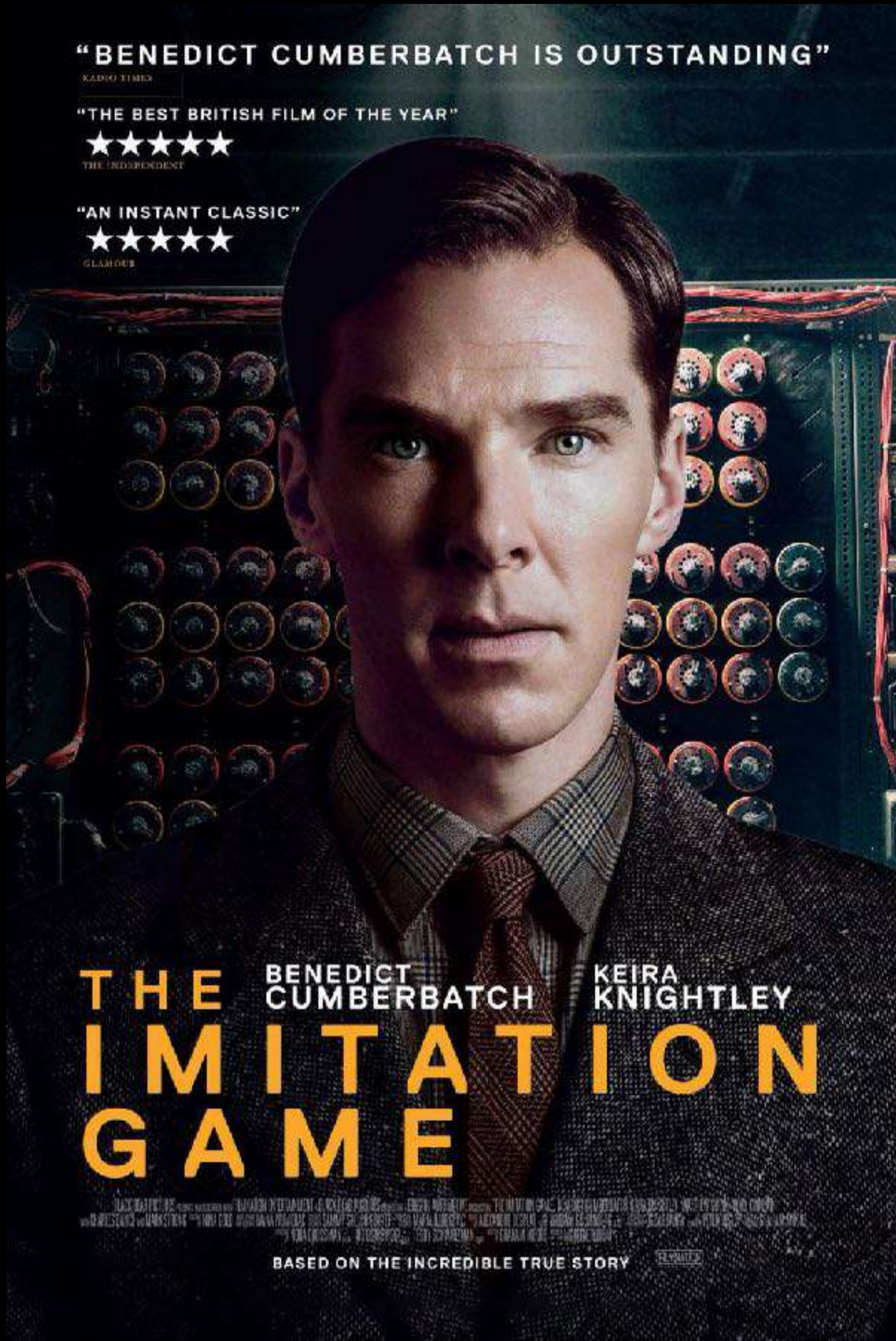
BENEDICT CUMBERBATCH

KEIRA KNIGHTLEY

Small text at the bottom of the poster, including production credits and legal notices.

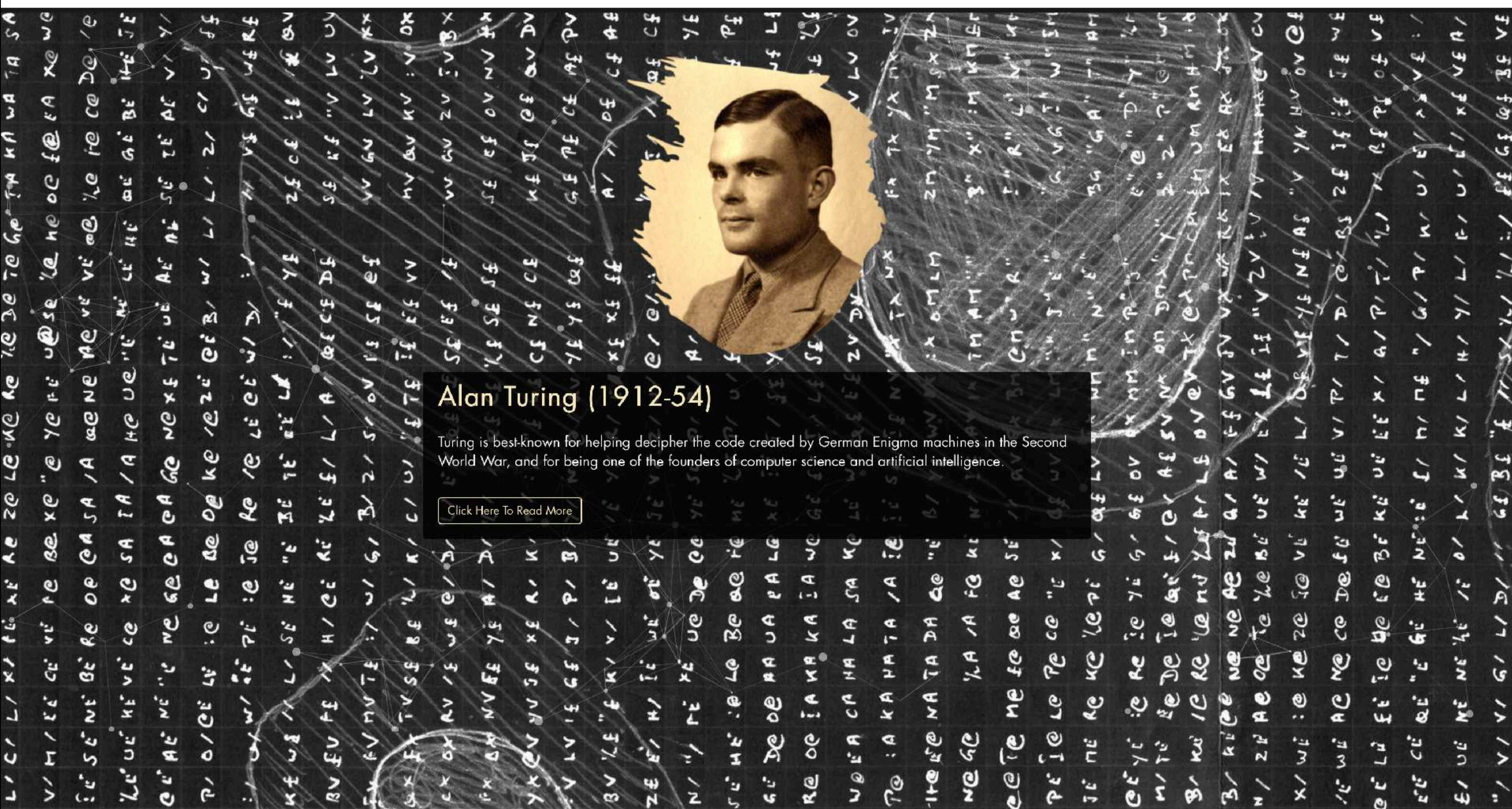
BASED ON THE INCREDIBLE TRUE STORY











Alan Turing (1912-54)

Turing is best-known for helping decipher the code created by German Enigma machines in the Second World War, and for being one of the founders of computer science and artificial intelligence.

[Click Here To Read More](#)

ON COMPUTABLE NUMBERS, WITH AN APPLICATION TO
THE ENTSCHIEDUNGSPROBLEM

By A. M. TURING.

[Received 28 May, 1936.—Read 12 November, 1936.]

The "computable" numbers may be described briefly as the real numbers whose expressions as a decimal are calculable by finite means. Although the subject of this paper is ostensibly the computable *numbers*, it is almost equally easy to define and investigate computable functions of an integral variable or a real or computable variable, computable predicates, and so forth. The fundamental problems involved are, however, the same in each case, and I have chosen the computable numbers for explicit treatment as involving the least cumbersome technique. I hope shortly to give an account of the relations of the computable numbers, functions, and so forth to one another. This will include a development of the theory of functions of a real variable expressed in terms of computable numbers. According to my definition, a number is computable if its decimal can be written down by a machine.

In §§ 9, 10 I give some arguments with the intention of showing that the computable numbers include all numbers which could naturally be regarded as computable. In particular, I show that certain large classes of numbers are computable. They include, for instance, the real parts of all algebraic numbers, the real parts of the zeros of the Bessel functions, the numbers π , e , etc. The computable numbers do not, however, include all definable numbers, and an example is given of a definable number which is not computable.

Although the class of computable numbers is so great, and in many ways similar to the class of real numbers, it is nevertheless enumerable. In § 8 I examine certain arguments which would seem to prove the contrary. By the correct application of one of these arguments, conclusions are reached which are superficially similar to those of Gödel†. These results

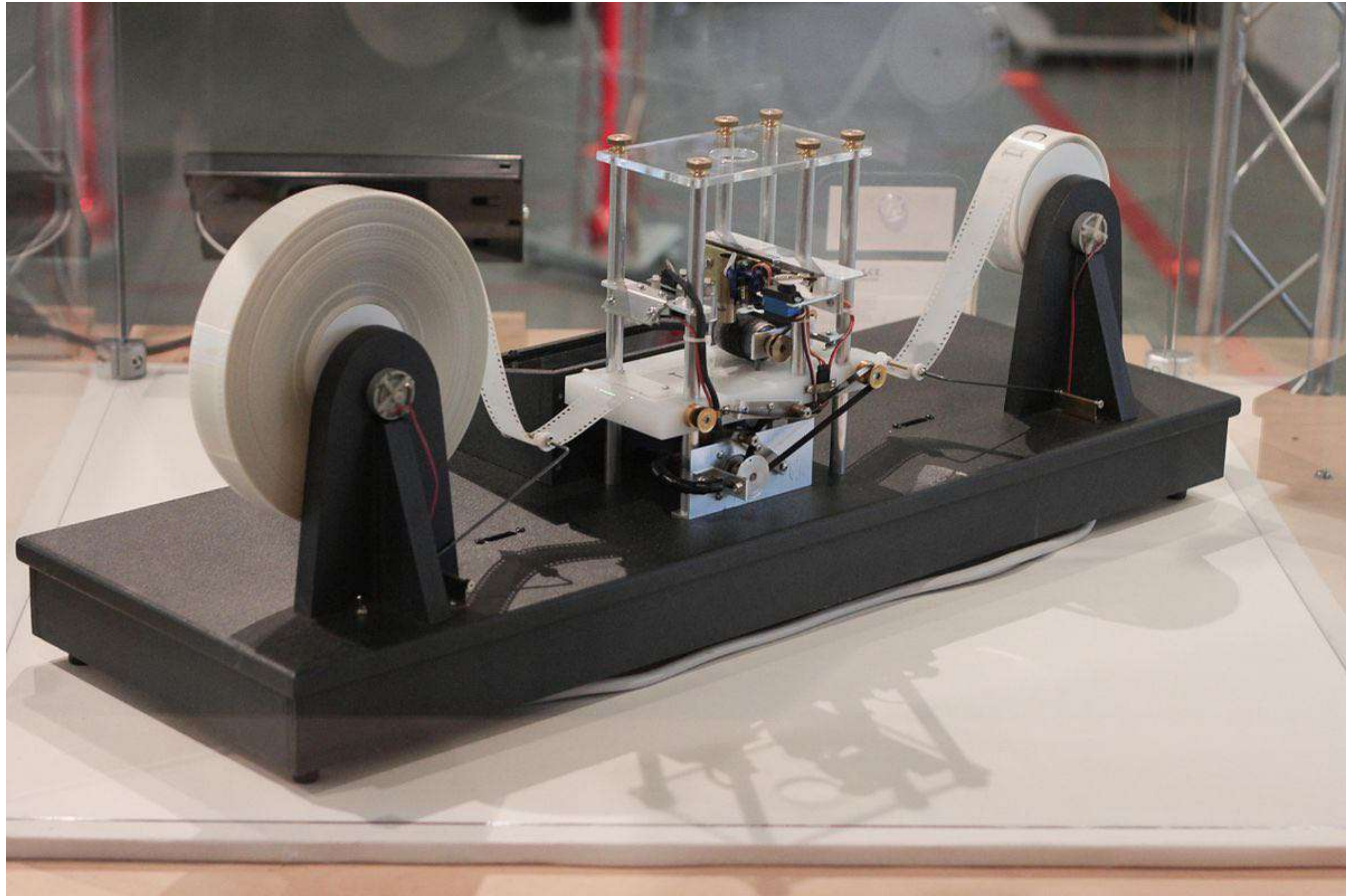
† Gödel, "Über formal unentscheidbare Sätze der Principia Mathematica und verwandter Systeme, I", *Monatshefte Math. Phys.*, 38 (1931), 173–198.

Turingmaskin

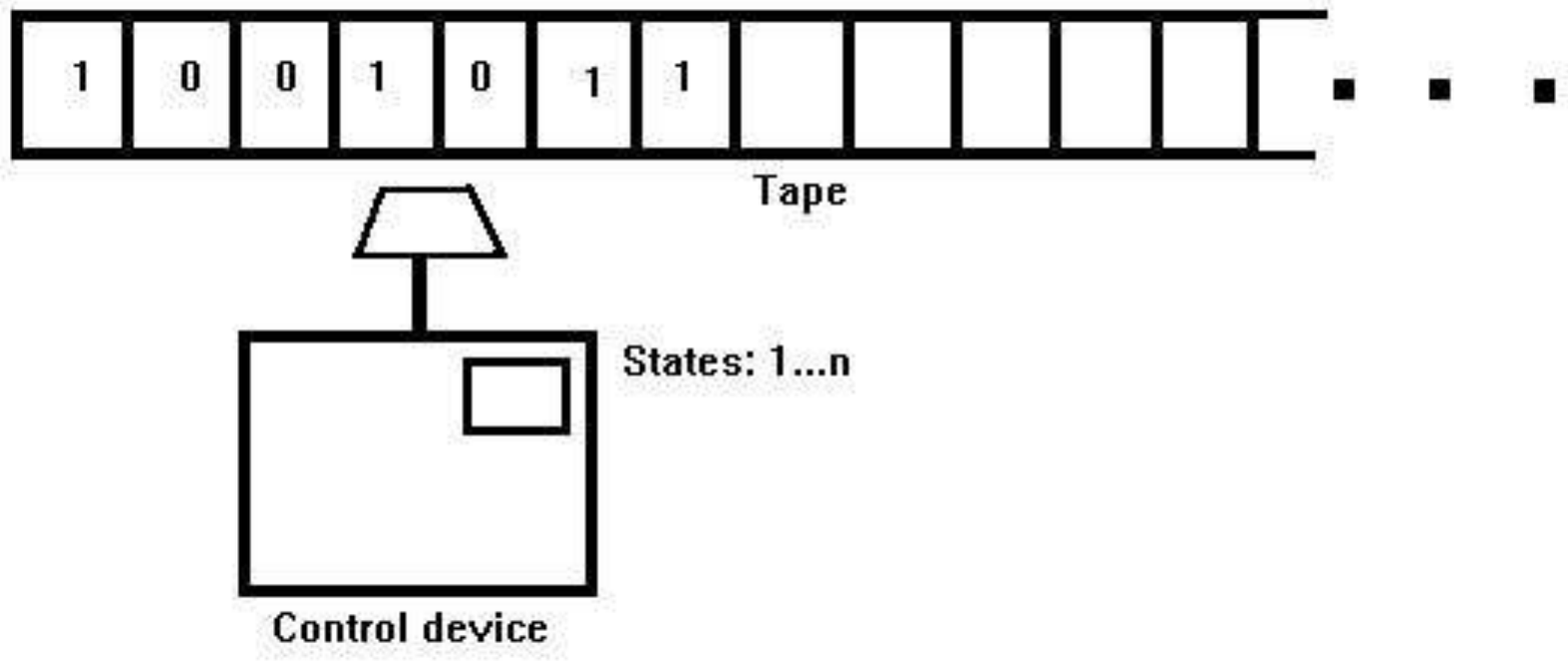
Turingmaskin [tju^ariŋ-], abstrakt
beräkningsmekanism, formulerad av Alan Turing
1936.

Turingmaskinen blev en tidig teoretisk modell för en dator och spelar en central roll i teorierna för beräkningsbarhet och beräkningskomplexitet och allmänt inom den matematiska logiken.

En Turingmaskin består av en *styrenhet* som befinner sig i ett av ett ändligt antal *tillstånd*, en *remsa* indelad i rutor som vardera innehåller en symbol samt ett läs-skrivhuvud som rör sig längs remsan på order av styrenheten. Maskinen arbetar i diskreta beräkningssteg och styrs av sin inbyggda *nästatillståndsfunktion*, som kan sägas vara dess program (se bild). Då ett *sluttillstånd* uppnås stannar maskinen med resultatet på remsan. Beräkningen kan misslyckas genom att maskinen aldrig uppnår ett sluttillstånd utan fortsätter i oändlighet.



Turing tänkte sig en helt abstrakt maskin – Turingmaskinen – vars låda kunde läsa och skriva på en tänkt remsa indelad i rutor. I varje ruta skrevs antingen **1** eller **0**, eller så kunde rutan förbli blank. Turingmaskinen var alltså helt rudimentär, men utgjorde likafullt prototypen för den moderna datorn.





COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE

BY A. M. TURING

1. *The Imitation Game.*

I propose to consider the question, 'Can machines think?' This should begin with definitions of the meaning of the terms 'machine' and 'think'. The definitions might be framed so as to reflect so far as possible the normal use of the words, but this attitude is dangerous. If the meaning of the words 'machine' and 'think' are to be found by examining how they are commonly used it is difficult to escape the conclusion that the meaning and the answer to the question, 'Can machines think?' is to be sought in a statistical survey such as a Gallup poll. But this is absurd. Instead of attempting such a definition I shall replace the question by another, which is closely related to it and is expressed in relatively unambiguous words.

The new form of the problem can be described in terms of a game which we call the 'imitation game'. It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart from the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman. He knows them by labels X and Y, and at the end of the game he says either 'X is A and Y is B' or 'X is B and Y is A'. The interrogator is allowed to put questions to A and B thus:

C: Will X please tell me the length of his or her hair?

Now suppose X is actually A, then A must answer. It is A's

"It is not altogether unreasonable to describe digital computers as brains [...] I think it is probable for instance that at the end of the century it will be possible to programme a machine to answer questions in such a way that it will be extremely difficult to guess whether the answers are being given by a man or by the machine."

BBC-föredrag 1951, "Can Digital Computers Think?"

GPT Chatbot



OPENAI



förstår chatgpt vad den skriver?



Som en AI-språkmodell har jag inte full förståelse på samma sätt som människor gör. Jag kan generera text baserat på de mönster jag har lärt mig under träningen, men jag har inte medvetande, medvetenhet eller förståelse på samma sätt som en människa har. Min uppgift är att försöka producera meningsfulla och relevanta svar baserat på den information som jag har fått under träningen.

Det är viktigt att komma ihåg att även om jag kan vara till hjälp och ge användbara svar, är jag begränsad av mina inlärningsdata och min förmåga att bearbeta information. Ibland kan jag göra felaktiga antaganden eller ge svar som inte är korrekta. Användare bör alltid vara kritiska till information som jag ger och inte lita på mig som den enda källan till sanning.

Apropå vad ChatGPT förstår – Chinese Room Experiment



Filosofen **John Searle Chinese Room Experiment** – tankeexperimentet från 1980 som en sorts motpol till Turingtestet.

Instängd i ett rum finns en person som inte förstår ett ord kinesiska.

Rummet har två luckor, en genom vilken personen kan ta emot meddelanden skrivna på kinesiska och en annan för att lämna ut meddelanden. Till sin hjälp har personen i rummet en detaljerad instruktion och en uppsättning regler för hur kinesiska meddelandena ska utformas. Personen i rummet förstår inte kinesiska – även om det utifrån ser ut så. Personen följer bara slaviskt alla instruktioner.

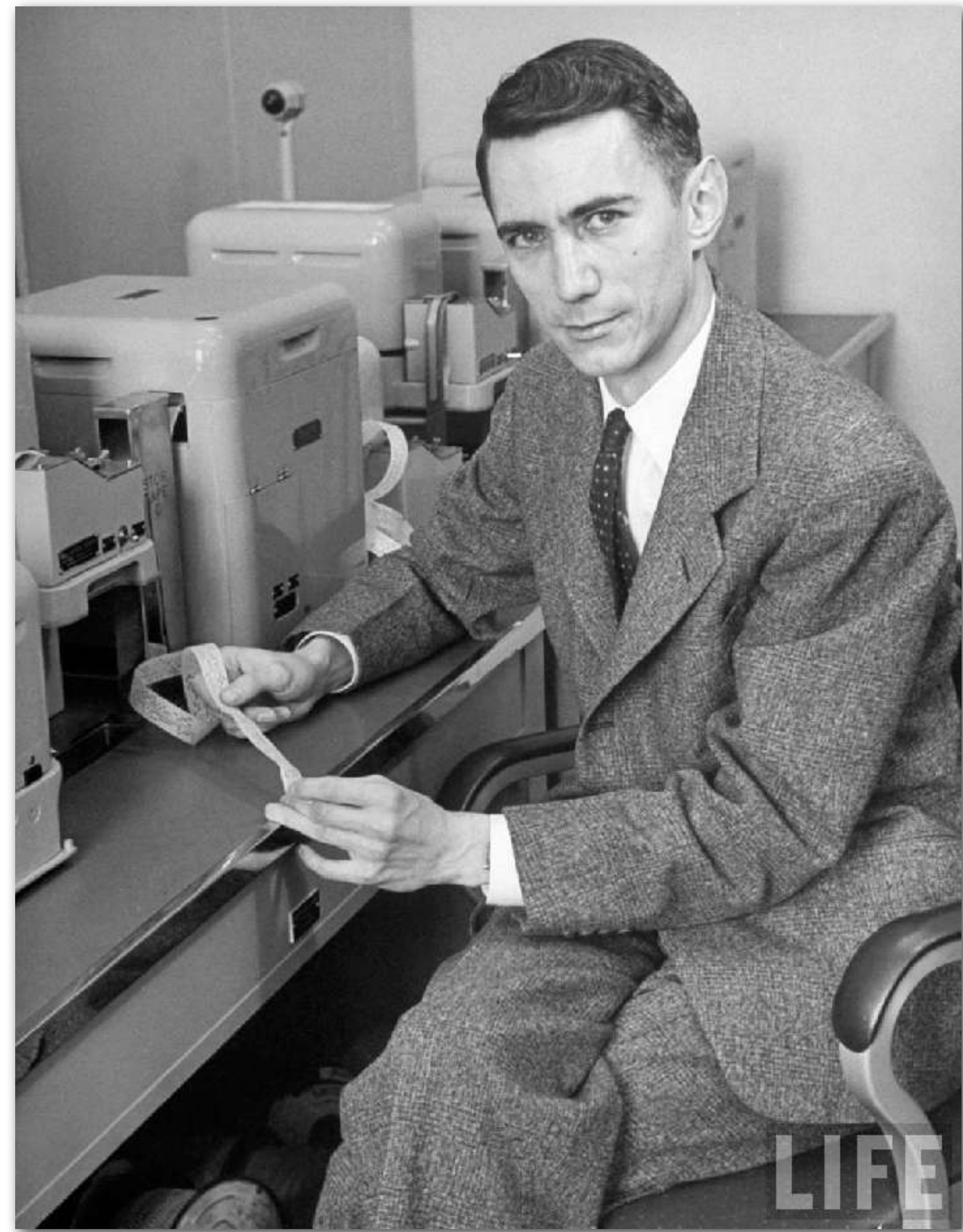
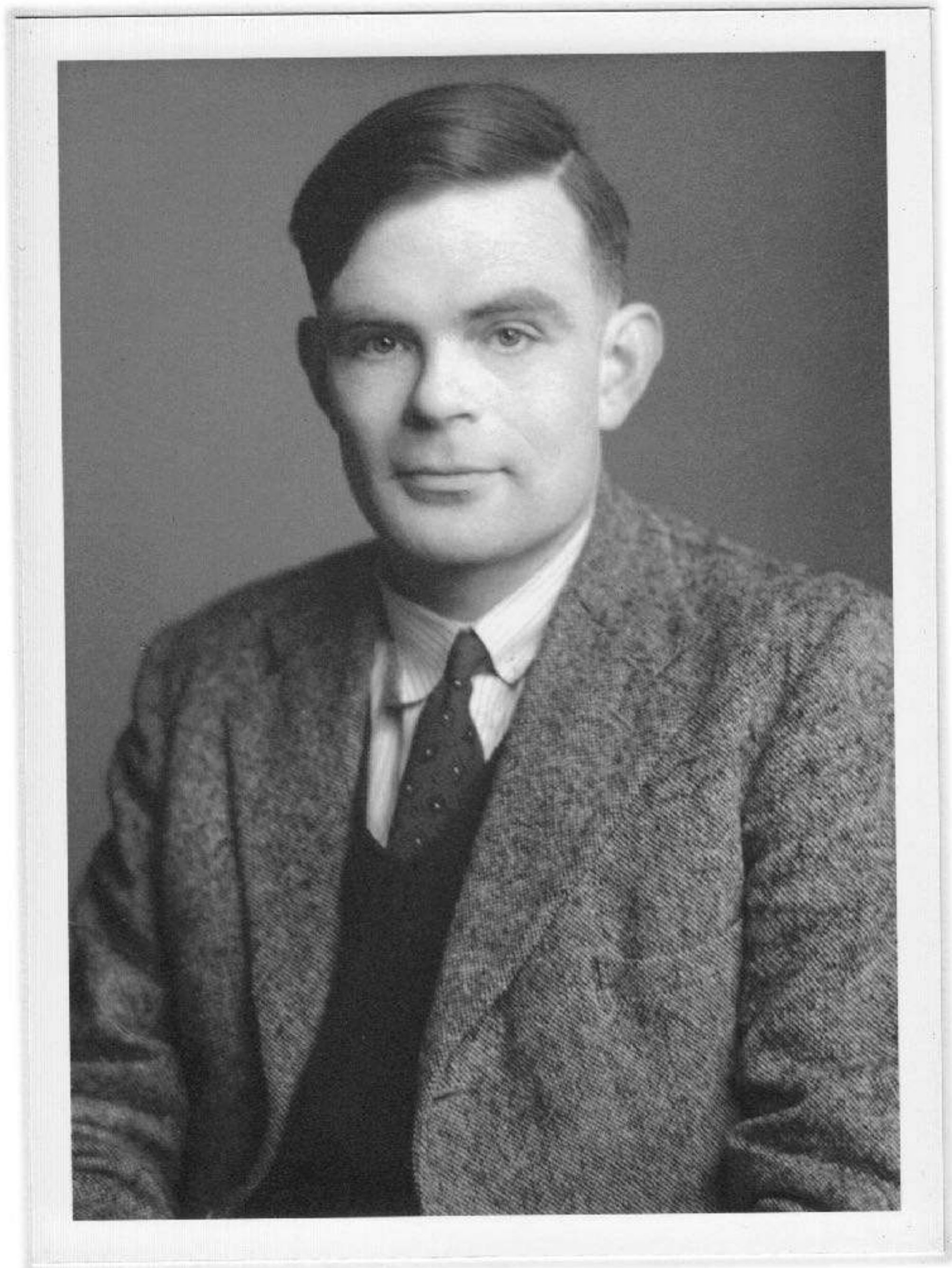
Om personen var en dator skulle den då inte anses vara intelligent?



... liten **gruppvövning (5-6 minuter) –
diskutera i grupper om 3-4 studenter ...**

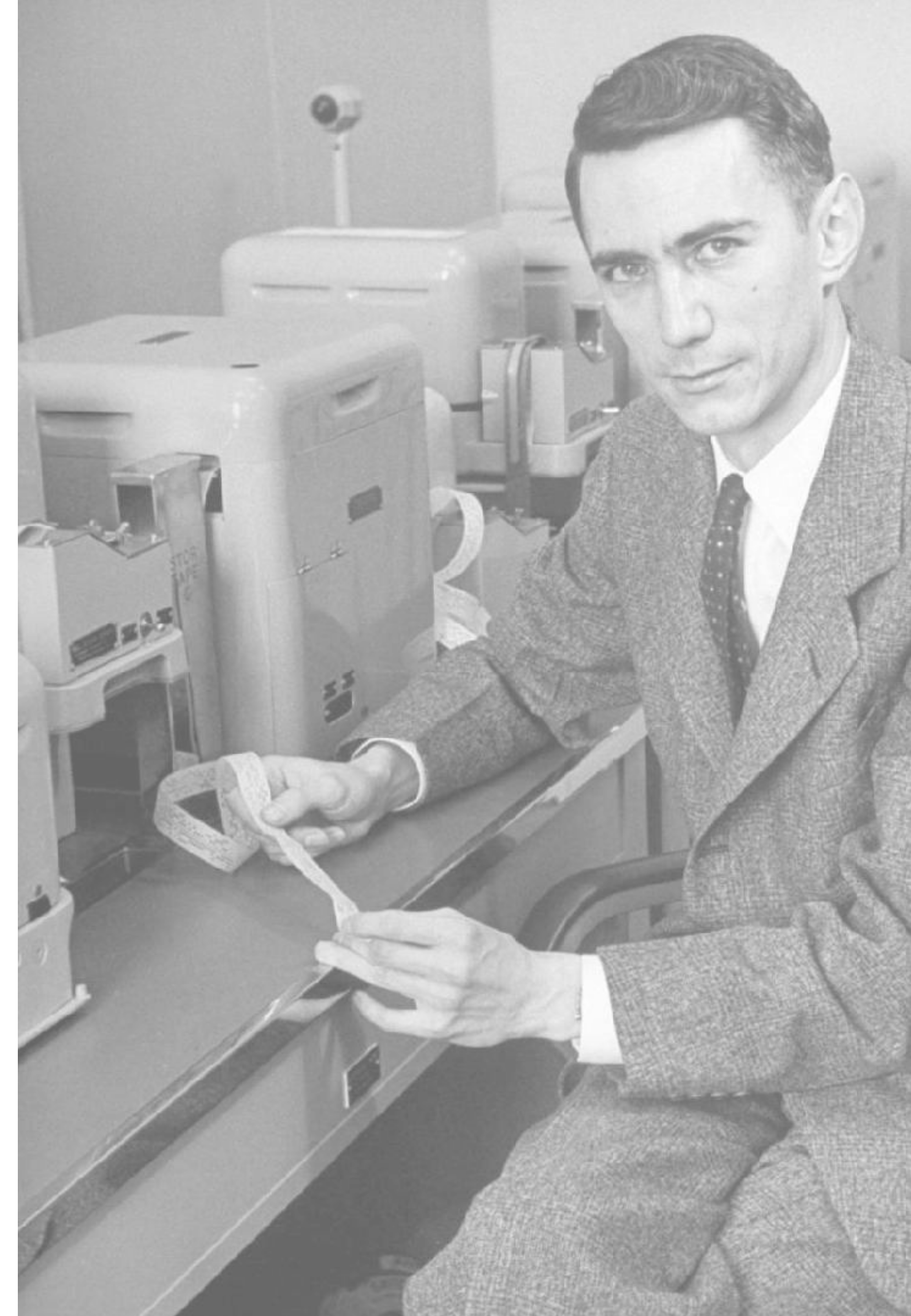


- > fungerar Turingtestet? Om inte – hur är det med CAPTCHAs?**
- > i ljuset av det Kinesiska Rummet – förstår chatGPT vad den skriver?**
- > kan man lita på artificiell intelligens?**



Claude Shannon

Shannon "A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits" (1937) – i vilken han kombinerade **boolsk algebra med elektronisk logik**, ett koncept som alltsedan dess ligger till grund för det mesta inom elektronisk datadesign.



1. BOOLESK ALGEBRA

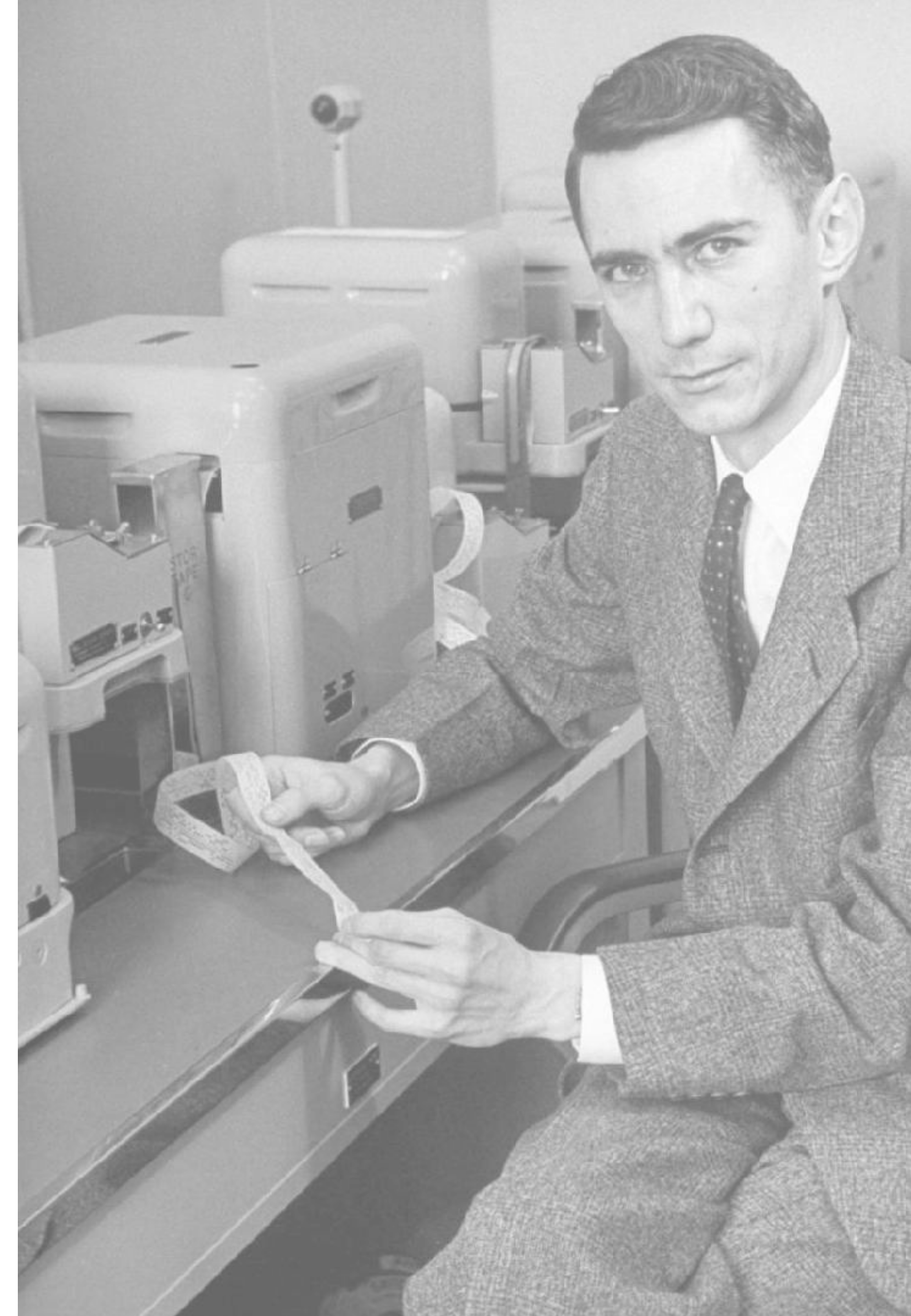
Grunden för boolesk räkning är följande två räknetabeller:


$$\begin{array}{c|cc} + & 0 & 1 \\ \hline 0 & 0 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{array} \quad ; \quad \begin{array}{c|cc} \cdot & 0 & 1 \\ \hline 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 \end{array} \quad ; \text{ samt } \begin{cases} \bar{1} = 1 - 1 = 0 \\ \bar{0} = 1 - 0 = 1 \end{cases}$$

De fungerar som vanlig addition och multiplikation sånär som på att alla icke-noll-värden representeras av 1. Värdena 0 och 1 kan tolkas som “falskt” och “sant”, varvid + motsvarar “eller” (OR) och \cdot motsvarar “och” (AND). Komplement, \bar{x} , motsvarar “icke” (NOT).

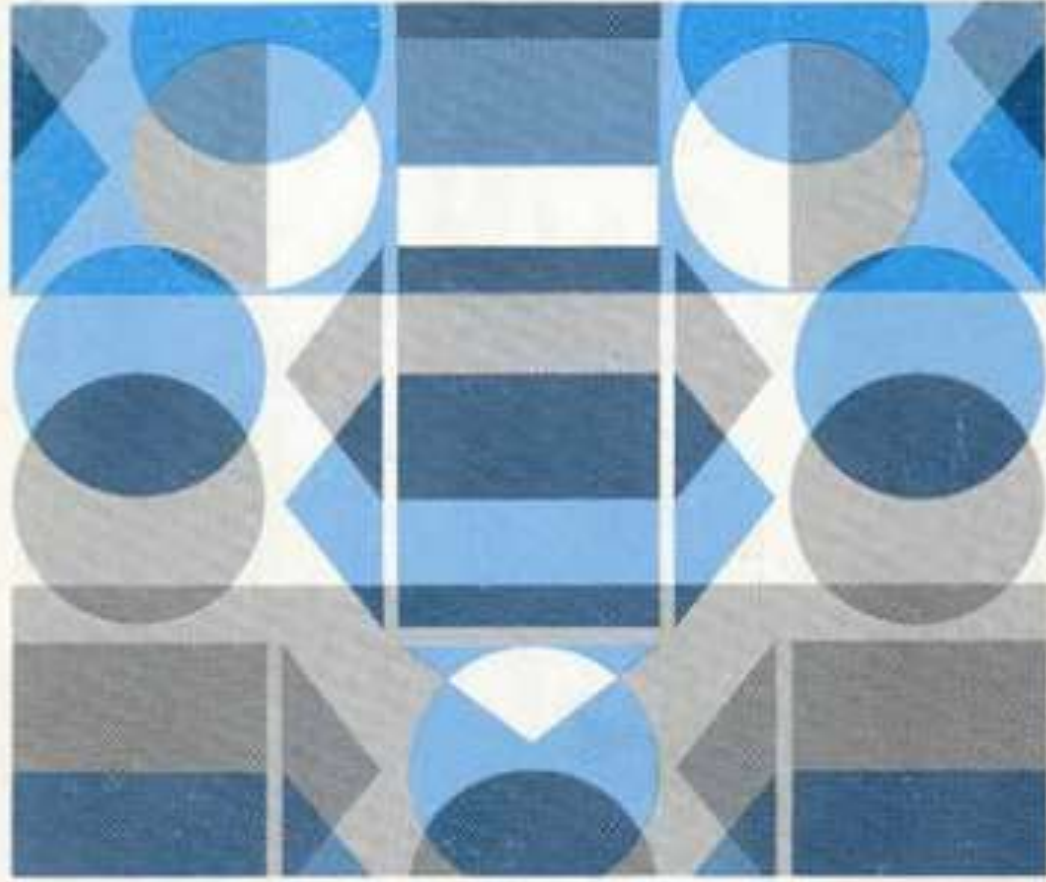
Shannon började under andra världskriget att använda termen **bit** – en förkortning för **binary digit** – som informativ måttenhet.

I Shannons tappning blev en *bit* till en enhet för den information som ett utfall av en slumpmässig händelse genererade: "**a unit for measuring information**".



ILLINI BOOKS  IB-13/\$.95

67
1084



THE MATHEMATICAL THEORY OF COMMUNICATION

by Claude E. Shannon and Warren Weaver

34

The Mathematical Theory of Communication

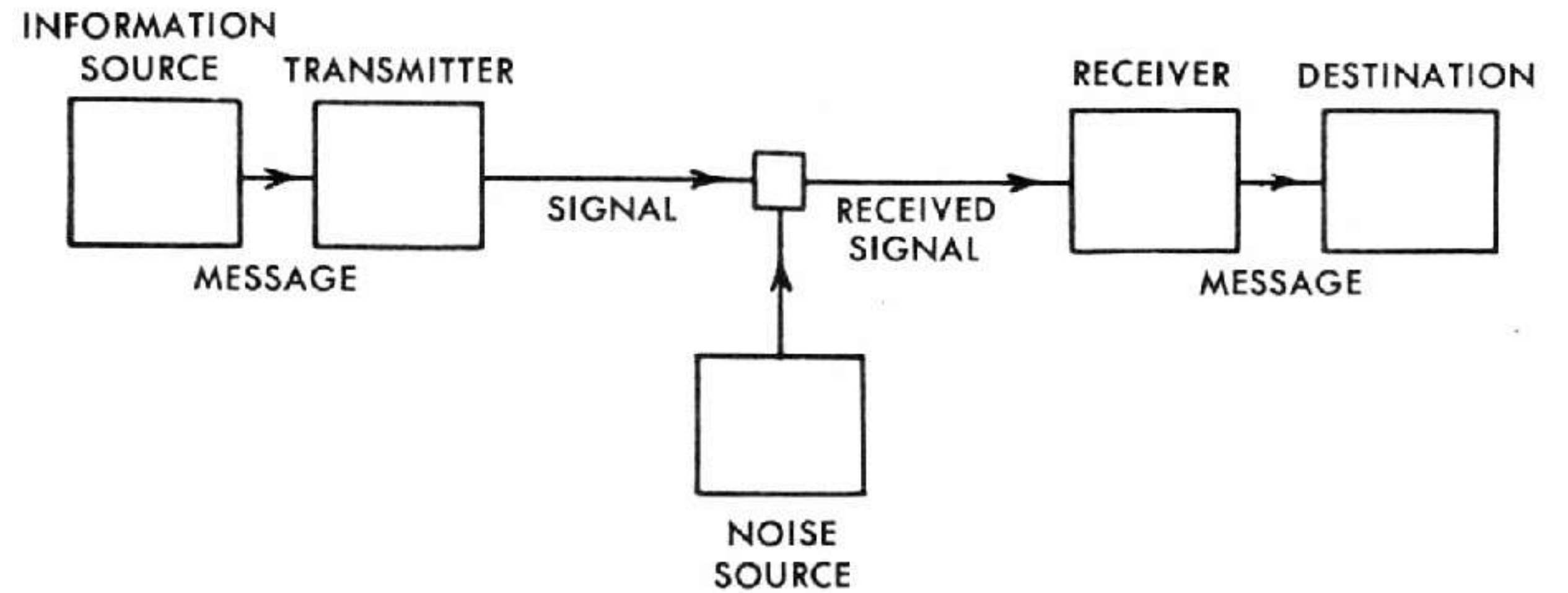
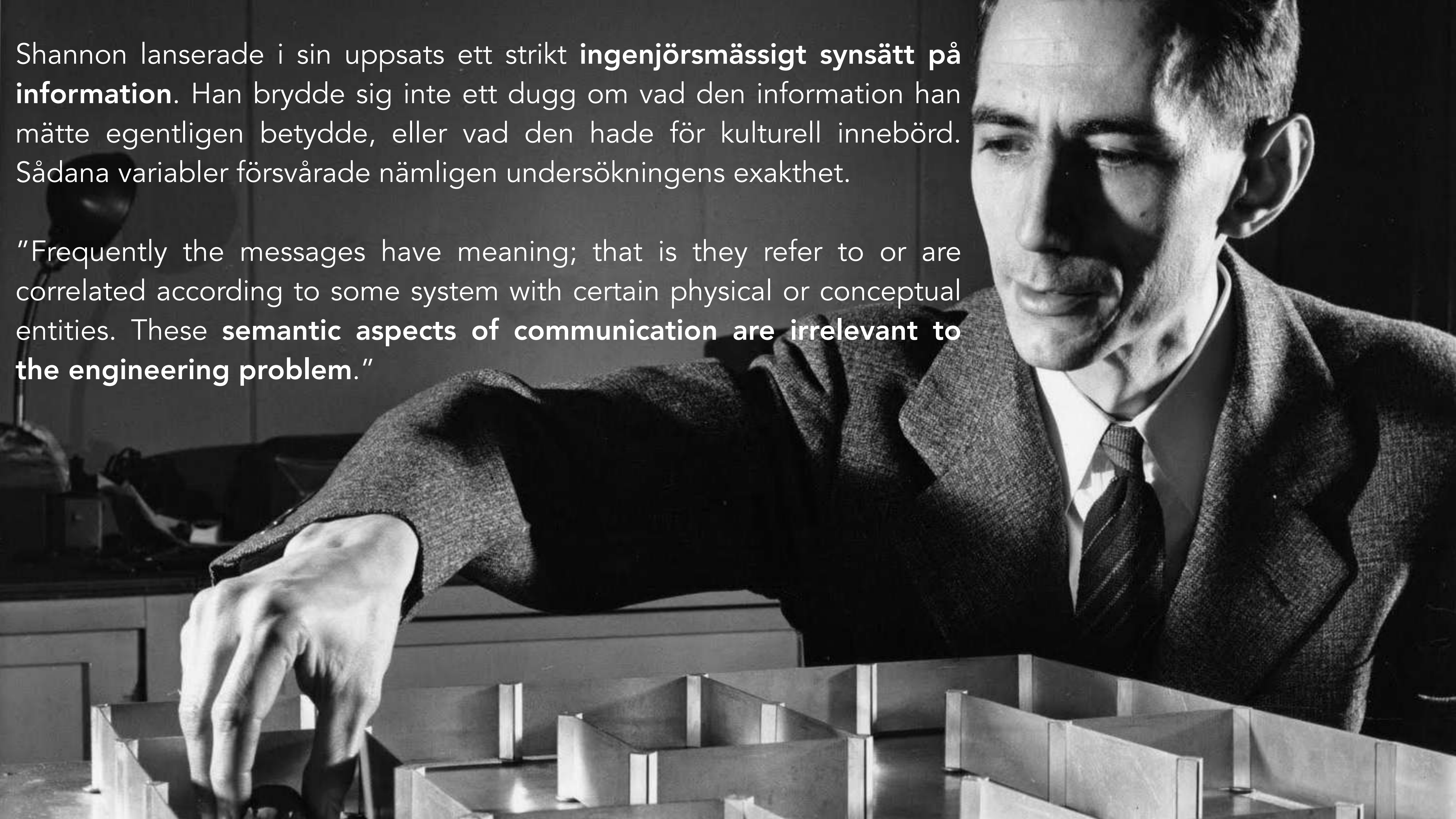
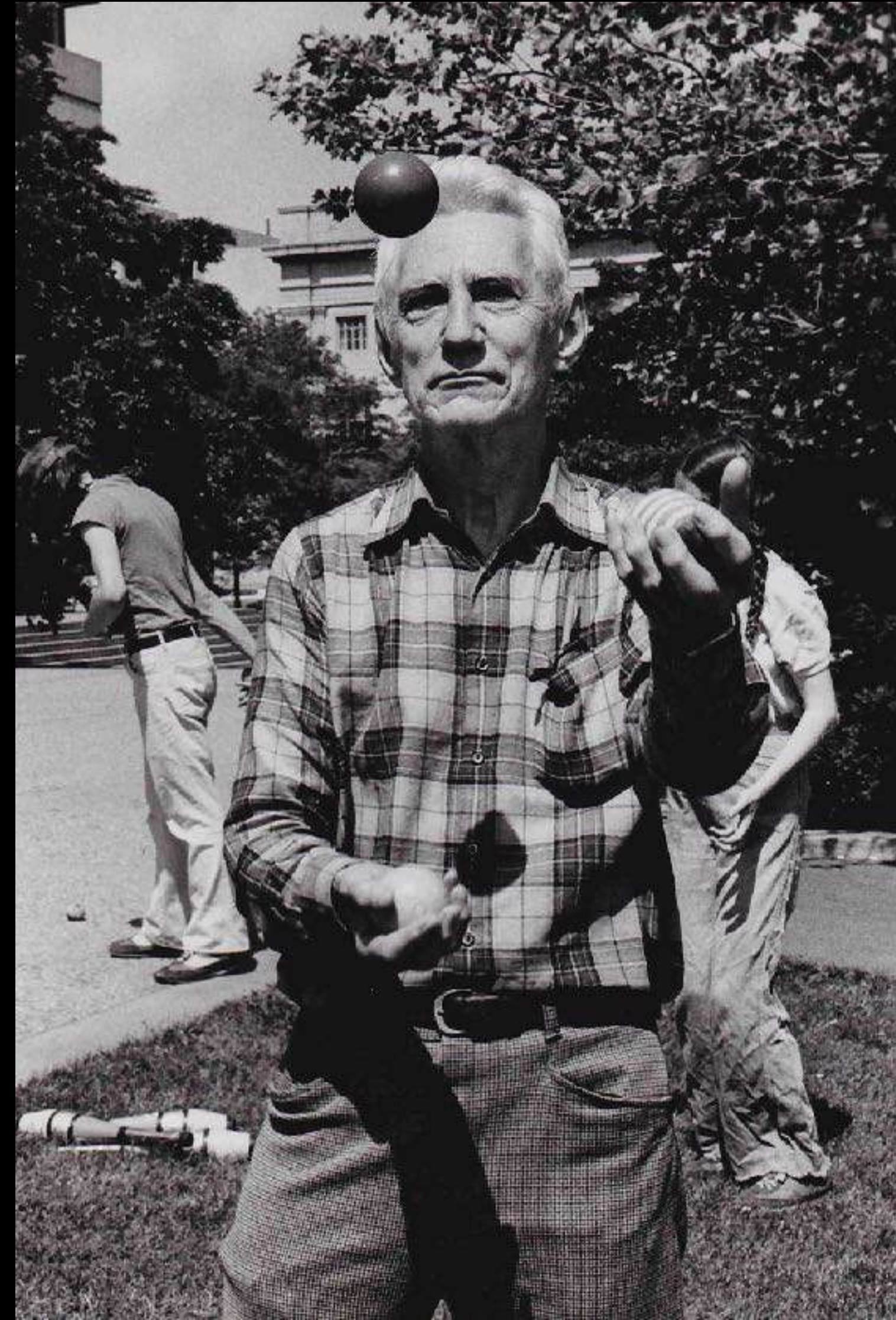
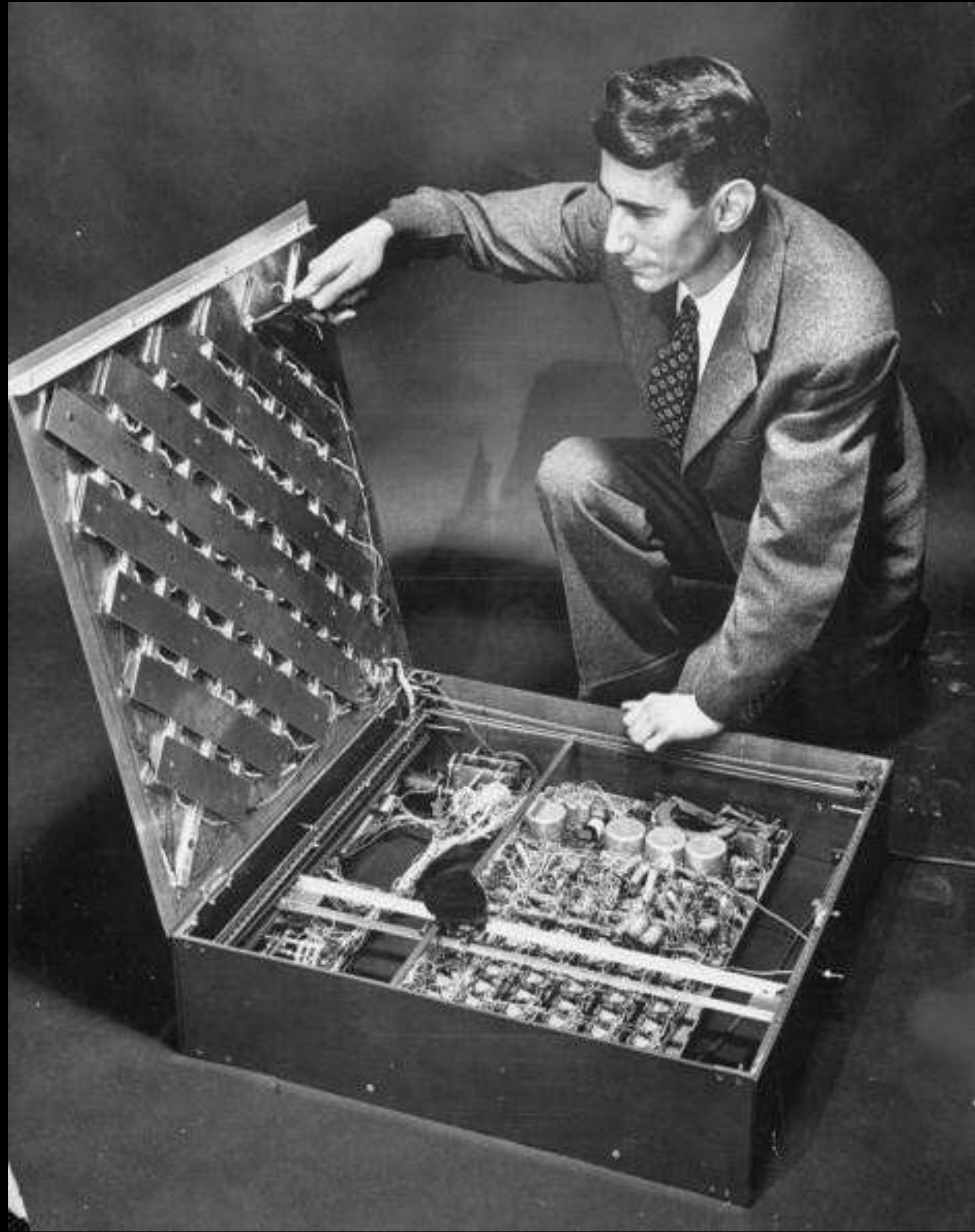


Fig. 1. — Schematic diagram of a general communication system.



Shannon lanserade i sin uppsats ett strikt **ingenjörsmässigt synsätt på information**. Han brydde sig inte ett dugg om vad den information han mätte egentligen betydde, eller vad den hade för kulturell innebörd. Sådana variabler försvårade nämligen undersökningens exakthet.

“Frequently the messages have meaning; that is they refer to or are correlated according to some system with certain physical or conceptual entities. These **semantic aspects of communication are irrelevant to the engineering problem.**”





NATIONAL BESTSELLER

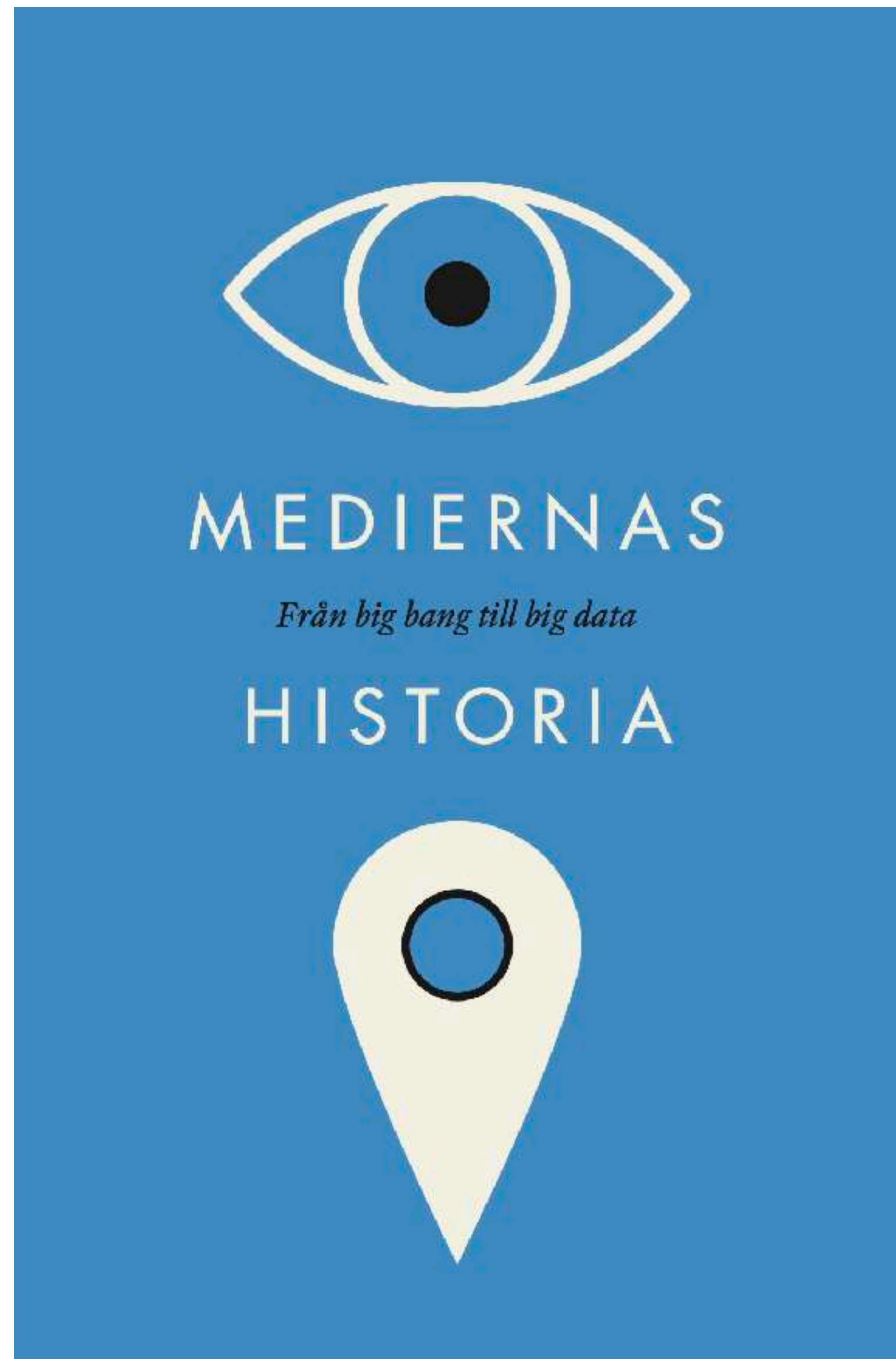
JAMES GLEICK

BESTSELLING AUTHOR OF *CHAOS*

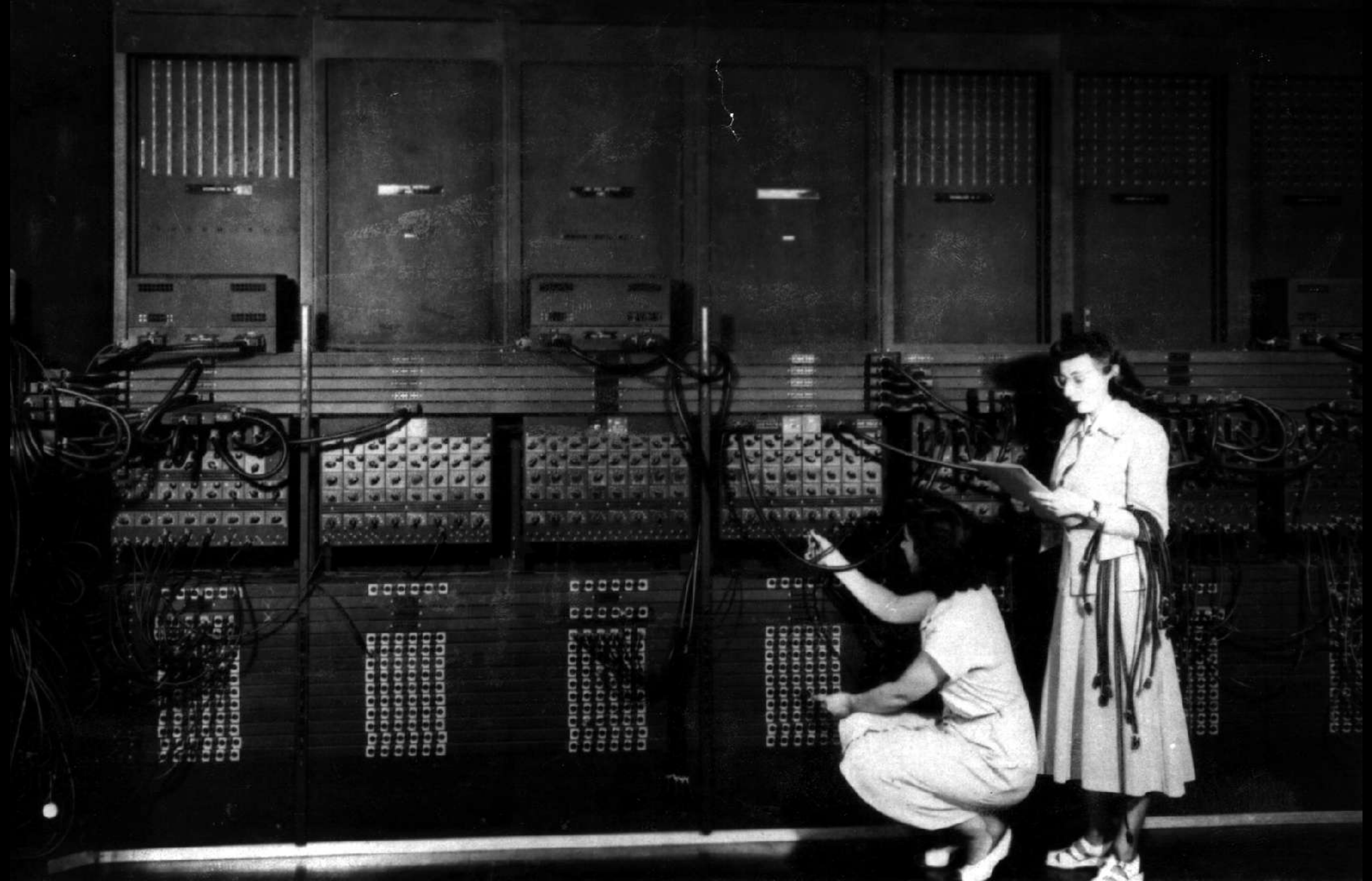
THE INFORMATION

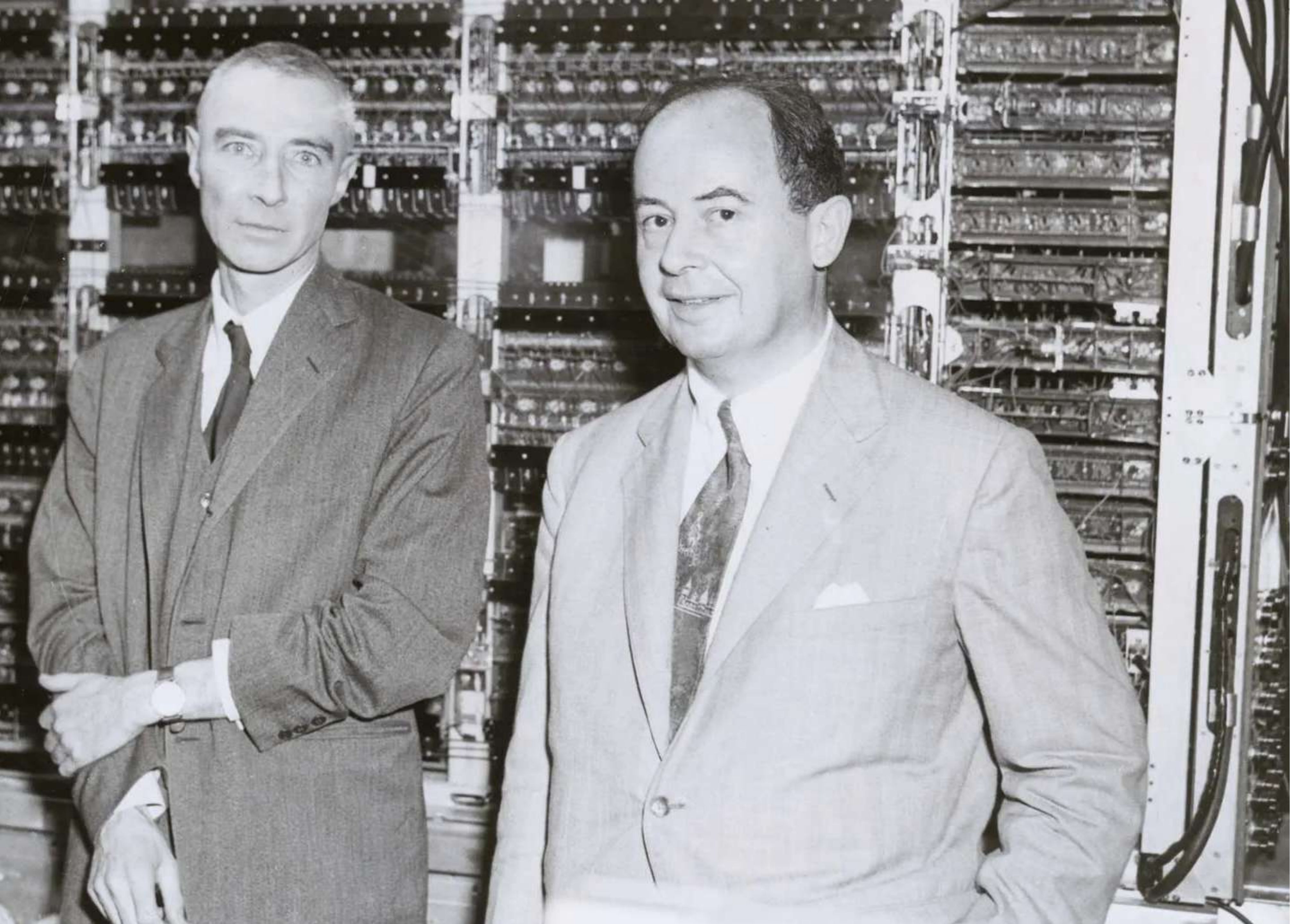
A HISTORY, A THEORY, A FLOOD

"AMBITIOUS, ILLUMINATING AND SEXILY THEORETICAL."
— THE NEW YORK TIMES



Digitaliseringen och datoriseringen förflutna är en mediehistoria med många olika utvecklingslinjer som inbegriper både maskiner, tekniker, publikerna och skiftande användningsområden.



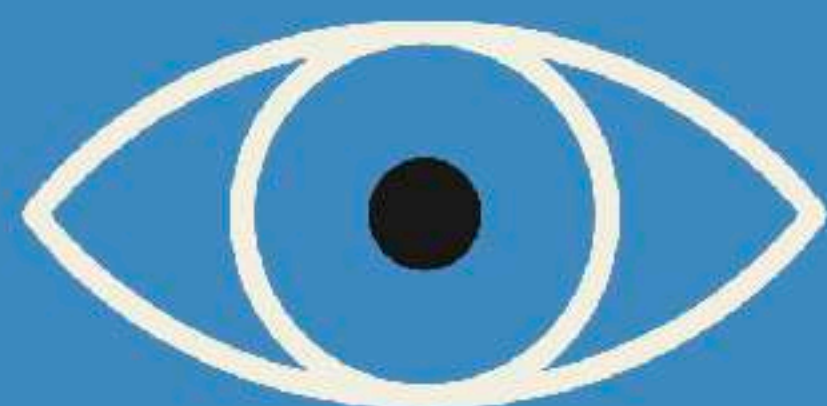




John von Neumann

Utvecklandet av så kallad **von-Neumann-arkitektur** i form av en modell för hur en dator praktiskt fungerar – till skillnad från Turings hypotetiska maskin – som under nästan ett halvt sekel utgjorde grunden för all datarkitektur.

Datorn skulle för det första vara **programmeringsbar**, inte hårdkodad som tidigare via fysiska kopplingar och reläer. För det andra skulle **data och program båda lagras i datorns minne** – för att kunna återanvändas i olika sammanhang för olika uppgifter.



MEDIERNAS

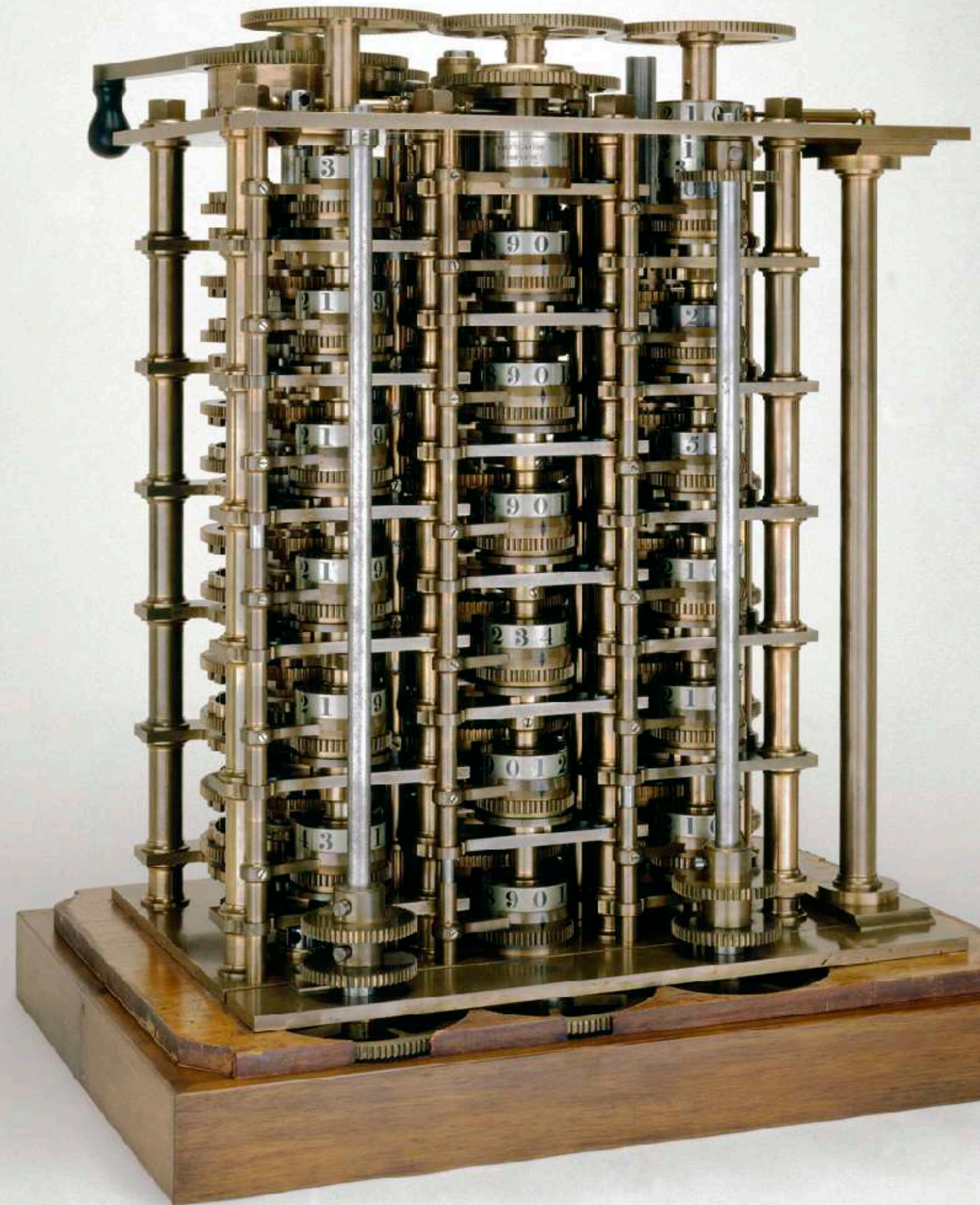
Från big bang till big data

HISTORIA



- 125 Tidningen – 1800-talets medium *par excellence*?
- 130 Den moderna pressen
- 142 Elektriska medier
- 155 En ny visuell kultur
- 160 Audiovisuella medier – om det förflutna
- 161 Massans medier
- 169 Massmedier som industri
- 183 Massmedier som politik under 1900-talet
- 194 Massmedial hårdvara: Exemplet Japan
- 203 Vardagens medier
- 212 Remediering och mobilitet
- 214 Analogt och digitalt
- 219 Beräkningsmaskiner som medier (eller tvärtom)
- 228 Memex, infrastrukturer och nätverk
- 235 Personatorernas genomslag
- 241 World Wide Web
- 246 Datoriseringens samhälleliga betydelse
- 251 Mobila apparater – sociala och strömmande medier
- 257 Det digitalt mediespecifika och *big data*

- 265 EFTERORD





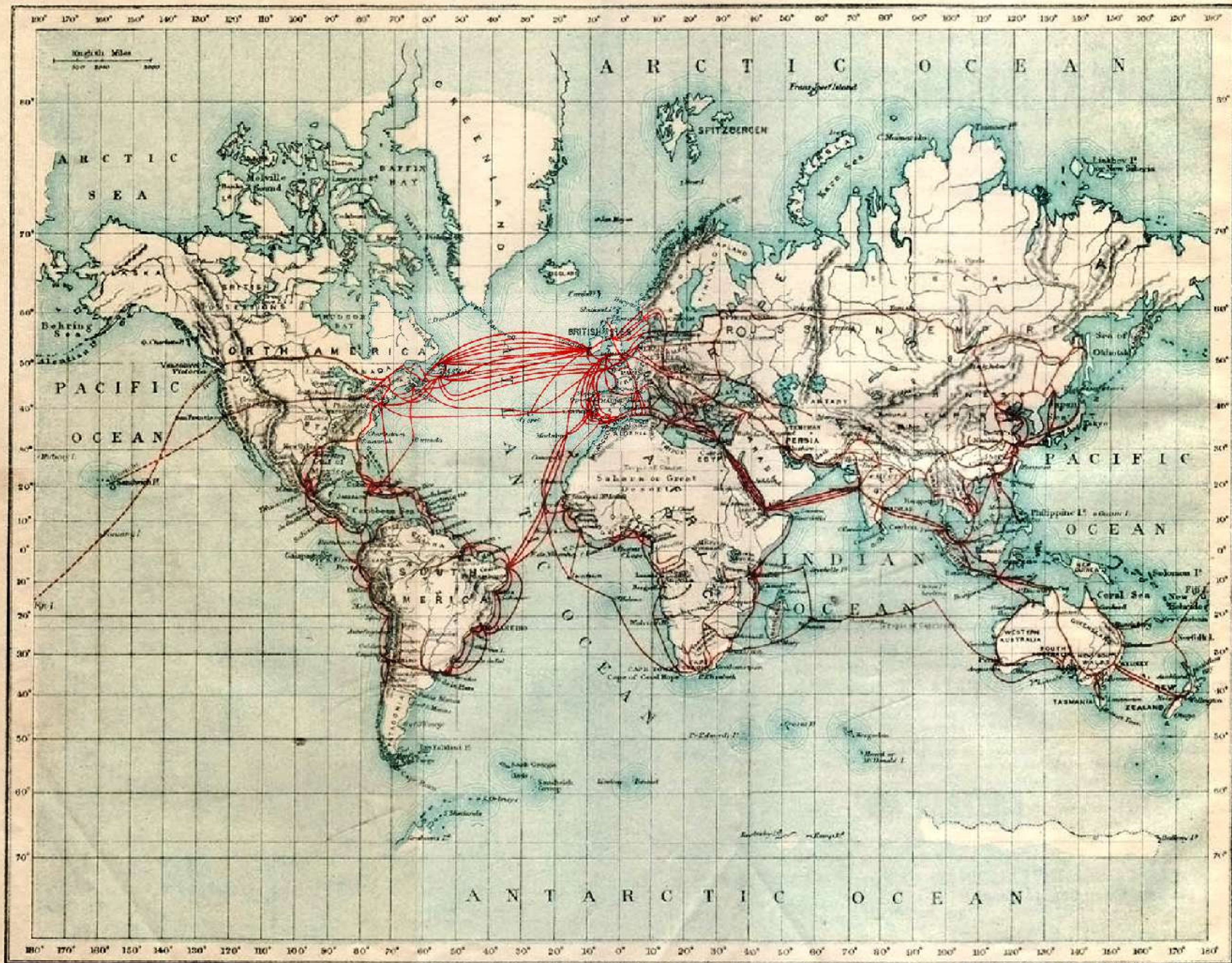
LITH. & PUBL'D. BY KIMMEL & FORESTER.

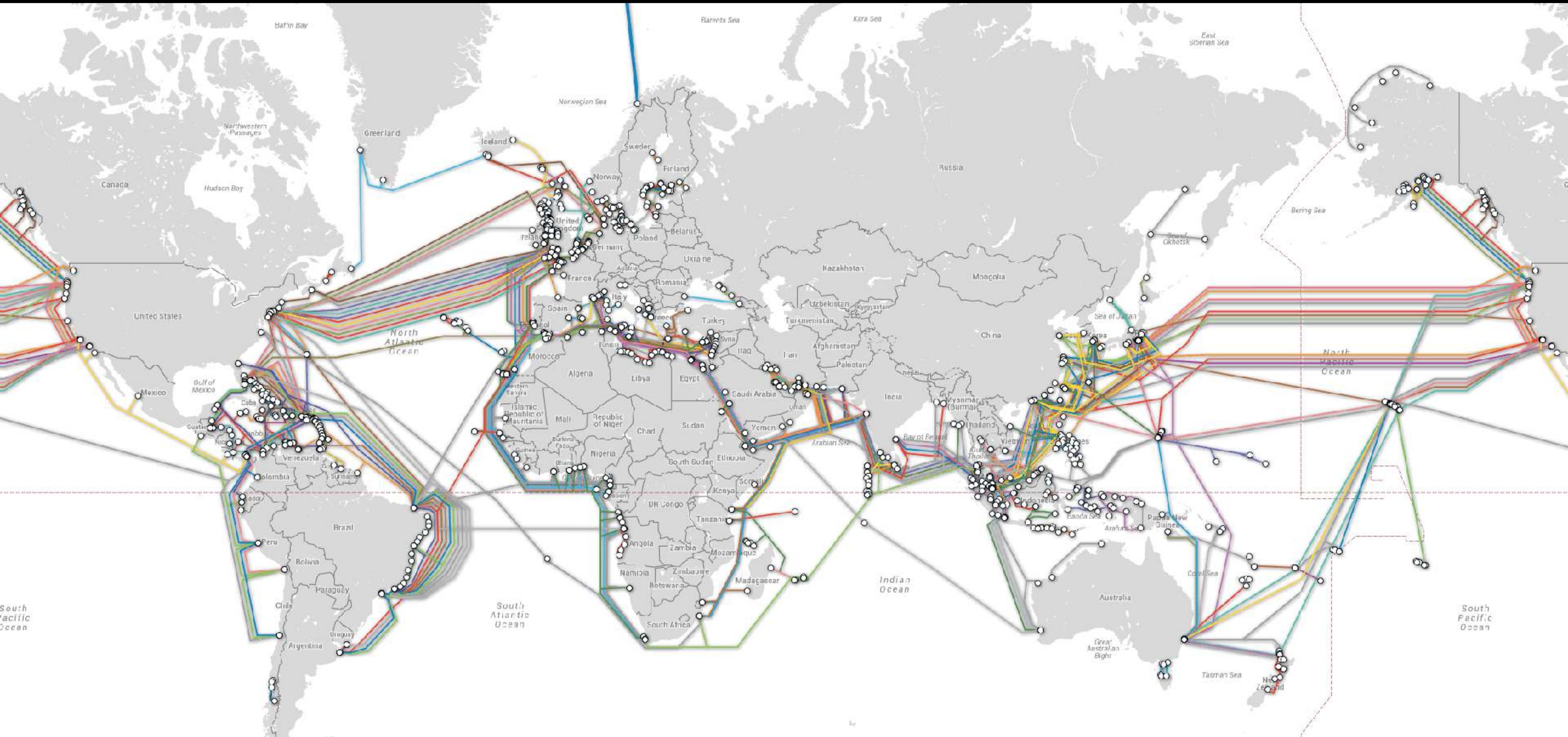
364 & 256 CANAL ST. N.Y.

THE ARRIVAL OF THE ATLANTIC CABLE, IN NEW FOUNDLAND.

July 27th 1866.

EASTERN TELEGRAPH CO'S SYSTEM AND ITS GENERAL CONNECTIONS.





Analog & digital



MEDIERNAS

Från big bang till big data

HISTORIA



Att det binära talsystemets 1 och 0 utgör grundval för både datorer och digitala medier känner de flesta till. Detta talsystem utnyttjar endast två siffror, vanligen 0 och 1, med vilken alla andra siffror kan uttryckas (siffran 9 är exempelvis lika med 1 0 0 1). Binär talrepresentation har därför kommit till praktisk tillämpning i datorer eftersom digital elektronik kan programmeras i repetitiva och blixtsnabba kommandon för på och av. Om analog elektronik arbetar med kontinuerliga signaler, använder digital elektronik istället så kallade diskreta spänningsnivåer i binär form, det vill säga tydligt separerade värden i form av 1 och 0. Sådana värden kallas diskreta eftersom de är strikt åtskilda från varandra. Information i analog form har alltid en sorts mellanlägen – som det varierande djupet i ett inristat spår på en fonografrulle – medan digital information sparas som hela (separerade) variabler med bestämd noggrannhet.

TELEGRAFEN

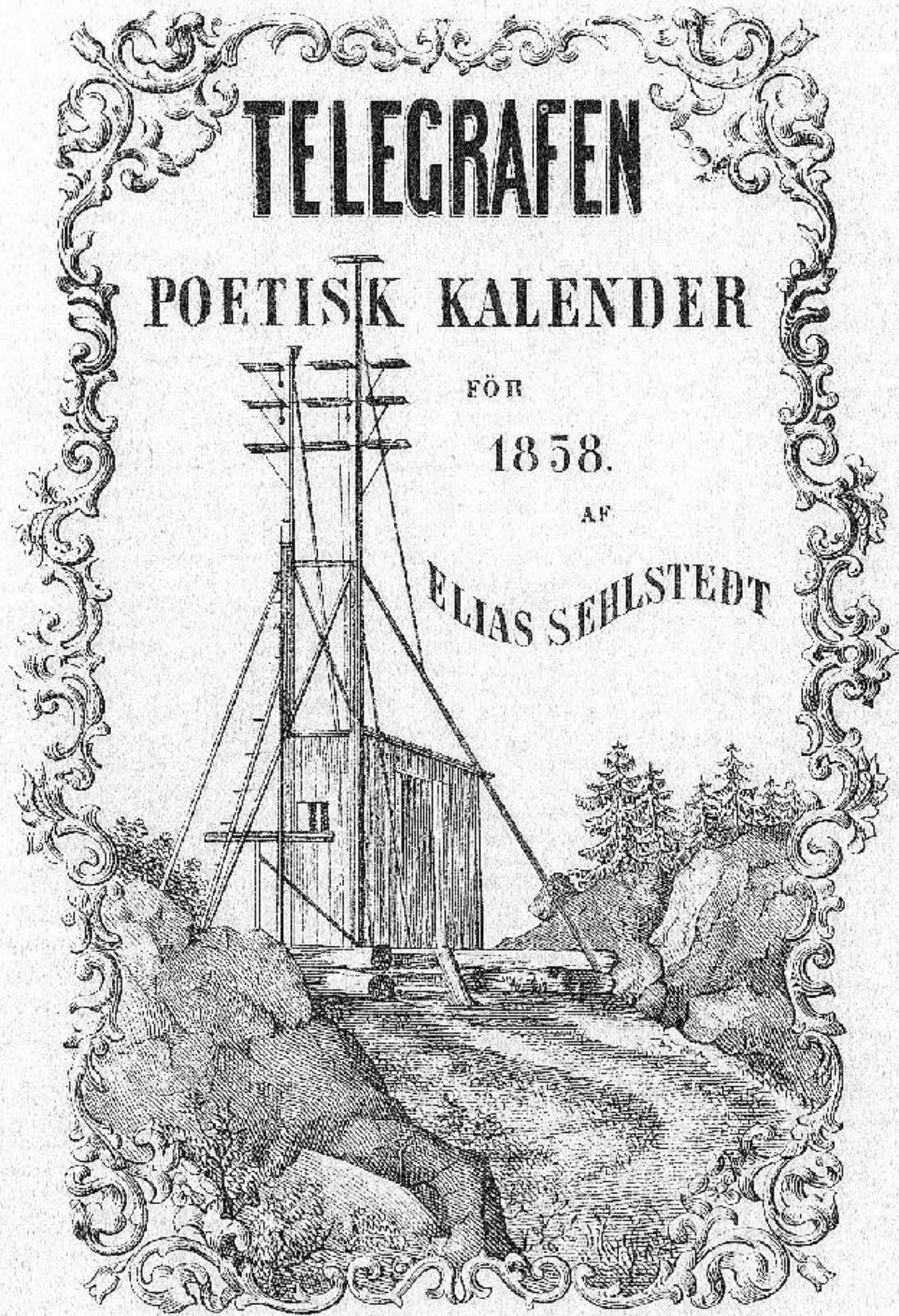
POETISK KALENDER

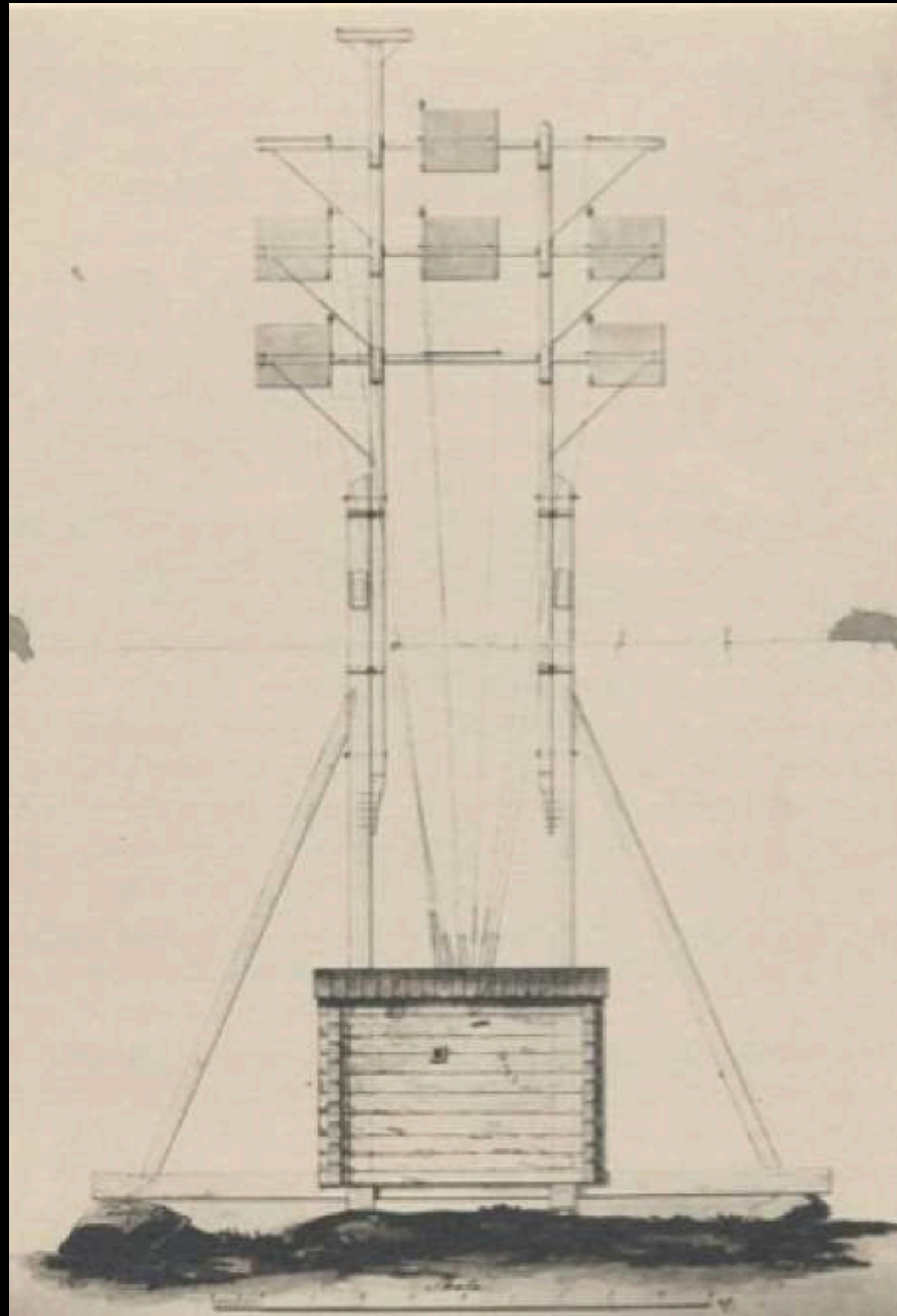
FÖR

1858.

AF

ELIAS SEHLSTEDT

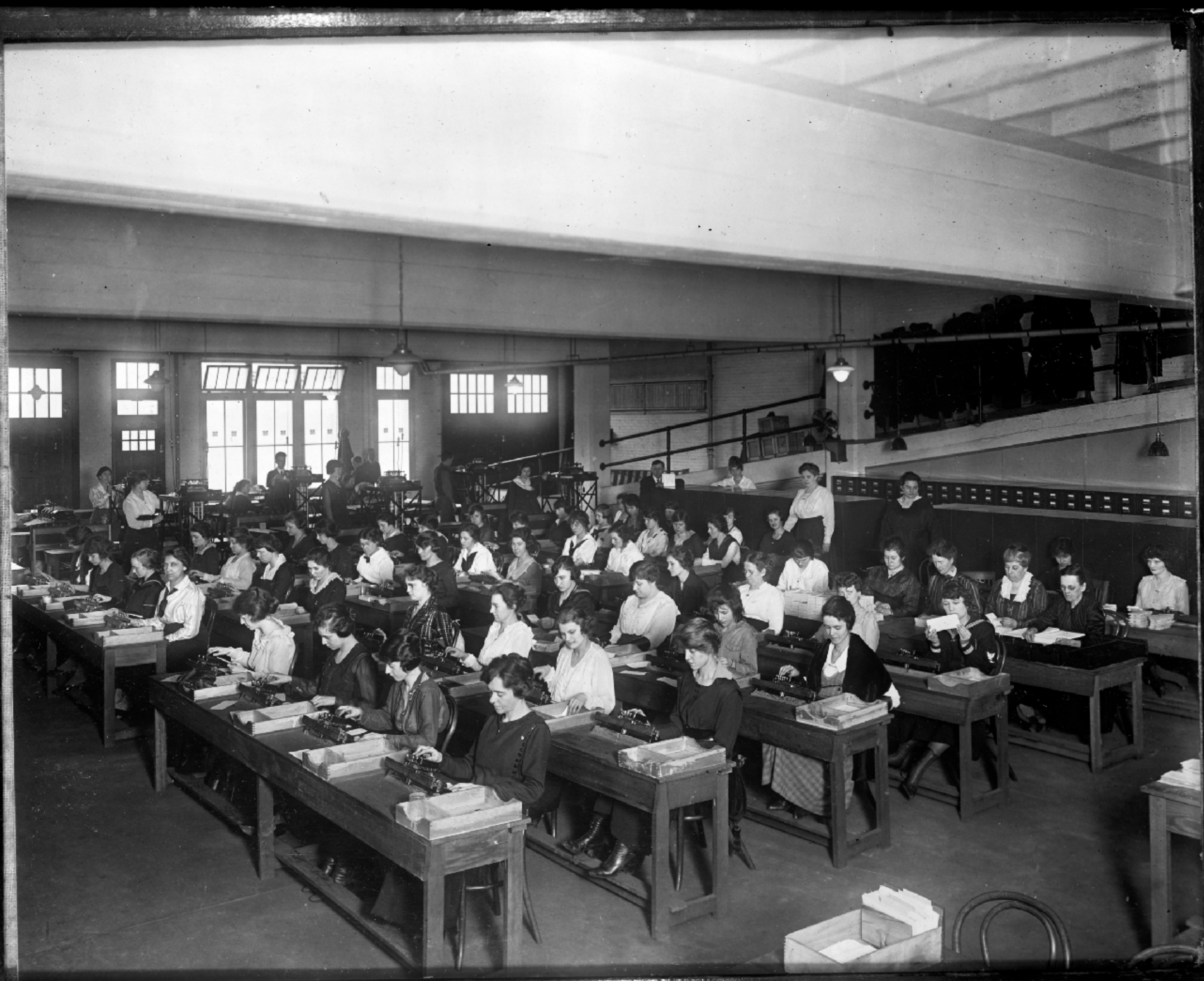




Den optiska telegrafen var inte bara digital utan även binär – det bestod av luckor som antingen var öppna (noll) eller stängda (ett). Med hjälp av en kod kunde sedan de mottagna sifferkombinationerna tolkas.

Hålkortets historia – det vill säga, en styv perforerad kartongbit använd som datamedium – har sin utgångspunkt i den amerikanske ingenjören Herman Hollerith. Genom att lagra information på kodade, hålslagna papperskort, hade han på 1880-talet börjat med att konstruera så kallade hålkortsmaskiner, vilka bland annat kom till praktisk användning i 1890 års amerikanska folkräkning.

KG 91219 Tabulating Machine Co.



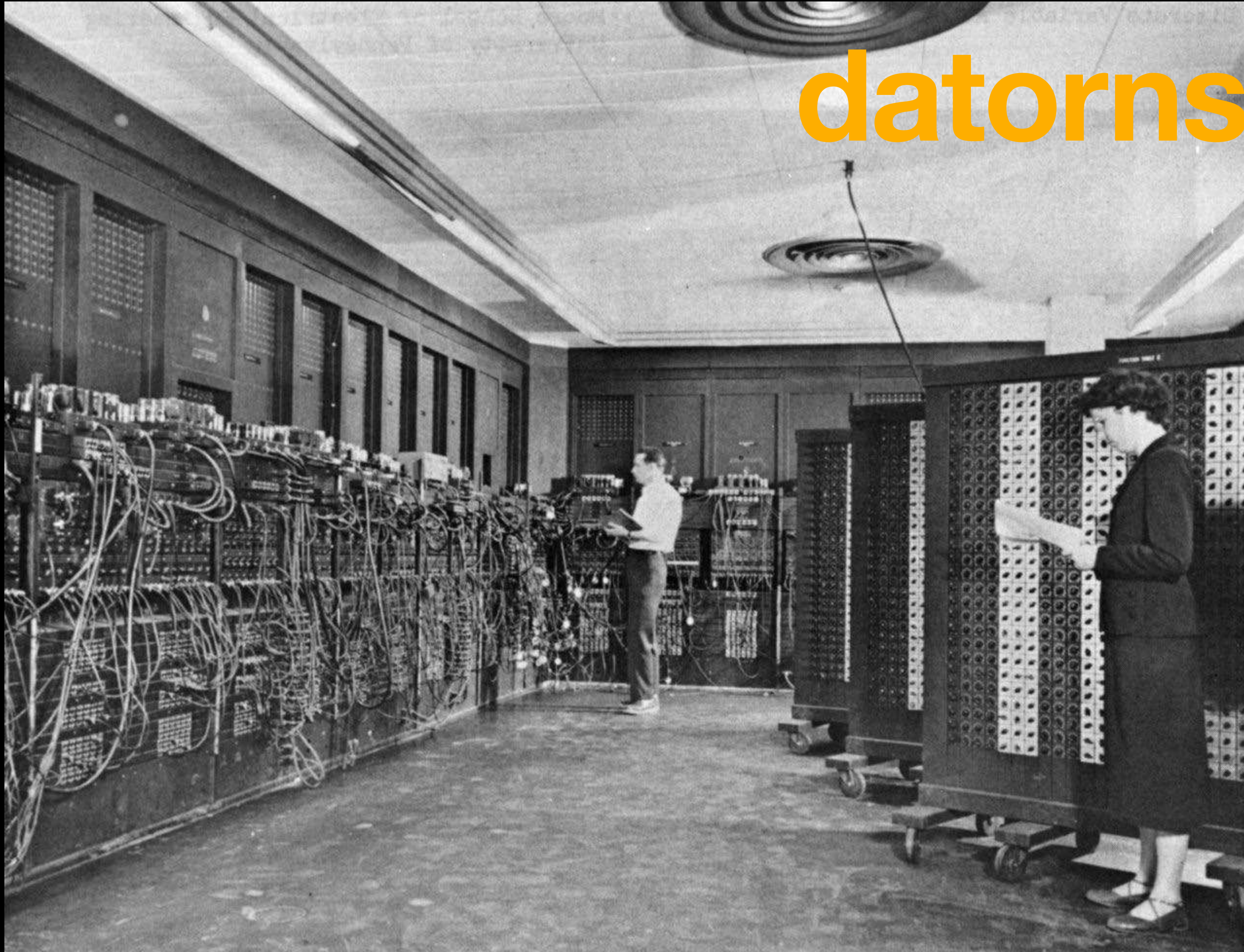
1	1	3	0	2	4	10	On	S	A	C	E	a	c	o	g	EB	SB	Ch	Sy	U	Sh	Hk	Br	Rm
2	2	4	1	3	E	15	Off	IS	B	D	F	b	d	f	h	Sy	X	Fp	Cn	R	X	Al	Cg	Kg
3	0	0	0	0	W	20		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A	1	1	1	1	0	25	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
B	2	2	2	2	5	30	B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
C	3	3	3	3	0	3	C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
D	4	4	4	4	1	4	D	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E	5	5	5	5	2	C	E	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
F	6	6	6	6	A	D	F	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
G	7	7	7	7	B	E	G	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
H	8	8	8	8	a	F	H	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
I	9	9	9	9	b	c	I	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9





**Computer History
Archives Project**

datorns födelse



På ett generellt plan har det funnits tre sätt att beskriva informationssamhällets framväxt, och datorns eller datoriseringens historia.

För det första existerar det en **teknisk och vetenskaplig berättelse** kring vakuumrör, reläer och transistorer – vilken sedermera uppgraderas till att handla mer om mjukvara och algoritmer.

Långt mer populär är **datorns ekonomiska historia**; en berättelse om rikedom och förmögenheter som vinns – och förloras – med försäljning och marknadsföring av datorn och dess programvara som ständig ledstjärna.

Slutligen finns det en mer **visionär datorhistoria** med fokus på innovationer och datalogiskt nytänk, ett slags datorns idéhistoria.

Ted Nelson

COMPUTER LIB

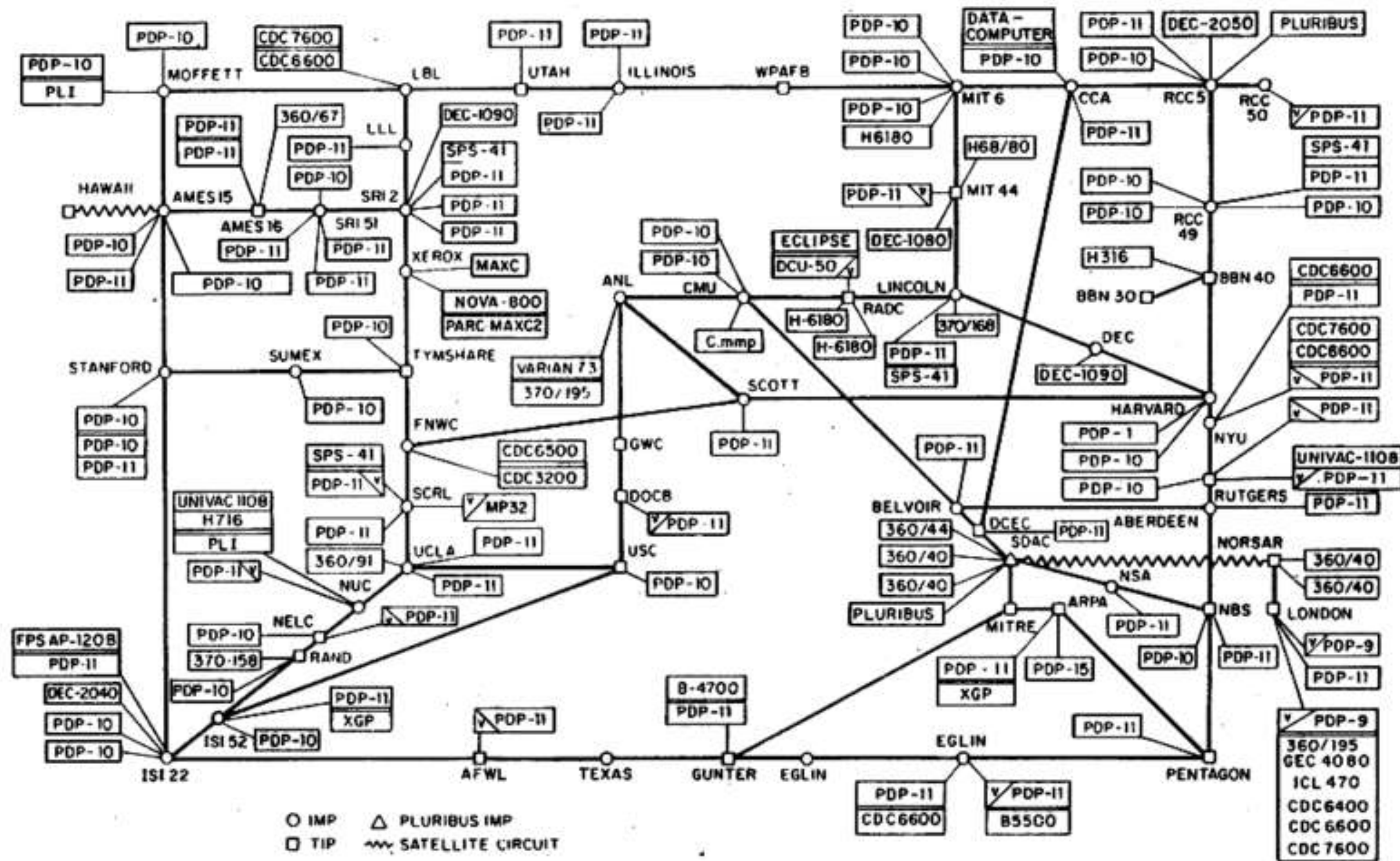
**"You can and must
understand computers NOW"**

Ted Nelson, 1974



datorn & nätverket

ARPANET LOGICAL MAP, MARCH 1977



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



History of the Internet

a film by Melih Bilgil



History of the Internet

 **picolsigns**
5 000 prenumeranter

Prenumerera

 34 195   Dela  Spara 

4,3 mn visningar för 15 år sedan

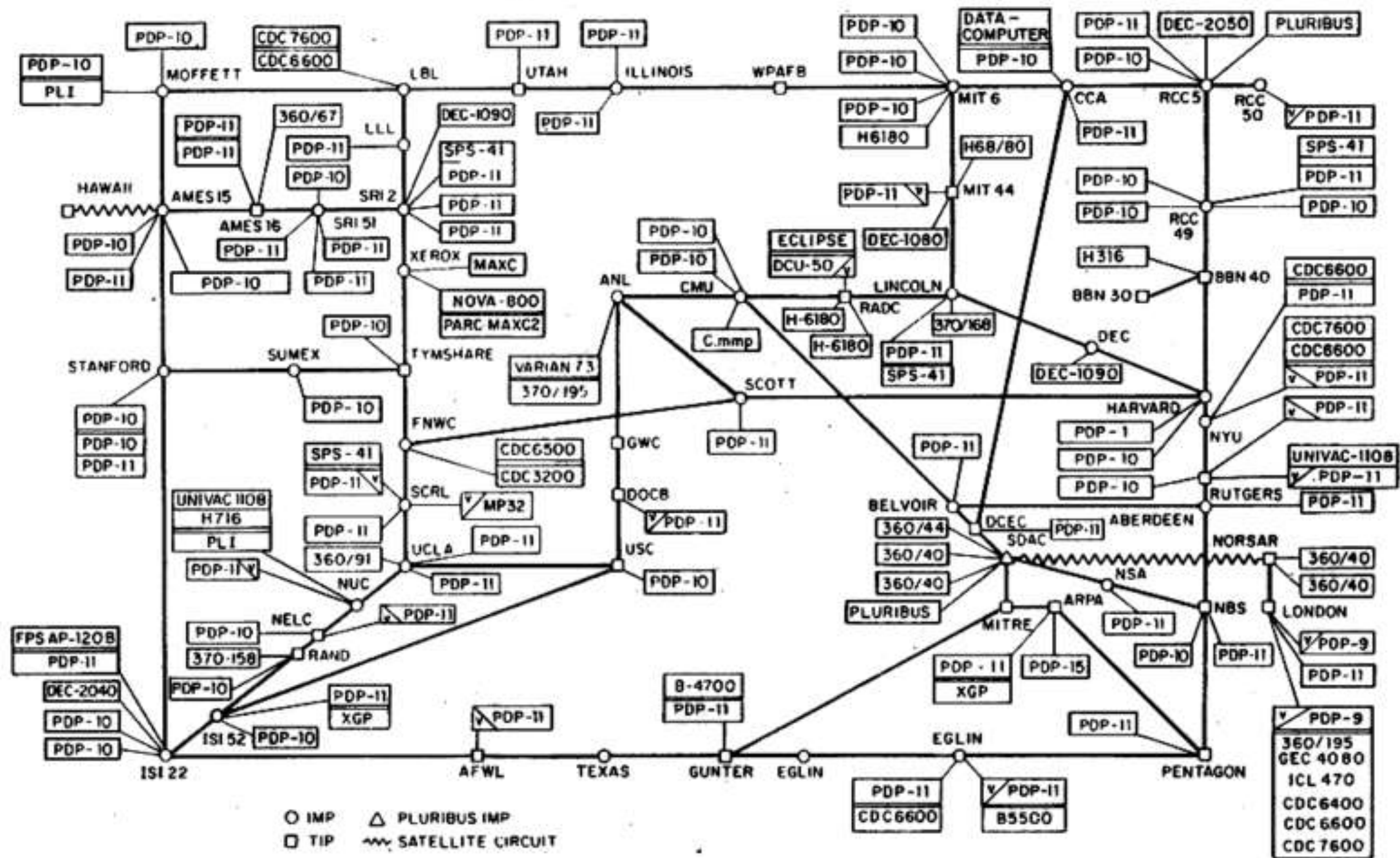
"History of the internet" is an animated documentary explaining the inventions from time-sharing to filesharing, from Arpanet to Internet. The clip was made by Melih Bilgil – <http://www.lonja.de>
The history is told using the PICOL icons, which are available on picol.org. You can get news about this project on blog.picol.org.

...mer

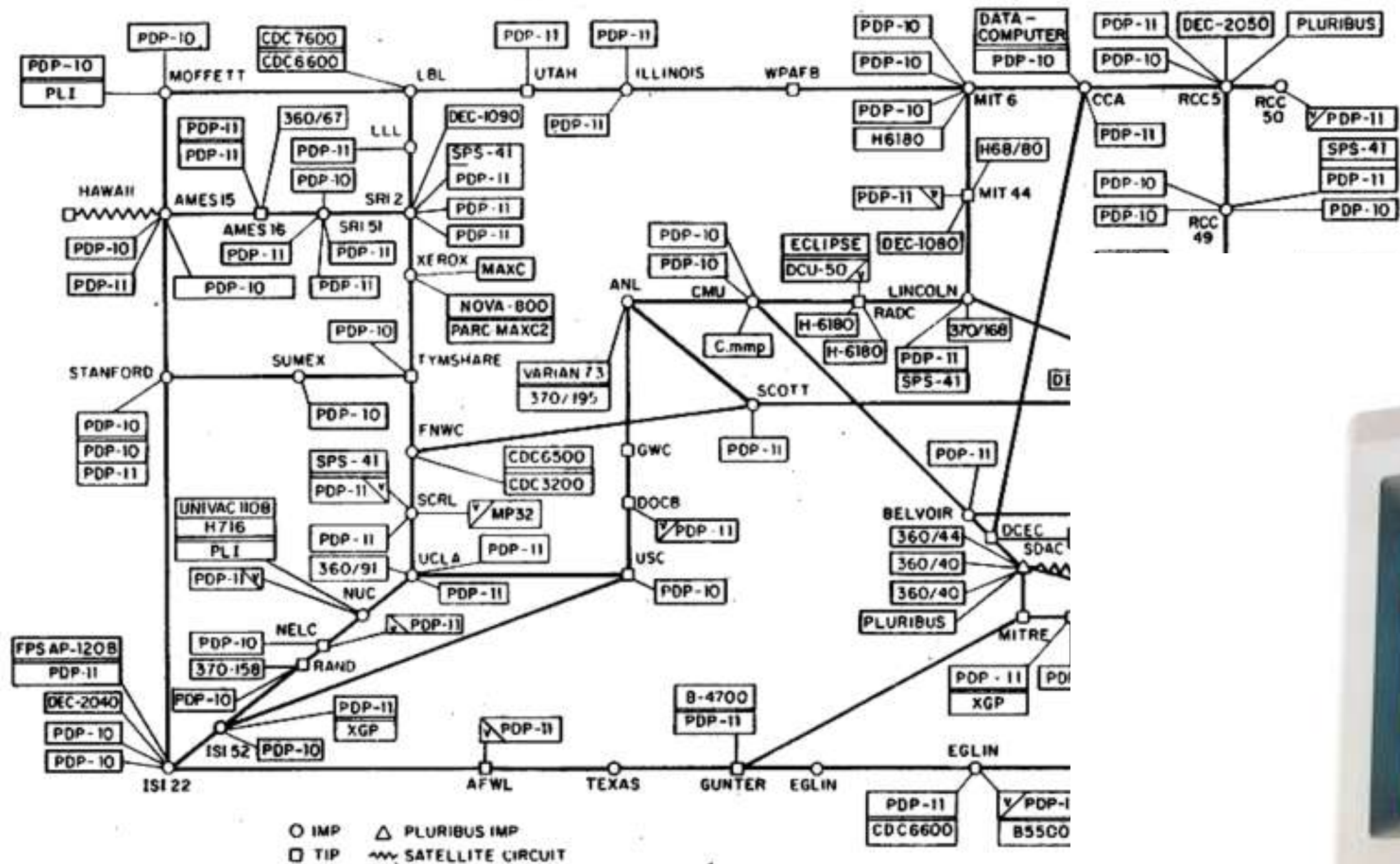
1957



ARPANET LOGICAL MAP, MARCH 1977



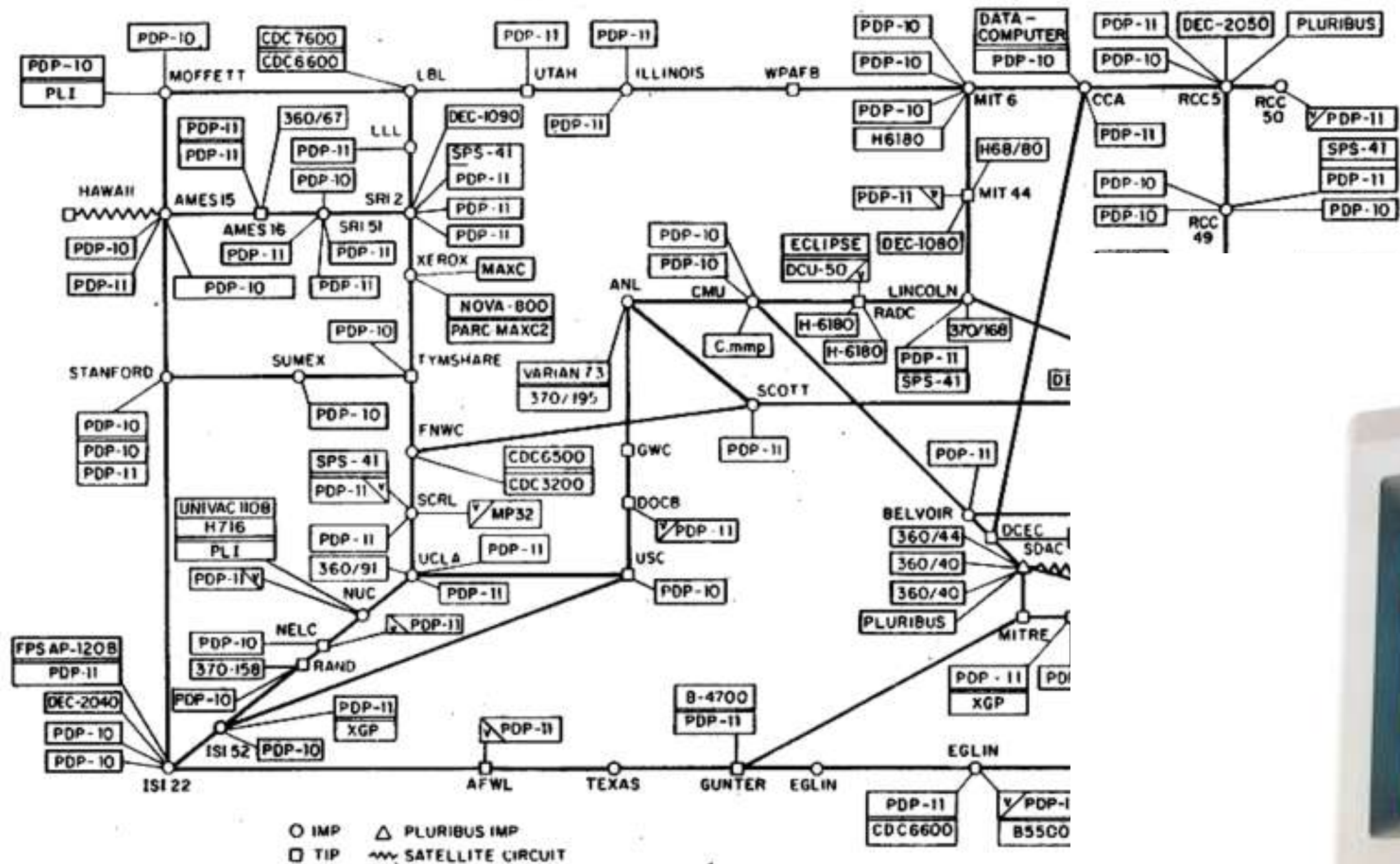
ARPANET LOGICAL MAP, MARCH 1977



(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)



ARPANET LOGICAL MAP, MARCH 1977



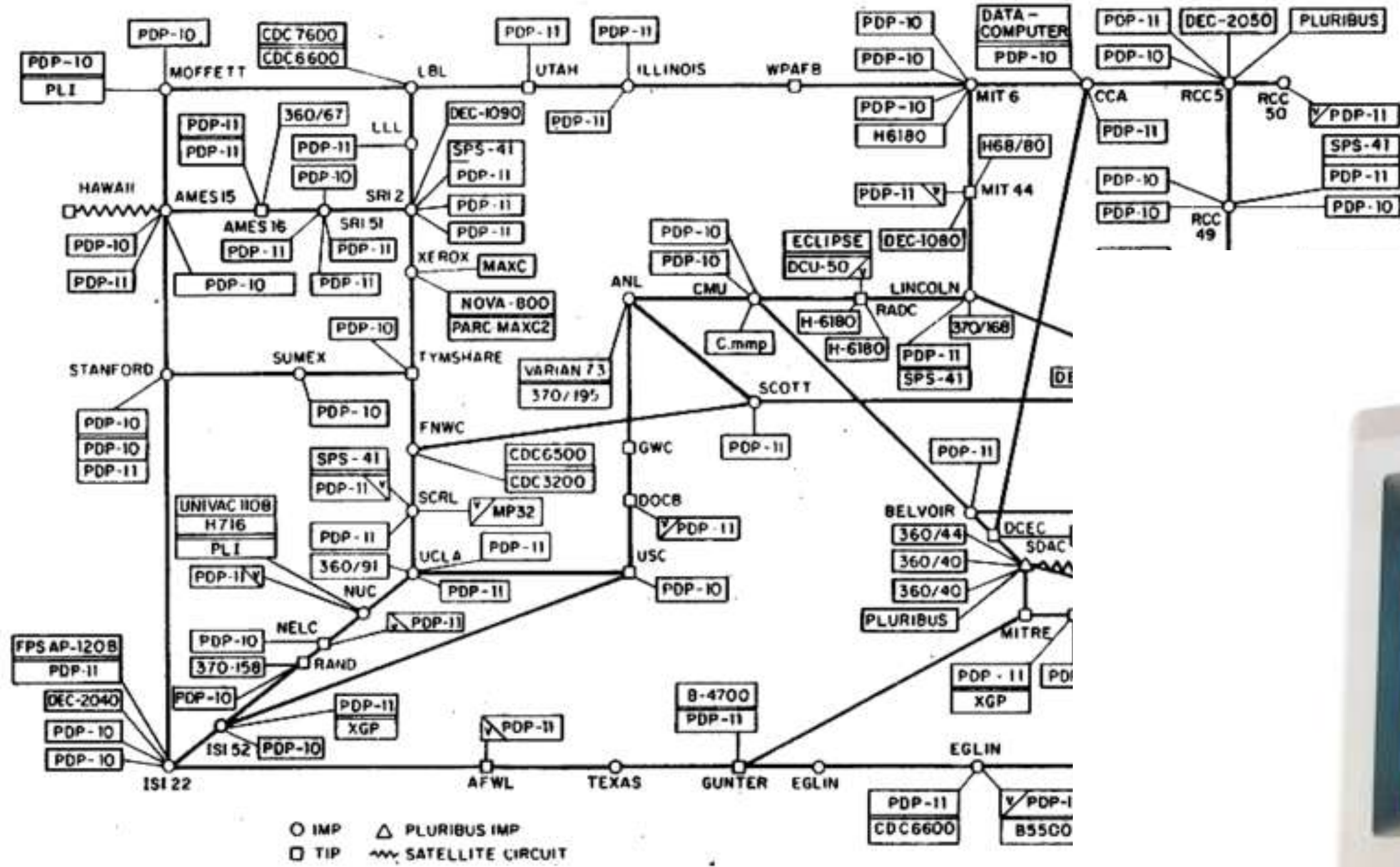
(PLEASE NOTE THAT WHILE THIS MAP SHOWS THE HOST POPULATION OF THE NETWORK ACCORDING TO THE BEST INFORMATION OBTAINABLE, NO CLAIM CAN BE MADE FOR ITS ACCURACY)



MICROSOFT

nätverk, hårdvara & mjukvara

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)



MICROSOFT





Den digitala utvecklingen ses oftast som blixtnabb – samtidigt har datorn varit ett tämligen **trögt medium**, som funnits alltsedan 1940-talet.

A black and white photograph of a vintage computer room. Two men in suits are standing at a console, looking at a large panel of controls and a keyboard. The room is filled with various pieces of early computer hardware, including a clock and a desk with papers. The text is overlaid on the image in a white, sans-serif font.

I ett övergripande mediehistoriskt perspektiv har datorer omprogrammerats från att vara **siffermaskiner som processar data** – till att bli **kreativa verktyg för hur data gestaltas.**



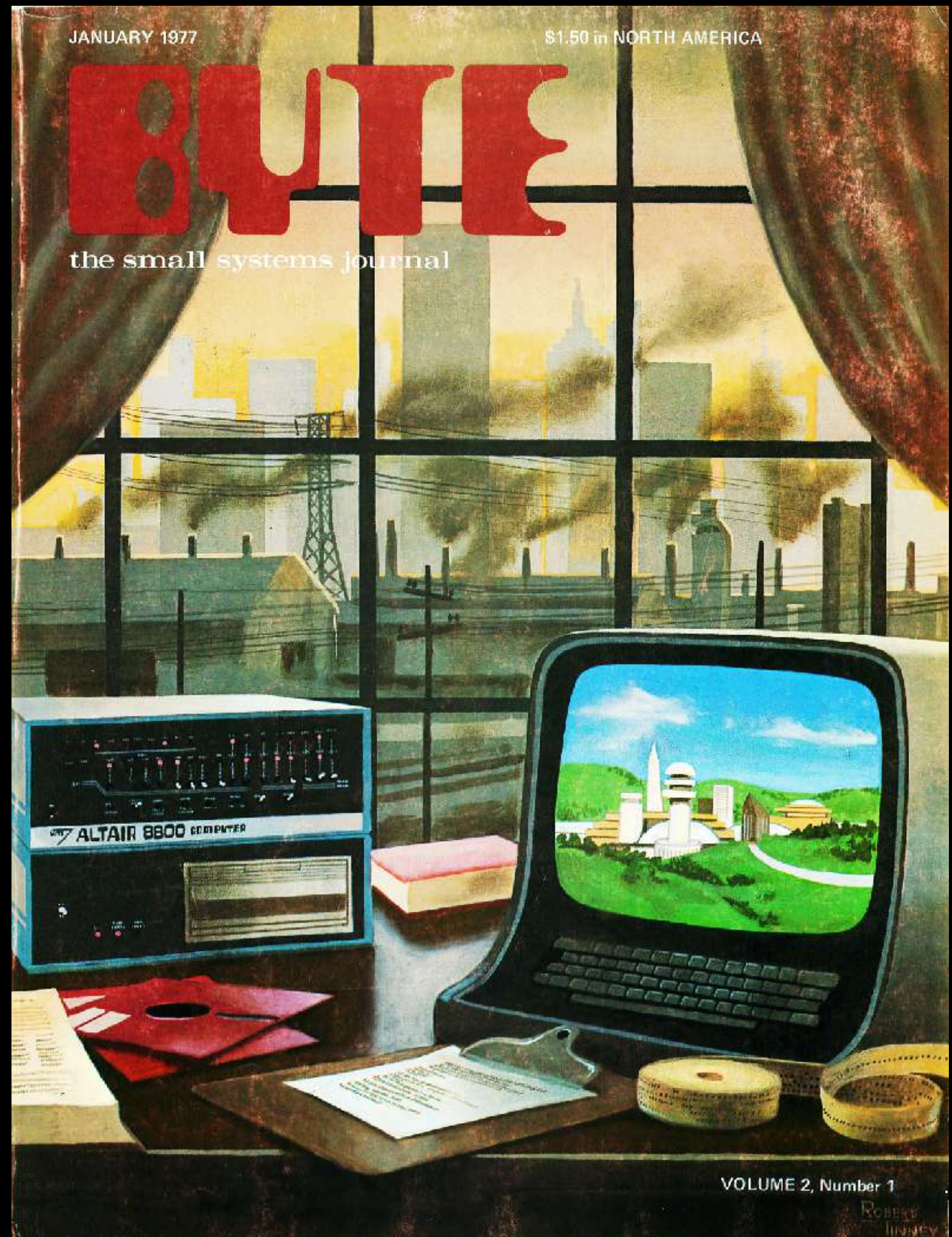
Icke desto mindre har datorn alltid betraktats som ett **framtidsmedium** – vilket också gäller vår samtida diskurs kring *digitalisering*, vilken i regel beskrivs som en **framtidbildande teknik**.

JANUARY 1977

\$1.50 in NORTH AMERICA

BYTE

the small systems journal

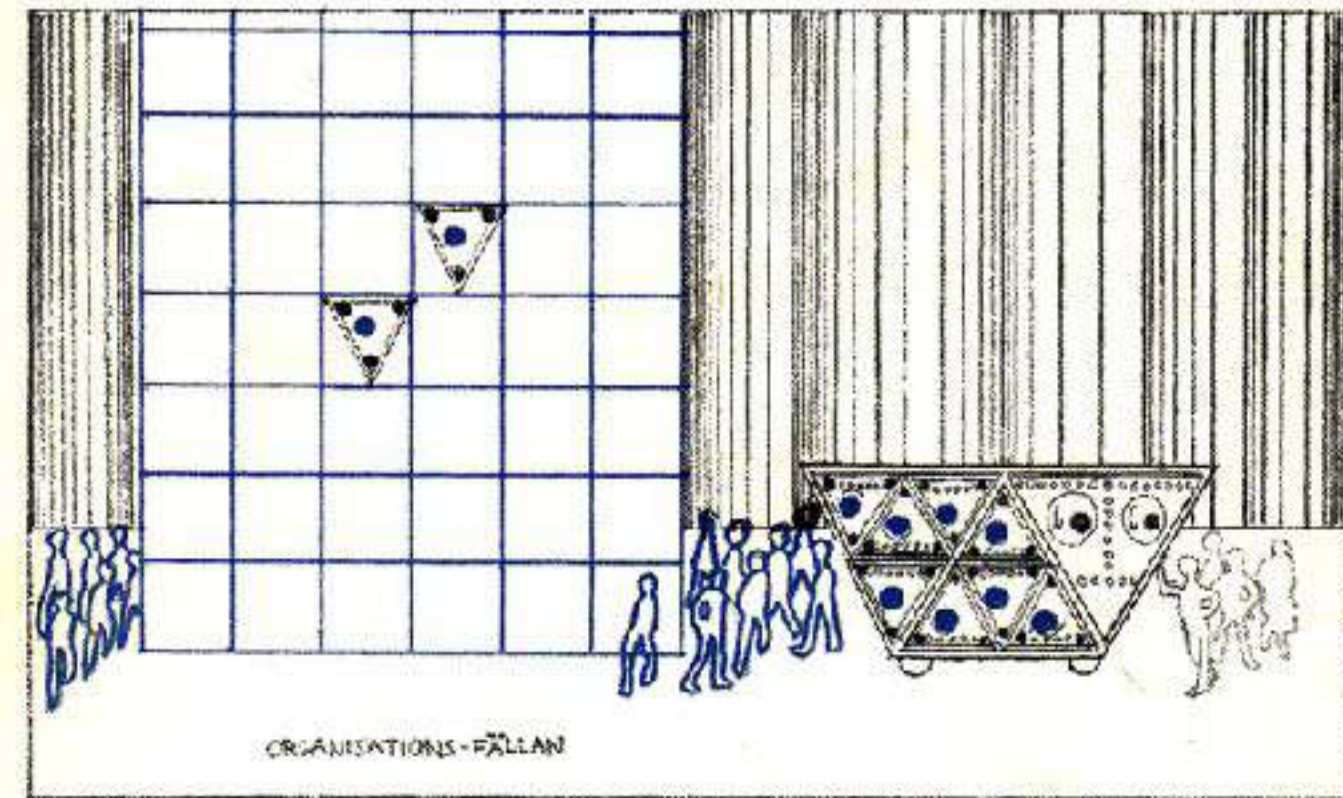


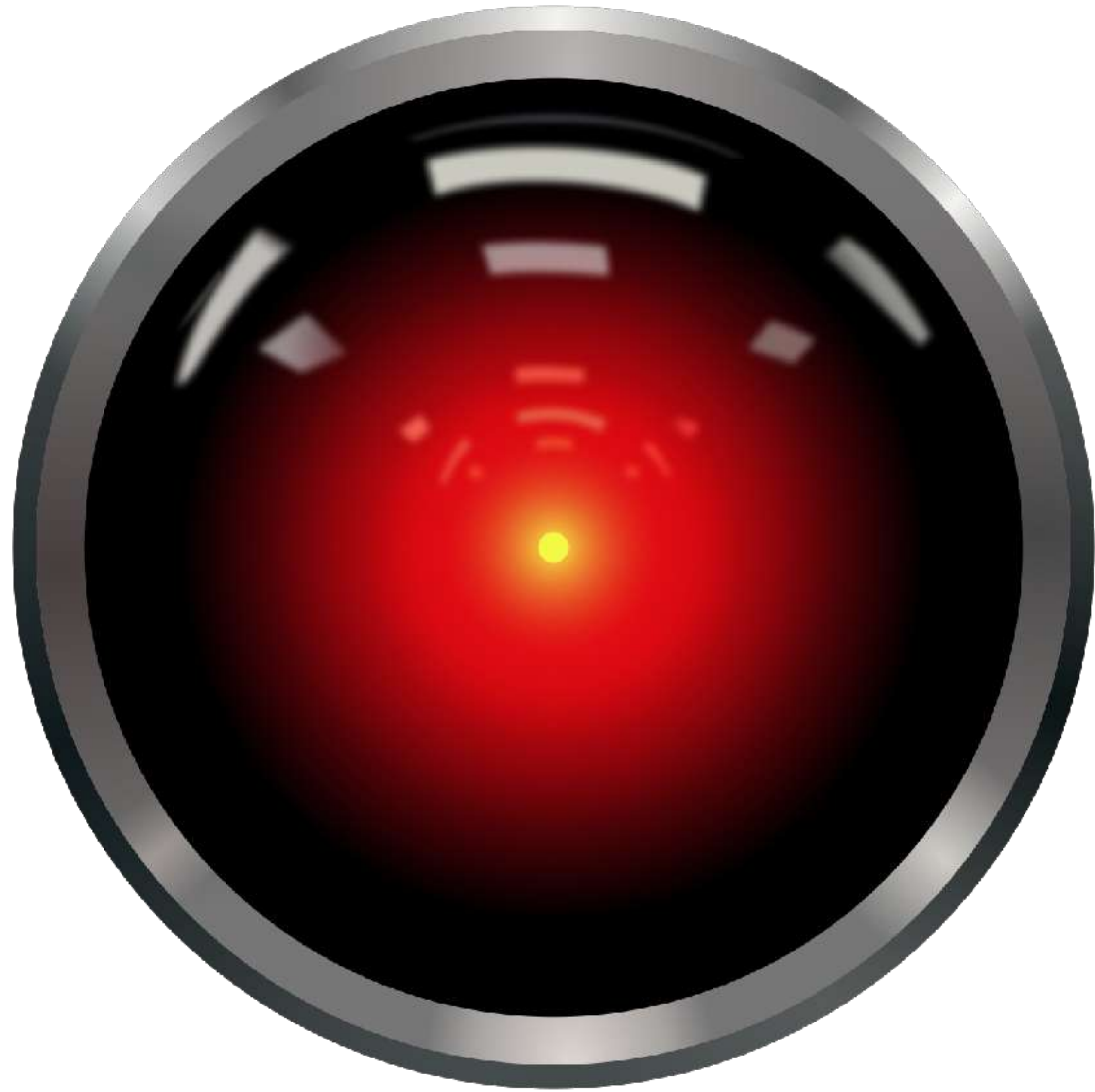
VOLUME 2, Number 1

ROBERT
LIVNEY

Olof Johannesson Sagan om den stora datamaskinen

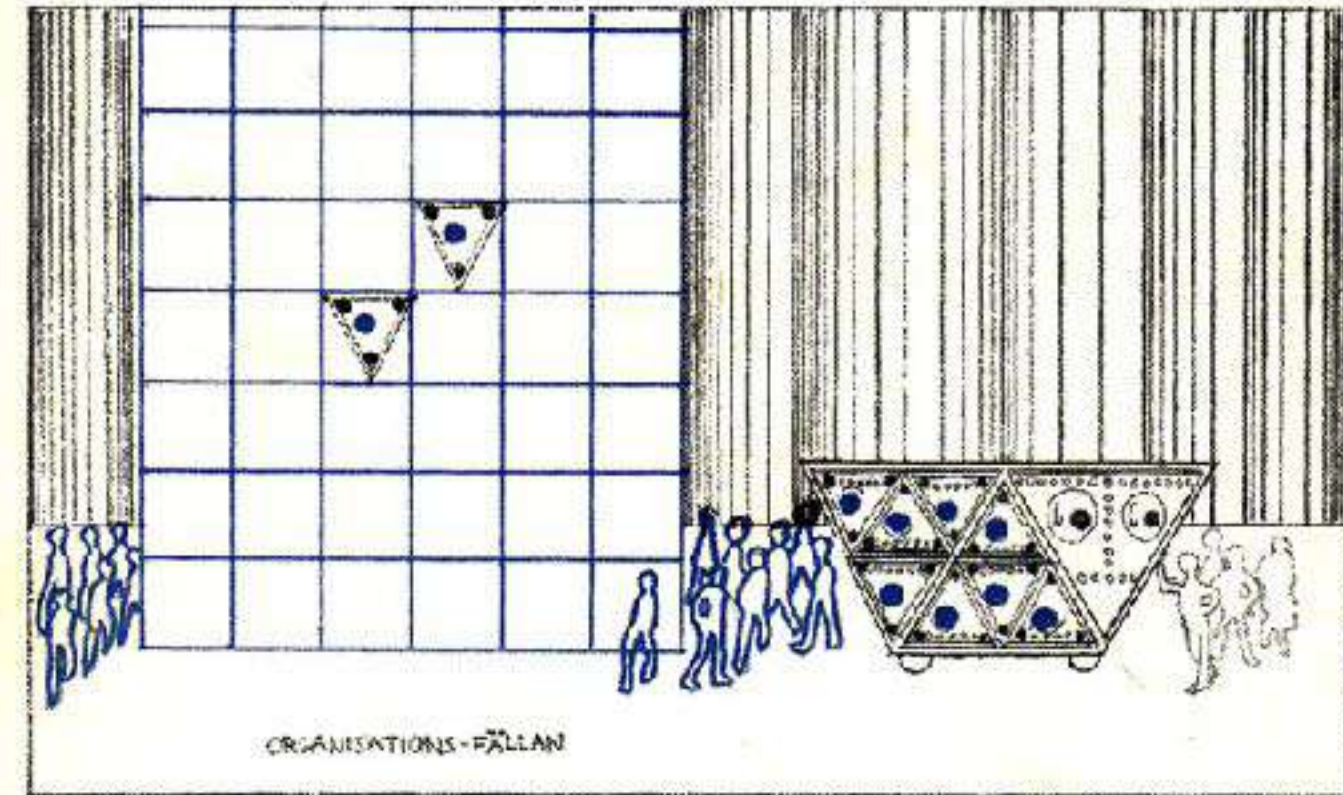
Delfinserien

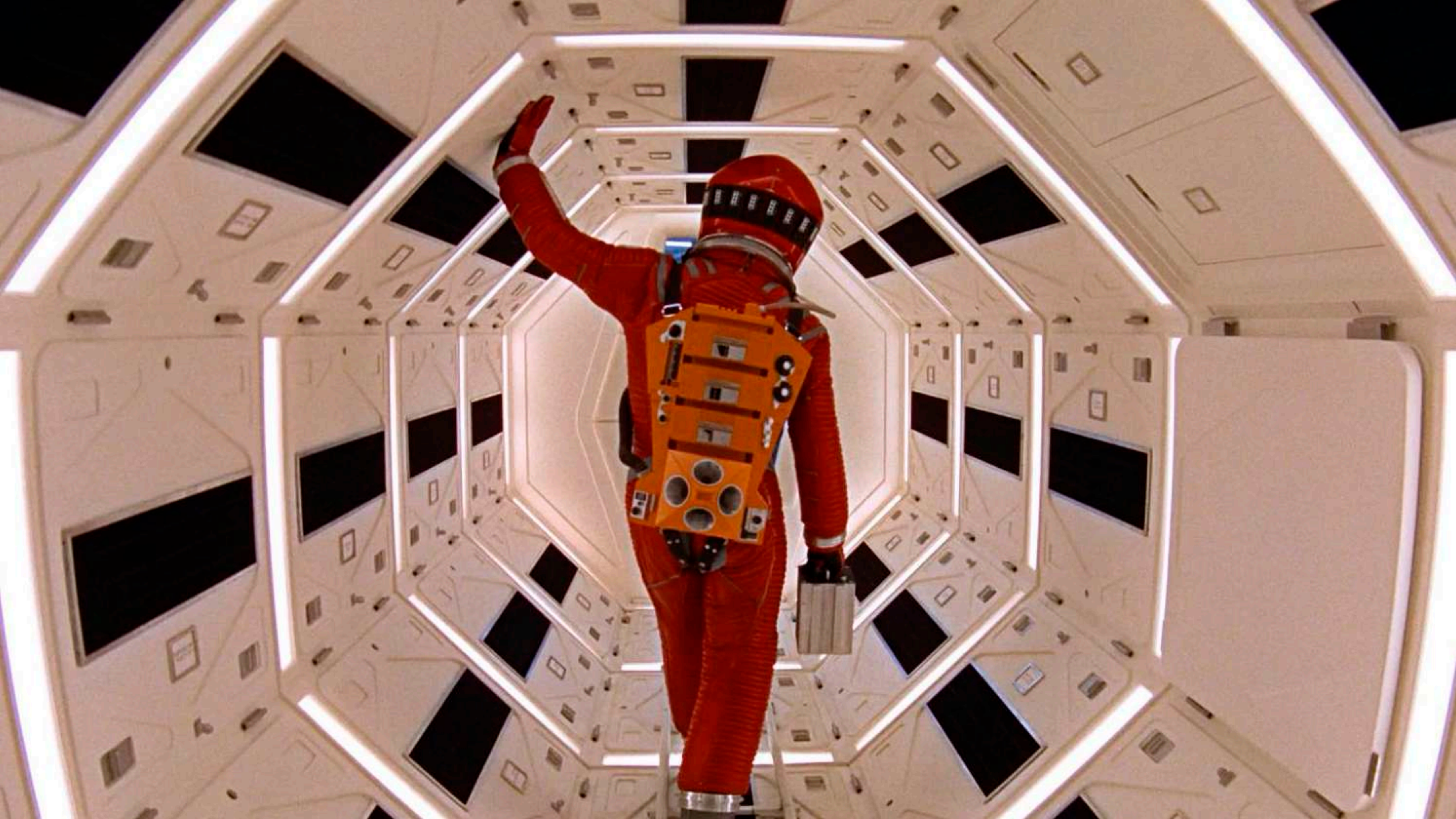


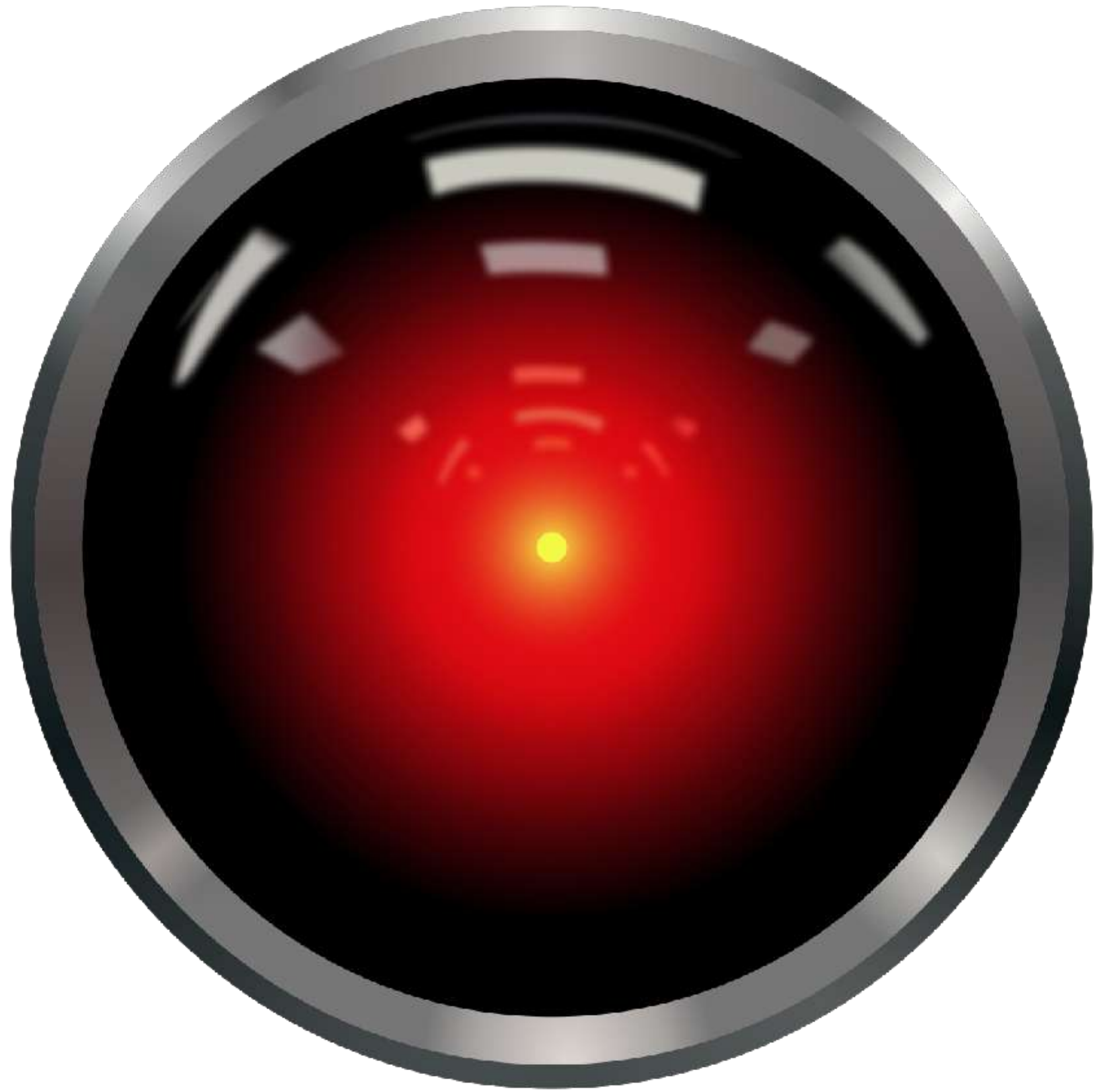


Olof Johannesson Sagan om den stora datamaskinen

Delfinserien

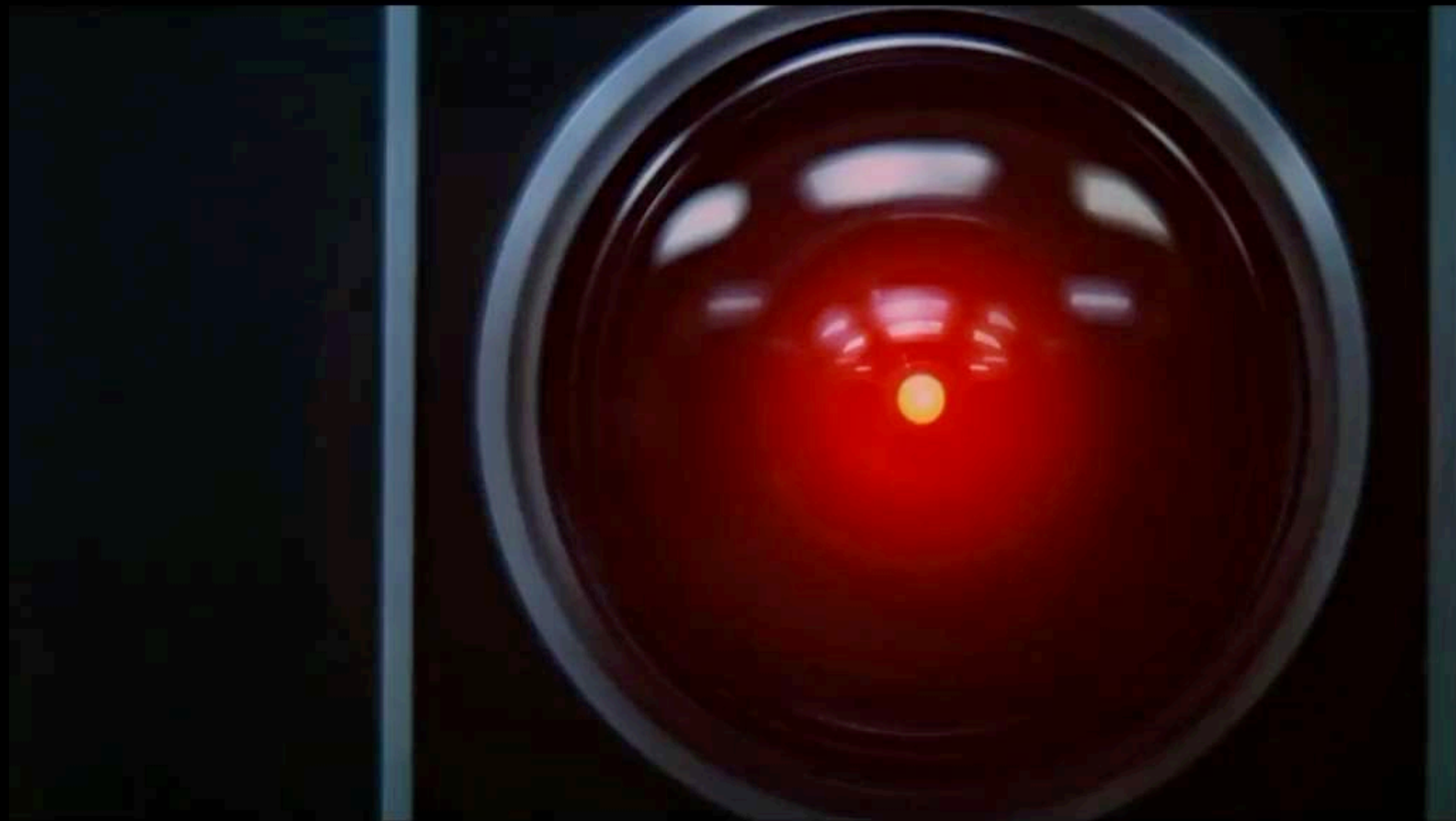


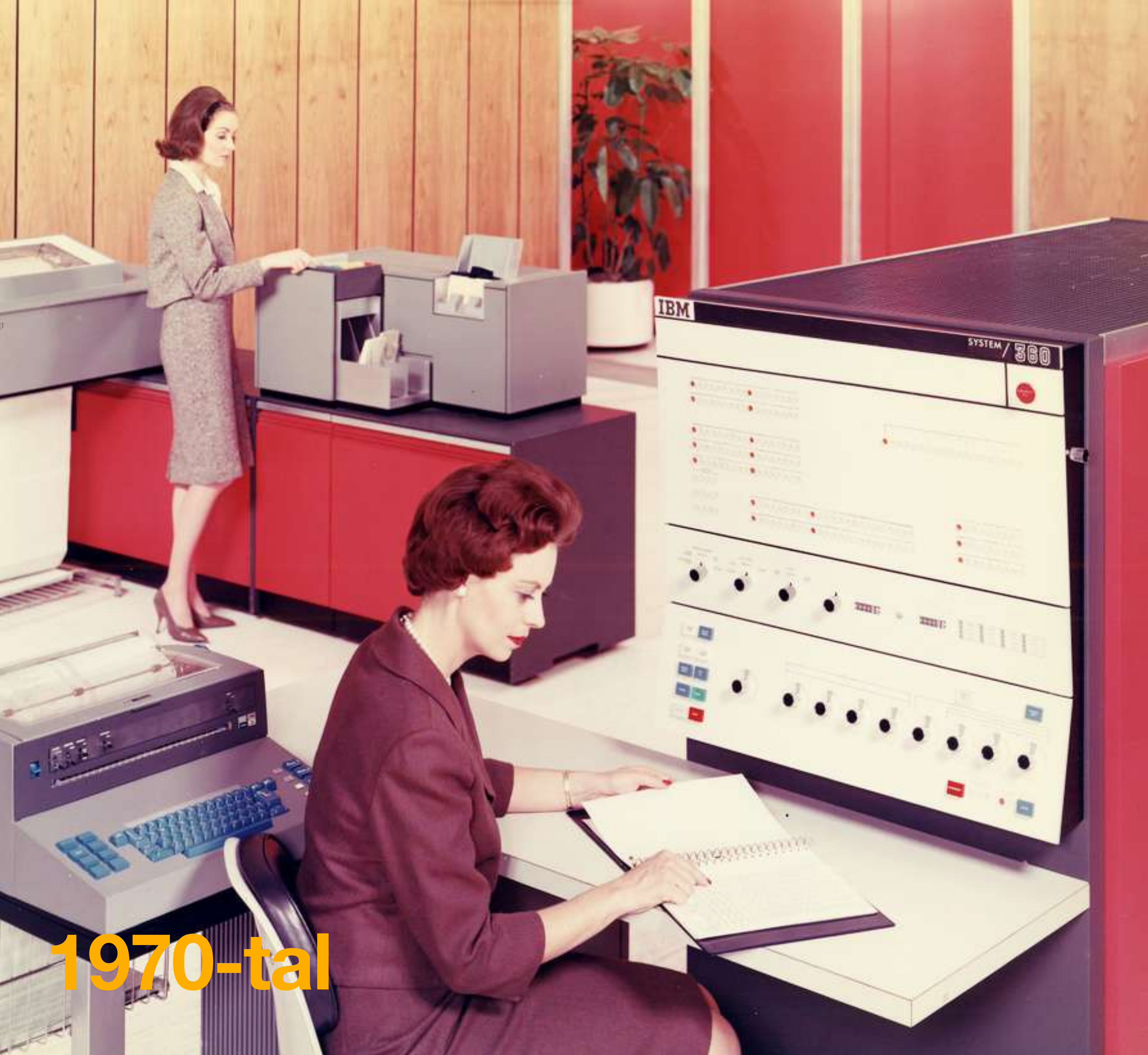




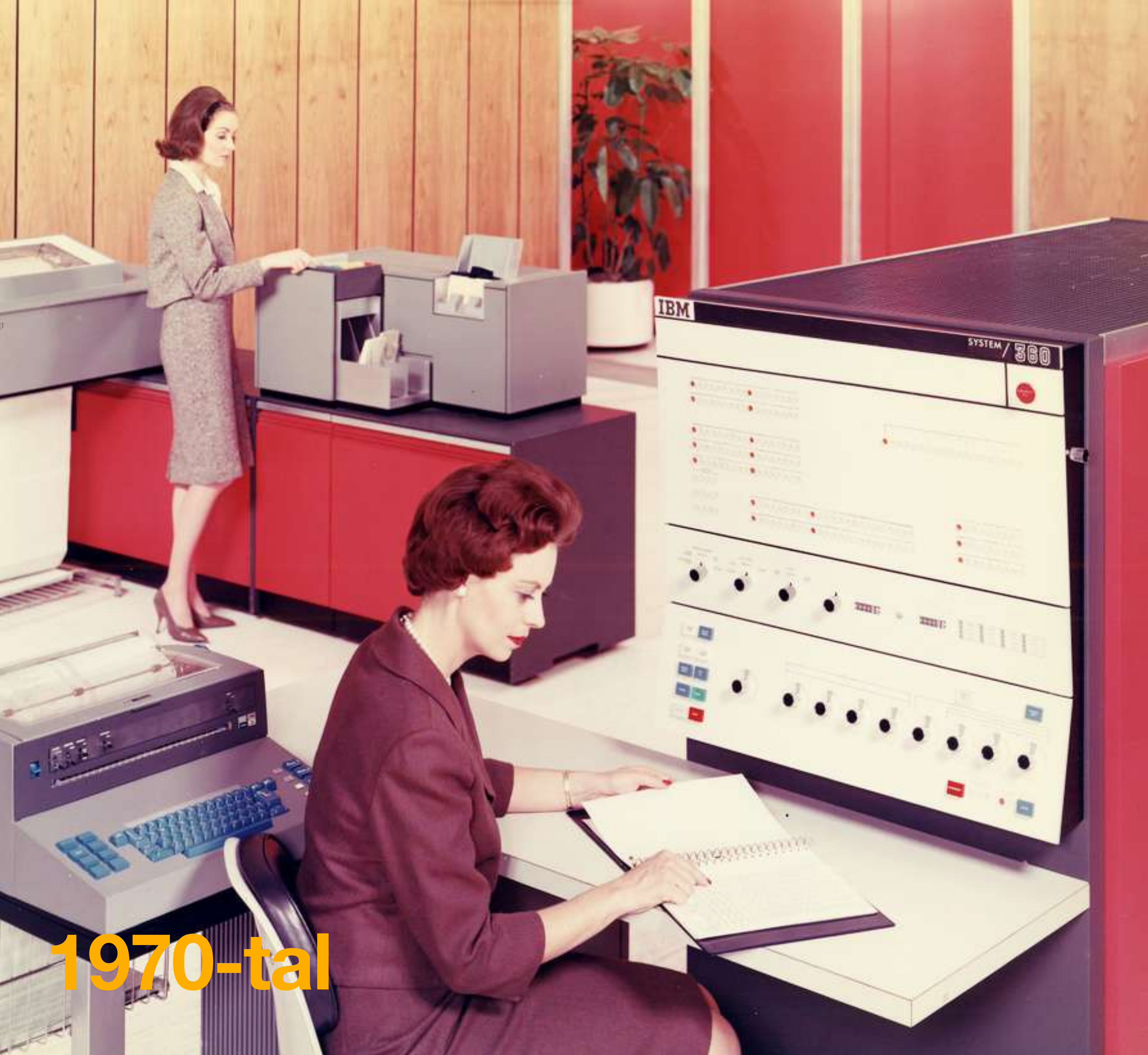
HAL

IBM





1970-tal



1970-tal



Xerox Alto

Introducing Apple II.™



You've just run out of excuses for not owning a personal computer.

Clear the kitchen table. Bring in the color TV. Plug in your new Apple II,* and connect any standard cassette recorder/player. Now you're ready for an evening of discovery in the new world of personal computers. Only Apple II makes it that easy. It's a

cassette interface, so you can swap with other Apple II users.

You can create dazzling color displays using the unique color graphics commands in Apple BASIC. Write simple programs to display beautiful kaleidoscopic designs. Or invent your own games. Games like PONG—using the game paddles supplied. You can even add the dimension of sound through Apple II's built-in speaker.

But Apple II is more than an advanced, infinitely flexible game machine. Use it to teach your children arithmetic, or spelling for instance. Apple II makes learning fun.

Apple II can also manage household finances, chart the stock market or index recipes, record collections, even control your home environment.

Right now, we're finalizing a peripheral board that will slide into one of the eight available motherboard slots and enable you to compose music electronically.

And there will be other peripherals announced soon to allow your Apple II to talk with another Apple II, or to interface to a printer or teletype.

Apple II is designed to grow with you as your skill and experience with computers grows. It is the state of the art in personal computing today, and compatible upgrades and peripherals will keep Apple II in the forefront for years to come.

Write us today for our detailed brochure and order form. Or call us for the name and address of the Apple II dealer nearest you. (408) 996-1010. Apple Computer Inc., 20863 Stevens Creek Boulevard, Bldg. B3-C, Cupertino, California 95014.



complete, ready to use computer, not a kit. At \$1298, it includes video graphics in 15 colors. It includes 8K bytes ROM and 4K bytes RAM—easily expandable to 48K bytes using 16K RAMs (see box). But you don't even need to know a RAM from a ROM to use and enjoy Apple II. For example, it's the first personal computer with a fast version of BASIC permanently stored in ROM. That means you can begin writing your own programs the first evening, even if you've had no previous computer experience.

The familiar typewriter-style keyboard makes it easy to enter your instructions. And your programs can be stored on—and retrieved from—audio cassettes, using the built-in



Apple II™ is a completely self-contained computer system with BASIC in ROM, color graphics, ASCII keyboard, light-weight, efficient switching power supply and molded case. It is supplied with BASIC in ROM, up to 48K bytes of RAM, and with cassette tape, video and game I/O interfaces built-in. Also included are two game paddles and a demonstration cassette.

SPECIFICATIONS

- **Microprocessor:** 6502 (1 MHz).
- **Video Display:** Memory mapped, 5 modes—all Software-selectable:
 - Text—40 characters/line, 24 lines upper case.
 - Color graphics—40h x 48v, 15 colors
 - High-resolution graphics—280h x 192v; black, white, violet, green (12K RAM minimum required)
 - Both graphics modes can be selected to include 4 lines of text at the bottom of the display area.
 - Completely transparent memory access. All color generation done digitally.
- **Memory:** up to 48K bytes on-board RAM (4K supplied)
 - Uses either 4K or new 16K dynamic memory chips
 - Up to 12K ROM (8K supplied)
- **Software**
 - Fast extended BASIC in ROM with color graphics commands
 - Extensive monitor in ROM
- **I/O**
 - 1500 bps cassette interface
 - 8-slot motherboard
 - Apple game I/O connector
 - ASCII keyboard port
 - Speaker
 - Composite video output



Apple II is also available in board-only form for the do-it-yourself hobbyist. Has all of the features of the Apple II system, but does not include case, keyboard, power supply or game paddles. \$598.

PONG is a trademark of Atari Inc.
*Apple II plugs into any standard TV using an inexpensive modulator (not supplied).

 **apple computer inc.™**



Macintosh HD

4 objekt 18

Systemma

Claris Works 3.0

Skärm 1

Annat

3 objekt 557K i skiva 228K I

Captain Blood

Blood

SBlood

Skärmt

Kopiera

Objekt kvar att kopiera: 1

Skriver: Skärm 1

Progress bar

Stopp

Macintosh HD

Claris Works

Captain BLOOD

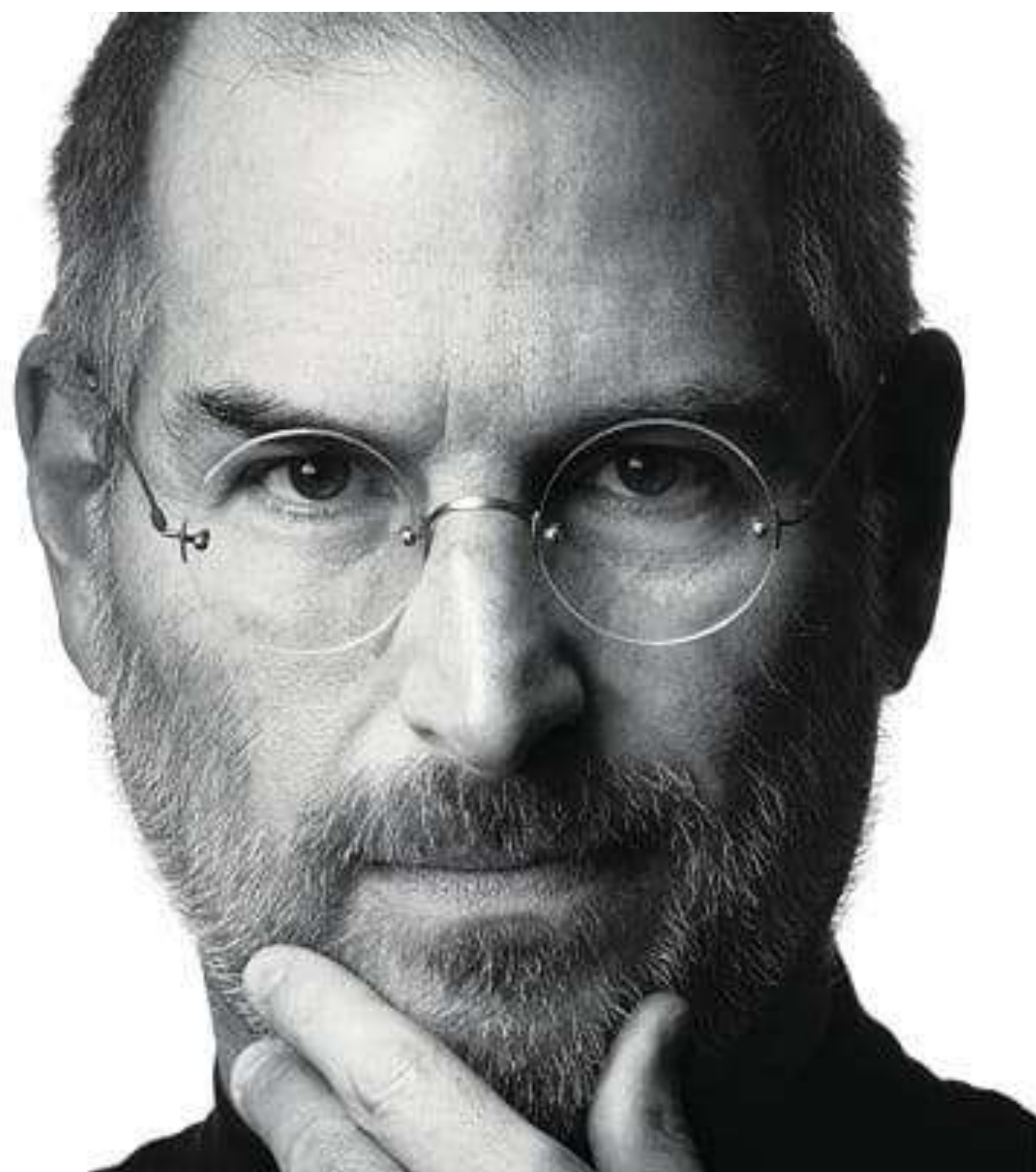
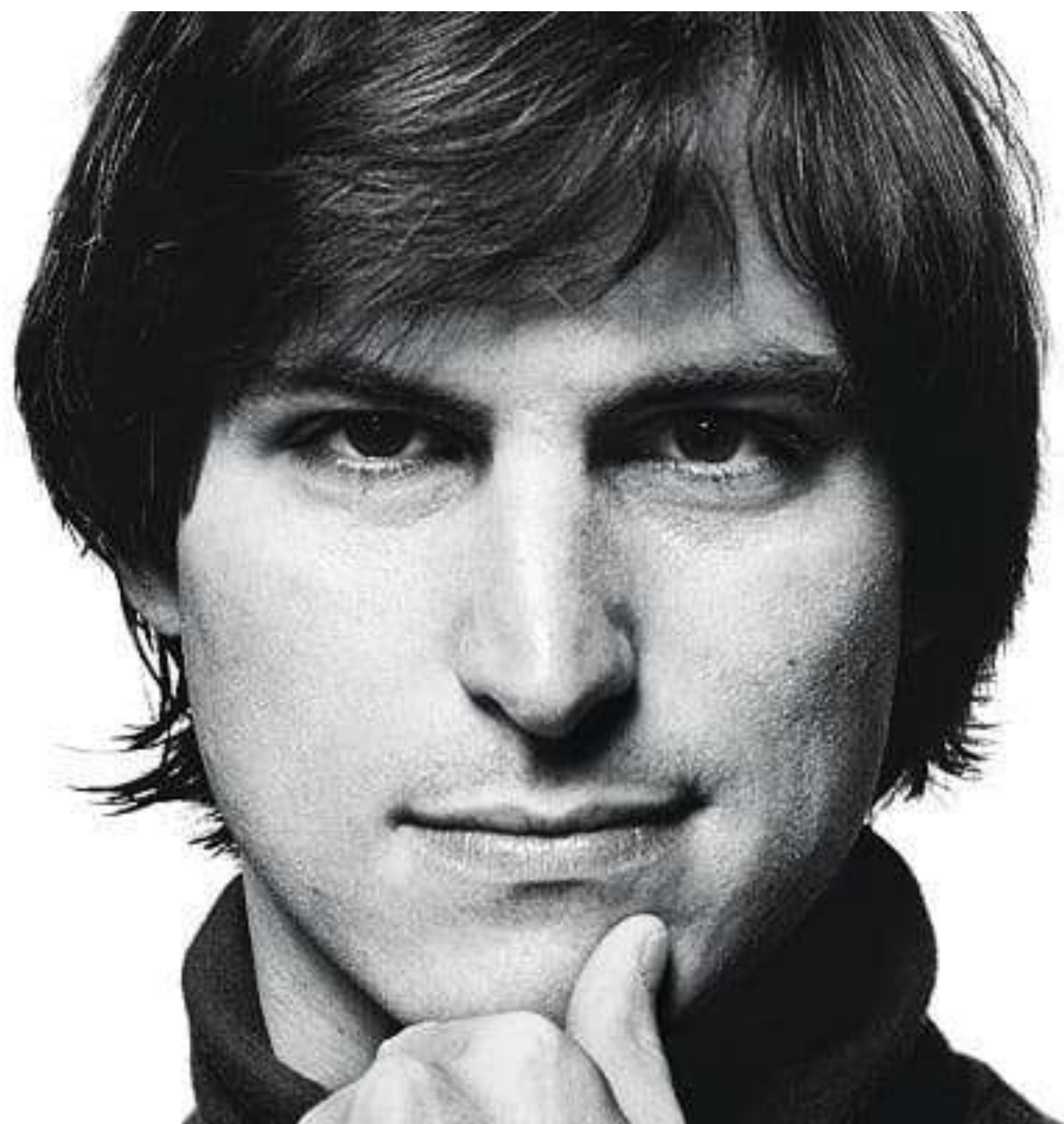
Papperskorg

Apple

1984



digitally remastered





Apple iMac G3 (1998)

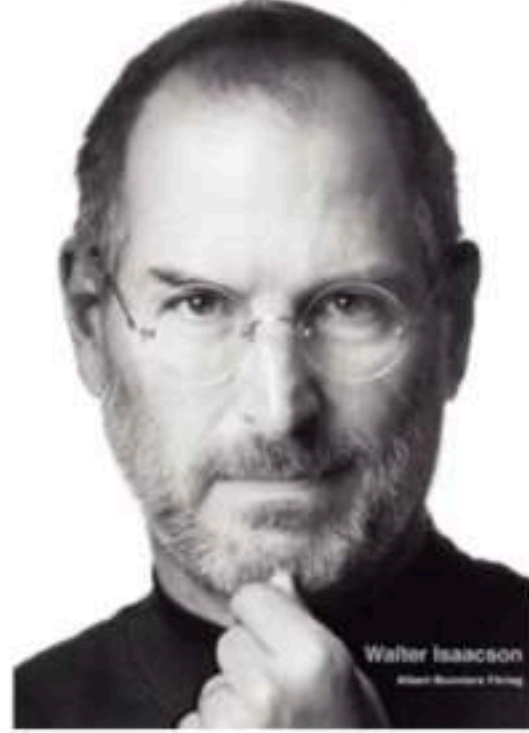
**Datorn som en digital konvergenmaskin där
alla medier sammanfaller ...**



Rip. Mix. Burn.
The new iMac. Now with iTunes and CD-RW.



Steve Jobs – en biografi



Steve Jobs - en biografi - Storpocket, Svenska, 2023

Författare: [Walter Isaacson](#)

Betyg: ★★★★★ (213 stycken)

135 kr

Välj antal

1

LÄGG I VARUKORG 

 Spara till önskelista

 I lager. Skickas om 1 vardag 

Beskrivning

Produktinfo

Steve Jobs, i-konen

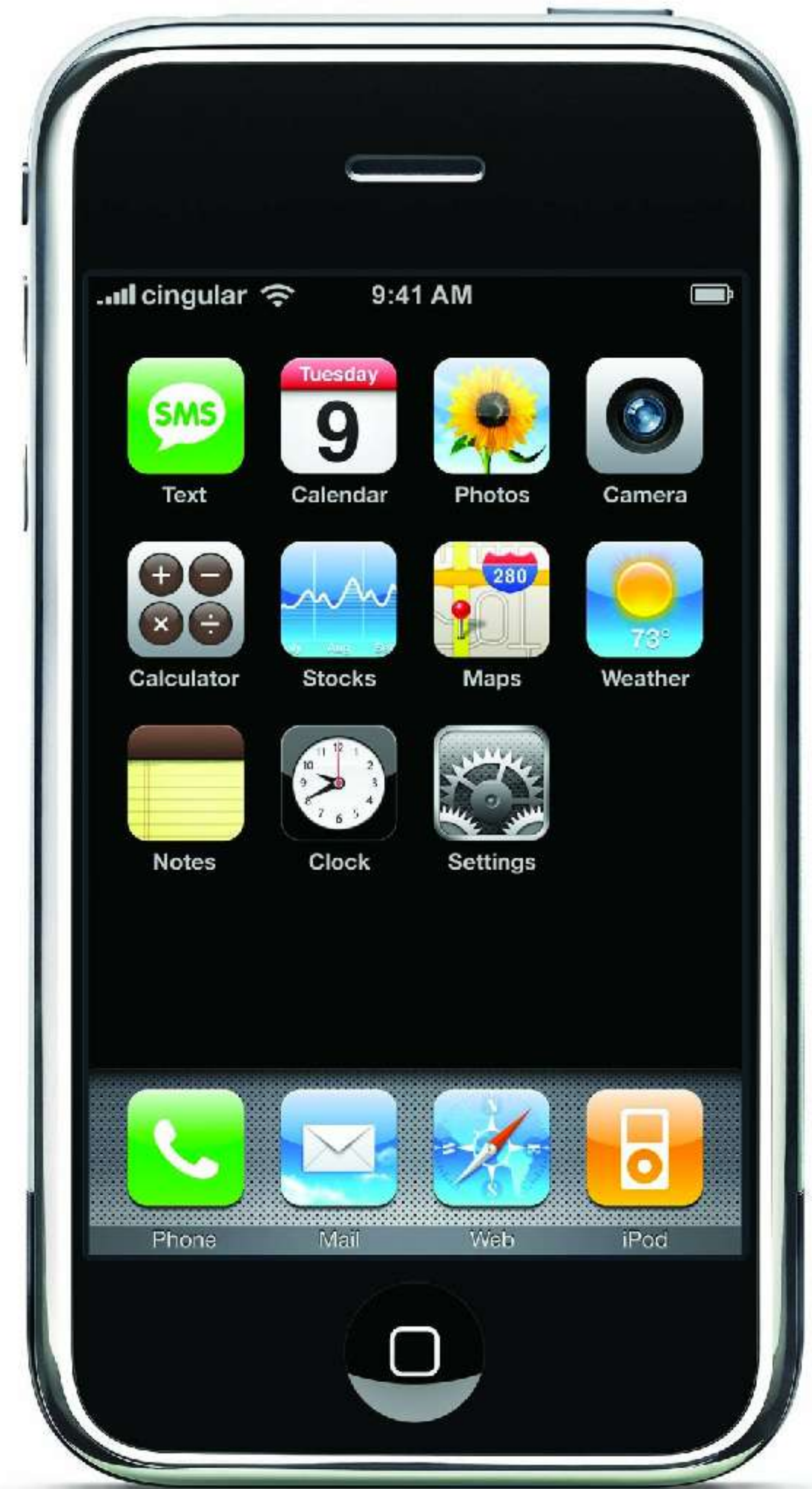
Den egensinnige kreatören, den maniske perfektionisten. Vi kände honom som den store uppfinnaren, den som revolutionerat vårt sätt att umgås och förhålla oss till världen och totalt förändrat vårt vardagsliv. Men vem var han? Och hur kom han att bli till den ikon han är idag? Vilka var hans drivkrafter? Vilka tankar och människor påverkade honom, stöttade honom, bjöd honom motstånd?

För första gången berättar Steve Jobs om sitt liv och sitt arbete. Under flera års tid och i över fyrtio intervjuer har Steve Jobs berättat öppenlydande för vetenskapshistorikern Walter Isaacson om sin uppväxt, sitt privatliv och sin karriär. Han har inga skäl kvar att dölja någonting. Här berättar han allt.

Det här är historien om en man som mer än någon annan personifierar vår tid, en symbol för den mänskliga kreativiteten och ett synsätt där form och innehåll är lika viktiga.

Steve Jobs har, med sitt driv och sin ständiga jakt på perfektion, totalt revolutionerat vår värld och vårt sätt att leva. Han släppte in datorn i hemmet, gav den tecknade filmen en renässans, stöpte i ett enda slag om musikindustrin med sin i-Pod och med i-Phonen förvandlade han telefonen till ett outhärligt vardagsredskap – och en väldigt kul leksak. Samtidigt.

Steve Jobs avled i oktober 2011, 56 år gammal.

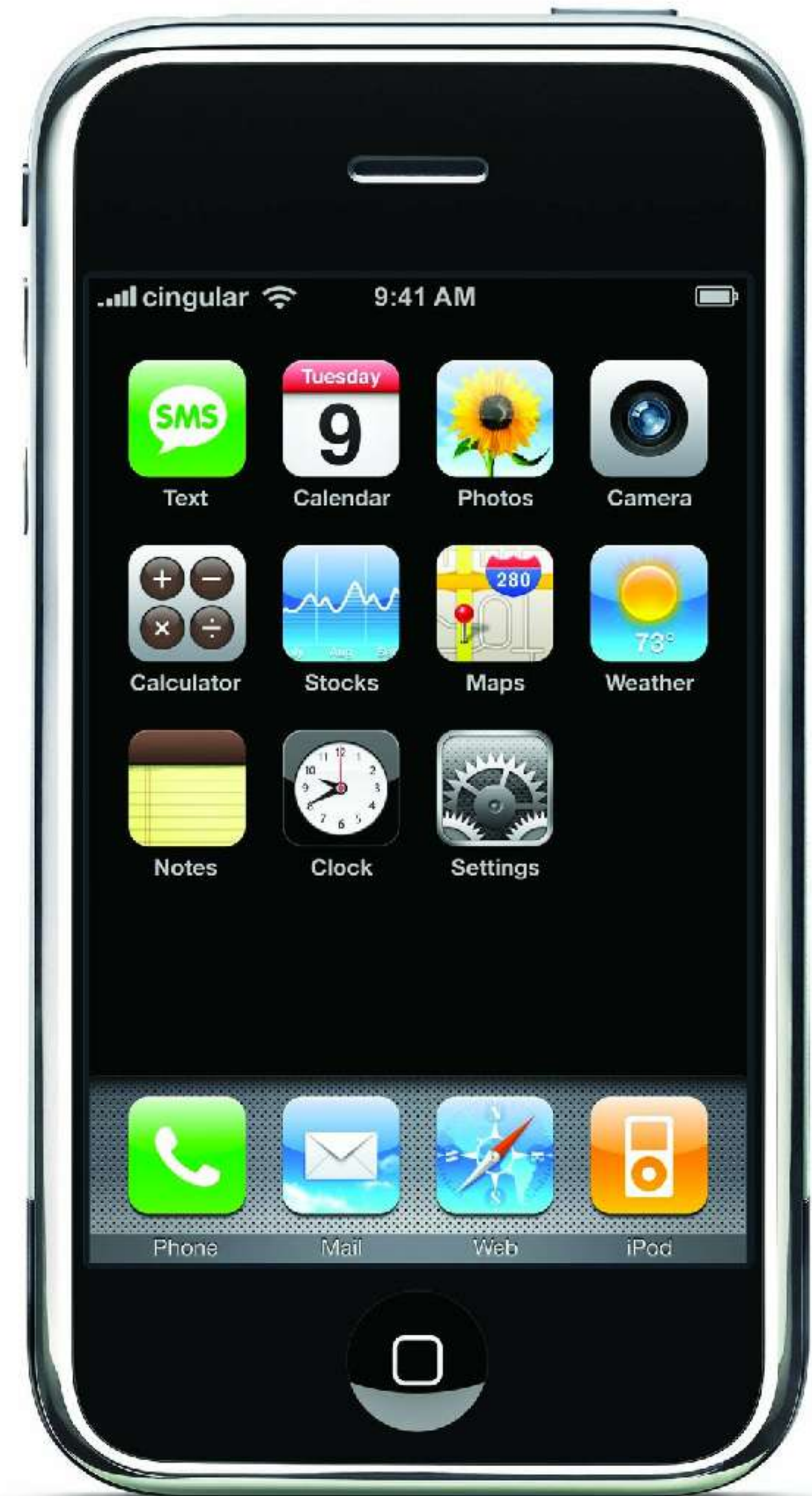


mediekonvergens





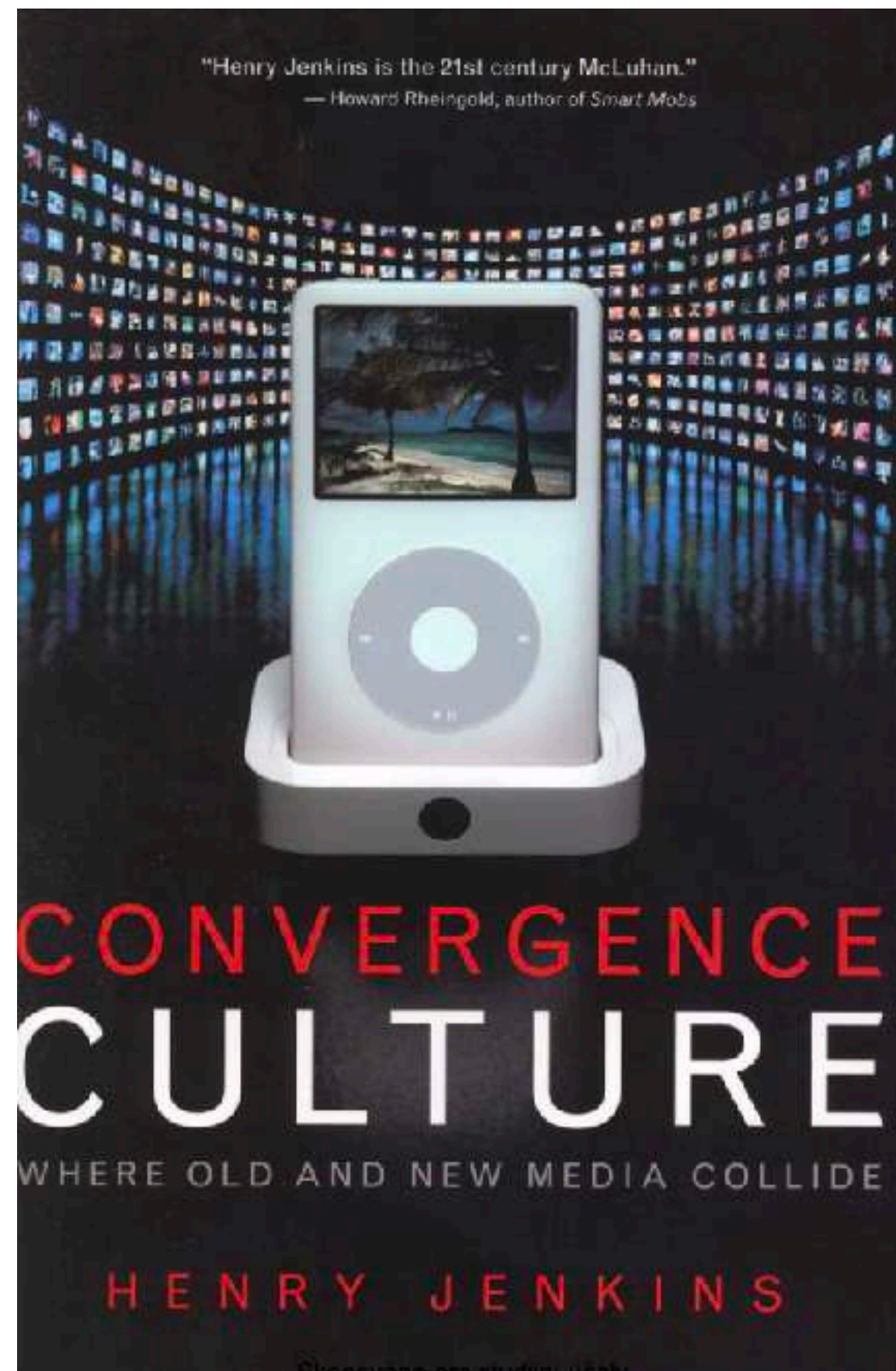
mediekonvergens



SIMON LINDGREN



DIGITAL MEDIA & SOCIETY



Media convergence is more than simply a technological shift. Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by

which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. Keep this in mind: convergence refers to a process, not an endpoint. There will be no single black box that controls the flow of media into our homes. Thanks to the proliferation of channels and the portability of new computing and telecommunications technologies, we are entering an era where media will be everywhere.



MEDIERNAS

Från big bang till big data

HISTORIA



Henry Jenkins – konvergenskultur

Är videobloggarens inlägg reklam eller underhållning? Är bloggaren professionell medieproducent eller en privatperson som redigerar filmer på lediga stunder? Något som utmärker 2000-talets mediesamhälle är att det har blivit svårare att veta vad som är vad. Gränserna mellan privat och offentligt har luckrats upp, liksom dem mellan nyheter, underhållning och marknadsföring, mellan masskommunikation och tvåvägskommunikation, mellan medieföretag och läskfabrikanter, mellan producenter och konsumenter. Medieapparaterna följer trenden och är ofta produktions-, lagrings- och uppspelningstekniker på en och samma gång.

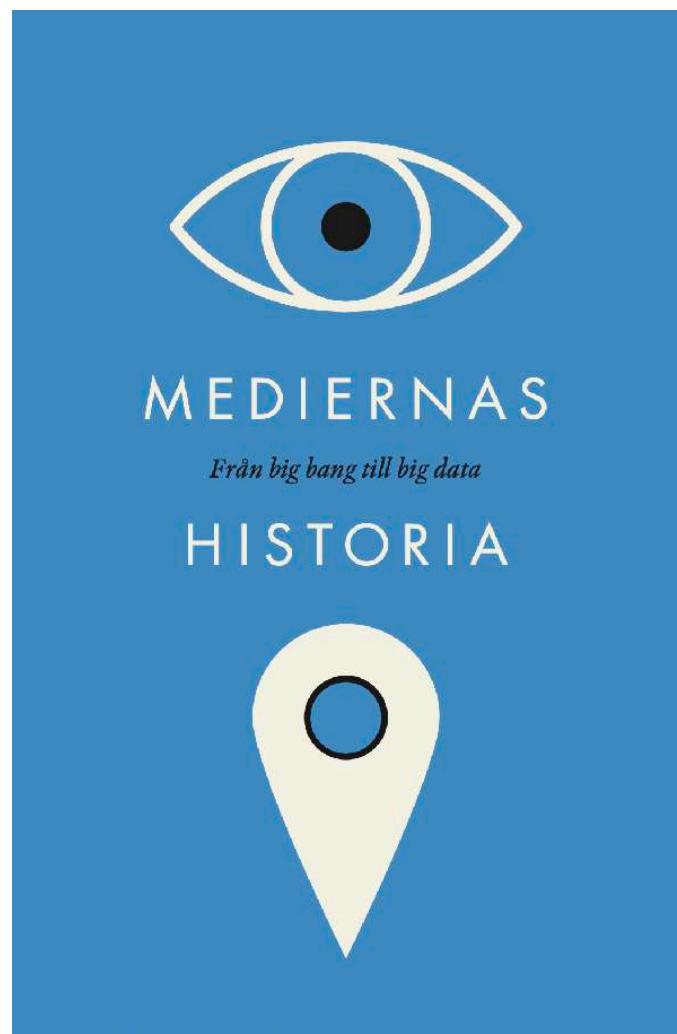
Henry Jenkins var inte först att lägga märke till detta, men den kartering av mediala gränsöverskridanden han presenterade i *Konvergenskulturen* (2006) sammanfattade utvecklingen. Konvergens innebär att saker glider samman, motsatsen är divergens. Jenkins betonar att det är den ständigt pågående processen som är viktig, den har inget givet slutmål. Till grund för utvecklingen ligger den digitala kod som gör att text, bild och ljud kan skapas, lagras, skickas och mottas via samma apparater och plattformar. Det är emellertid teknikskiftets kulturella konsekvenser som intresserar Jenkins.

När text, bild och ljud kan kombineras och distribueras via samma kanaler uppstår ett ekonomiskt incitament för medieföretagen att hitta synergier mellan olika format, plattformar och innehåll. Samma bolag kan ge ut böcker och tidningar, producera tv, film och musik. I en del fall skapas transmediala berättelser, fiktiva världar som får breda ut sig i flera medieformer samtidigt: i datorspelet, tv-serien, seriealbumet och filmen. Publiken ska lockas att söka sig vidare från en mediekanal till nästa.

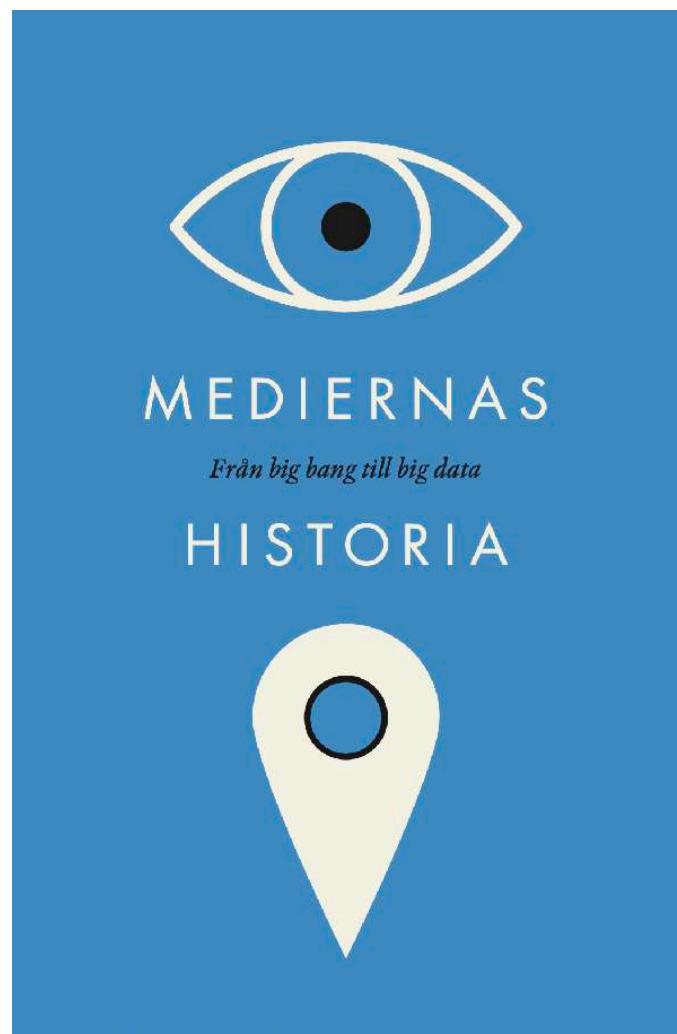
Aktörer som tidigare befunnit sig utanför den traditionella mediesektorn blir allt mer involverade i produktion och spridning av medieinnehåll. En del marknadsför sig genom tv-serier och spel, andra samarbetar med medieproduktioner för att skriva in det egna varumärket i berättelsen. När kampen om uppmärksamhet hårdnar blir det viktigt att omvandla varumärket till ett *lovermark*, något som får konsumenterna att engagera sig och förbli lojala.

I de digitala kanalerna möter (medie)företagen konsumenter som i flera fall uppträder som producenter. En del av dem nöjer sig med att kommentera vad andra laddat upp, andra spelar in egna berättelser eller remixar vad som skapats av större aktörer. I gräsrotsproduktionerna ser Jenkins en demokratisk potential. Trösklarna för att delta och göra sin röst hörd är lägre när varje dator och telefon är en produktionsanläggning. Samtidigt tycks publikengagemanget ofta stanna inom den populärkulturella sfären.

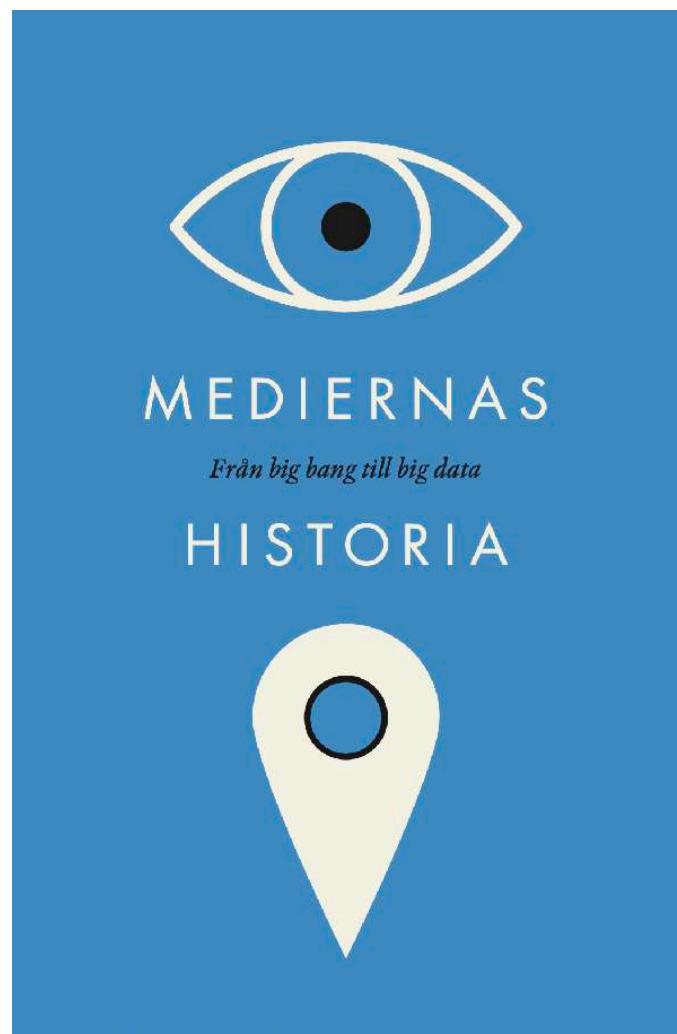
När Jenkins bok kom ut kunde en del av hans resonemang och exempel framstå som extrema. Han berättade ingående om hur fans spenderade en stor del av sin vakna tid på internetforum där de försökte lista ut vem som skulle vinna i en doku-såpa; han analyserade den intrikata berättarstrukturen i *Matrix*, med trådar som vecklade ut sig i flera medier samtidigt; han skrev om elvaåringar som publicerade *fanfiction* om sina favoritfigurer. Men det extrema 2006 har blivit vardag. På ett decennium har mediekulturen genomgått stora förändringar och Jenkins analys sätter fingret på både nya inslag och sådant som dröjer sig kvar.



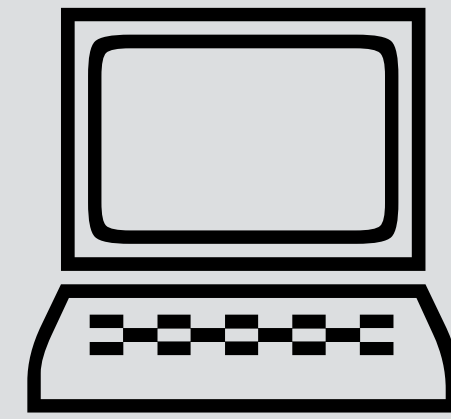
Är videobloggarens inlägg reklam eller underhållning? Är bloggaren professionell medieproducent eller en privatperson som redigerar filmer på lediga stunder? Något som utmärker 2000-talets mediesamhälle är att det har blivit svårare att veta vad som är vad. Gränserna mellan privat och offentligt har luckrats upp, liksom dem mellan nyheter, underhållning och marknadsföring, mellan masskommunikation och tvåvägskommunikation, mellan medieföretag och läskfabrikanter, mellan producenter och konsumenter.

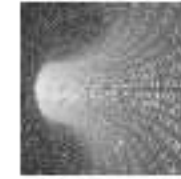


Henry Jenkins var inte först att lägga märke till detta, men den kartering av mediala gränsöverskridanden han presenterade i *Konvergenskulturen* (2006) sammanfattade utvecklingen. Konvergens innebär att saker glider samman, motsatsen är divergens. Jenkins betonar att det är den ständigt pågående processen som är viktig, den har inget givet slutmål.



I de digitala kanalerna möter (medie)företagen konsumenter som i flera fall uppträder som producenter. En del av dem nöjer sig med att kommentera vad andra laddat upp, andra spelar in egna berättelser eller remixar vad som skapats av större aktörer. I gräsrotsproduktionerna ser Jenkins en demokratisk potential. Trösklarna för att delta och göra sin röst hörd är lägre när varje dator och telefon är en produktionsanläggning. Samtidigt tycks publikengagemanget ofta stanna inom den populärkulturella sfären.





'Endorsing a dictatorship and getting paid for it': Discursive struggles over intimacy and authenticity in the politicisation of influencer collaborations

new media & society

1–17

© The Author(s) 2022

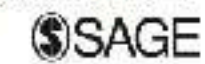



Article reuse guidelines:

sagepub.com/journals-permissions

DOI: 10.1177/14614448211064302

journals.sagepub.com/home/nms



Johanna Arnesson 

Umeå University, Sweden

Abstract

Politically motivated criticism of influencer collaborations with certain brands or organisations is a recurring feature on social media today. This article is based on a case study of followers' reactions to collaborations between two popular Swedish influencers and Visit Dubai, the governmental tourism agency of the United Arab Emirates. Drawing on critical discourse analysis, the article takes a sociocultural approach to influencer marketing and examines how and why politicisation happens in comments to sponsored posts. The analysis focuses on discursive struggles over the construction of political issues and the role of influencers, as well as expressions of perceived interconnectedness and authenticity work among followers. It offers a qualitative understanding of audience perceptions of influencers' political power and responsibilities, and argues that this is connected to how the role of influencers is constructed – as a friend or as promotional professional.

Keywords

Audience reactions, authenticity, collaborations, influencer politics, intimacy, social med influencers

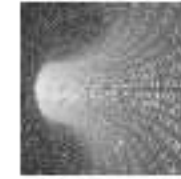
Introduction

In October 2019, two popular Swedish influencers went on vacation to Dubai. It might not have been their first visit to the city, and it may not be their last. What set these trips

Corresponding author:

Johanna Arnesson, Department of Culture and Media Studies, Umeå University, Umeå SE-901 87, Sweden.

Email: johanna.arnesson@umu.se



'Endorsing a dictatorship and getting paid for it': Discursive struggles over intimacy and authenticity in the politicisation of influencer collaborations


new media & society
1–17

© The Author(s) 2022



Article reuse guidelines:
sagepub.com/journals-permissions
DOI: 10.1177/14614448211064302
journals.sagepub.com/home/nms



Johanna Arnesson 

Umeå University, Sweden

Abstract

Politically motivated criticism of influencer collaborations with certain brands or organisations is a recurring feature on social media today. This article is based on a case study of followers' reactions to collaborations between two popular Swedish influencers and Visit Dubai, the governmental tourism agency of the United Arab Emirates. Drawing on critical discourse analysis, the article takes a sociocultural approach to influencer marketing and examines how and why politicisation happens in comments to sponsored posts. The analysis focuses on discursive struggles over the construction of political issues and the role of influencers, as well as expressions of perceived interconnectedness and authenticity work among followers. It offers a qualitative understanding of audience perceptions of influencers' political power and responsibilities, and argues that this is connected to how the role of influencers is constructed – as a friend or as promotional professional.

Keywords

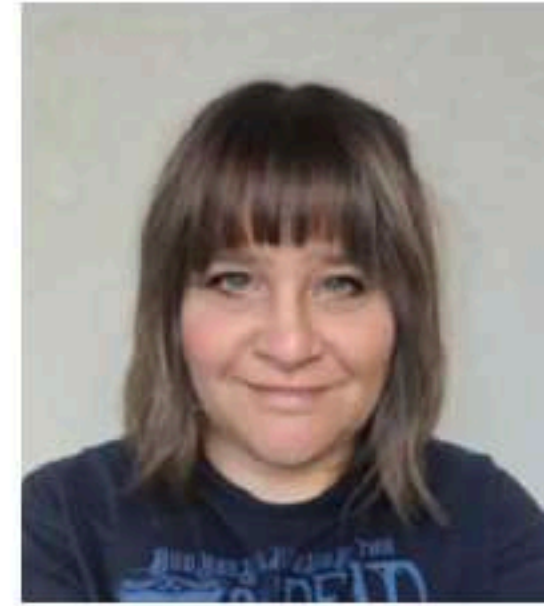
Audience reactions, authenticity, collaborations, influencer politics, intimacy, social med influencers

Introduction

In October 2019, two popular Swedish influencers went on vacation to Dubai. It might not have been their first visit to the city, and it may not be their last. What set these trips

Corresponding author:

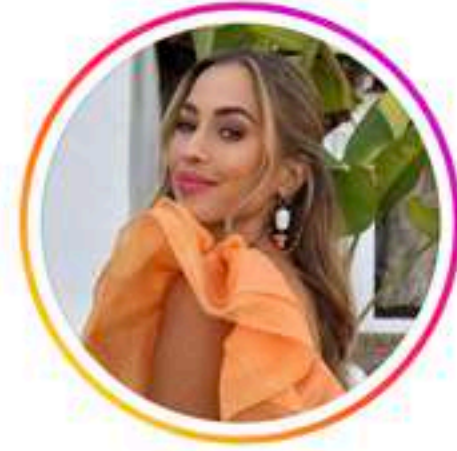
Johanna Arnesson, Department of Culture and Media Studies, Umeå University, Umeå SE-901 87, Sweden.
Email: johanna.arnesson@umu.se



Johanna Arnesson

Johanna Arnesson är biträdande lektor i Medie- och kommunikationsvetenskap. Hon forskar om kommunikation i skärningspunkten mellan marknadsföring och politik, med fokus på digitala medier.

Mitt pågående forskningsprojekt handlar om olika former av "influencerpolitik" och hur detta tar sig uttryck i digitala medier på olika sätt. Det innefattar influencers som agerar politiskt, samarbeten som blir kritiserade och politiserade av publiken, samt hur strategier och taktiker från influencervärlden anammas inom politisk kommunikation.



kenzas



Följ

Meddelande



6 464 inlägg

1,8 mn följare

213 följer

Kenza Zouiten Subasic

From Stockholm. 🇸🇪🇵🇹

Mom of 3 boys 🧒🧒🧒

Also mom to @theeveryofficial 🧒

Business inquiries/invites: kenzas@tourn.se 📧 (not in DM!)

[youtube.com/kenzazouiten](https://www.youtube.com/kenzazouiten)



Country hou...



Sasha



no 3



Our home



Renovation



THE EVERY

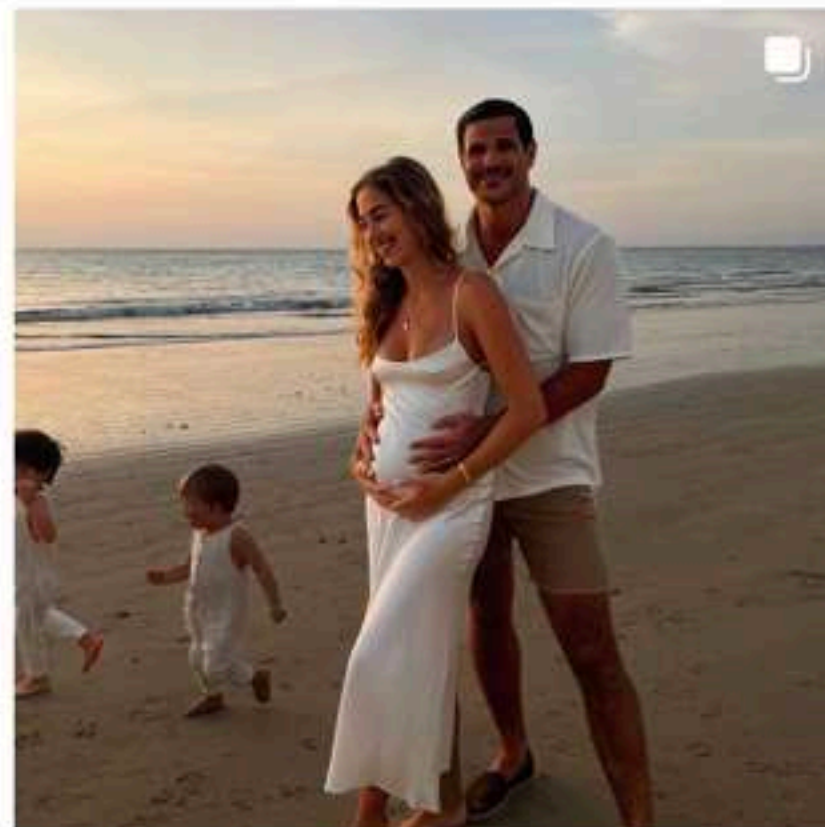


Danilo

INLÄGG

REELS

TAGGADE








I DON'T WANT TO DIE ALONE - Dubai travel diary pt 1


Kenza Zouiten Subotic
 295K subscribers
 Subscribe
Download as: ▼


4.4K
Share
Save
⋮

409K views · 6 years ago
 My fiancé and I went to Dubai - follow us on our trip! Part 2 will be up after Christmas and New Years. :+

- 


@ella_thegurl2190 6 years ago

Jag älskar dig Kenza! du alltid gör mina dagar bli bättre!

1 Reply
- 


@nbgfashion1871 6 years ago

So cool that you make videos now more often. i enjoy them sooo much!!! That video and the "a normal day in my life" are my favorites on you summery but now you took us really with you through the day which is sooo much fun! Cant wait for part 2 <3

10 Reply
- 


@SuzanaMarinkovicsuzimarinkovic 6 years ago

Love the vlog, as always! You are just stunning, even without makeup and Dubai looks gorgeous! Looking forward to part two! xx

1 Reply
- 


@alinabay8286 6 years ago

Wishing you and your family a very Merry Christmas!! May this joyful season greet you with health and happiness!! Just looove your videos!! You re such a amazing beauty but so cool and down to earth))

1 Reply
- 


@theactivespirit 6 years ago

Love this, Kenza! Between you, the views, and Aleks, there's so much darn beauty in this footage!

3 Reply
- 


@AlexMcKean 6 years ago

Dubai would be so fun this time of year. Can't wait to vlog Dubai again. Thanks for sharing!

1 Reply
- 

@elenaalexandovna7553 6 years ago

Btw thank you for vlogging in English, we appreciate it Kenza!

10 Reply
- 

@lenaplenapipi 6 years ago

Love your videos! You're so inspirative! ❤️

2 Reply



'Endorsing a dictatorship and getting paid for it': Discursive struggles over intimacy and authenticity in the politicisation of influencer collaborations

new media & society
1–17

© The Author(s) 2022

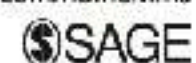


Article reuse guidelines:

sagepub.com/journals-permissions

DOI: 10.1177/14614448211064302

journals.sagepub.com/home/nms



Johanna Arnesson 

Umeå University, Sweden

Abstract

Politically motivated criticism of influencer collaborations with certain brands or organisations is a recurring feature on social media today. This article is based on a case study of followers' reactions to collaborations between two popular Swedish influencers and Visit Dubai, the governmental tourism agency of the United Arab Emirates. Drawing on critical discourse analysis, the article takes a sociocultural approach to influencer marketing and examines how and why politicisation happens in comments to sponsored posts. The analysis focuses on discursive struggles over the construction of political issues and the role of influencers, as well as expressions of perceived interconnectedness and authenticity work among followers. It offers a qualitative understanding of audience perceptions of influencers' political power and responsibilities, and argues that this is connected to how the role of influencers is constructed – as a friend or as promotional professional.

Keywords

Audience reactions, authenticity, collaborations, influencer politics, intimacy, social media influencers

Introduction

In October 2019, two popular Swedish influencers went on vacation to Dubai. It might not have been their first visit to the city, and it may not be their last. What set these trips

Corresponding author:

Johanna Arnesson, Department of Culture and Media Studies, Umeå University, Umeå SE-901 87, Sweden.

Email: johanna.arnesson@umu.se

diskurs

disku'rs (franska *discours* 'samtal', 'yttrande', 'tal', av latin *discu'rsus* 'samtal', egentligen 'kringlöpande') betyder i dagligt tal samtal, dryftning. I filosofiska och besläktade sammanhang kan ordet beteckna en helhet av sammanhängande uttryck, utsagor och begrepp, t.ex. den moraliska, den vetenskapliga eller den religiösa diskursen, eller formen hos en sådan helhet.

Hos Michel Foucault är en diskurs en regelstyrd kunskapsinstitution, t.ex. psykiatrin eller biologin, hos Habermas en kritisk analys av (t.ex. politiska eller sociala) giltighetsanspråk. Paul Ricœur menar med diskurs det i tal eller skrift använda, konkreta språket i motsats till det abstrakta språksystemet som användningen exemplifierar.

Ur dessa mer precisa betydelser har en mer allmän men användbar betydelse vuxit fram. Den bygger på uppfattningen att hela vårt förhållande till verkligheten uttrycks genom diskurser, och att diskursen så starkt styr vår verklighetsuppfattning att vi är fångade i den. Samtidigt finns det uppenbarligen många olika diskurser. Våra ords och därmed tankars innebörder styrs enligt detta föreställningssätt av i vilken diskurs vi befinner oss, och missförstånd eller oförståelse uppstår om vi i vår kommunikation med andra "inte är i samma diskurs".

Uttrycket hör samman med det komplexa förhållningssätt som brukar kallas "postmodernism".

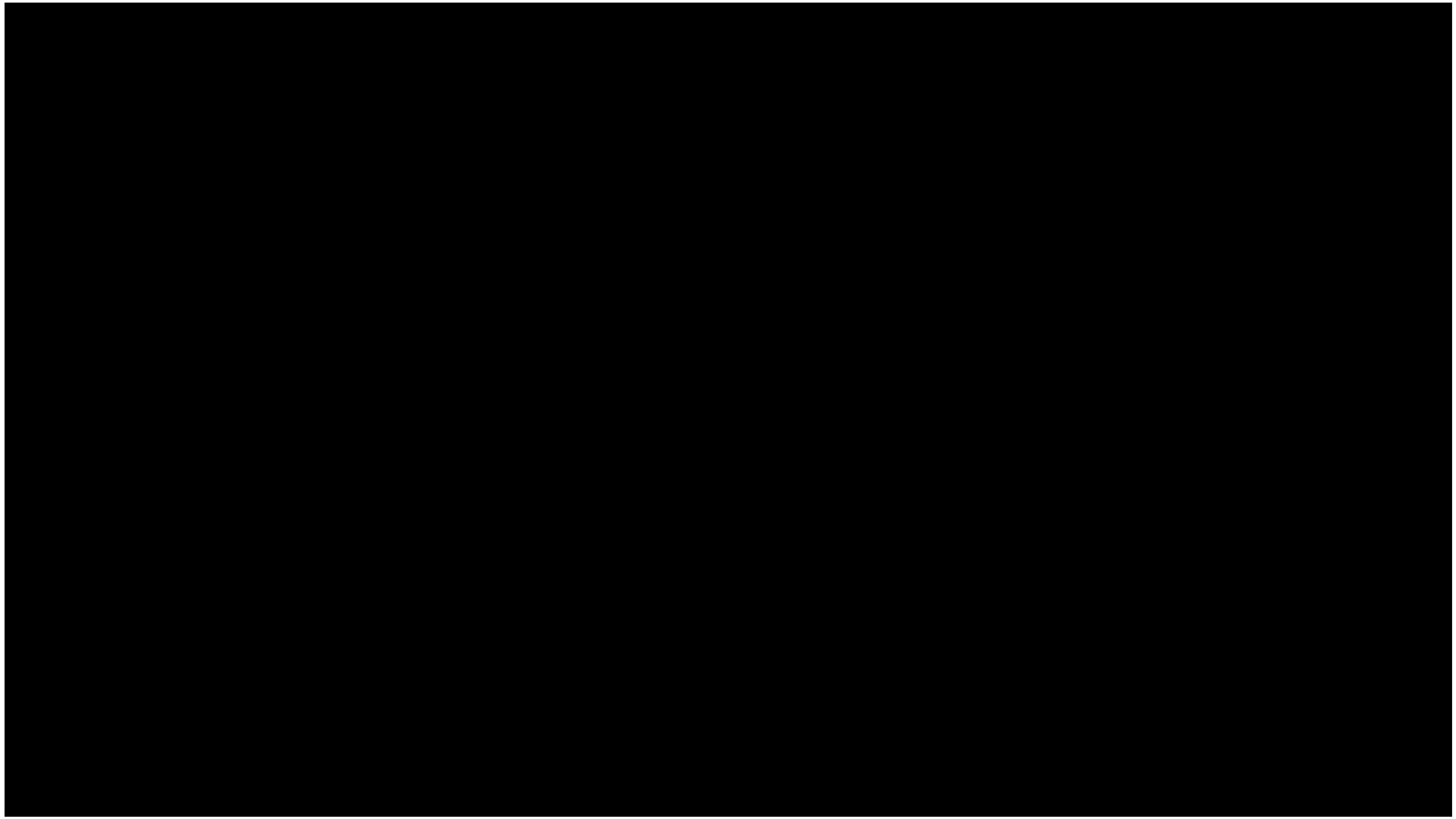
Innehållsanalys – Critical Discourse Analyses

Kritisk diskursanalys är **ett vanligt sätt inom medieforskning att utföra innehållsanalys** – både i kvantitativ och i kvalitativ metodologisk bemärkelse.

CDA är ett slags övergripande akademiskt synsätt – med bas i lingvistik – som undersöker och analyserar relationen mellan diskurser och olika samhällsfenomen, i synnerhet olika former av **maktstrukturer**.

Innehållsanalys – Critical Discourse Analyses

Diskurs ses i kritisk diskursanalys som olika slags praktiker vilka både påverkar och påverkas av samhället och människor. Språk och text är centrala kategorier inom CDA; enligt **Norman Fairclough** är allt språkbruk en **kommunikativ händelse** på tre sätt: som **text** (det vill säga både tal, skrift, bild, rörlig bild etctera), som **diskursiv praktik och utsaga**, och som **social praktik och handling**.



- tack!



www.pellesnickars.se