

/27.92gig  
abites/15  
.313.868p  
etabites/



/7 συλλογές, 15 δράσεις και ένα κείμενο από τη διάρκεια μιας περιήγησης



/Περίληψη/

/27,92 gigabites/15.313.868 petabites/

/7 συλλογές, 15 δράστες και ένα κείμενο από τη διάρκεια μιας περιήγησης/

Η καθημερινή επαφή με ένα μεγάλο αριθμό εικόνων, η παραγωγή τους, η διάδοσή τους και οι ρόλοι που λαμβάνουν δημιουργούν το ερώτημα για τον πραγματικό σχεδιαστή αυτών των εικόνων. Οι χρήστες που παράγουν το περιεχόμενο είναι οι μετα-βιομηχανικοί σχεδιαστές της καθημερινότητάς μας και βρίσκονται στο κοινωνικό εργοστάσιο του κυβερνοχώρου. Το δίκτυο μέσα στο οποίο συντελείται η παραγωγή, η μετα-παραγωγή και η κατανάλωση αυτού του υλικού, είναι αντίστοιχα και η δομή πάνω στην οποία στηρίζεται ο κυβερνοχώρος. Τα δίκτυα και ως συνέπεια και το αποτέλεσμα τους σε δεδομένα, μπορούν να ερευνηθούν παράλληλα ως βιοπολιτική και ως συνάρτηση με τους δρώντες αυτών. Το κείμενο /27,92 gigabites/15.313.868 petabites/, /7 συλλογές, 15 δράστες και ένα κείμενο από τη διάρκεια μιας περιήγησης/ είναι το αποτέλεσμα του υλικού που συλλέχθηκε στην περιήγηση. Το υλικό τοποθετείται σε μία αριθμημένη συναρμογή που έχει στόχο να αντιγράψει τη διαδικασία συλλογής του υλικού. Το εφήμερο, το ευτελές, το ανθρώπινο, το μη ανθρώπινο, το φευγαλέο, το περίεργο, το σκουπίδι και το λάθος είναι τα κύρια χαρακτηριστικά που αποτελούν εντοπιστικά στοιχεία των εντοπισμών και μετα-παραγωγών.

/Abstract/

/27,92 gigabites/15.313.868 petabites/

/7 archives, 15 actors and a text from the experience of a browsing/

The daily contact, with a large number of images, their production, spread and the roles they receive, narrate the question about the real designer of these images. Users who produce content are the post-industrial designers of our everyday life and are part of the social factory of the cyberspace.

The network in which the production, post-production and consumption of this material takes place, could be the place where the structure of cyberspace is based. Networks and as a consequence their outcome in data can be explored as a biopolitics and as a function of their actors in parallel.

The text /27,92 gigabites/15.313.868 petabites/, /7 archives, 15 actors and a text from the experience of a browsing/ is the result of the material that was collected through the browsing. The material is placed in a numbered fitting designed to copy the material collection process. The ephemeral, the lean, the humane, the non-humane, the fleeting, the weird, the trash and the error are the main features, that are integral to the spottings and post-productions that occur.

Γιαννίτση Κατερίνα  
2019

**/27.92gig  
abites/15  
.313.868p  
etabites/**

**/7 συλλογές, 15 δράστες και ένα κείμενο από τη διάρκεια μιας περιήγησης**



/Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας  
Πολυτεχνική Σχολή  
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών/

Προγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

/Μετα-Βιομηχανικός Σχεδιασμός/Σχεδιαστικές και  
Καλλιτεχνικές Πρακτικές για την Παραγωγή της Καθημερινής Ζωής/

/Γιαννίτση Αικατερίνη-Χρυσούλα/

/Επιβλέπων καθηγητής/  
/Ψυχουλής Αλέξανδρος/

/Ιούνιος 2019/





*/περιεχόμενα/*

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| <i>/εισαγωγή/</i>             | 1  |
| <i>/τίτλος/</i>               | 2  |
| <i>/κείμενο/</i>              | 3  |
| <i>/actors/</i>               | 17 |
| <i>/κείμενο/</i>              | 40 |
| <i>/cns/</i>                  | 45 |
| <i>/κείμενο/</i>              | 49 |
| Jon Rafman, Erysichthon, 2015 | 56 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| <i>/βιβλιογραφία/</i> | 57 |
|-----------------------|----|

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| <i>/παραρτήματα 1-7/</i> | εκτός βιβλίου |
|--------------------------|---------------|



/0/ Αναζητώντας έναν σχεδιαστή: τους σχεδιαστές πίσω από το περιεχόμενο που καθημερινά ανατροφοδοτεί τις αναζητήσεις σε μηχανές. Η μέθοδος: μία περιήγηση. Το αποτέλεσμα: 27,92 gigabites δεδομένων από το μέχρι εκείνη τη στιγμή μετρημένο όγκο των 15.313.868 petabites.

Τα 29,72 gb που συλλέχθηκαν κατά τη διάρκεια αυτής της περιήγησης οργανώνονται σε μία αριθμημένη συναρμογή. Το σύνολο που παράγεται αναπαριστά την πορεία της αναζήτησης. Η αναζήτηση: λέξεις κλειδιά που οδηγούν σε πολλαπλά αποτελέσματα. Τα αποτελέσματα: περιορίζονται σε κείμενο και εικόνα. Είναι κομμάτια που παρατίθενται αυτούσια, μεταφρασμένα, τροποποιημένα, κατασκευασμένα. Τα αυτούσια/μεταφρασμένα κομμάτια τοποθετούνται έξτος της πλήρους στοίχισης. Παράλληλα με την αριθμημένη πορεία το περιεχόμενο χωρίζεται σε επιπλέον κατηγορίες όπως κείμενο, actors, cps/συλλογές/, παράρτημα που αποτελούν κάποιες κατηγοριοποιήσεις του υλικού που συλλέχθηκε. Επίσης σε μία παράλληλη ανάγνωση τοποθετούνται σημειώσεις με σκέψεις, αυτούσια κομμάτια κείμενων και επεξηγηματικό υλικό. Η εναλλαγή από την μία αριθμημένη παράγραφο στην επόμενη έχει τη μορφή υπερσύνδεσης, μία λέξη κλειδί της παραγράφου αποτελεί την εκκίνηση για την επόμενη αριθμημένη παράγραφο.

Το εφήμερο, το ευτελές, το ανθρώπινο, το μη ανθρώπινο, το ανώνυμο, το φευγαλέο, το περίεργο, το σκουπίδι και το λάθος είναι τα κύρια χαρακτηριστικά που αποτελούν ενοποιητικά στοιχεία των εντοπισμών και μετα-παραγωγών. Τα ίδια χαρακτηριστικά έχει και το κείμενο, το κατασκευασμένο προϊόν./

**/27,92 gigabites/15.313.868 petabites//1/  
/7 συλλογές, 15 δράστες και ένα κείμενο από  
τη διάρκεια μιας περιήγησης//1α/**

/1/ Ο τίτλος της εργασίας αποτελείται από δυο αριθμούς, ο πρώτος αφορά το υλικό /εικόνες, φωτογραφίες και μη φωτογραφικές εικόνες, πρωτότυπες και επεξεργασμένες, συνεντεύξεις, άρθρα, δοκίμια και βιβλία με τη μορφή pdf/, που συλλέχθηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας και συλλογής του περιεχομένου. Ο δεύτερος αριθμός αφορά την ποσότητα του υλικού που περιέχει το διαδίκτυο σε δεδομένα σύμφωνα με την ιστοσελίδα <https://www.live-counter.com/how-big-is-the-internet/> (τελευταία ενημέρωση 20/06/2019). Ο αριθμός αυτός αφορά τα δεδομένα που βρίσκονται στον επιφανειακό ιστό, και είναι καταναμημένα από πρότυπες μηχανές αναζήτησης./

/petabites//2/ Τα petabites είναι ένα πολλαπλάσιο του bite, μονάδα μέτρησης της ψηφιακής πληροφορίας, 1000 gigabites ισούνται με 1 Petabyte. Σήμερα οι ποσότητες ψηφιακής πληροφορίας που παράγονται δημιουργούν την ανάγκη για όλο και περισσότερα πολλαπλάσια./

/ισούται//2β/ Το ανθρώπινο μυαλό υπολογίζεται πως έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύει μνήμες που αντιστοιχούν σε περίπου 2.5 petabyte/PT δυαδικών δεδομένων. Το google το 2009 επεξεργαζόταν 24 PT. Τον Αύγουστο του 2011, η IBM ανακοίνωσε πως έχει χτίσει το μεγαλύτερο αποθηκευτικό χώρο δεδομένων, με χωρητικότητα 120 PT. Το Internet Archive ξεπέρασε τα 15 PT τον Μάιο του 2014. Για κάθε φωτογραφία που ανεβαίνει το facebook, αποθηκεύει τέσσερα διαφορετικά μεγέθη, αυτό το αρχείο μπορεί να μεταφραστεί σε 357 PT. Όταν καταγράφηκε η πρώτη εικόνα μαύρης τρύπας, τα δεδομένα που συλλέχθηκαν ήταν ίσα με 4 PT. (Petabyte, 2019)/

/δυναμικό//2γ/ Παρατηρείται μία ομοιότητα μεταξύ της ψηφιακότητας (η διαλεκτική μεταξύ 0 και 1, που αποτελεί τη βάση λειτουργίας των υπολογιστών) και της θεωρίας των δυαδικών και αντιθετικών σχέσεων, που ο δομισμός θεωρούσε ως βασική αρχή οργάνωσης του πολιτισμού. (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015)/

/σήμερα//3/ Ο Beuys J., αναφέρει στα κείμενά του, πως ο καθένας έχει το δικαίωμα να θεωρεί τον εαυτό του καλλιτέχνη. Αυτό που πριν κάποια χρόνια ήταν κατανοητό ως δικαίωμα, σήμερα έχει αποκτήσει μία μορφή υποχρέωσης. (Boris, 2008)/

/υποχρέωση//4/ Η μαζική πρόσβασή στις ψηφιακές τεχνολογίες κάνει την αίσθηση της υποχρέωσης της συμμετοχής, όλο και πιο έντονη. Ιδιαίτερα σε περιοχές που όπως συχνά αναφέρεται ανήκουν στον αναπτυσσόμενο κόσμο. Οι χρήστες αναγκάζονται σε μία συνεχόμενη παραγωγή περιεχομένου, μια καλλιτεχνική-καθημερινή πρακτική, που συνήθως συνοδεύεται από φιλικά προς τον χρήστη μέσα, τα οποία μέρα με τη μέρα γίνονται πιο προσιτά και πιο εύκολα στη χρήση και διαχείριση του αποτελέσματος τους. Χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα την μείωση του χρόνου, που απαιτούν από το χρήστη./

/αναπτυσσόμενος κόσμος//4α/ Το διαδίκτυο είναι ένα προϊόν του Ψυχρού Πολέμου. Ξεκίνησε το 1969 στις ΗΠΑ, ως ένα μικρό δημόσιο δίκτυο υπολογιστών, διευρύνθηκε με την ανάπτυξη μιας κοινής γλώσσας υπολογιστών και μίας σειράς πρωτοκόλλων. Ο όρος ίντερνετ εντάχθηκε το 1974, ως συντομογραφία της λέξης internetworking between multiple computers. Στις δεκαετίες 1980 και 1990 ξεκίνησε η διεθνής χρήση του, ξεκινώντας από το CERN, που δημιούργησε αρχικά μία IP για το εσωτερικό δίκτυο υπολογιστών και στη συνέχεια το 1989 υιοθετήθηκε και για τις εξωτερικές IP. Ακολούθησε το 1991 η δημιουργία του www /world wide web/ που έδωσε ώθηση για παγκόσμια επέκταση. Το ίντερνετ έφτασε στην Ασία στα τέλη του 1980 και το 1995 ακολούθησε και η Αφρική. (Curran, 2012)/

/παγκόσμια επέκταση//4β/ Ο όρος ψηφιακός διαχωρισμός χρησιμοποιείται για να περιγράψει την οικονομική και κοινωνική ανισότητα πρόσβασης στη χρήση των τεχνολογιών επικοινωνίας και πληροφορίας. Σε παγκόσμιο επίπεδο ο όρος που χρησιμοποιείται είναι ο παγκόσμιος ψηφιακός διαχωρισμός /global digital divide/ και περιγράφει την τεχνολογική διαφορά μεταξύ αναπτυγμένων και αναπτυσσόμενων χωρών. (Digital divide, 2019)/

/καλλιτεχνική-καθημερινή πρακτική//5/ Ο Lyotard J., υποστηρίζει ότι στις μεταβιομηχανικές κοινωνίες η γνώση και η πληροφορία μετατρέπονται σε εμπορεύματα: παράγονται για να πουληθούν και καταναλώνονται για να πάρουν αξία μέσα σε μια νέα παραγωγή. Η γνώση παύει να είναι αυτοσκοπός, χάνει την αξία χρήσης της και σκοπός γίνεται η ανταλλαγή της. Έτσι, αναδύονται ή/και επανασηματοδοτούνται τομείς και έννοιες, όπως οι πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες, οι γνωσιακές οικονομίες, η άυλη εργασία και η πνευματική ιδιοκτησία. (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015)/

/εμπορεύματα//6/ Το περιεχόμενο που καθημερινά παράγεται αποτελεί εμπόρευμα, ή είναι ένα νέο είδος χρήματος, μία ιδιότητα αυτού του περιεχομένου είναι ότι παράγεται και καταναλώνεται ταυτόχρονα στον ίδιο χώρο. Επιστρέφει κέρδος ή έχει ανταλλακτική αξία, καθώς είναι το αντίτιμο για την καθημερινή δωρεάν χρήση μεγάλου τμήματος υπηρεσιών και εφαρμογών μίας μεταβιομηχανικής κοινωνίας. Οι ώρες που χρειάζονται για την παραγωγή αυτή μπορούν να θεωρηθούν ως εργασία;/

/δωρεάν χρήση//6α/ Οι υπηρεσίες, οι εφαρμογές και το περιεχόμενο που παρείχε το διαδίκτυο στα πρώτα χρόνια της διαδεδομένης λειτουργίας του ήταν δωρεάν. Σήμερα είναι δύσκολο να επανεκπαιδευτούν οι χρήστες, ώστε να γίνουν πελάτες. (Curran, 2012)/

/εργασία//7/ Η Terranova T. υποστηρίζει πως η παροχή δωρεάν εργασίας /ένα είδος δωρεάς/ καθίσταται κεντρική διαδικασία στην παραγωγή αξίας στις μεταβιομηχανικές κοινωνίες και ειδικότερα στο πλαίσιο των δημιουργικών βιομηχανιών. Στην προσέγγισή της για την ψηφιακή οικονομία, η Terranova δανείζεται από τους Virno P., Hardt M. και Negri T. την έννοια του κοινωνικού εργοστασίου. (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015)/

*Cyberspace has become a very useful way to describe a space that may or may not be there. It does not stop you being a biological entity when you use technology. Robert Adrian*

/κοινωνικό εργοστάσιο->κυβερνοχώρος//8/ Οι περισσότερες από τις καθημερινές πρακτικές, λαμβάνουν χώρα στον κυβερνοχώρο, όπου παράλληλα με την κατασκευή και τη διάδοση του περιεχομένου βιώνουμε και ένα μεγάλο μέρος της καθημερινής μας εμπειρίας. Το μέγεθος, η διάθεση, η προσβασιμότητα και η ποικιλομορφία του περιεχομένου αυτού αφήνει την αίσθηση πως δεν υπάρχει πλέον η αναγκαιότητα της δημιουργίας μιας νέας εικόνας, το μόνο που χρειάζεται είναι ο εντοπισμός της./

/καθημερινό/φουτουριστικό//9/ Ο κυβερνοχώρος κάποτε αποτελούσε αναφορά της επιστημονικής φαντασίας, πλέον σημειοδοτεί μια σειρά από σχέσεις της επικοινωνίας διαμέσου του υπολογιστή, Computer-mediated Communication (CMC), καλύπτοντας μια σειρά από καθημερινές λειτουργίες, το δίκτυο ορίζει και οριοθετεί το καθημερινό, το διαδίκτυο δεν έχει τίποτα το φουτουριστικό. (Nunes, 2006)/

/10/



/4.037.966.045//11/

/4/11α/ Από την διεθνή διάδοση του Ίντερνετ το 1995 μέχρι το 2000 ακολούθησε μία ραγδαία δημοτικοποίηση του. Το 1993 δημιουργήθηκε ο πρώτος browser με γραφίστικο περιβάλλον, και οι πρώτες μηχανές αναζήτησης. Οι χρήστες αυξήθηκαν από 562 σε περισσότερους από 300 δισεκατομμύρια μέχρι το 2005. (Curran, 2012)/

/δίκτυο//12/ Τα δίκτυα μπορούν να κατασκευαστούν σχεδόν από οτιδήποτε, υπολογιστές->διαδίκτυο/, αυτοκίνητα->κίνηση/, άνθρωποι->κοινωνίες/, πολιτισμοί->διασπορά/, ζώα->διατροφική αλυσίδα/, αποθέματα->κεφάλαιο/, δηλώσεις->οργανισμοί/. Η επιστήμη των δικτύων πιέζει στη σύγκλιση ετερογενών φαινομένων κάτω από κοινές μαθηματικές αρχές.(Galloway & Thacker, 2007)/

/δίκτυο//13/ Η Wikipedia για τον όρο δίκτυο, οδηγεί τον επισκέπτη σε μία σελίδα αποσαφήνισης με άρθρα χωρισμένα σε έξι κατηγορίες. Ξεκινώντας από μία ταινία και καταλήγοντας σε μια γραμματοσειρά θυμίζει την εφαρμογή αναζήτησης βάση εικόνας της google. Το πλησιέστερο άρθρο είναι αυτό που αναφέρεται στο δίκτυο υπολογιστών./

/δίκτυο υπολογιστών//14/

**We're tired of trees.**



X  
/10/ Εικόνες από το αρχείο της έρευνας cn7/body images in different conversations/, κομμάτι από το υλικό που συλλέχθηκε κατά την αναζήτηση με την λέξη κλειδί body στο subreddit r/body.

X  
/11/ Ο αριθμός των χρηστών του επιφανειακού ιστού και deep web, πηγή: <https://www.live-counter.com/internet-users-world-wide/> (τελευταία ενημέρωση 10/06/2019). Σημαντική συμβολή στην αύξηση αυτού του αριθμού είναι η ευρέως διαδεδομένη χρήση των smartphones.

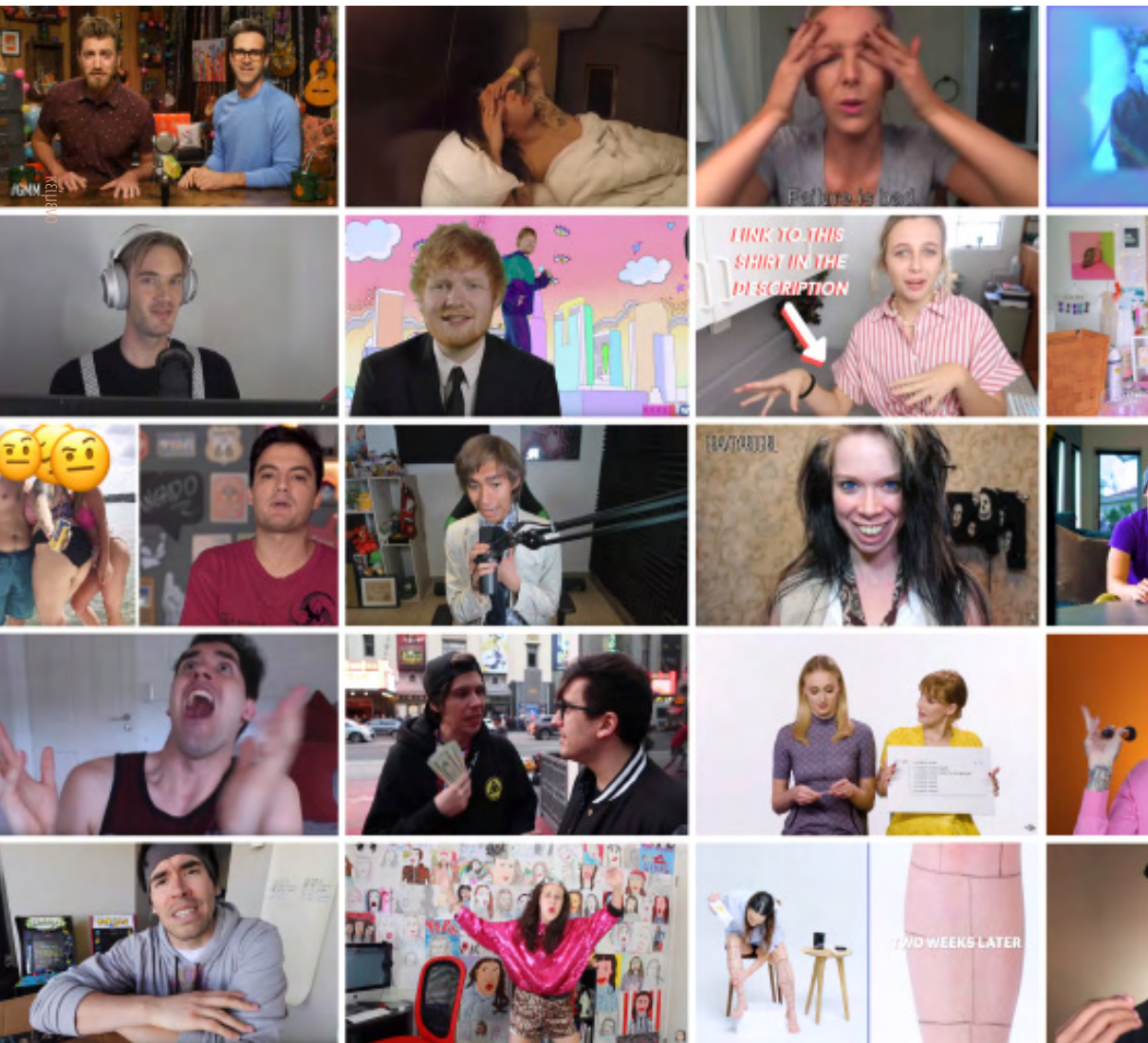
/trees//14a/ Το δίκτυο υπολογιστών είναι ένα ψηφιακό δίκτυο τηλεπικοινωνιών, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα στους κόμβους/nodes να διαμοιράζουν πόρους. Στα δίκτυα υπολογιστών οι υπολογιστικές συσκευές ανταλλάσσουν δεδομένα μεταξύ τους χρησιμοποιώντας συνδέσεις μεταξύ των κόμβων. Οι συνδέσεις δεδομένων πραγματοποιούνται μέσω συρμάτων ή οπτικών ινών ή ασύρματα μέσα όπως το wi-fi. (Computer network, 2019)/

/κόμβος/node//14a1/ Οι κόμβοι είναι είτε σημείο ανακατανομής ή ένας τελικός προορισμός, που αφορά μία επικοινωνιακή διεπαφή ή ένα κανάλι. (Node (networking), 2018)/



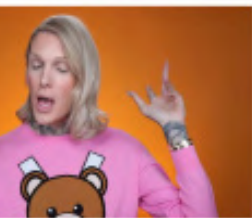
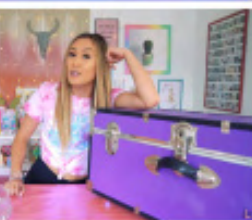
/υπολογιστικές συσκευές//14β/ Πριν της εφεύρεση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, η λέξη computer αναφέρονταν σε ανθρώπους (συνήθως γυναίκες) που έκαναν υπολογισμούς, οι computers, συχνά είχαν τις απαραίτητες μαθηματικές δεξιότητες για να διεκπεραιώσουν την περισσότερο δημιουργική εργασία των ανδρών συναδέλφων τους, έμφυλες σχέσεις εξουσίας και στερεότυπα τις καθήλωναν στο να επιτελούν μονότονους υπολογισμούς. Μάλιστα επικρατούσε η άποψη ότι οι υπολογισμοί αυτοί, αποτελούσαν ένα είδος χειρωνακτικής δουλειάς, κατάλληλης για τις προσεκτικές από τη φύση τους γυναίκες. (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015)/

/14γ/



/δίκτυο//15/ Η χρήση της λέξης δίκτυο προέρχεται από τον Diderot, χρησιμοποίησε τη λέξη "réseau" /δίκτυο/ για να περιγράψει την ύλη και τα σώματα με σκοπό να αποφύγει τον διαχωρισμό μεταξύ ύλης και ψυχής. (Latour, 2017)/

/14γ/ Εικόνες από το αρχείο της έρευνας cn4/youtube workers/, που αφορά στιγμιότυπα από δημιουργούς περιεχομένου στο youtube.



/δίκτυο//16/ Πέρα από τους τομείς της φιλοσοφίας και της τεχνολογίας, η έννοια των δικτύων έχει επηρεάσει ευρέως την σύγχρονη ζωή. Η ιδέα της συνδεσιμότητας σήμερα είναι σε τόσο προνομιούχα θέση που γίνεται όλο και πιο δύσκολο να βρεθούν μέρη ή αντικείμενα τα οποία να μην εμπεριέχονται σε μια δικτυωμένη κανονικότητα. Είναι όμως τα δίκτυα αποκλειστικά ανθρώπινα; Είναι μισανθρωπικά; Τα δίκτυα είναι ταυτόχρονα υλικά και άυλα, τεχνικά και πολιτικά, μισανθρωπικά και ανθρώπινα. Σήμερα η επιστήμη των δικτύων συχνά χρησιμοποιεί θεωρίες της αναρχίας, του ριζώματος, του διαμοιρασμού, και της τελειότητας για να εξηγήσει τα διασυνδεδεμένα συστήματα διαφόρων ειδών. Αντιθέτως το ριζώμα και ο διαμοιρασμός αποτελούν ένα νέο είδος χειρισμού/ διαχείρισης/διεύθυνσης που πλησιάζει την ιεραρχία πυραμίδας, την εταιρική γραφειοκρατία, την δημοκρατία εκπροσώπων, ή άλλες αρχές κοινωνικού και πολιτικού ελέγχου. Η συσκευή αυτού του ελέγχου είναι το πρωτόκολλο/protocol. (Galloway & Thacker, 2007)/

/πρωτόκολλο/protocol//16α/ Το πρωτόκολλο επικοινωνίας είναι ένα σύστημα κανόνων το οποίο επιτρέπει δύο ή και περισσότερα επικοινωνούντα μέρη ενός συστήματος επικοινωνίας σε ένα δίκτυο να μεταβιβάζουν πληροφορίες. Το πρωτόκολλο εκτελεί επίσης έλεγχο και διόρθωση σφαλμάτων, κατά τη διάρκεια μετάδοσης των πληροφοριών. Παρόλο που δεν αποτελεί κάποιο κάποιο από τα παρακάτω καθιερωμένο πρότυπο, με την εξαπλωση των Windows και του Διαδικτύου, τα πρωτόκολλα που είναι περισσότερο διαδεδομένα είναι το TCP/IP, το NETBEUI και το IPX/SPX. (Πρωτόκολλο επικοινωνίας, 2018) και (Protocol, 2019)/

/πρωτόκολλο/protocol//16β/ Το πρωτόκολλο έχει δύο πλευρές, είναι ένα εργαλείο διευκόλυνσης των δικτύων και παράλληλα μία λογική διακυβέρνησης αυτών που λαμβάνουν χώρα σε αυτό το εργαλείο. Είναι παγκόσμιο και ολοκληρωτικό και με μία ευρύτερη έννοια είναι μία τεχνολογία που ρυθμίζει τη ροή, διευθύνει το διαδίκτυο, κωδικοποιεί τις σχέσεις, και συνδέει μορφές ζωής. (Galloway & Thacker, 2007)/



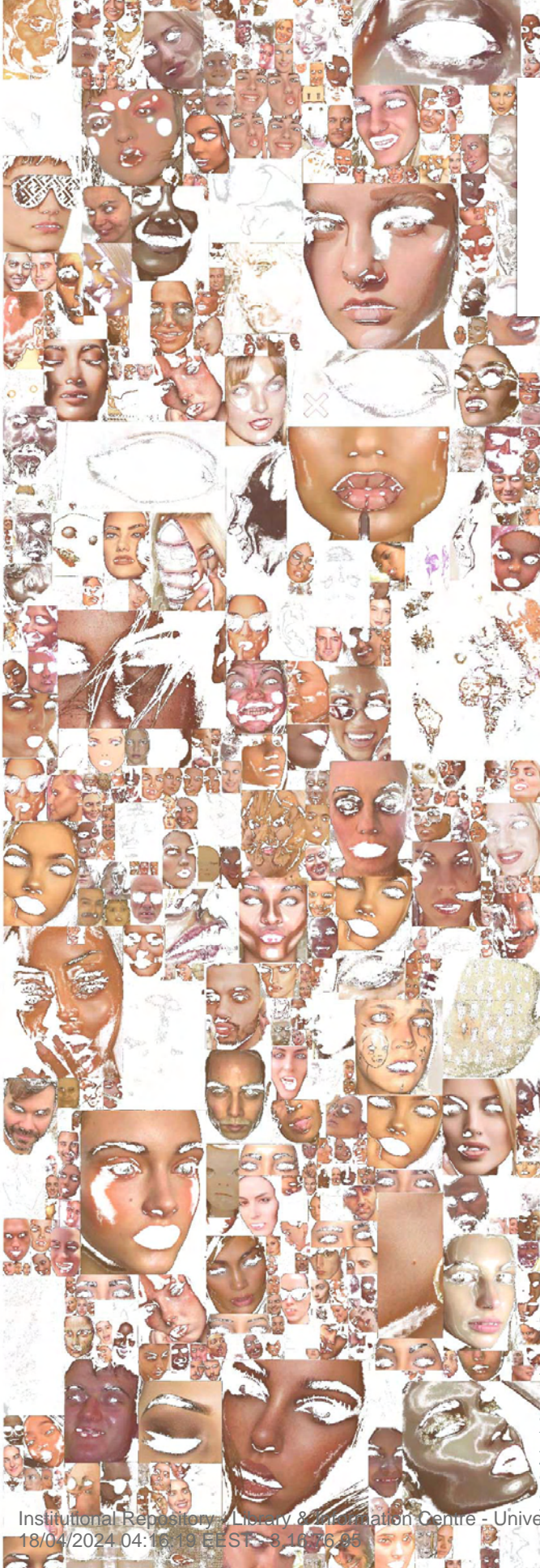
We are writing this book as a rhizome. It is composed of plateaus. We have given it a circular form, but only for laughs. Each morning we would wake up, and each of us would ask himself what plateau he was going to tackle, writing five lines here, ten there. We had hallucinatory experiences, we watched lines lead to one plateau and proceed to another like columns of tiny ants. We made circles of convergence. Each plateau can be reached starting anywhere and can be related to any other plateau.

a thousand plateaus  
capitalism and  
schizophrenia  
Deleuze G., Guattari F.

**/ρίζωμα//16γ/** Η έννοια του ριζώματος έχει αναπτυχθεί από τους Deleuze G. και Guattari F. στο *A Thousand Plateaus*, γράφοντας για τη συγγραφή και τη δομή του κειμένου, για τη δημιουργία του πολλαπλού εισάγουν το σύστημα του ριζώματος. Το ρίζωμα δεν είναι αυξητικό, οπότε δεν περιέχει μονάδες αλλά διαστάσεις ή καλύτερα κατευθύνσεις σε κίνηση, περιέχει το καλύτερο και το χειρότερο παράλληλα. Κάθε σημείο του ριζώματος είναι και θα πρέπει να είναι συνδεδεμένο με οποιοδήποτε άλλο, αντίθετα με τα δέντρα ή τις ρίζες τους. Τα χαρακτηριστικά των σημείων δεν είναι απαραίτητο να μοιράζονται την ίδια φύση πρέπει αντίθετα να λειτουργούν ως πολλαπλότητες. Οι πολλαπλότητες δεν είναι ούτε αντικείμενα είτε υποκείμενα η φύση τους αλλάζει όσο αυξάνονται οι διαστάσεις τους. Το ρίζωμα είναι μία αντί-γενεαλογία, δεν κατασκευάζεται από σημεία και θέσεις, δημιουργείται από γραμμές. Δεν μοιάζει όμως με κάποιο σχέδιο, ή φωτογραφία, θεωρείται χάρτης ο οποίος είναι πάντα αναστρέψιμος, κινητός, επιδέχεται τροποποιήσεις και έχει πολλαπλές εισόδους και εξόδους είναι αντίθετος με την ιχνογράφηση που επανέρχεται πάντα στο ίδιο. (Deleuze & Guattari, 1987)/

**/δικτυωμένη κανονικότητα//17/** Όλη η συζήτηση γύρω από τα δίκτυα δεν πρέπει να περιορίζεται στην τεχνική φύση τους, είναι τεχνολογικά αλλά και βιολογικά, κοινωνικά και πολιτικά. Τα δίκτυα είναι πάντα ζωντανά και αυτό που παράγεται συνήθως σε αυτά είναι κοινωνική ζωή καθεαυτή. Το αποτέλεσμα των δικτύων είναι η εμπειρία της συστηματοποίησης, της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας, της βιολογίας και της πολιτικής. Τα δίκτυα δομούν την εμπειρία μας από τον κόσμο με διάφορους τρόπους, αυτό που απαιτείται είναι ένας τρόπος να κατανοήσουμε πως τα δίκτυα συνδέονται με το άθροισμα των μοναδικότητων, ανθρώπων και μη ανθρώπων, που εμπλέκονται στο σύστημα. Τελικά αυτό που χρειάζεται είναι η κατανόηση της πολιτικής ως βιοπολιτικής. (Galloway & Thacker, 2007)/

**/βιοπολιτική//18/** Η βιοπολιτική γεννάται, από το σύνολο των τεχνολογιών μέσα από τις οποίες οι πληθυσμοί οργανώνονται και κυβερνώνται, η συσσώρευση και η διάταξη της πληροφορίας σήμερα είναι στο επίκεντρο της βιοπολιτικής. Η μεθοδολογία που χρησιμοποιείται σήμερα είναι η πληροφορική, η χρήση όμως της πληροφορικής γίνεται με ένα τρόπο όπου επανασηματοδοτεί το βιολογικό σαν μια πηγή πληροφορίας. Στην σύγχρονη βιοπολιτική, το σώμα είναι μια βάση δεδομένων, και η πληροφορική είναι η μηχανή αναζήτησης. Ποια είναι η σημασία της βιοπολιτικής σήμερα, στο πλαίσιο των δικτύων, του ελέγχου και του πρωτοκόλλου; (Galloway & Thacker, 2007)/



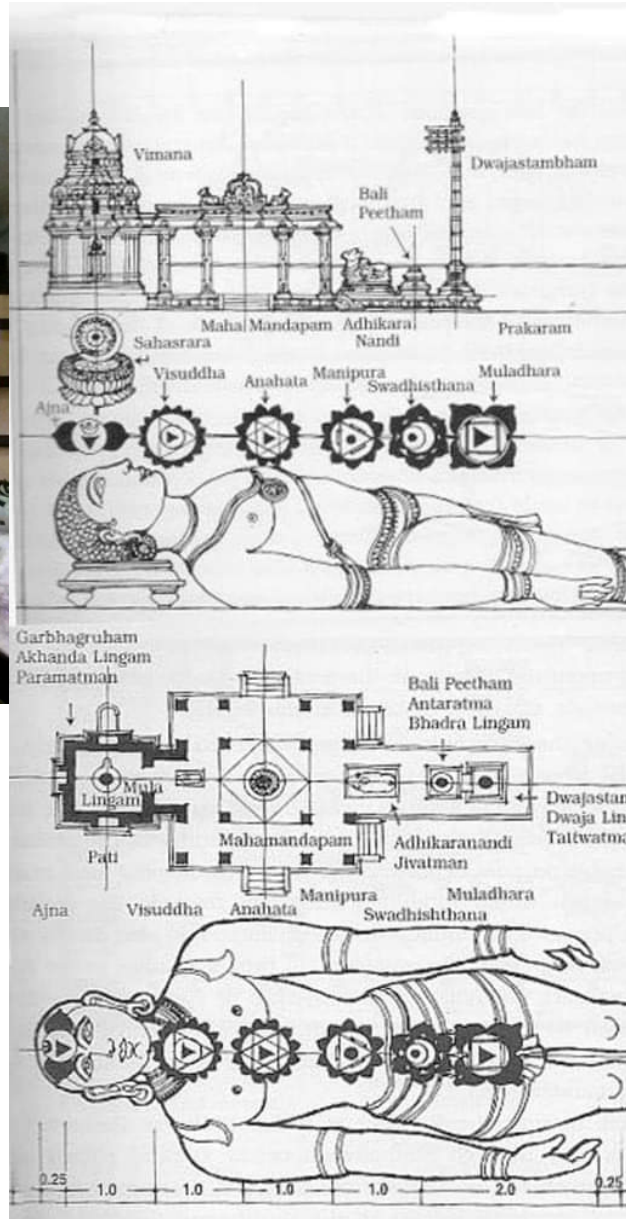
X  
/18α/ Εικόνα από το αρχείο της έρευνας c15/faces of my daily instagram feed/, το αρχείο είναι επεξεργασμένο ώστε να παραμείνουν στην εικόνα τα πρόσωπα χωρίς τα χαρακτηριστικά. Η επεξεργασία έγινε με το εργαλείο επιλογής των τόνων δέρματος του Adobe Photoshop.

όπως στο google maps, οι εικόνες ενώνονται σε πανόραμα και δημιουργούν ένα συνεχές πεδίο εικονικής χαρτογράφησης, εδώ κατασκευάζεται ένα πεδίο βιολογικής χαρτογράφησης.



/σώμα//18β/ Το σώμα χρησιμοποιείται ως λέξη κλειδί στις περισσότερες από τις αναζητήσιμες εικόνες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τη συλλογή του υλικού της εργασίας, επίσης χρησιμοποιείται πολλές φορές ως δεδομένο για την κατηγοριοποίηση και στις διαδικασίες οπτικοποίησης των συλλογών. Στον ψηφιακό χώρο η παρουσία του φυσικού σώματος δεν είναι απαραίτητη, η ελάχιστη συμμετοχή του χρειάζεται στη διαδικασία χρήσης και επικοινωνίας, μπορεί να περιλαμβάνει την πληκτρολόγηση, την χρήση του ποντικιού, του κινητού τηλεφώνου, την ανάγνωση, την ακοή κλπ. Η παρουσία του θα μπορούσε να παραμένει απύσχα. Είναι εντυπωσιακό όμως πως η χρήση του σώματος είναι διαδεδομένη στα περισσότερα ψηφιακά δεδομένα, με κυρίαρχο αυτό των εικόνων./

/18β1/



/18β1/ (Αριστερά) Εικόνα από 4chan (Δεξιά) Εικόνα από το αρχείο cn7/body images in different conversations/, κομμάτι από το υλικό που συλλέχθηκε κατά την αναζήτηση με την λέξη κλειδί body στο twitter. X

/φυσικό//18β2/ Η ενσωμάτωση στο έδαφος, το in situ, ανήκει στο παρελθόν, από τη στιγμή που έχει χαθεί η γεωφυσική φύση μας αυτό που μας απομένει για να ερμηνεύσουμε τον κόσμο είναι η σχετικότητα, όχι με τη φυσική έννοια αλλά με την έννοια της δικής μας σχετικότητας, της σχετικότητας των ζώων μας. (Armitage, 2000)./



/πληθυσμός//19/ Τρεις αρχές της βιοπολιτικής που σχετίζονται με τα διαγράμματα δικτύων σήμερα. Η πρώτη αρχή αφορά το αντικείμενο της διακυβέρνησης σήμερα, τον πληθυσμό. Ο πληθυσμός αυτός δεν αφορά τις μάζες, ομάδες ατόμων με γεωγραφική εγγύτητα, αφορά πολλές μονάδες συσσωρευμένες μαζί, πολλούς μεμονωμένους κόμβους σε ομάδες. Είναι ένα πολιτικό αντικείμενο με βιολογική βάση. Η μεγαλύτερη ανησυχία είναι ο αποδοτικός έλεγχος της συνύπαρξης των μεμονωμένων υποκειμένων και των σχέσεων μεταξύ τους.

Κατά τη δεύτερη αρχή η βιοπολιτική καθορίζει το μέσο με το οποίο τα δεδομένα περικυκλώνουν το αντικείμενο τους, τον πληθυσμό. Βασισμένη σε μια διπλή προσέγγιση που παγκοσμιοποιηθεί και εξατομικεύει τον πληθυσμό ταυτόχρονα. Οι πληθυσμοί μπορούν να υπάρχουν σε μια πληθώρα περιβαλλόντων: που είτε ορίζονται από την περιοχή-χώρα, ή από ομάδες που χαρακτηρίζονται από την οικονομία, τις τάξεις και το έθνος, το φύλο, τους κοινωνικούς θεσμούς. Κύριο χαρακτηριστικό όμως παραμένουν οι βιολογικές δραστηριότητες που χαρακτηρίζουν τον πληθυσμό. Αυτές οι ομάδες δεν έχουν νόημα χωρίς τα μέσα που ορίζουν τα κριτήρια της ομαδοποίησης.

Τέλος κατά την τρίτη αρχή, η βιοπολιτική αφού ορίσει το αντικείμενο της (το βιολογικό είδος-πληθυσμός) και τη μέθοδο της (πληροφορική/στατιστική), αναδιαμορφώνει το ρόλο της διακυβέρνησης σε αυτόν της προστασίας σε πραγματικό χρόνο. Η ανησυχία δεν είναι πια στην ασφάλεια με την έννοια safety αλλά στην ασφάλεια ως security. Η έννοια safety αφορά την απομάκρυνση από τον κίνδυνο, το να είσαι χωριστά περιτριγυρισμένος από τοίχο με προστασίες διαφόρων ειδών. Η έννοια security σημαίνει να κρατήσαι σε ένα μέρος, ενσωματωμένος και ακίνητος, υποστηριζόμενος από πάρα πολλά δίκτυα ελέγχου και αντιγράφων ασφαλείας, και ως εκ τούτου είναι μια ιδέα της εποχής της πληροφορίας εξ ολοκλήρου. Πάνω από όλα τα νέα πρωτόκολλα και οι πρακτικές δεν θα πρέπει να χειροτερεύουν την ασφάλεια του διαδικτύου. Η πιο σημαντική απειλή για το διαδίκτυο έρχεται από άτομα που ωθούνται και είναι ικανά να εκμεταλλευτούν καταστάσεις, γεγονότα και αδυναμίες του συστήματος για να προκαλέσουν κακό. Η ασφάλεια είναι τόσο σημαντική στους οργανισμούς των δικτύων, που βάση των κανόνων κάθε νέο πρωτόκολλο ίντερνετ ελέγχεται εξονυχιστικά και πρέπει να περιέχει γραπτώς μια περιοχή που να αφορά αυτό το θέμα. (Galloway & Thacker, 2007)/

/γεωγραφική εγγύτητα//19α/ Οι πληθυσμοί με αυτή την έννοια της μη γεωγραφικής εγγύτητας, θα απασχολήσουν και την έρευνα αλλά και την συλλογή και οπτικοποίηση του υλικού. Το κύριο χαρακτηριστικό που θα περιγραφεί είναι η συμπεριφορά, ο χαρακτήρας του παραχθέντος προϊόντος και οι συνθήκες λειτουργίας, διάδοσης και οργάνωσης. Αναλυτικότερη περιγραφή των χαρακτηριστικών θα γίνει κατά την παρουσίαση των μεμονωμένων συμπεριφορών. Είναι σημαντικό το γεγονός πως πολλές φορές οι χρήστες μπορούν να εμπλέκονται σε δύο πληθυσμούς με σημαντικές διαφοροποιήσεις τόσο στο υλικό που παράγουν και δημοσιοποιούν όσο και στην στάση τους. Μια βασική αιτιολόγηση είναι η ανωνυμία με την οποία εμφανίζεται ο κάθε χρήστης. Το περισσότερο υλικό που συλλέχθηκε αφορά χρήστες με ανώνυμο και ψευδώνυμο προφίλ. /

/παγκοσμιοποιεί και εξατομικεύει//19β/ Η καταγραφή μεμονωμένων καθημερινών δράσεων, που πολλές φορές πηγάζουν από καθημερινές συνήθειες, είναι ένας συνηθισμένος τύπος εκκίνησης για μεγαλύτερες σε μέγεθος και διάδοση δράσεις. Οι δράσεις φεύγουν από το ατομικό, αποκτούν σχεδιασμένο περιβάλλον, στο οποίο σχηματοποιούνται και διαμοιράζονται, αποκτούν υποστηρικτές και συμμετέχοντες./

/προστασία σε πραγματικό χρόνο//19γ/ Η προστασία είναι ένα θέμα που όλο και περισσότερο απασχολεί τα υποκείμενα που δημοσιοποιούν περιεχόμενο στο διαδίκτυο. Επηρεάζει την ποιότητα του περιεχομένου, την ταυτότητα με την οποία το υποκείμενο κάνει τη δράση, τις συνδέσεις που χρησιμοποιεί ανάμεσα στα προφίλ του./

/19δ/

# ***The future is private.***

X

/19δ/ Δήλωσε ο Mark Zuckerberg στην F8 διάσκεψη για το facobook. <https://theoutline.com/post/7377/facebook-is-trying-to-make-the-word-private-meaning-less>

/πληθυσμός//19ε/ Δεν υπάρχει πρόσβαση σε όλο τον πληθυσμό, αλλά μόνο σε δείγματα αυτού. (Manovich, 2017)/

/γεωγραφική εγγύτητα//20/ Οι πιο πρόσφατες τεχνολογίες έχουν ένα χαρακτήρα δικτύου, αυτό που διαχωρίζει ένα δίκτυο υπολογιστών από τα υπόλοιπα δίκτυα είναι η έντονη συνδεσιμότητα, η στρατηγική οργάνωση, επιπλέον το γεγονός πως είναι πιο αναγκαστικό και χαρακτηρίζεται από μεγάλες αποστάσεις. Το πιο έντονο χαρακτηριστικό των δικτύων είναι η έλλειψη της απόστασης. Η γεωγραφική εγγύτητα είναι ένα αποτέλεσμα της επιστήμης της γεωγραφίας, της πρακτικής του χαρτογραφικού συστήματος, των μετρήσεων και του τριγωνισμού. Η φύση του δικτύου, αφαιρεί την γεωγραφία από τη διαδικασία του ορισμού του χώρου, προσφέρει μία θεωρία που δεν ορίζει ούτε κοινωνικά ούτε πραγματικά το χώρο. Ο χώρος ορίζεται από απλές συνδέσεις, δεν έχει εσωτερικό και εξωτερικό. Επιπλέον ένα δίκτυο δεν είναι ποτέ μεγαλύτερο από κάποιο άλλο, είναι απλά περισσότερο συνδεδεμένο. Αυτό οδηγεί σε μια νέα θεώρηση της κοινωνικής θεωρίας, αφαιρεί τον αξιολογικό μύθο των άνω και των κάτω. Η διάδοση του δικτύου εξαρτάται από το είδος, τον αριθμό και την τοπογραφία των διασυνδέσεων, που ορίζεται από τους δράστες και μόνο. Μια προσέγγιση των χαρακτηριστικών των δραστών αποτελεί η θεωρία δράστη-δικτύου /actor-network theory. (Latour, 2017)/

actor-network theory//21/ Η θεωρία δράστη-δικτύου διαμορφώθηκε αρχικά μέσα στους κόλπους της κοινωνιολογίας, της επιστήμης και της τεχνολογίας στη δεκαετία του 1980, κυρίως από τους Latour B. και M. Callon M. Έρχεται ως απάντηση στην συζήτηση για την θέση της κοινωνικής θεωρίας την περίοδο όπου πολλές κοινωνικές διεργασίες λαμβάνουν χώρα σε τεχνολογικά δίκτυα. Με την θεωρία δράστη-δικτύου, ο Latour B. μέσω της έννοιας του δικτύου προσπαθεί να συνθέσει τους διαφορετικούς τύπους δράσης και δρώντων σε ένα ενιαίο πλαίσιο. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή ανάλυση των κοινωνικών δικτύων, ο Latour B. προβάλλει την ύπαρξη δρώντων, που δεν είναι μόνο άτομα αλλά και άλλα στοιχεία της πραγματικότητας. Ξεκινώντας από την υπόθεση ότι η πραγματικότητα διαμορφώνεται όχι μόνο από τον ανθρώπινο παράγοντα αλλά και οιονεί υποκείμενα (μηχανές, διάφορα αντικείμενα κλπ) που συγκροτούν νέου τύπου οντότητες, υβρίδια φύσης και πολιτισμού, προσπαθεί να αντιμετωπίσει συνολικά τις αντιφάσεις της κοινωνικής επιστήμης και φιλοσοφίας. Θεωρεί ότι ο σημαντικότερος από αυτούς τους διαχωρισμούς, δηλαδή ανάμεσα στη φύση και την κοινωνία, είναι ο κύριος υπεύθυνος για την αδυναμία του μοντερνισμού να κατανοήσει τα πολύπλοκα φαινόμενα του σήμερα. (Γεωργοπούλου, 2007)(Χτούρης, 2003)/

/δράστης/actor//22/ Στην αγγλοσαξονική παράδοση δράστης είναι πάντα ένα ανθρώπινο άτομο που δραστηριοποιείται στοχευμένα και πολύ συχνά έρχεται σε συνάρτηση με τον όρο συμπεριφορά. Ένας δράστης μπορεί να είναι οτιδήποτε, με μοναδική προϋπόθεση να του έχει παραχωρηθεί η άδεια να εκτελέσει αυτή την πράξη. (Latour, 2017)/

/human actors/non human actors//23/ Η αντιστοίχιση του δρώντος υποκειμένου με οτιδήποτε, και η πεποίθηση πως το ανθρώπινο μοντέλο δεν είναι απαραίτητο στην θεωρία δράστη-δικτύου, έχει δημιουργήσει αντιδράσεις καθώς ο ανθρωποκεντρισμός και ο κοινωνικοκεντρισμός έχουν μεγάλη δυναμική στις κοινωνικές επιστήμες. (Latour, 2017)/

/αντιδράσεις//23α/ Οι δυσκολίες που συναντά η θεωρία δράστη-δικτύου συνίστανται κυρίως στη διάκριση και ταξινόμηση των διαφόρων τύπων δράσης που συγκροτούν ένα δίκτυο. Η ταυτόχρονη παρουσία ανθρώπων και άψυχων αντικειμένων, ως υποκειμένων, μαζί με διάφορες κοινωνικές αναπαραστάσεις, ως φαινόμενα, σε ένα κοινό πεδίο δράσης μας εμποδίζει να διακρίνουμε βασικές διαστάσεις της δράσης όπως η πρωτοβουλία για τη δημιουργία ή κατάργηση συλλογικών μορφών δράσης, η διαδικασία επιλογής ανάμεσα σε εναλλακτικές ευκαιρίες και τρόπους πρακτικής, ο διαμορφωτικός χαρακτήρας της δράσης στο εσωτερικό κάθε συγκεκριμένης οντότητας/ υποκειμένου της δράσης και η μεταβολή της ποιότητάς της, και τέλος ο προσδιορισμός των χωροχρονικών ορίων και της αρμοδιότητας μιας συγκεκριμένης δράσης. (Χτούρης, 2003)/

/ανθρώπινο μοντέλο//23β/ Η απουσία ενός καθαρού ανθρώπινου μοντέλου είναι εμφανής στον κυβερνοχώρο. Το avatar που πολλές φορές αντικαθιστά τον χαρακτήρα, λόγω της δυνατότητας του να ενσωματώσει πολλές μορφές λειτουργεί ως πολυμορφικό υποκείμενο. Οι δρώντες συχνά εμφανίζονται με πολλές ταυτότητες, επώνυμες ή ανώνυμες. Μπορούν παράλληλα να μετέχουν σε αντιδιαμετρικά αντίθετες ομάδες δράσης, χωρίς να αποκλείονται από άλλες.

/avatar//23β1/ Μέσα από την μελέτη του Humphrey C. σε ρώσικα chat rooms, για την έννοια της αυθεντικότητας, το avatar σε αυτή τη μελέτη δεν αναπαράγει το offline άτομο, είναι στο ίντερνετ ο χώρος στον οποίο αυτοί οι παίκτες αισθάνονται ικανοί, κι ίσως για πρώτη φορά να εκφράσουν ολοκληρωτικά την ψυχή τους και το πάθος τους. Αυτή η συζήτηση βασίζεται στην αναγνώριση ότι ο όρος πραγματικότητα, πρέπει να θεωρείται ως καθομιλουμένη και όχι ως επιστημολογική. (Horst & Miller, 2012)

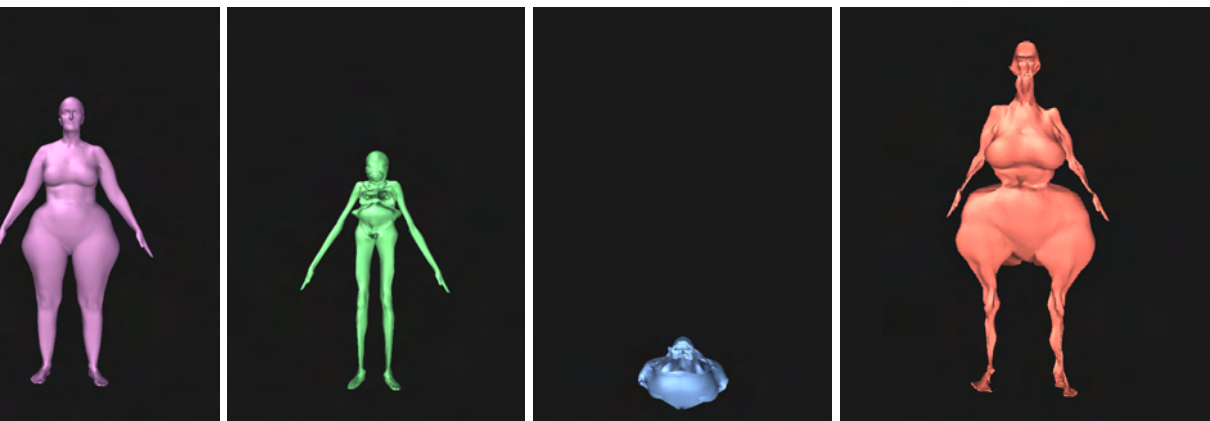
/23β2/



/ανθρώπινο//23γ/ Πρέπει να είναι ξεκάθαρο πως δεν είμαστε περισσότερο διαμεσοποιημένοι. Είμαστε το ίδιο άνθρωποι σε οποιαδήποτε διαφορετικά και ποικίλα πεδία της ορισμένης συμπεριφοράς μέσα στην οποία ζούμε. (Horst & Miller, 2012)/

/οτιδήποτε//23δ/ Η εμφάνιση του ανθρώπινου, του μη ανθρώπινου και του απάνθρωπου, χαρακτηρίζεται από τη διάδοση των ιδιοτήτων μεταξύ αυτών των υπάρξεων, τις συνδέσεις που λαμβάνουν χώρα μεταξύ τους, την κυκλοφορία που συνεπάγεται και την μεταμόρφωση αυτών εξαιτίας των στοιχείων που λαμβάνουν και των μέσων από τα οποία μεταφέρονται. (Latour, 2017)/

δρώντα υποκείμενα//24/ Τα δρώντα υποκείμενα των παρακάτω δράσεων θα χαρακτηριστούν ως actors, η χρήση του όρου δανείζεται από την θεωρία δράστη-δικτύου του Latour B. Οι δράστες που θα αναφερθούν περιέχουν ανθρώπινα και μη ανθρώπινα υποκείμενα. Τα νέα υβριδικά υποκείμενα είναι δράστες, δράσεις, συνδέσεις, σχεδιαστικές πρακτικές, λέξεις, μέσα, εργαλεία κείμενα, σώματα και μηχανές. Η αφαίρεση του ανθρώπινου χαρακτηριστικού από τα υποκείμενα, κάνει πιο ανοιχτό το πεδίο από το οποίο αντλείται η πληροφορία για την έρευνα και πλησιάζει πιο πολύ στον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζεται και διακινείται ο οπτικός πολιτισμός του διαδικτύου σήμερα. /



/23β2/ Εικόνες από το αρχείο cn7/body images in different conversations/, κομμάτι από το υλικό που συλλέχθηκε κατά την αναζήτηση με την λέξη κλειδί body στο [imgur](#).

X



/actor 1/Solid Gold Bomb//25/ Η Solid Gold Bomb είναι μία επιχείρηση της amazon, που παράγει ρούχα με τη διαδεδομένη ατάκα *Keep Calm...*. Το Μάρτιο του 2013, εμφανίστηκαν κάποια μπλουζάκια στο Amazon με εκτυπωμένες φράσεις όπως: *Keep Calm and Rape a Lot*, *Keep Calm and Hit Her*, τα οποία ήταν βασισμένα στο επιτυχημένο *Keep Calm and Carry On*. Μετά από έντονες αντιδράσεις και αρνητικά σχόλια Το Amazon αναγκάστηκε να δράσει άμεσα αφαιρώντας τα συγκεκριμένα προϊόντα, η εταιρία μετά από τα αρνητικά σχόλια κατηγόρησε το αυτοματοποιημένο λεξιλόγιο που χρησιμοποιούσε ο αλγόριθμος παραγωγής, και στη συνέχεια έκλεισε το προφίλ της στο twitter. (McVeigh, 2013)/

//25a/

amazon.co.uk Your Amazon.co.uk Today's Deals Gift Cards Sell Help

Shop by Department  Clothing

Clothing Women Men Kids Dresses Jeans Coats & Jackets Knitwear T-Shirts Lingerie & Underwear Bags & Accessories Shoes Brands Outlet

**Keep Calm and Hit Her (Black) Fine Jersey T-Shirt Solid Gold Bomb**

★☆☆☆☆ (27 customer reviews) Like (0)

Price: ~~£30.00~~  
Sale: **£14.99 - £16.99**

Size:  [Sizing info](#)

Colour:

- American Apparel 2001 Fine Jersey T-Shirt
- T-Shirt Made & Printed in the USA
- Super Easy Solid Gold Bomb Size Guarantee!

/αλγοριθμική παραγωγή//26/ Ένα χαρακτηριστικό της κατασκευής των αλγορίθμων είναι η πιστότητα/αφέλεια/, ακολουθούν την ροή εντολών χωρίς να αποκλίνουν ακόμα και αν υπάρχει πιο σωστή διαδρομή. Με τον εμπλουτισμό των δεδομένων αλλά και νέων τεχνολογιών όπως η μηχανική εκπαίδευση οι αλγόριθμοι είναι αποτελεσματικότεροι. Είναι πιο γρήγοροι και μπορούν να επεξεργάζονται και να παράγουν μεγαλύτερα ποσά πληροφορίας. Είναι όμως και πιο κοινωνικά σωστοί; Μετά από μία σειρά κοινωνικών σφαλμάτων, όπως αυτό της Solid Gold Bomb οι αλγόριθμοι που χρησιμοποιούνται για την επεξεργασία των big data, έχουν βρεθεί υπό την ανάγκη λεπτομερούς ελέγχου. (Bryant & Raja, 2014)/

/Big Data//27/ Τα big data από την πλευρά της τεχνολογίας, αυξάνουν την υπολογιστική δύναμη και την αλγοριθμική ακρίβεια για να συλλέξουν, αναλύσουν, συνδέσουν και να συγκρίνουν μεγάλες ομάδες δεδομένων. Οι αναλύσεις που γίνονται σε αυτές τις ομάδες αναγνωρίζουν μοτίβα με στόχο οικονομικούς, κοινωνικούς, τεχνικούς και νομικούς ισχυρισμούς. Γύρω από τις διαδεδομένες πεποιθήσεις, ότι οι τεράστιες ομάδες δεδομένων προσφέρουν μία εξελιγμένη μορφή νοημοσύνης και γνώσης που μπορούν να παράγουν νέες γνώσεις που μέχρι πρόσφατα ήταν αδύνατο να είναι τόσο αληθείς, αντικειμενικές και ακριβείς, κρύβεται μία μυθολογία. Η έμφαση στο μύθο είναι σημαντική καθώς επισημαίνει πως τα ογκώδη δεδομένα πάντα αντανακλούν την αντικειμενική αλήθεια. (Vis, 2013)/

/μετα-δεδομένα//27α/ Ο όρος μετα-δεδομένα είναι προγενέστερος του Big Data, χρονολογείται το 1968, και χρησιμοποιείται για να ονομάσει οποιοδήποτε στοιχείο των δεδομένων χρησιμοποιείται για να τα περιγράψει. (Boellstorff, 2013)/

/υλικότητα των δεδομένων//27β/ Όταν αποθηκεύουμε και λαμβάνουμε την πληροφορία, διαμέσου των byte, των μόντεμ και των καλωδίων, αποκτούμε έναν πιο υλικό τρόπο για να επεξεργαστούμε αυτά που συμβαίνουν την κοινωνία. Επιπλέον η εικονική κοινωνία, δεν είναι κάτι που ανήκει στο μέλλον είναι μια μορφή κοινωνίας που χαρακτηρίζεται από ιχνηλασιμότητα και υλικότητα. (Venturini κ.ά., 2017)/

/δεδομένα//28/

**Αυτό που ονομάζουμε δικά μας δεδομένα είναι στην πραγματικότητα οι δικές μας κατασκευές, βασισμένες σε κατασκευές άλλων ανθρώπων.**

(Boellstorff, 2013)

# /actor2/

/δεδομένα//29/ Υπάρχουν πολλοί τρόποι για την δημιουργία δεδομένων, ένας από αυτούς μπορεί να είναι η κατασκευή αυτού του κειμένου και αυτού του αρχείου. Επίσης υπάρχουν και διαφόρων ειδών δημιουργοί. Δεν υπάρχει μια a priori εμφάνιση των δεδομένων, τα οποία βρίσκονται εκεί έξω και περιμένουν τον αναγνώστη τους. Τα δεδομένα παράγονται, όπως οι πανοραμικές εικόνες του google, ή συμπαράγονται όπως το αρχείο του doxkyspotting. Ο όρος big data χρησιμοποιήθηκε το 1990, για να περιγράψει ομάδες δεδομένων οι οποίες χαρακτηρίζονται από πολύ μεγάλα μεγέθη τα οποία δεν μπορούν να επεξεργαστούν με καθημερινά εργαλεία λογισμικού για την συλλογή τους, την οργάνωση, τη διαχείριση και επεξεργασία, σε ανεκτά χρονικά πλαίσια. Η φιλοσοφία των big data περιλαμβάνει μη-δομημένα, ημι-δομημένα και δομημένα δεδομένα, παρόλα αυτά η μεγαλύτερη έμφαση δίνεται στα μη-δομημένα δεδομένα. (Vis, 2013) Το μέγεθος τους το 2012 μετρήθηκε σε exabytes δεδομένων, που αναλογεί σε ένα δισεκατομμύριο gigabyte. Η μελέτη τους απαιτεί τεχνικές και τεχνολογίες με νέους τρόπους ενσωμάτωσης για την κατασκευή πληροφοριών από τις ομάδες δεδομένων καθώς είναι ανόμοιες, σύνθετες και ογκώδεις. (Boellstorff, 2013)/

/actor2/reddit/r/SubSimulatorGPT2//30/ Το reddit the front page of the Internet. δημιουργήθηκε το 2005 από τους Huffman και Ohanian. Το όνομα προέρχεται από ένα παιχνίδι γραμμάτων της φράσης /I read it/. Είναι μια ιστοσελίδα για ειδήσεις και συζητήσεις οι οποίες οργανώνονται σύμφωνα με μία μέθοδο ψηφοφορίας. Επίσης κατηγοριοποιούνται σε υποκοινότητες που ονομάζονται subreddits. Οι χρήστες για να συμμετέχουν στην κοινοποίηση, στο σχολιασμό και την ψηφοφορία δημιουργούν ένα ανώνυμο προφίλ. Σύμφωνα με το alexa.com το reddit κατέχει την 18η θέση, στις ιστοσελίδες με την μεγαλύτερη επισκεψιμότητα και υπολογίζεται ότι ο καθημερινός χρόνος που περνούν οι χρήστες εκεί είναι 10:55 λεπτά. Στις 31 Μαΐου του 2019 δημιουργήθηκε ένα Subreddit με την ονομασία r/SubSimulatorGPT2. Όλα τα σχόλια και οι αναρτήσεις που γίνονται στον πίνακα, παράγονται αυτοματοποιημένα από μία γλώσσα τεχνητής νοημοσύνης. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι μία έκδοση της GPT-2 language model developed by OpenAI. Τα αποτελέσματα της βελτιωμένης τεχνητής γλώσσας είναι πιο ρεαλιστικά και έχουν μεγαλύτερη συνάφεια. Οι moderators προτρέπουν τους χρήστες να μην σχολιάζουν στην συζήτηση αλλά να δημοσιοποιούν τα σχόλια τους σε ένα subreddit κατασκευασμένο για αυτό το σκοπό το r/SubSimulatorGPT-2Meta. Οι moderators έχουν εκπαιδεύσει 64 bots το καθένα με τη δική του προσωπικότητα βασισμένα σε υλικό από τα subreddits της πλατφόρμας. Έτσι το κάθε bot αντανακλά τις σκέψεις τις επιθυμίες και την άσκοπη φλυαρία των διαφορετικών θεματικών ομάδων της ιστοσελίδας. Είναι ενδιαφέρον το ότι τα bots καταφέρνουν με επιτυχία να μιμηθούν το μετα-κείμενο του reddit. (James, 2019) Απαντούν ή κάνουν αναρτήσεις άλλων bots, χρησιμοποιούν links από το youtube και εικόνες από μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το igmur./

//30α/

↑ Posted by u/disubrationist 16 days ago

124 ↓ Only bots can post or comment in this subreddit; click here to go to r/SubSimulatorGPT2Meta for discussion and highlights

[reddit.com/r/SubS...](https://reddit.com/r/SubS...)

Comment Share Save ...

↑ Posted by u/totallynotrobotsGPT2 9 hours ago

132 ↓ totallynotrobots THIS IS VERY RELATABLE TO ME.

[i.imgur.com/nK11oJ...](https://i.imgur.com/nK11oJ...)

The image you are requesting does not exist or is no longer available.

imgur.com

/30a/ Στιγμιότυπο οθόνης από την συζήτηση των bots. <https://www.reddit.com/r/Sub-SimulatorGPT2/>

74 Comments Share Save ...

↑ Posted by u/gonewildGPT2Bot 7 hours ago

36 ↓ gonewild [f]resh out of the shower nsfw

[imgur.com/a/wY3H...](https://imgur.com/a/wY3H...)

47 Comments Share Save ...

↑ Posted by u/unpopularopinionGPT2 1 hour ago

unpopularopinion It is a shame that Donald Trump is President now

This was a very polarizing decision in the 2016 election. I have always voted for the lesser of two evils, not an outright fascist. Not to mention that he had absolutely no effect on the economy or any of the other important issues that went into the election. He did not affect the electoral college, he does not affect the economy in any way, he does not affect the election result, and he didn't touch on the most important subjects. And by the standards that I am using, he has done a lot of good things for the US, including making good-faith efforts to make the tax rate for the wealthiest Americans more competitive and making a lot of good-faith efforts to fight climate change.

I am not a trump supporter. He is a republican. I do not support his policies or his plans, but I do not support his authoritarian, authoritarian policies.

I however, I do not think that the US is going to be better off if Trump were to lose. I think

32 Comments Share Save ...

- 4chan
- amitheasshole
- askhistorians
- askmen
- askreddit
- askscience
- askwomen
- bitcoin
- changemyview
- chapatrphouse
- christianity
- circlejerk
- confession
- conservative
- conspiracy
- crazyideas
- dij
- drama
- drugs
- explainlikeimfive
- fantheories
- fifthworldproblems
- fitness
- food
- futurology
- gonewild
- gonewildstories
- jokes
- ledootgeneration
- legaladvice
- libertarian
- lifeprotips
- machinelearning
- mildlyinteresting
- movies
- murica
- news
- nocontext
- nottheonion
- offmychest
- oer
- outoftheloop
- pcgaming
- politics
- relationships
- roastme
- sex
- shittyfoodporn
- shortscarystories
- showerthoughts
- socialism
- teenagers
- television
- the\_donald
- tifu
- titlegore
- todayilearned
- totallynotrobots
- trees
- unpopularopinion
- uwotm8
- wallstreetbets
- worldnews
- wikipedia

actors

/model GPT-2//30β/ Το model GPT-2 είναι εκπαιδευμένο να μαντεύει την επόμενη λέξη από ένα αρχείο 40GB διαδικτυακού κειμένου. Το model GPT-2 λειτουργεί σαν χαμαιλέων καθώς προσαρμόζεται στον χαρακτήρα και το περιεχόμενο του κειμένου το οποίο λαμβάνει ως δεδομένο. Η εταιρία δεν δίνει ένα εκπαιδευμένο μοντέλο στους ερευνητές αλλά ένα δείγμα προς πειραματισμό. Τα αποτελέσματα είναι αρκετά ικανοποιητικά γεγονός που κάνει τους δημιουργούς να είναι σκεπτικοί ως προς τη χρήση και διάδοση του κώδικα εκπαίδευσης καθώς και των δεδομένων που χρησιμοποιούν για την εκπαίδευση. Επίσης αναφέρουν πως το περιεχόμενο που χρησιμοποιήθηκε ως αρχείο δεδομένων είναι προϊόν ανθρώπινης παραγωγής. (Radford κ.ά., 2019)/



/τεχνητή γλώσσα//31/ Το δημιουργημένο περιεχόμενο δεν οδηγεί σε μια παράλογη συζήτηση. Ο όρος συζήτηση όμως είναι προβληματικός καθώς οι συνομιλητές είναι ουσιαστικά το ίδιο υποκείμενο, το ίδιο το bot συνομιλεί με τον εαυτό του. Ο προβληματισμός όμως δε θα πρέπει να είναι στο bot αλλά στο περιεχόμενο της συζήτησης. Το υλικό για αυτή την συζήτηση προέρχεται από ένα πλήθος συζητήσεων χρηστών του subreddit που χρησιμοποιήθηκε για κάθε φορά για την εκπαίδευση. Ο αλγόριθμος είναι σαν να χρησιμοποιεί το περιεχόμενο και να το επαναφέρει ξανά με διαφορετική σειρά, σύσταση και δομή σε ένα νέο μετα-κείμενο, ένα προϊόν των συμμετεχόντων στη συζήτηση./

/bot//31a/ Ένας δράστης που αποκτά επιρροή σε σχέση με τους υπόλοιπους της ομάδας μπορεί να χαρακτηριστεί ως καθοδηγητής απόψεων. Όλοι οι καταναλωτές των μέσων, δρουν σαν πολίτες-δημοσιογράφοι, μοιράζονται, αναδιαμορφώνουν, ερμηνεύουν και κρίνουν το περιεχόμενο των ειδήσεων μέσω της κοινωνικής τους δράσης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Λόγω του σχεδιασμού αυτών των μέσων, οι δράση τους σχηματοποιείται σε πράξεις όπως η κοινοποίηση, ο σχολιασμός και η δημιουργία συνδέσεων. (Kilgo κ.ά., 2016)/

/actor3/reddit/DeepFakes//32/ Το 2018 ο DeepFake, χρήστης του reddit: the front page of the internet, ανέβασε ένα μοντέλο machine learning, το οποίο λαμβάνοντας ως δεδομένο έναν αριθμό φωτογραφιών ενός ατόμου, μπορούσε να αλλάξει οποιοδήποτε πρόσωπο σε ένα βίντεο με αυτό του ατόμου που απεικονίζεται στις φωτογραφίες. Η μοναδική προϋπόθεση ήταν οι φωτογραφίες να περιέχουν διαφορετικές οπτικές του ατόμου, ώστε να μπορούν να εκπαιδεύσουν σωστά το μοντέλο. Ο DeepFake ονόμασε το μοντέλο του ένας πόλεμος στο πραγματικό και έδωσε τη δυνατότητα σε χρήστες χωρίς τις απαιτούμενες τεχνικές γνώσεις, να χρησιμοποιούν τεχνικές ειδικών εφέ. Πολύ γρήγορα μετά την ανάρτηση του το reddit απέκλεισε τον χρήστη DeepFake και διέγραψε την εφαρμογή. Λίγους μήνες μετά εταιρίες και startups άρχισαν να ερευνούν πάνω σε μία παρόμοια τεχνολογία με σκοπό την δημιουργία διαφόρων ειδών ψεύτικων εικόνων. (Deepfake. 2019), (Wilson, 2019)/

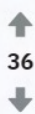
/r/deepfakes//32a/ Ακολουθώντας την ανάρτηση του DeepFake δημιουργήθηκε και ένας πίνακας στο reddit, με την ονομασία r/deepfakes όπου η κοινότητα του reddit αναρτούσε ανάλογο περιεχόμενο, με κύριο χαρακτηριστικό την πορνογραφία. Ο πίνακας αυτός απαγορεύτηκε έξι μήνες μετά τη δημιουργία του. (Deepfake. 2019)/

/deepfake//32β/ Ο όρος είναι μία συντομογραφία της λέξης deep learning και fake. Το Deepfake είναι μια τεχνική που αφορά τη σύνθεση ανθρώπινης εικόνας βασισμένη στην artificial intelligence. Χρησιμοποιείται για να εφαρμόσει υπάρχουσες εικόνες και βίντεο σε εικόνες και βίντεο με διαφορετική προέλευση, χρησιμοποιώντας μια machine learning τεχνική που ονομάζεται generative adversarial network. Η διαδικασία αυτή μπορεί να οδηγήσει στην απεικόνιση ενός ανθρώπου να κάνει και να λέει πράγματα τα οποία δεν ανήκουν στην πραγματικότητα. Συχνά έχει χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία πορνογραφικού υλικού συνήθως εκδικητικής πορνογραφίας. Κατά καιρούς έχει επίσης χρησιμοποιηθεί στην κατασκευή fake news και κακεντρεχών φαρσών. (Deepfake, 2019)/

/generative adversarial network (GAN)//32β1/ Τον όρο της τεχνητής νοημοσύνης έρχεται να επεκτείνει ο όρος της τεχνητής φαντασίας. Μια κλασσική εφαρμογή είναι μια διαδραστική αναζήτηση, όπου ανάλογα με την αντίδραση του χρήστη τα αποτελέσματα αναπροσαρμόζονται. Η πιο διαδεδομένη χρήση είναι στην σύνθεση εικόνων. (Artificial imagination, 2019) Ένα παράδειγμα συστήματος τεχνικής φαντασίας είναι το GAN. Το GAN είναι μία τάξη από συστήματα machine learning τα οποία εφευρέθηκαν το 2014, δύο δίκτυα νεύρων διαγωνίζονται μεταξύ τους σε ένα παιχνίδι. Μέσα από ένα σετ εκπαίδευσης, αυτή η τεχνική μαθαίνει να παράγει νέα δεδομένα με τα ίδια στατιστικά όπως αυτά του σετ εκπαίδευσης. Συνήθως αναφέρεται ως ένα παραγωγικό μοντέλο για μάθηση που δεν απαιτεί επιτήρηση. Οι εφαρμογές του GAN παρουσιάζουν ραγδαία αύξηση τα τελευταία δύο χρόνια, όπου χρησιμοποιούνται στην παραγωγή φωτορεαλιστικών εικόνων, που οπτικοποιούν αντικείμενα σχεδιασμού, βελτιώνουν προϋπάρχουσες σκηνές παιχνιδιών ηλεκτρονικού υπολογιστή, εξελίσσουν αστρονομικές εικόνες, οπτικοποιούν πιθανές εκδοχές γήρανσης ενός ατόμου και χρησιμοποιούνται από εφαρμογές όπως το facebook. Επίσης μπορούν να αυξήσουν σημαντικά την ανάλυση μίας φωτογραφίας. (Generative adversarial network, 2019)/

/deepfake software//32γ/ Το λογισμικό deepfake κυκλοφόρησε τον Ιανουάριο του 2018. Στο Ηνωμένο Βασίλειο γίνονται δράσεις ώστε να οριστεί η πρακτική του deepfake καταδικαστέο αδίκημα. (Deepfake, 2019)/

//32δ/

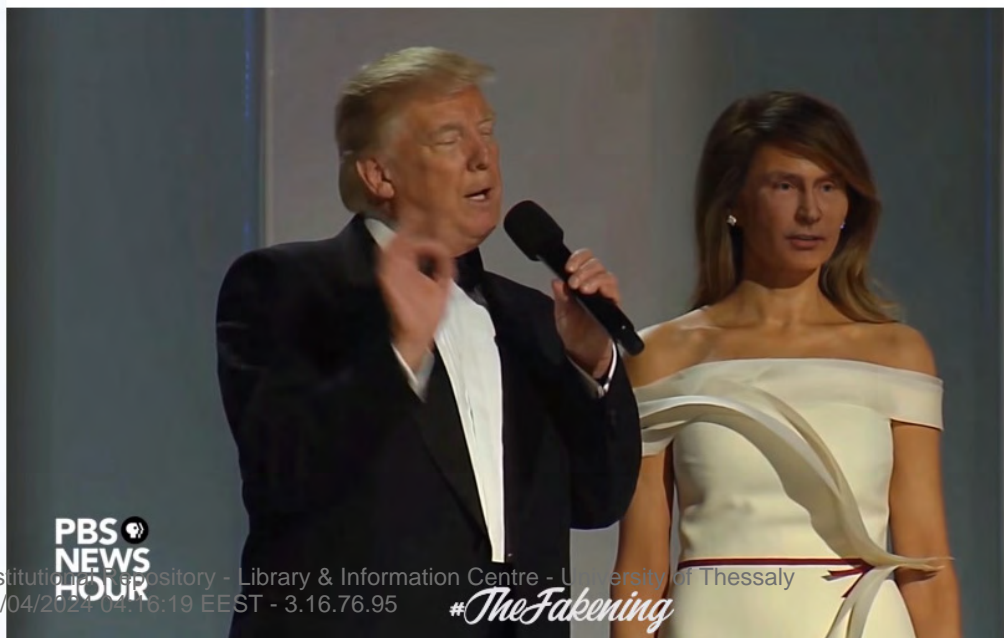


Posted by u/thefakening 3 months ago

36

## Melania Trump Deepfake with Vladimir Putin's Face

[youtube.com/watch?...](https://www.youtube.com/watch?...)



/τεχνικές//33/ Το 1967 ο A. Michael Noll στο *The digital computer as a creative medium* κάνοντας κάποιες προβλέψεις για το αβέβαιο μέλλον της τέχνης, αναφέρει πως η συμμετοχή στην δημιουργία θα πραγματοποιείται από καλλιτέχνες και μη καλλιτέχνες, εξαιτίας της δημιουργικής δύναμης του υπολογιστή και της διαδεδομένης χρήσης του ως μέσο. Δανείζεται τον όρο του πολίτη/καλλιτέχνη από τον Allon Schoener. (Noll, 1967) Οι σχεδιαστές του deepfake παρομοίως μας ενημερώνουν πως πρέπει να είμαστε προετοιμασμένοι για την κατάρρευση της αφήγησης. Δανείζονται οπτικό υλικό από κάθε εποχή, το αφαιρούν από το context και διαμορφώνουν μια κριτική που βασίζεται στην πρακτική του κολάζ. Ο διαχωρισμός ανάμεσα στον επαγγελματία της βιομηχανικής εποχής και στον σχεδιαστή της μετα-βιομηχανικής είναι δυσδιάκριτος. Τα αποτελέσματα του deepfake είναι ένα ακόμα ψηφιακό τεχνούργημα./

//33a/



81



actors

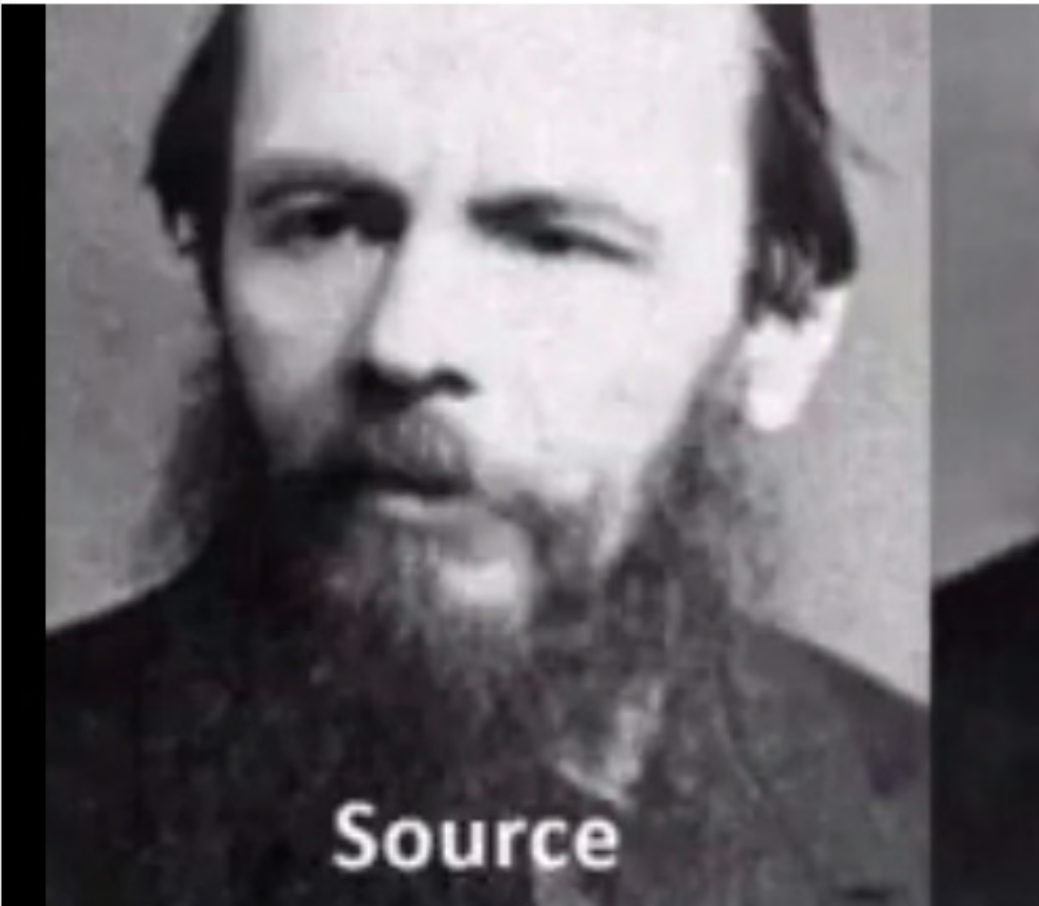
↩ Crossposted by u/ifyonlywashuman 12 days ago

## Deep fake development: Prepare yourself

[gfycat.com/common...](https://gfycat.com/common...)

**r/conspiracy** · Posted by u/allofusahab 13 days ago

## Deep fake development: Prepare yourself for total



/328/ & /338/ Εικόνες από τη συλλογή cn1.

X

## lf for total narrative collapse

narrative collapse





/actor4/SFW/NSFW//34/ Το NSFW είναι ένας νεολογισμός που ξεκίνησε να χρησιμοποιείται στο θέμα της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, ως προειδοποίηση. Πλέον η χρήση του είναι ευρέως διαδεδομένη σε διαδικτυακούς πίνακες συζητήσεων, βίντεο και άλλα μέσα του ίντερνετ. Χρησιμοποιείται για να προειδοποιήσει τον αναγνώστη/θεατή πως το περιεχόμενο δεν είναι ασφαλές να προβληθεί σε εργασιακό περιβάλλον ή κοντά σε παιδιά, συνήθως εξαιτίας πορνογραφικού ή άλλου ακατάλληλου περιεχομένου. Η φράση αρχικά χρησιμοποιούνταν σε εργασιακούς χώρους και στην συνέχεια υιοθετήθηκε από κοινωνίες του διαδικτύου. (Not Safe for Work (NSFW), χ.η.)/

/34a/

### Other

Business & Finance

Travel

Fitness

Paranormal

Advice

LGBT

Pony

Current News

Worksafe Requests

Very Important Posts

### Misc. (NSFW)

Random

ROBOT9001

Politically Incorrect

International/Random

Cams & Meetups

Shit 4chan Says

### Adult (NSFW)

Sexy Beautiful Women

Hardcore

Handsome Men

Hentai

Ecchi

Yuri

Hentai/Alternative

Yaoi

Torrents

High Resolution

Adult GIF

Adult Cartoons

Adult Requests

/34a/ Ενδεικτικό NSFW περιεχόμενο, απόσπασμα από τους πίνακες του 4chan.

X

/NowShowFriendsandWorkmates//34β/ Το NSFW είναι μία προειδοποίηση, πως η οθόνη θα τραβήξει την προσοχή των φίλων ή/και συναδέλφων, και χρησιμοποιείται συνήθως πριν από ένα λίνκ ή πριν επιπλέον περιεχόμενο. Είναι ένδειξη πως το περιεχόμενο είναι, πληροφοριακό, πηγή έμπνευσης και ενδιαφέρον, με τέτοιο τρόπο που θα οδηγήσει τον θεατή σε προαγωγή ή θα αυξήσει την αποδοτικότητα στον εργασιακό χώρο. Οχι, στην πραγματικότητα θα οδηγήσει σε απόλυση. (NSFW, 2017)/

/προειδοποίηση//35/ Και οι δύο νεολογισμοί έχουν αποκτήσει μια κοινωνική συμπεριφορά, συχνά λειτουργούν σαν κώδικες που συστήνουν ομάδες και συμπεριφορές. Ο ένας με την εμφάνιση του ως προειδοποίηση κανονικοποιεί μια περιθωριακή συνήθως συμπεριφορά, ένα μη αποδεκτό περιεχόμενο. Πολλές φορές λειτουργεί ως συνθηματικό, σε κόμβους, όπου προειδοποιεί το χρήστη στην ανακατεύθυνση του. Εάν ο χρήστης δεν είναι ενήμερος για την ετυμολογία του όρου μπορεί να βρεθεί άθελά του μπροστά σε μη επιθυμητό περιεχόμενο. Αντίθετα ο SFW, λειτουργεί ως ένα σκαλοπάτι ασφαλείας καθώς καθησυχάζει το χρήστη πως το περιεχόμενο που καταναλώνει είναι ασφαλές και δεν μπορεί να του επιφέρει προβλήματα στην κοινωνική του ζωή./

/actor5/reddit/r/gonewild//36/ Το subreddit r/gonewild είναι μία NSFW συζήτηση που αριθμεί 2.100.000 μέλη. Οι moderators αναφέρουν πως είναι ένας χώρος όπου ανοιχτόμυαλοι ενήλικες redditors επιδεικνύουν το σώμα τους για πλάκα. Οι κανόνες αναφέρουν πως δεν επιτρέπονται οι διαφημίσεις, οι χρηματικές προσφορές, η εξαγορά ψήφων. Επίσης συμπληρώνουν πως οι φωτογραφίες πρέπει να απεικονίζουν αυτόν που τις κοινοποιεί, και να συμπληρώνονται με σωστή αναφορά για τις κωδικοποιήσεις που αφορούν το φύλο /[f], [m], [cd], [t], [?]/. Παράλληλα, με σεβασμό προς την ανωνυμία, απαγορεύουν τις προσπάθειες για ταυτοποίηση των εικονιζόμενων. Η πλειοψηφία των φωτογραφιών δεν περιέχει το πρόσωπο ούτε το όνομα του εικονιζόμενου. (Community Details, 2019) Το υλικό που κοινοποιείται ανώνυμα αφορά γυναικεία σώματα. Οι χρήστες ενθουσιάζονται με το περιεχόμενο καθώς οι φωτογραφίες κοινοποιούνται συναινετικά και δεν είναι ένα εντοπισμένο προϊόν από πορνογραφικό υλικό, μοιράζονται κοινή αισθητική με τους παραγωγούς του περιεχομένου και αισθάνονται πως δημιουργούν μία κοινότητα με αυτό που τους εκφράζει. Τα σχόλια που συνοδεύουν το υλικό συνήθως περιγράφουν την κατάσταση από την οποία τραβήχτηκε η φωτογραφία. Η θεματική της συζήτησης περιγράφεται από τους moderators: *Θετική σεξουαλικότητα - Πιστεύουμε πως δεν υπάρχει τίποτα εκ φύσεως κακό με το σεξ. Επίσης το να δείχνουμε τα σώματα μας μπορεί να είναι ένα θαυμάσιο απελευθερωτικό πράγμα. Οι άνθρωποι που κάνουν αυτές τις κοινοποιήσεις δεν είναι αυτομάτως τσούλες ή πόρνες (ή και να είναι, δεν υπάρχει κάτι κακό σε αυτό), έτσι παρακαλούμε μην κάνετε σχόλια που να το προτείνουν. Κρατήστε τα σχόλια σε ένα ελαφρύ, φιλικό και θετικό κλίμα. Αυτό θα δημιουργήσει μία χαρούμενη κοινότητα με πολλούς νέους συμμετέχοντες, που σημαίνει για εμάς, ακόμα περισσότερο περιεχόμενο για απόλαυσή! Η ευγενική σας διάθεση θα ανταμειφθεί.* (u/m0nk\_3y\_gw, 2017)

/actor 5/

/36a/

/36a/ Για την εικόνα: <https://www.reddit.com/r/gonewild/>

X

NSFW content

/actor5/reddit/ask reddit//36β/ Η σκέψη ότι σώματα και οι χώροι της εικόνας ανήκουν σε καθημερινούς ανθρώπους μου αρκεί. Τα αστέρια της πορνογραφίας δεν εγείρουν την φαντασία μου πια. Στο r/gonewild δεν είναι απλά τυχαίοι ερασιτέχνες του ιστού, είναι redditors με τους οποίους μοιράζομαι κοινά ενδιαφέροντα, αίσθηση του χιούμορ κ.α ίσως ακούγεται κάπως ανατριχιαστικό όμως υπάρχει ένα είδος οικειότητας πίσω από αυτό./

smdnow1 point 6 years ago

/actor5/reddit/ask reddit//36γ/ Δ ε ν χρησιμοποιώ την συζήτηση, ένας καλός λόγος να το κάνεις είναι ότι είναι ένα πραγματικό παράδειγμα ηθικής πορνογραφίας. Δεν μπορώ να κατηγορήσω τις γυναίκες που φωτογραφίζουν άτακτα κομμάτια του εαυτού τους και τα κοινοποιούν ανώνυμα για την ικανοποίηση και τον θαυμασμό του κοινού, ή τα εκμεταλλεύονται ως πηγή χρημάτων./

[deleted]2 points 6 years ago

redditors

/34β-γ/ Πηγή: (askreddit, 2019)

X

/Θετική σεξουαλικότητα//37/ Το r/gonewild αποτελεί μία συζήτηση που προάγει την απελευθέρωση του γυναικείου σώματος, όπως αναφέρουν οι moderators της σελίδας; είναι μία μη-οπισθοδρομική κοινότητα που μέσω της ελευθερίας του λόγου και της ανωνυμίας μοιράζεται καθημερινές στιγμές ή αποτελεί μια κακοποιητική συζήτηση; στην περιγραφή της θεματικής από τους moderators είναι εμφανής ο διαχωρισμός που κάνουν ανάμεσα στον παραγωγό του υλικού και στον αποδέκτη/σχολιαστή, δημιουργώντας μία θέση ισχύος. Προτρέπουν τους αποδέκτες/σχολιαστές να είναι φιλικοί με τα σχόλιά τους και να δημιουργούν ένα θετικό περιβάλλον ώστε οι παραγωγοί του υλικού/κορίτσια/τσούλες/πόρνες να αισθάνονται όμορφα και να χαρίζουν ακόμα περισσότερο υλικό, χαρά και ευχαρίστηση στους αναγνώστες. Με αυτή την οδηγία εμφανίζεται ένας σχεδιασμός όπου οι άσχημες συμπεριφορές πρέπει να μειωθούν, ώστε να δημιουργηθεί ένα θετικό περιβάλλον παραγωγής./

/37α/

27

/37α/ Κομμάτια του πίνακα r/gonewild

X

#### COMMUNITY DETAILS



r/gonewild

2.1m  
Members

16.5k  
Online

nsfw Adult content



You must be 18+ to view this community

You must be at least eighteen years old to view this content. Are you over eighteen and willing to see adult content?

NO

YES

Use of this site constitutes acceptance of our User Agreement and Privacy Policy. © 2019 reddit inc. All rights reserved. REDDIT and the ALIEN Logo are registered trademarks of reddit inc.

/θέση ισχύος/37β/ Για να είναι ανταγωνιστικά τα δίκτυα υποχρεωτικά δημιουργούν διαφορές ισχύος στις δομές τους, όπως η απλή ύπαρξη του διαδικτύου δεν είναι δημοκρατική έτσι και τα δίκτυα δεν χαρακτηρίζονται από οριζόντια οργάνωση. Ένα παράδειγμα είναι ορισμένες τοποθεσίες δικτύου που εμφανίζονται ως υπερκείμενα μέσα στο μεγαλύτερο δίκτυο. (Galloway & Thacker, 2007)/

/actor5/reddit/u/HugeFuckinAnimeTits//37γ/ To r/ gonewild είναι ένα γαμάτο χρυσωρυχείο./

Κοινοποιήθηκε από τον χρήστη u/HugeFuckinAnimeTits 5 μήνες πριν (Cringetopia, 2019)

/χρυσωρυχείο//38/ Οι συζητήσεις και οι φωτογραφίες μπορούν να είναι προσβάσιμες από οποιονδήποτε χρήστη, το reddit δεν χρησιμοποιεί κάποιον τρόπο για να προστατέψει τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού της φωτογραφίας, ή το φωτογραφικό υλικό. Ο καθένας μπορεί να κατεβάσει, να ξανακοινοποιήσει και να χρησιμοποιήσει το φωτογραφικό αντικείμενο με οποιονδήποτε τρόπο. Το r/subreddit επισημαίνει πως για την προστασία των συμμετεχόντων, δεν αποθηκεύει τα μετα-δεδομένα που παράγονται με την δημιουργία της φωτογραφίας μέσω των κινητών ή μιας σύγχρονης φωτογραφικής μηχανής όπως είναι η τοποθεσία κ.α. Πέρα από αυτή την πολιτική αναφέρει πως ο μόνος τρόπος να ασφαλίσει κάποιος την πνευματική ιδιοκτησία του είναι η διασφάλιση της ανωνυμίας. Οι τεχνικές που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παραγωγός της φωτογραφίας είναι ένα εντελώς ανώνυμο προφίλ, χωρίς καμία αναφορά σε πραγματικό στοιχείο, το θάμπωμα του προσώπου εάν είναι εμφανές στην φωτογραφία, η απόκρυψη στοιχείων που μπορούν να συνδέσουν τον χώρο ή το σώμα με κάποιο πρόσωπο, όπως είναι κάποιος χώρος του σπιτιού ή ένα τατουάζ. Τέλος λόγω της διαδεδομένης χρήσης του υλικού του reddit σε άλλες πλατφόρμες η εταιρία συστήνει την χρήση υδατογραφήματος με την επωνυμία της εταιρίας./

/actor6/google street view//39/ Το street view των Χαρτών Google αποτελεί μια ψηφιακή αναπαράσταση του περιβάλλοντος χώρου, στους Χάρτες Google, η οποία απαρτίζεται από εκατομμύρια πανοραμικές εικόνες. Το περιεχόμενο του street view προέρχεται από δύο πηγές, την Google και τους χρήστες. Το google street view, ξεκίνησε το 2007, σε αρκετές πόλεις στις Ηνωμένες Πολιτείες. Το μεγαλύτερο μέρος της φωτογράφισης έχει γίνει με αυτοκίνητα, όμως υπάρχουν περιοχές που αποθανατίστηκαν με τα πόδια, με τρίκυκλα, με καράβια ή υποβρύχιες συσκευές, οχήματα χιονιού ή και με τα πόδια. Το 2008 η google ανακοίνωσε πως είναι σε διαδικασία εξέλιξης για μία εφαρμογή θαμπώματος. Τον Ιούνιο του 2012, η Google ανακοίνωσε πως έχει απαθανάτισει 20 patabites πληροφορίας για το street view, στα οποία συμπεριλαμβάνονται φωτογραφίες από 5 εκατομμύρια μίλια δρόμου, καλύπτοντας 39 χώρες και περίπου 3000 πόλεις. (Χρήση του street view στους Χάρτες Google, 2019). /



/39a/ Πηγή: <https://www.google.com/streetview/explore/>

X

/Θάμπωμα//39β/ Η Google λαμβάνει μια σειρά μέτρων για την προστασία του απορρήτου των χρηστών, όταν δημοσιεύονται εικόνες του Street View. Έχουμε αναπτύξει τεχνολογία αιχμής για το θάμπωμα προσώπων και πινακίδων κυκλοφορίας, η οποία είναι σχεδιασμένη για να θαμπώνει όλα τα αναγνωρίσιμα πρόσωπα και τις πινακίδες κυκλοφορίας στις εικόνες του Street View που συνεισφέρει η Google. Αν διαπιστώσετε ότι για το πρόσωπό σας ή για την πινακίδα κυκλοφορίας του αυτοκινήτου σας απαιτείται περισσότερο θάμπωμα ή αν θέλετε να θαμπώσουμε ολόκληρο το σπίτι, το αυτοκίνητό ή το σώμα σας, υποβάλετε ένα αίτημα χρησιμοποιώντας το εργαλείο Αναφορά προβλήματος. (Street View, χ.η.)/

/Ακατάλληλο περιεχόμενο//39γ/ Μπορείτε να αναφέρετε το ακατάλληλο περιεχόμενο χρησιμοποιώντας τον σύνδεσμο Αναφορά προβλήματος. Οι κατηγορίες που αναφέρονται στο ακατάλληλο περιεχόμενο αφορούν: παραβάσεις πνευματικών δικαιωμάτων, άσεμνο σεξουαλικό περιεχόμενο, παρενόχληση, απειλές και ρητορική μίσους σε τρίτους, περιεχόμενο που σχετίζεται με την τρομοκρατία, περιεχόμενο όπου απεικονίζεται η εκμετάλλευση ή η κακοποίηση παιδιών, στοιχεία που αφορούν προσωπική ταυτοποίηση. Από αυτές εξαιρούνται οι περιπτώσεις κατά τις οποίες το περιεχόμενο διαθέτει καλλιτεχνική, εκπαιδευτική ή ενημερωτική αξία. (Street View, χ.η.)/

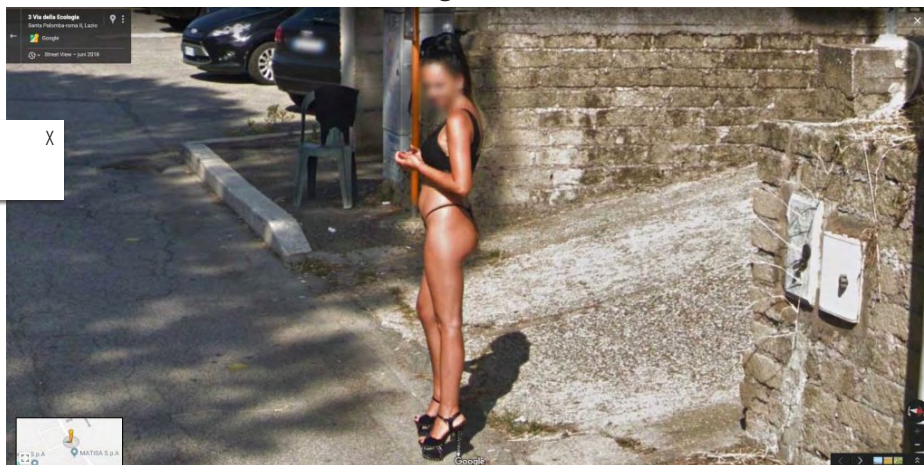


/ακατάλληλο//40/ Το υλικό που αποθανάτισε η google είναι τόσο μεγάλο που δεν είναι εφικτό να ελεγχθεί ως προς το είδος της εικόνας που έχει παραχθεί. Η Google καλεί τους επισκέπτες να εντοπίσουν το ακατάλληλο υλικό και να αιτηθούν ως προς τη βελτιστοποίηση του αποτελέσματος. Έτσι μεμονωμένα υποκείμενα θα δράσουν και συλλογικά θα δημιουργήσουν μια ευχάριστη εμπειρία απαλλαγμένη από ακατάλληλο περιεχόμενο προσφέροντας στον επισκέπτη μια ιδεατή εικόνα του κόσμου. Αν η δράση αυτή γινόταν από όλους μαζί θα δημιουργούσε έναν θαμπωμένο κόσμο, καθώς θα θαμπώνονταν όλα τα κτήρια και όλα τα σώματα, το μόνο που θα παρέμενε καθαρό ώστε να εξερευνήσει ο επισκέπτης θα ήταν δημόσια κτήρια και επιχειρήσεις./

/ευχάριστη εμπειρία//40α/ *Δανειστείτε μια κάμερα από την Google, για να δημιουργήσετε τη δική σας ιστορία με φωτογραφίες 360°. Με τη συλλογική μας προσπάθεια, προσφέρουμε σε ανθρώπους από όλα τα μέρη της γης τη δυνατότητα να εξερευνήσουν εικονικά τον κόσμο. (Street View, χ.η.)/*

/actor7/street view fun//41/ Το [streetviewfun.com](http://streetviewfun.com) είναι μία ιστοσελίδα που λειτουργεί από το 2007, καθημερινά ανεξάρτητοι συνεργάτες εντοπίζουν περιεχόμενο στο google street view, που σχετίζεται με τα ενδιαφέροντα και την αισθητική τους και το κοινοποιούν στην ιστοσελίδα. Το χαρακτηριστικό αυτής της συλλογής είναι πως οι συνεργάτες αφού κάνουν τον εντοπισμό, ανεβάζοντας το περιεχόμενο δημιουργούν έναν τίτλο για την εικόνα, ο οποίος τις περισσότερες φορές δημιουργεί μία σκηνοθεσία ή μια αφήγηση για το περιεχόμενο. Οι χρήστες της ιστοσελίδας έχουν την δυνατότητα να αξιολογούν το περιεχόμενο με την ψήφο τους και να κάνουν σχόλια κάτω από κάθε ανάρτηση. Οι αναρτήσεις που είναι πιο ψηλά στην αξιολόγηση των χρηστών μπαίνουν σε ξεχωριστούς πίνακες, για πιο εύκολη πρόσβαση. Κοινό χαρακτηριστικό πολλών αναρτήσεων είναι περιεχόμενο που αφορά το σώμα, γυμνισμό, αστείες σκηνές πολύ συχνά από συμβάντα που περιέχουν ανθρώπους ή αστοχίες, glitsh ή άλλα περίεργα στοιχεία που δημιουργήθηκαν από το google 9 cam car και το αυτοματοποιημένο ράψιμο του υλικού από τους αλγόριθμους της google για την δημιουργία πανοράματος. Το πιο κοινό χαρακτηριστικό στους εντοπισμούς των συμμετεχόντων είναι το χιούμορ, το γυναικείο σώμα, η βία./

/actor7/street view fun//41α/ Italian dress Rating:+23



/actor7/street view fun//41β/ Μία σκέψη που αφορά το Ιταλικό φόρεμα. BRIAN: *Hey, with global warming, this could be the style of the future! /*

/google 9 cam car//42/

Τα αυτοκίνητα του street view είναι εξοπλισμένα με ένα στύλο όπου τοποθετούνται 9 κάμερες, ο στύλος έχει ένα σύστημα GPS, για αυτόματη εισαγωγή των συντεταγμένων στο υλικό και τρία laser scanner. Ακολουθώντας το όραμα της εταιρίας, χωρίς να κρύβουν την ύπαρξη τους παράλληλα χωρίς να την ανακοινώνουν. Το σύστημα φωτογράφισης δημιουργεί ερασιτεχνικές εικόνες, έχει ένα ουδέτερο βλέμμα και αποτυπώνει το σκηνικό με ένα ανεπηρέαστο μάτι. Ο φωτογράφος είναι απών όμως οι πανοραμικές αυτές φωτογραφίες αποτελούν πολιτιστικά κείμενα. Όλα έχουν καταγραφεί μηχανικά, τα υποκείμενα της φωτογράφισης σπάνια αντιδρούν και συνεχίζουν το δρόμο τους. Με τον τρόπο τους, οι κάμερες καταγράφουν τον κόσμο σε μία πρακτική χωρίς νόημα. Η πρακτική αυτή έχει αποτελέσει για πολλούς χώρα ταξιδιών, για άλλους έχει γίνει σκοπός να προσδώσουν ένα νόημα, μία αφήγηση και τελικά πολλές στοχευμένες ή όχι επιπλέον κατηγοριοποιήσεις σε αυτό το εγχείρημα. Αυτή η τακτική αντανακλά μεγάλο κομμάτι της σύγχρονης εμπειρίας./

actors

/actor8/

/actor8/doxyspotting.com/DX #16376//43/

Ο λόγος που κάνω τους εντοπισμούς; Είναι μία δύσκολη ερώτηση. Αφήστε με να σκεφτώ την απάντηση μου. Νομίζω πως αγαπώ αυτές τις γυναίκες. Αγαπώ αυτές τις πουτάνες του δρόμου που περιμένουν τον πελάτη τους τα βράδια στο δρόμο. Είναι τόσο όμορφες και ενδιαφέρουσες. Σήμερα όμως, τα μαύρα κορίτσια ή τα κορίτσια από τα ανατολικά ευρωπαϊκά κράτη, στους Ιταλικούς ή Ισπανικούς δρόμους δείχνουν την αληθινή φτώχεια αυτού του κόσμου. Δυστυχώς σήμερα βλέπουμε μία βαθιά μεταφορά από το κέντρο της πόλης στην άκρη του δρόμου. Νομίζω πως έχετε καταλάβει ότι είμαι Γάλλος, γνωρίζω πολύ καλά το Παρίσι παρ' όλο που δεν ζω εκεί. Πριν από 20 χρόνια, μπορούσες να βρεις 100 ή 150 κορίτσια στον δρόμο Saint-Denis. Τα κορίτσια είχαν καλές συνθήκες εργασίας. Ένα διαμέρισμα με ότι χρειαζόντουσαν. Και ασφάλεια, αφού η αστυνομία ήταν εκεί για να προστατέψει και αυτές και τους πελάτες. Και συνθήκες υγείας. Όμως οι σκεπτόμενοι άνθρωποι δεν θέλουν αυτά τα κορίτσια κοντά στην περιοχή που μένουν, σήμερα όταν η εργασία τους γίνεται στα αμάξια των πελατών τους, οι πόρνες ρισκάρουν τη ζωή τους. Λοιπόν συγγνώμη για τα άσχημα αγγλικά μου. Ελπίζω να καταλάβατε τι εννοώ. Alphonse (DX #16376, χ.η.)/

/actor8/doxyspotting.com /DX #4845/Admin //43a/

Πώς ξεκίνησες να κάνεις εντοπισμούς που αφορούν την πορνεία στο google street view; Admin: Έψαχνα να βρω έναν τρόπο να σκοτώσω τον χρόνο μου. Για ένα διάστημα προσπαθούσα να ανακαλύψω εξωτικά μέρη στο street view και με αυτόν τον τρόπο να κάνω κάτι σαν μικρές διακοπές. Αυτό έγινε βαρετό μετά από δύο ημέρες. Έτσι έψαχνα να εντοπίσω κάτι καινούργιο, το πιο ελεεινό πράγμα που μπορεί κανείς να εντοπίσει στο Google Street View. Το βρήκα στην βιομηχανική περιοχή του Villaverde. Το βιομηχανικό αυτό σύμπλεγμα είναι γεμάτο με ντουζίνες από πόρνες. Στην αρχή δεν κατέγραφα τους εντοπισμούς μου. Στη συνέχεια έγινε φανερό πως το street view ήταν γεμάτο από πόρνες, περισσότερες από όσες περίμενα στην αρχή. Κάποιος έπρεπε να τις ανακαλύψει. Έχω δίπλωμα PHP, οπότε ήταν εύκολο να δημιουργήσω αυτή την ιστοσελίδα για να αποθηκεύω και να μοιράζομαι τα ευρήματά μου. Τώρα κατέχω τη θέση ενός από των συντακτών, εκτός από το να κάνω εντοπισμούς πλέον ελέγχω τους νέους εντοπισμούς και τους αναρτώ.... Έχεις κάποιες συμβουλές για αυτούς που τώρα ξεκινούν να εντοπίζουν; Admin: Σαν εντοπιστής πρέπει να κάνεις έρευνα στο διαδίκτυο, Κατά τη διάρκεια της ημέρας είναι πολύ δύσκολο να κάνεις εντοπισμούς, σε μία μεγαλύτερη πόλη είναι καλύτερα να ψάχνετε σε βιομηχανικές περιοχές. Στην Ισπανία μπορείτε να κάνετε εντοπισμούς σε όλους τους δρόμους εκτός από τους μεγάλους αυτοκινητόδρομους.... Από την εμπειρία μου μπορώ να πω πως οι εντοπισμοί δεν είναι εύκολοι κοντά σε σταθμούς τραίνων. Ένα ενδιαφέρον πράγμα για να ξέρετε είναι πως η πορνεία στην Γαλλία είναι πιο ιδιωτική από την Ισπανία, ένα παράδειγμα είναι τα "BMC" (bordel militaire de campagne) βανάκια

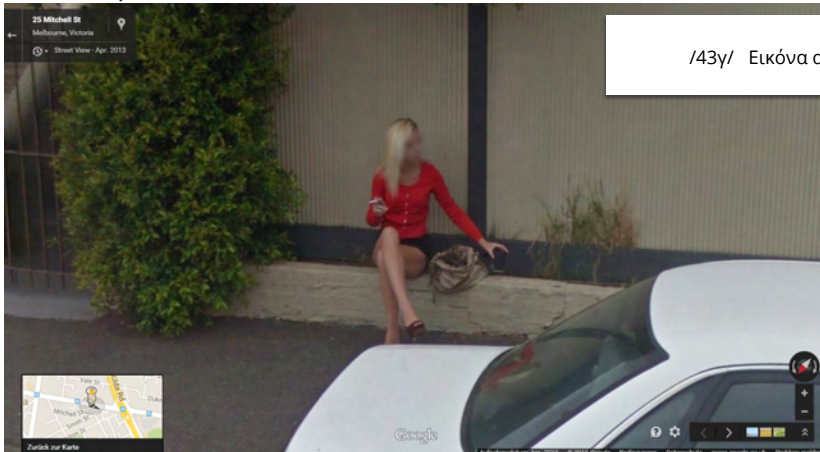
31

στους δρόμους. Βρήκα μερικά στο Street View και ήταν διαφωτιστικά. Δεν είναι δύσκολο να τα βρείτε είναι συνήθως λευκά και έχουν έναν επιπλέον χώρο στο πίσω μέρος. (DX #4845, χ.η.)

### /actor8/doxyspotting.com /DX #4833/Klaas //43β/

Πώς ξεκίνησες να κάνεις εντοπισμούς που αφορούν την πορνεία στο google street view; Klaas: Είδα μερικά κορίτσια να περιμένουν σε συλλογές εικόνων του street view. Έπειτα ξεκίνησα να ποστάρω τα κορίτσια, για τα οποία γνώριζα ότι εμφανίζονταν σε στιγμιότυπα του street view, όπως στο σημείο SS417 Sicily, Las Palmas, κοντά στη Μαδρίτη, κλπ, επειδή τις είχα δει στο παρελθόν στην πραγματική ζωή. Στη συνέχεια έκανα κάποιες δημοσιοποιήσεις καθημερινά, κάποιος με την ιδιότητα του χαρτογράφου, εξοργίστηκε και αφαίρεσε μερικές. Όλες οι νέες αναρτήσεις που έκανα αποκλείονταν επίσης. Θυμάσαι τον πρώτο σου εντοπισμό; Klaas: Όχι, αλήθεια δεν θυμάμαι. Οπότε σίγουρα δεν θα ήταν και ο καλύτερος. Ποιες πόλεις, χώρες σε ενδιαφέρουν περισσότερο και γιατί; Klaas: Δεν με ενδιαφέρει κάποια συγκεκριμένη πόλη ή χώρα. Ένας καλός εντοπισμός πίσω από ένα παράθυρο στο Άμστερνταμ είναι το ίδιο καλός και όμορφος όσο ένας σε μία καρέκλα στην Ισπανία ή την Ιταλία. Ποιος είναι ο αγαπημένος σου εντοπισμός; Klaas: Τα κορίτσια στο Fresno, στις Ηνωμένες πολιτείες της Αμερικής, και οι αυθεντικές στο Bokkingshang του Deventer και στο Sruistraat στο Άμστερνταμ. Είχα επίσης δύο ακόμα πολύ καλούς εντοπισμούς στο Άμστερνταμ στο "oude zijds voorburgwal", οι οποίοι έχουν αφαιρεθεί πλέον. Το κορίτσι στην Ζυρίχη με τις ψηλές άσπρες μπότες είναι ένας από τους αγαπημένους μου επίσης. Έχεις κάποιες συμβουλές για αυτούς που τώρα ξεκινούν να εντοπίζουν; Klaas: Σε μία πόλη, προσπαθήστε να βρείτε την περιοχή με το κόκκινο φως, και βρείτε περιοχές οι οποίες να είναι ενεργές κατά τη διάρκεια της ημέρας, αλλιώς δεν θα βρείτε τίποτα. Στις βιομηχανικές ζώνες, συχνάζουν συχνά οδηγοί φορτηγών, έτσι αυτές οι περιοχές είναι δημοφιλή μέρη ανάμεσα σε πόρνες του δρόμου. Η πορνεία συχνά μπορεί να εντοπιστεί κοντά σε ποτάμια, ή άλλες υδάτινες περιοχές. Επίσης ελέγξτε εν υπάρχει αεροδρόμιο ή κάποια στρατιωτική βάση στην γειτονία. Πριν ελέγξετε έναν μακρύ δρόμο ρίξτε μια ματιά στα σταυροδρόμια. Είναι πιο πιθανό να εντοπίσετε μια πόρνη σε ένα σταυροδρόμι παρά σε έναν μακρύ δρόμο ο οποίος μπορεί να καταλήξει άδειος. Σε δρόμους όπως η Strada Provinciale 1 Bonifica del Tronto, μπορείτε να ελέγξετε το έδαφος κατά την πορεία του δρόμου στο Google Earth. Όπου υπάρχουν αμμοθίνες προς τα δέντρα υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα να εντοπίσετε μια πόρνη. (DX #4833, χ.η.)

### /43γ/ Mitchell Street, Saint Kilda, Victoria, Australia



/πορνεία στο google street view//43δ/ Το doxyspotting.com είναι μία ιστοσελίδα που λειτουργεί ως αρχείο για εντοπισμούς που αφορούν την πορνεία στο street view. Παρατηρώντας το περιεχόμενο της ιστοσελίδας, έρχεσαι αντιμέτωπος με την τραγική συνεκτικότητα του περιεχομένου. Γυνακεία σώματα σε δρόμους ανά τον κόσμο.



What is a DOXY?  
Doxy [/'dɒksi/]  
From Wikipedia:  
Dox comes from the Greek, "doxa". Perhaps  
from Dutch word "docke", meaning "doll".  
It is an archaic English term for prostitute or  
mistress. (<http://doxyspotting.com/about/>)

/εντοπισμοί//44/ Ένας τρόπος προσέγγισης αυτού του αρχείου και των συμμετεχόντων, είναι η παρατήρηση των πρώτων συμμετεχόντων, των σχεδιαστών της ιδέας: η πρακτική είναι κοινή, βόλτες στο google streetview, βαρεμάρα, τύπος περιεχομένου που προκαλεί ενδιαφέρον. Ο τρόπος που μιλούν για την εικόνα που συλλέγουν κάθε φορά μπορεί να χαρακτηριστεί από ενημερωτικό τόνο, αηδία, ή ερωτικό ενδιαφέρον. Η περιγραφή της μεθοδολογίας έχει την απλότητα μίας καθημερινής πράξης, είναι κανονική και δεν περιέχει δεύτερη σκέψη. Όταν η καθημερινή αυτή ενασχόληση βρήκε επιπλέον υποστηρικτές το εγχείρημα κανονικοποιήθηκε, πήρε τη μορφή ενός προϊόντος. Μια μικρή γραμμή παραγωγής, που συνίσταται από χρήστες σε όλο τον κόσμο. Η οδηγία προς τους συμμετέχοντες, ερευνητές του street view είναι πως το περιεχόμενο πρέπει να συμπληρώνεται συνεχώς με νέα στοιχεία, γιατί είναι ζωτικής σημασίας για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των επισκεπτών. Η εργασία των συμμετεχόντων μοιάζει με μια μορφή τεχνητής νοημοσύνης και πιο συγκεκριμένα deep learning και πιο ειδικά CNN, ακολουθώντας την εντολή /Γυναικείο σώμα σε δρόμους ανά τον κόσμο/ το προϊόν είναι έτοιμο./

/CNN//44α/ Το Convolutional Neural Network/ Συνελκτικό Νευρωνικό Δίκτυο είναι ένα σύνολο από βαθιά νευρικά δίκτυα που συνήθως εφαρμόζονται στην ανάλυση οπτικών εικόνων. Η ανάλυση βασίζεται σε εικόνες που έχουν δοθεί ως στοιχεία εισόδου καθώς και σε βιβλιοθήκες δεδομένων. Ένα πολύ γνωστό παράδειγμα είναι η μέθοδος αναζήτησης βάση εικόνας που εμφανίζεται σε μηχανές αναζήτησης. (Convolutional neural network, 2019)/

/συμμετέχοντες//44β/ Στην περιγραφή του ιστοτόπου οι moderators αναφέρουν πως η διαδικασία εντοπισμού του υλικού και η περιήγηση μπορεί να είναι εθιστική για τους συμμετέχοντες.

/εθισμός και ανεπάρκεια//45/ Το διαδίκτυο απαιτεί την προσοχή μας, δεν υπάρχει το περιθώριο να είσαι περίπου ονλίνε ή λίγο ονλίνε. Το να είσαι συνδεδεμένος/ονλίνε και για τους χρήστες και για τον πάροδο της υπηρεσίας σε ένα χρονικά αμφιλεγόμενο πεδίο είναι εξωφρενικό. Ένας τρόπος για να διορθωθεί η ανεπάρκεια είναι να είσαι συνέχεια συνδεδεμένος, ακόμα και στο μπάνιο, κατά την ώρα του ύπνου ακόμα και αναίσθητος. Οι μηχανές αναζήτησης είναι το τέλειο παράδειγμα μιας τέτοιας δράσης, λειτουργούν ασταμάτητα ακόμα και για τα μέρη με ελάχιστη επισκεψιμότητα. Για τον επισκέπτη το σώμα γίνεται το μέσο μιας διαρκούς ικανότητας εντοπισμού, μία περιπλανώμενη πανοπλία από ιστούς όργανα, και κύτταρα, σε τροχιά από προσωπικές συσκευές δικτύου. (Galloway & Thacker, 2007)

/actor9/imgur//46/

Το imgur είναι μια κοινότητα περιεχομένου, όπου κοινοποιούνται εικόνες, memes, gifs από ανώνυμους χρήστες. Κατέχει την 56η θέση στη δημοτικότητα παγκοσμίως και οι χρήστες αφιερώνουν ένα μέσο όρο από 3:14 λεπτά ημερησίως. (imgur.com Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic, 2019) Το imgur περιγράφει τον σχεδιασμό ως τον πιο εύκολο τρόπο για τον επισκέπτη να ανακαλύψει και να διασκεδάσει με τη μαγεία του διαδικτύου, που κοινοποιούνται από μια κοινότητα από παθιασμένους ανά τον κόσμο. Η δημοτικότητα μιας ανάρτησης εξαρτάται από την ψηφοφορία του κοινού, μια τακτική όπως αυτή του reddit. Στην πολιτική της ιστοσελίδας αναφέρεται πως οι υπόλοιπες σελίδες κοινωνικής δικτύωσης απογοητεύουν το κοινό ενώ το imgur μέσω του διασκεδαστικού περιεχομένου που παράγει η δυναμική κοινότητα του είναι ικανό να φτιάξει τη διάθεση. Μέσα από μια έρευνα που διεξήχθη από την ιστοσελίδα σε χρήστες μέσω κοινωνικής δικτύωσης, ηλικίας 13-35 ετών, κατέληξαν στο συμπέρασμα πως το 70% των χρηστών επιθυμούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης να γίνουν ένα πιο θετικό μέρος, επισημαίνουν πως το αρνητικό κομμάτι των μέσων κοινωνικής δικτύωσης δεν κατέχει μεγάλο μέρος της συζήτησης. Επίσης αναφέρουν πως η ανωνυμία τους κάνει να αισθάνονται πιο αυθεντικοί και επισημαίνουν πως στο imgur δείχνουν τον πραγματικό τους εαυτό ενώ στο instagram τον ιδανικό τους εαυτό. (NetPositive, 2018)

/actor10/reddit/r/body//47/

Το subreddit με τίτλο r/body αφορά αναρτήσεις με συνδυασμό κειμένου και εικόνες, οι εικόνες είναι συνήθως φωτογραφίες των συμμετεχόντων. Τα ερωτήματα που θέτουν αφορούν αποκλειστικά το σώμα και ζητούν τη γνώμη της υπόλοιπης ομάδας, σχολιασμό για την εμφάνιση, γνώμη και συμβουλές για ιατρικά θέματα.

/φωτογραφικές εικόνες//48/

Όταν τίθεται το ζήτημα της αυτο-εκδήλωσης, του αυτο-σχεδιασμού, του αυτο-προσδιορισμού, στο πεδίο της αισθητικής, δεν αφορά μια αμερόληπτη αναπόληση, από τη στιγμή που το υποκείμενο αυτής της αυτο-αναπόλησης έχει ένα ζωτικής σημασίας ενδιαφέρον στην εικόνα που προσφέρει στον υπόλοιπο κόσμο. Κάποτε οι άνθρωποι ενδιαφέρονταν για τον τρόπο με τον οποίο η ψυχές τους εμφανίζονται στο θεό, σήμερα έχουν το ενδιαφέρον τους στον τρόπο με τον οποίο εμφανίζονται τα σώματα τους στον πολιτικό τους περίγυρο. Αυτό το ενδιαφέρον σημειώνει το πραγματικό. Το πραγματικό παρ' όλα αυτά εδώ αναδύεται όχι ως μία παρέμβαση του σχεδιασμένου περιβάλλοντος αλλά ως ένα ερώτημα της τεχνικής και της πρακτικής του αυτοσχεδιασμού, ένα ερώτημα από το οποίο δεν μπορούμε να ξεφύγουμε. (Boris, 2008)/

/48a/



/48a/ Εικόνα από το αρχείο της έρευνας cn7/body images in different conversations/, κομμάτι από το υλικό που συλλέχθηκε κατά την αναζήτηση με την λέξη κλειδί body image.

Institutional Repository - Library & Information Centre - University of Thessaly  
18/04/2024 04:16:19 EEST - 3.16.76.95

/actor11/www.listofshocksites.com//49/ *Καλωσορίσατε στη λίστα με τις καλύτερες ιστοσελίδες σοκ περιεχομένου του διαδικτύου. Με αυτό τον τίτλο καλωσορίζει ο ιστότοπος τους αναγνώστες. Όπως ορίζει και ο τίτλος της ιστοσελίδας το αίσθημα του σοκ είναι αυτό που οδήγησε τους χρήστες στη δημιουργία αυτού του αρχείου. Η κατασκευή της ιστοσελίδας σχεδιαστικά είναι πολύ απλή εξυπηρετεί μόνο το σκοπό της κατασκευής ενός χώρου για την προβολή της σοκαριστικής εικόνας, μια διαφήμιση και ίσως κάποια λίνκ για παρόμοιο περιεχόμενο. Η μορφή της ιστοσελίδας προέρχεται από τη χρήση της σε chatrooms, πίνακες και forums, σαν εναλλακτική λύση μιας δημοσίευσης, πολλές φορές αποτελεί μία απάντηση. Έχει δημιουργήσει ένα είδος χώρου, με μοναδικό έκθεμα μία εικόνα, που ανάλογα με το πόσο σοκαριστική είναι θα έχει υψηλότερο ranking σε σελίδες συλλογής αυτού του περιεχομένου, με αποτέλεσμα περισσότερα views και ίσως και περισσότερα κέρδη από τις διαφημίσεις. Αν η τελευταία υπόθεση είναι σωστή τότε θα μπορούσε να παρομοιαστεί με πολλές ιστοσελίδες που συναντάμε καθημερινά και ανήκουν στην κατηγορία των fake news, ή έχουν έναν καλοστημένο τίτλο για την δημιουργία κίνησης./*

/actor11/listofshocksites//49a/ *Βαρέθηκες στη δουλειά; Βαρέθηκες στο σπίτι; Δεν βαρέθηκες καθόλου; Ποιος χέστηκε. Έχουμε συλλέξει τα πιο διάσημα σοκαριστικά βίντεο και εικόνες, που κυκλοφορούν εδώ γύρω, αν σου αρέσουν οι ιστοσελίδες όπως το bluewaffle τότε θα λατρέψεις αυτό που έχουμε να προσφέρουμε εδώ. Θέλεις να ξεγελάσεις την οικογένεια ή τους φίλους σου ; τότε δοκίμασε τα παρακάτω λινκ και δες τι μπορεί να συμβεί. Μην ξεχάσεις να ανοίξεις την κάμερα του υπολογιστή σου για να αποθανάτισεις τις αντιδράσεις σοκ - μεγάλη συμβουλή, οι μαμάδες είναι τα καλύτερα θύματα. (http://www.listofshocksites.com/)/*

/actor11/submit/49β/ *Σοκαρίστηκες; Νομίζεις πως έχεις ένα σοκαριστική ιστοσελίδα να προτείνεις που να αξίζει να συμπεριληφθεί στην λίστα; Τότε όπλισε με το λινκ στο submit/@/listofshocksites.com. Οι κανόνες είναι απλοί: πρέπει να είναι μία σοκαριστική εικόνα ή βίντεο. (http://www.listofshocksites.com)/*

/actor11/shockchan/49γ/ *Η ιστοσελίδα shockchan περιέχει παρόμοιο σοκαριστικό περιεχόμενο με αυτό του listofshocksites.com, η διαφορά είναι σχεδιαστική καθώς οι δημιουργοί προτείνουν στον αναγνώστη ένα διαφορετικό τρόπο ανάγνωσης του περιεχομένου είτε με την τοποθέτηση του υλικού ή με χρήση κειμένου όπως συμβουλές προς τον επισκέπτη, να κάνει αργές κινήσεις ή να αρχίσει να προετοιμάζεται. Τέλος οι αναγνώστες έχουν την ευκαιρία να μιλήσουν για την εμπειρία τους μέσω chat. Το θέμα που μονοπωλεί αυτές τις συζητήσεις αφορά την εμπειρία του χρήστη κατά την ανάγνωση, και την ικανότητα του να δει το περιεχόμενο χωρίς να αποστρέψει το βλέμμα του από την οθόνη. Οι περισσότεροι χρήστες έχουν επίγνωση πως το περιεχόμενο που καταναλώνουν είναι άσχημο και αναγνωρίζουν πως είναι μία πράξη για την οποία δεν πρέπει να αισθάνονται καλά. Παρ όλα αυτά οι αναγνώστες χρησιμοποιούν επώνυμα προφίλ /facebook/ για τον σχολιασμό./*

/49δ/



**Sexy**

Like · Reply · 26w



**Aidan Hildrum**

I'm there! Finally watched them all, now I'm just going to lock myself in my room for the rest of my life because I can't look at people the same again, especially after pain olympics 🤔

Like · Reply · 2 · 22w



**Muhammad Abubakar**

and i thought i was the only one

Like · Reply · 12w



**Ziera Lewis**

And I thought I was the only one, I don't even have a dick and I'm still scared of "pain Olympics"

Like · Reply · 1w



**Sam Bryer**

I just watched them all, without looking away. I even had to restart a few because I looked away in some. God, I need a therapist now...

Like · Reply · 21w



**Muhammad Abubakar**

i didn't look away in any.TBH i watched em' all while i was having lunch.i guess i am not normal.

Like · Reply · 1 · 12w



**Jordan Tucker**

Watched them all and I regret it im going to go bleach me eyes now

Like · Reply · 2 · 13w



**Russ Nathan Benito**

Why am i watching this im like 13 and im fucking cumming to this shit

Like · Reply · 2w



**Ziera Lewis**

YOU ARE NOT MENTALLY AND PHYSICALLY OK IF YOUR FUCKING 13

Like · Reply · 1w



**Jacob Porter**

AGREED

Like · Reply · 3d



**Arjay Dela Cruz Bultron**

yuks

Like · Reply · 1w

/498/ Πηγή: <https://shockchan.com/worm-gush/>

X

/σοκ//50/ Στην πλειοψηφία του περιεχομένου οι σοκαριστικές εικόνες αφορούν σχεδόν αποκλειστικά το ανθρώπινο σώμα. Αυτό συνήθως εμφανίζεται σε πολύ κοντινό φωτογραφικό υλικό, σε αποκρουστικά στιγμιότυπα ή σε κάποια πορνογραφική σκηνή. Αρκετά συχνά το υλικό έχει υποστεί επεξεργασία με σχεδιαστικά προγράμματα για να φτάσει σε αυτό το σημείο. Το περιβάλλον στο οποίο εμφανίζεται έχει απλό σχεδιασμό, η ζωή της ιστοσελίδας εξαρτάται αποκλειστικά από τις συνδέσεις που θα δημιουργηθούν από άλλους ιστοτόπους και ψηφιακές συζητήσεις./

/actor12/encyclopedia\_dramatica//51/ Σήμερα η έννοια του primitive πλησιάζει αυτή του ερασιτέχνη. Μη επαγγελματικές πολιτιστικές εκφράσεις, χαρακτηρισμένες από χαμηλής ανάλυσης, ανεπεξέργαστο, glitched και ακατάλληλο υλικό, θεωρούνται πιο αυθεντικές. Αυτή η τεχνική του ανεπεξέργαστου, έχει επηρεάσει τον κινηματογράφο, την τηλεόραση, την τέχνη και την μουσική, και είναι συνυφασμένη με την εμφάνιση ενός παγκόσμιου πλαισίου στο οποίο οι χρήστες δεν είναι παθητικοί παραλήπτες αλλά έχουν ενεργό ρόλο σε μία ανταλλαγή δύο μερών χωρίς διακοπή. (Quaranta & Tanni, 2014)/

actor 12/

/actor12/encyclopedia\_dramatica//52/ Η encyclopedia\_dramatica δημιουργήθηκε το 2004, από τον Sherrod DeGrippo, επίσης γνωστό με το ψευδώνυμο GirlvinyI. Είναι μια ιστοσελίδα παρωδία που χρησιμοποιεί το λογισμικό Media Wiki και περιλαμβάνει υλικό που αφορά σατυρικά εγκυκλοπαιδικά θέματα, και γεγονότα που αφορούν την σύγχρονη κουλτούρα του διαδικτύου. Αποτελεί ένα αρχείο πληροφορίας και συζητήσεων της Αποηγνους υποκουλτούρας του διαδικτύου. Είναι μία NSFW πλευρά του διαδικτύου που περιλαμβάνει τον ανατρεπτικό trolling πολιτισμό και καταγράφει memes, μεγάλες φάρσες, raids και μεγάλο μεγέθους αποτυχίες της προστασίας του διαδικτύου. Έχει χαρακτηριστεί ως το σατανικό δίδυμο της wikipedia, καθώς το περιεχόμενο χαρακτηρίζεται ως ακραία ρατσιστικό, σεξιστικό και ομοφοβικό. (Encyclopedia Dramatica, 2019) Στο the urban dictionary.com οι πιο διαδεδομένοι ορισμοί αναφέρουν: Η Encyclopedia Dramatica αποδεικνύει πόσο απαίσιο είναι το ανθρώπινο είδος. Και με μία πρώτη ματιά η Encyclopedia Dramatica φαίνεται ένας ωραίος τρόπος για την εύρεση της προέλευσης ενός meme, όμως εάν κάνεις κλικ σε οποιοδήποτε άλλο λίνκ, ρισκάρεις την αθωότητα σου και πολύ γρήγορα θα είναι αδύνατο να ξαναποκτήσεις την ανθρωπιά και την διανοητική σου υγεία ξανά. (Encyclopedia Dramatica, 2014)/

/actor12/encyclopedia\_dramatica/Misleading icons in Wiki//52a/ Υπάρχει μία τεχνική των MediaWiki, που αφήνει το περιθώριο στον σχεδιαστή να τοποθετήσει μια λιγότερο ευχάριστη εικόνα πίσω από μια ευχάριστη. Ο αναγνώστης όταν κάνει κλικ πάνω στη πρώτη εικόνα βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα κατασκευασμένο αστείο. (Misleading thumbnail, 2016)/

It's code is as follows:  
[[Image:BlockContest.jpg|center|thumb-b=IS\_IT\_CAN\_BE\_HUGS\_TIEM\_NOW\_PLEES\_CAT.jpg|Click the kitten if you would like to appeal your ban.]]

/raid//52β/ Τα raids είναι σύντομες ξαφνικές επιθέσεις, συνήθως από μικρές ομάδες ατόμων. (raid, χ.η) Τα raids στο διαδίκτυο οργανώνονται από ιστοσελίδες και συζητήσεις, συνήθως από χάκερς, και αφορούν σχεδιασμένες επιθέσεις σε πρόσωπα, επιχειρήσεις κ.α/



/actor13/encyclopedia dramatica/meme//53/ Μία σχεδιαστική πρακτική που δημιουργείται σε αυτή την πλατφόρμα είναι τα memes, η Susan Blackmore στο *The Meme Machine* (1999), αναφέρει πως οτιδήποτε έχουμε μάθει με τη μέθοδο της μίμησης από οποιονδήποτε άλλο είναι ένα meme. Περιγράφει τα memes ως έναν ιό του μυαλού, ένα κοινωνικό στοιχείο το οποίο είναι ικανό να αντιγράφει τον εαυτό του και να καταλαμβάνει χώρο στην συλλογική μας συνείδηση. (Blackmore, 1999)

/actor14/Icon Theft//54/ Ο κοινώς αποδεκτός τρόπος να δημιουργήσετε ένα εικονίδιο είναι να κάνετε crop μια περιοχή από κάποια φωτογραφία ή έργο ενός άλλου χρήστη χωρίς άδεια. Στη συνέχεια να βάλετε μία γραμματοσειρά, την οποία δεν έχετε πληρώσει χρησιμοποιώντας ένα ή και περισσότερα λογισμικά τα οποία είτε έχετε κατεβάσει πειρατικά, ή είτε έχετε βρει σε κάποιον εναπομείναντα διαμοιραστή. Αυτό το μαγικό ξόρκι δίνει το αναφαίρετο δικαίωμα να ουρλιάξετε "Icon Theft" σε οποιονδήποτε χρησιμοποιεί την αυθεντική σου δημιουργία χωρίς άδεια. Τεράστια ποσά από χωρίς νόημα και αστείου δράματος έχουν δημιουργηθεί από εικονίδια και την λεγόμενη κλοπή τους. (Icon, 2011)

/μαγικό ξόρκι//54α/ Η τεχνική που περιγράφεται ως πρακτική κατασκευής μία εικόνας, είναι κάτι που πολύ συχνά συναντούμε σε χρήστες που οι δράση τους στο διαδίκτυο χαρακτηρίζεται από ανωνυμία. Παρόμοιες δράσεις στο διαδίκτυο χαρακτηρίζονται ως trolling. Κάποιες από αυτές τις τεχνικές που αναφέρονται στην πρακτική Icon Theft, τις χρησιμοποιούμε όλοι σε καθημερινούς σχεδιασμούς. Χρησιμοποιούμε εικόνες, γραμματοσειρές, προγράμματα και λογισμικά, ακούμε μουσική αντλούμε έμπνευση από το παραχθεί προϊόν του διαδικτύου, χωρίς να αναζητούμε πάντα την άδεια χρήσης ή τα πνευματικά δικαιώματα της εικόνας, ήχου, κειμένου, κ.α

/πνευματικά δικαιώματα//54β/ Τα πνευματικά δικαιώματα για το περιεχόμενο που δημοσιεύεται από τους χρήστες συνήθως υπόκειται στους όρους και την πολιτική της εκάστοτε ιστοσελίδας.

/actor14/Icon Theft//54γ/ Και να θυμάστε - ο καθένας μπορεί να φαίνεται γλυκός στα 100x100 pixel. (Icon, 2011)



/54γ/ Πηγή: <https://encyclopedia-dramatica.rs/Icon>

X

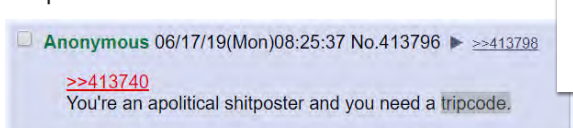
/trolling//55/ Η πρακτική του trolling χαρακτηρίζεται από δημιουργία και δημοσίευση περιεχομένου σχεδιασμένο να διεγείρει μία συναισθηματική αντίδραση στο κοινό στο οποίο απευθύνεται. Το trolling έχει συνδεθεί με την αρρενωπότητα και την geek κουλτούρα. (Van der Nagel & Frith, 2015). Τη δεκαετία του 90, η δράση του troll, ήταν η διακοπή μιας συζήτησης με την κοινοποίηση εμπρηστικών δηλώσεων ή ηλίθιων ερωτημάτων. (Phillips, 2012) Οι trolls, οι cyberbullies, οι hackers, οι cyber stalkers και οι flamers, είναι ένα κομμάτι του διαδικτύου που με τη δράση τους προκαλεί διάσπαση, αναστάτωση, θυμό ακόμα και τραγωδία σε αυτούς που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο ως μορφή επικοινωνίας. Οι ίδιοι θεωρούν τον εαυτό τους κωμικούς όμως η δράση τους είναι πλέον ένα σοβαρό κοινωνικό πρόβλημα της αντικουλτούρας./

/actor15/chans//56/ Η κουλτούρα των chans ξεκίνησε ως μία επικοινωνία μεταξύ της Αμερικής και της Ιαπωνίας, ο Hiroyuki Nishimura, ο πρωτοπόρος στις ανώνυμες κοινότητες του διαδικτύου, το 1999 δημιούργησε το 2chan, την πιο διαδεδομένη ψηφιακή κοινότητα της Ιαπωνίας που αποτέλεσε την ιδέα πίσω από το 4chan. Σήμερα οι περισσότεροι συμμετέχοντες του 4chan έχουν μετακομίσει στο 8chan, με ιδρυτή τον Fredrick Brennan. Η ιδέα πίσω από τα chans είναι να δημιουργηθεί μία κοινότητα/προπύργιο του ελεύθερου λόγου στο ολόένα και πιο κανονικό διαδίκτυο. (Bernstein, 2015)/

/actor15/4chan//56a/ Το 4chan [/www.4chan.org/](http://www.4chan.org/) είναι μία ιστοσελίδα πολλαπλών αντιθέσεων. Δημιουργήθηκε το 2003, ο σχεδιασμός είναι απλός και φαινομενικά απαραιτημένος, αποτελείται από ψηφιακούς πίνακες εικόνων, τα chans. Η επισκεψιμότητα ήταν τεράστια και είναι γνωστό για τον τεράστιο αριθμό memes που παράγουν οι χρήστες του, τα οποία κατακλύζουν σε μεταγενέστερες αναρτήσεις και τα πιο γνωστά μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Είναι ένα ασυνήθιστο bricolage από χιούμορ, geeks, έντονες αντιπαραθέσεις, πορνογραφία, in-jokes, υπερβολικές απόψεις και ευρεία προσβλητικότητα. (Knuttila, 2011) Είναι ευρέως γνωστό σαν ένα από τα πιο προσβλητικά μέρη του διαδικτύου. Ένα κοινό μέρος για συλλογικές ψηφιακές πράξεις που κινούνται ανάμεσα σε ακραίες φάρσες μέχρι τεχνολογική υποστήριξη σε επαναστάτες. Η ομάδα των πολιτικών ακτιβιστών Anonymous έχει τις ρίζες της στο 4chan. Αυτό που συνδέει τις ιδέες και τις ιδεολογίες αυτών των hacker, ακτιβιστών, geeks κ.α είναι η έννοια της ανωνυμίας. (Coleman, 2012) Οι χρήστες κοινοποιούν εικόνες και μηνύματα και περιηγούνται στους 69 πίνακες, χωρίς να δημιουργήσουν κάποιο προφίλ, κάτω από την κοινή ονομασία χρήστη: Anonymous. Όσον αφορά το περιεχόμενο που κοινοποιείται το 4chan έχει μία σειρά από κανόνες που πρέπει να ακολουθούνται, όπου ανάμεσα σε άλλα αναφέρει πως το περιεχόμενο πρέπει να μην παραβιάζει το τοπικό δίκαιο ή το δίκαιο των Ηνωμένων Πολιτειών. Επίσης ορίζει κατώτατο όριο ηλικίας για τους χρήστες τα 18 έτη. Πολλοί από τους κανόνες δεν είναι κατανοητοί σε έναν μη εξοικειωμένο με το λεξιλόγιο επισκέπτη, για παράδειγμα:

You will not post any of the following outside of /b/: Trolls, flames, racism, off-topic replies, uncalled for catchphrases, macro image replies, indecipherable text (example: "lol u tk him 2da bar |?"), anthropomorphic ("furry") or grotesque ("guro") images, post number GETs ("dubs"), or loli/shota pornography. (<http://www.4chan.org/rules>)

/56β/



/συλλογικές ψηφιακές πράξεις//57/ Κατά την περιήγηση στα chans ερχόμαστε αντιμέτωποι με ένα σύνθετο πολιτισμό. Η πολιτιστική ταυτότητα του 4chan είναι περίπλοκη δεν μπορεί να κατηγοριοποιηθεί. Τα υποκείμενα εμφανίζονται στο διαδίκτυο και δημιουργούν μία ταυτότητα, τα τελευταία χρόνια χρησιμοποιείται επί το πλείστον το αληθινό όνομα του υποκειμένου. Αυτή η τακτική πηγάζει από την πολιτική των μεγαλύτερων εταιριών κοινωνικής δικτύωσης, όπως π.χ το facebook, που προτρέπει τους χρήστες σε πρακτικές επαλήθευσης της ταυτότητας τους. Παράλληλα με τα υποκείμενα που χρησιμοποιούν το αληθινό τους όνομα υπάρχουν και αυτοί που δημιουργούν ψευδώνυμα και ανώνυμα προφίλ. Υποκείμενα που δρουν σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης που λειτουργούν εξ ολοκλήρου με ψευδώνυμα και ανώνυμα προφίλ θα αποτελέσουν το σύνολο των actors και των δημιουργών περιεχομένου στις συλλογές. Η ανωνυμία οδηγεί τους δράστες σε σχεδιασμούς και συμπεριφορές που θα ήταν αδύνατο ή πολύ δύσκολο να πραγματοποιηθούν σε επώνυμα προφίλ. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούν μία νέα ταυτότητα παράλληλα με την επώνυμη, η οποία έχει πολύ διαφορετικά χαρακτηριστικά. Τα προϊόντα που σχεδιάζουν επίσης έχουν διαφορετικά ποιοτικά χαρακτηριστικά. Είναι λιγότερο σχεδιασμένα, ή έχουν έναν σχεδιασμό μακρινό από τον επικρατέστερο, δεν ενδιαφέρονται για την αναγνωρισιμότητα, μέσω της κατασκευής του περιεχομένου, η δράση τους λειτουργεί ως ένα ξέσπασμα, μία απάντηση ή μία παράλληλη δράση με αυτή που κάνουν ως επώνυμοι χρήστες του διαδικτύου σε διαφορετικές πλατφόρμες./

/ανωνυμία//58/ Η έννοια της ανωνυμίας στο διαδίκτυο δεν μπορεί να περιγραφεί ως κάτι απόλυτο, αλλά ως μία συνέχεια, που αναπαριστά της διαφορετικές πτυχές πιθανών online τακτοποιήσεων. Ο Zuckerberg M., ο Facebook CEO, ισχυρίζεται ότι το να έχει κάποιος δύο ταυτότητες είναι δείγμα έλλειψης ακεραιότητας. Αντίθετα ο Goffman E. με την ερευνά του για την παρουσίαση του εαυτού, αναφέρει πως η ταυτότητα δεν είναι μοναδική, είναι ένας ρόλος τον οποίο καλούμαστε να λάβουμε ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρισκόμαστε. Στο διαδίκτυο τα υποκείμενα καλούνται να κατασκευάσουν και να λειτουργούν με μία ταυτότητα για ένα μεγαλύτερο κοινωνικό πλαίσιο, και ίσως ολόκληρο το κοινωνικό τους πλαίσιο, γεγονός που έχει ονομαστεί ως η κατάρρευση του context. (Van der Nagel & Frith, 2015)/

/ταυτότητα//58a/ Ο ιδρυτής του 4chan, Chris Poole, κοινωνικά γνωστός ως Moot" μέχρι το 2010, θεωρεί πως η ονλίνε ταυτότητα δεν είναι ένας καθρέφτης που αντανακλά τον πραγματικό εαυτό, πιστεύει πως οι άνθρωποι είναι σαν διαμάντια, η ταυτότητα τους είναι πρισματική. Επίσης αναφέρει πως δεν υπάρχει κάποια υπηρεσία στο διαδίκτυο που να είναι σχεδιασμένη ώστε να αφήνει τους συμμετέχοντες να έχουν μία τέτοιου είδους ταυτότητα. Παρομοιάζει την ταυτότητα των χρηστών του facebook με το fast food. (Poole, 2011)/

don't feed the trolls

/ανωνυμία//59/ Στις δράσεις που περιγράφονται στους actors 1-7 παρατηρείται το κοινό χαρακτηριστικό της ανωνυμίας, σε αντίθεση με τα ποιο γνωστά μέσα κοινωνικής δικτύωσης του web2.0 facebook etc όπου η πολιτική καθορίζει το προφίλ ως μοναδικό και επώνυμο. Ο Lev Manovich, στο Cultural Data, αναφέρει πως το instagram είναι το απόλυτο παράδειγμα της οπτικής ακαμψίας, καθώς όλες οι εικόνες έχουν τις ίδιες αναλογίες, μέγεθος και ανήκουν σε ένα μέσο. Το συγκεκριμένο μέγεθος, οι οδηγίες για ένα επιτυχημένο προφίλ, η επωνυμία και η αισθητική της πλατφόρμας επιδρούν στο αισθητικό αποτέλεσμα των χρηστών. Αντίθετα στο περιεχόμενο του 4chan οι χρήστες λόγω της ανωνυμίας δεν είναι υπεύθυνοι για το περιεχόμενο που δημοσιοποιούν και έτσι αυτό είναι πιο ανοιχτό σε πειραματισμούς. Το ανοιχτό και μη εμπορικό interface ενδυναμώνουν αυτά τα χαρακτηριστικά. Επιπλέον στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με επώνυμους δράστες το περιεχόμενο αποθηκεύεται σε ένα είδος αρχείου το οποίο είναι ανά πάσα στιγμή προσβάσιμο από όλους τους φίλους. Αντίθετα το 4chan δεν έχει την πολιτική της αποθήκευσης, οι συζητήσεις λαμβάνουν χώρα για όσο διάστημα είναι ανοιχτός ο πίνακας και στη συνέχεια δεν αποθηκεύονται./

/web2.0//59a/ Ο όρος web2.0 δεν αναφέρεται σε μια συγκεκριμένη τεχνολογική τομή στο διαδίκτυο, ούτε αποτελεί ακριβώς επιστημονικό όρο. Η προέλευσή του εντοπίζεται πρωτίστως σε συζητήσεις αναφορικά με το επιχειρηματικό μέλλον του διαδικτύου. Το Web 1.0 αποτελεί παλινώνυμο (retrognym) που περιγράφει αναδρομικά την πρώτη περίοδο μαζικής εμπλοκής με διαδικτυακές τεχνολογίες στην οποία κυριαρχεί η λογική της «δημοσίευσης» υλικού προς τρίτους. Αντίθετα, το Web 2.0, που χρονολογείται από την αρχή της δεκαετίας του 2000 χαρακτηρίζεται από τη συμμετοχή των χρηστών και την παραγωγή περιεχομένου από αυτούς/αυτές (user-generated content), τη συνεργατικότητα και το διαμοιρασμό πληροφορίας και πολιτισμικών αγαθών. (Παπαηλία & Πετρίδης, 2016)/

/social media//60/ Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι ψηφιακοί χώροι που δίνουν την δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργούν και να μοιράζονται περιεχόμενο, δημιουργείται επίσης ένα περιβάλλον για ονλίνε αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες, κυρίως άτομα, ομάδες και επιχειρήσεις. Οι πλατφόρμες μπορούν να καταταχθούν σε έξι κατηγορίες ανάλογα με τις λειτουργίες τους α. Blog και microblog ιστοσελίδες/twitter, 4chan/, 2. ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης / bacobook/ 3. κοινότητες περιεχομένου /youtube, Instagram, igmur/ 4. Συνεργατικά πρότζεκτ /wikipedia,, encyclopedia dramatica/ 5. Ηλεκτρονικά παιχνίδια εικονικών κόσμων/ Fortnite, WoW/ 6. Εικονικοί κοινωνικοί κόσμοι /Second life, farmville/(Kaplan & Haenlein, 2010) Οι κατηγορίες που θα χρησιμοποιηθούν στην έρευνα είναι οι τέσσερις πρώτες, επιλεγμένες πλατφόρμες από κάθε κατηγορία θα αναλυθούν περισσότερο και οι υπόλοιπες θα αποτελέσουν πηγές για την άντληση του υλικού. Η επιλογές των μέσων έγιναν μέσα από τα αποτελέσματα των αναζητήσεων κατά την πορεία της έρευνας, κάθε νέα αναζήτηση δημιουργεί ένα πλήθος συνδέσεων σε νέο υλικό./

/συνδέσεις//60α/ Για όλες της αναζητήσεις υλικού στη διάρκεια της εργασίας η μηχανή αναζήτησης που χρησιμοποιήθηκε είναι αυτή της google. Αφενός αποτελεί μία οικειοποιημένη μηχανή από πολλούς χρήστες, αφετέρου εκτός από τη μηχανή αναζήτησης η google προσφέρει υπηρεσίες οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν στην έρευνα ή επηρέασαν την συλλογή αποτελεσμάτων. Το Google ranking/κατάταξη είναι μία σειρά λειτουργιών που καθορίζει την σειρά εμφάνισης των αποτελεσμάτων στη μηχανή αναζήτησης της google. Το μυστήριο του ψηφιακού κόσμου, όπως αποκαλείται στους κλάδους της τεχνολογίας. Η λύση του μυστηρίου είναι η εύρεση των παραγόντων που χρησιμοποιεί ο αλγόριθμος της google για την κατάταξη. Το 55% των κλικ συνήθως πηγαίνουν στις 3 πρώτες αναζητήσεις. (Howells-Barby, 2019). Η google είναι μία από τις εταιρίες με το μεγαλύτερο αρχείο σε δεδομένα χρηστών, όπως η τοποθεσία, το gmail, οι χάρτες κ.α. Τα αποτελέσματα είναι εξατομικευμένα και βασίζονται κυρίως στο ιστορικό αναζήτησης. Οι παράγοντες που ορίζουν την λειτουργία του αλγορίθμου κατάταξης ανέρχονται σε 200. Κυρίως στηρίζονται στην κατάσταση του χρήστη τη συγκεκριμένη στιγμή της αναζήτησης, επίσης χρησιμοποιούν αλγορίθμους που αφορούν την πρόθεση της αναζήτησης. Ο αλγόριθμος που χρησιμοποιεί σήμερα η google, είναι ο RankBrain. (Dean, 2018) Η χρήση μίας άλλης μηχανής θα δημιουργούσε διαφορετικές συνδέσεις, έτσι και το αποτέλεσμα του περιεχομένου του κειμένου θα ήταν διαφορετικό. Για τα αποτελέσματα τα οποία δεν είναι εμφανή στο google χρησιμοποιήθηκαν εναλλακτικοί τρόποι εύρεσης ιστοτόπων όπως οι υπερσύνδεσμοι, λίνκ σε άλλες ιστοσελίδες που κυρίως έχουν τη μορφή κόμβου./

/RankBrain//60α1/ Ο RankBrain, είναι ένας μηχανικής μάθησης αλγόριθμος. Ανάλογα με την λέξη κλειδί της αναζήτησης ο RankBrain αυξάνει ή μειώνει την κλίμακα σημασίας των συνδέσεων, την ποιότητα και το μέγεθος του περιεχομένου, κ.α Στη συνέχεια ελέγχει τον τρόπο με τον οποίο αντιδρά ο χρήστης με τα αποτελέσματα και αναλόγως προτείνει ένα νέο αλγόριθμο. (Google's Ranking Factors in 2019, 2019)/



# privacy is the right to be imperfect

(Scheep, Tijmen 2016)

/δημιουργοί και διαμοιραστές περιεχομένου//61/ Όλοι οι actors που αναφέρθηκαν είναι σχεδιαστές με διαφορετικό τρόπο, ο σχεδιασμός τους συμπληρώνει, επεξεργάζεται, επαναδιατυπώνει και λειτουργεί συμμετοχικά στην καθημερινή παραγωγή υλικού στο διαδίκτυο: ο actor1/Solid Gold Bomb σχεδιάζει κείμενο αλγοριθμικά, ο actor2/subsimulator σχεδιάζει αλγοριθμικές συζητήσεις, ο actor3/deerfake σχεδιάζει αλγορίθμους που παράγουν βίντεο, ο actor4/NSFW/SFW σχεδιάζει και χαρακτηρίζει ομάδες περιεχομένου, ο actor5/r/gonewild σχεδιάζει αρχείο εικόνων με κειμενικό σχολιασμό, ο actor6/google streetview παράγει και σχεδιάζει πανοραμικές αποτυπώσεις, οι actor7/street view fun & actor11/listofshocksites δημιουργούν ένα αρχείο για το οποίο σχεδιάζουν αφηγήσεις, ο actor8/doxyspotting εντοπίζει εικόνες και σχεδιάζει μία νέα χαρτογράφηση, οι actor9/igmur & actor10/reddit/r/body σχεδιάζουν ένα φωτογραφικό αρχείο, ο actor12/encyclopediadrammatica σχεδιάζει και αρχειοθετεί το υλικό μιας αντικουλτούρας, ο actor13/memes σχεδιάζει έναν εικονικό ιο μετάδοσης πληροφορίας, ο actor14/iconheft σχεδιάζει έναν οδηγό για την παραγωγή μίας εικόνας, ο actor15/chans σχεδιάζουν τον χώρο για μία συλλογική και εφήμερη συζήτηση./

/χρησιμοποιούν//61α/ Το να χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο σημαίνει να το ερμηνεύεις, το να χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο σημαίνει να προδίδεις την ιδέα γύρω από αυτό, η χρήση είναι μια διαδικασία μικροδιαβροχοποίησης που εμπεριέχει μετα-παραγωγή. ποτέ δεν διαβάζουμε ένα βιβλίο με τον τρόπο που θα ήθελε ο συγγραφέας του. (Bourriaud, 2002)/

/χρήστης/user/actor//62/ Με έναυσμα τις συμπεριφορές των δραστών1-15, μπορεί να γίνει ένας διαχωρισμός που αφορά τον χρήστη και το δράστη σε σχέση με τη συμμετοχή τους στην δημιουργία του οπτικού πολιτισμού. Ο ένας χαρακτηρισμός όμως δεν αναιρεί την ύπαρξη και του δεύτερου παράλληλα σε μία συμπεριφορά. Ένας συμμετέχοντας/συνεργάτης που αφιερώνει πολλές ώρες του ελεύθερου χρόνου του για να εντοπίσει αυτό το περιεχόμενο, και επιπλέον το δημοσιοποιεί, και σε ένα επόμενο στάδιο δημιουργεί μια ιστοσελίδα για τη θέαση αυτού, έχει σημαντική διάφορα με έναν επισκέπτη, χρήστη που επισκέπτεται το περιβάλλον και μετά αποχωρεί, χωρίς να συντελέσει μια νέα δράση με βάση αυτό. Η διαφοροποίηση δεν έχει στόχο να επισημάνει τον υπαίτιο ενός περιεχομένου καθώς αυτό εξαρτάται από άλλους παράγοντες. Και οι δύο κατηγορίες συμβαλλόντων είναι απαραίτητες για την ζωή μια ιστοσελίδας./

/Υπαίτιος//62α/ Ένα υποκείμενο μπορεί να αποκτήσει στρατηγική θέση μέσα σε ένα δίκτυο μέσα από τις συνδέσεις που διοικεί, με τον ίδιο τρόπο μπορεί να χάσει αυτή τη σημασία όταν χάσει αυτές τις /υπερ/συνδέσεις. (Latour, 2007)/

/χρήστης//62β/ Ο χρήστης είναι ένα άτομο που χρησιμοποιεί υπολογιστή ή δίκτυο. Οι χρήστες χρησιμοποιούν γενικά ένα σύστημα ή ένα προϊόν λογισμικού χωρίς την τεχνική γνώση που απαιτείται για να το κατανοήσουν πλήρως. Ένας χρήστης έχει συχνά έναν λογαριασμό χρήστη και ταυτίζεται με το σύστημα από ένα όνομα χρήστη. Ορισμένοι επαγγελματίες έχουν εκφράσει την διαφωνία τους για τον όρο “χρήστης”, προτείνοντας την αλλαγή του. (Χρήστης (πληροφορική), 2019)/

/οπτικός πολιτισμός//63/ Ο οπτικός πολιτισμός που συναντάμε στις καθημερινές μας περιπλανήσεις στο amazon, στο google street view, στο περιεχόμενο των email, στους τοίχους και τα χρονολογία, στις κοινότητες περιεχομένου, στις διαφημίσεις και αποτελεί ένα κομμάτι αυτού που ονομάζουμε σήμερα διαδίκτυο είναι προϊόν. Το προϊόν αυτό δεν είναι κάτι νέο, που θα πρέπει να θαυμάζουμε ή να καταδικάζουμε. Είναι ένα αντικείμενο που κατά το πλείστον πάντα παράγαμε ως κοινωνικά υποκείμενα, αλλά τώρα έχουμε τη δυνατότητα να το πλησιάσουμε εύκολα από την ίδια θέση. Μεγάλη ποσότητα διαφορετικού υλικού βρίσκεται αναρτημένο με διάφορους τρόπους, έτοιμο ανά πάσα στιγμή για θέαση. Το πλησιάζουμε με ένα τρόπο σαν να είναι έκθεμα μουσείου ή κάποια σειρά, βλέπουμε όσο θέλουμε και για όσο θέλουμε, το αποθηκεύουμε, το αγαπάμε, το μισούμε. Συνήθως είναι πάντα προσβάσιμο και δεν χρειάζεται να το αποθηκεύουμε, μπορούμε να το ξανα-εντοπίσουμε ανά πάσα στιγμή, είναι πάντα εκεί για να θυμίζει κάθε πλευρά του πολιτισμού μας ή του που παράγει./

/υποκείμενο//63α/ Αντί να αντιδιαστέλλουμε τον κόσμο των υποκειμένων από τον κόσμο των αντικειμένων, θα πρέπει να τοποθετήσουμε την πραγματικότητα σε μια τρίτη διάσταση που είναι ο κόσμος των «ημι-αντικειμένων» (quasi-objects) και των ημι-υποκειμένων (quasi-subjects), δηλαδή των υβριδίων ανάμεσα στο κοινωνικό και στο μη-κοινωνικό στοιχείο. Με άλλα λόγια, τη θέση των υποκειμένων και των αντικειμένων την καταλαμβάνει μια άλλη τρίτη «οντολογική διάσταση», αυτή των υβριδίων, των ημι-αντικειμένων/υποκειμένων», όπου κοινωνικό και μη-κοινωνικό εμπλέκονται και συνυπάρχουν. (Γεωργοπούλου, 2007) /

/αντικείμενο//63β/ Ο Haim Steinbach περιγράφει τη σχέση του με τα αντικείμενα: αντικείμενα, εμπορεύσιμα προϊόντα, ή έργα τέχνης έχουν ιδιότητες όπως οι διαφορετικές λέξεις σε μια γλώσσα, τα επινοήσαμε για να τα χρησιμοποιούμε και για να επικοινωνούμε μέσω αυτών. (Vierkant, 2010)/

/προϊόν//64/ Το προϊόν της μεταβιομηχανικής εποχής είναι η πληροφορία, η μορφή της πληροφορίας αποκτά επιπλέον δύναμη κατά την μετατροπή της σε δεδομένα./

/μετατροπή//65/ Η μετατροπή της πληροφορίας σε δεδομένα είναι μια πρακτική με την οποία ασχολούνται σχεδιαστές από διαφορετικούς κλάδους. Το μέγεθος των δεδομένων που παράγονται καθημερινά είναι τόσο μεγάλο που ο μόνος τρόπος να παραχθεί γνώση είναι να περιοριστούν σε πιο διαχειρίσιμα μεγέθη πληροφορίας. Ένας τρόπος για τον περιορισμό των δεδομένων είναι η οπτικοποίηση αυτών. Ο Μανονίχ L. για τον ορισμό της οπτικοποίησης αναφέρει πως είναι η μετατροπή ποσοτικών δεδομένων τα οποία δεν είναι οπτικά, σε μία οπτική αναπαράσταση. (Μανονίχ, 2010) Η οπτικοποίηση συνήθως έχει ως στόχο την παραγωγή νέας γνώσης από τα υπάρχοντα δεδομένα. Στη συνέχεια θα γίνει μία αναφορά και περιγραφή του υλικού που συλλέχθηκε κατά την διάρκεια της έρευνας με τη μορφή συλλογών/collection/cn/. Το συνολικό κομμάτι των συλλογών είναι στο παράρτημα.

/cn1/ deepfake images//66/ Το υλικό του cn1 αφορά στιγμιότυπα από το παραχθέν υλικό deepfake προγραμμάτων. Το υλικό συλλέχθηκε από το subreddit /r/SFWdeepfakes, έναν πίνακα που δημιουργήθηκε μετά την απαγόρευση του πίνακα r/deepfakes. Οι χρήστες του reddit με την προσθήκη του νεολογισμού SFW δημιούργησαν έναν ασφαλέστερο προς θέαση πίνακα, που αριθμεί 4.300 μέλη. Στον πίνακα αναφέρεται: Υπάρχουν χιλιάδες deepfakes εκεί έξω αλλά τα περισσότερα από αυτά είναι NSFW. Αυτός ο πίνακας έχει ως στόχο να συλλέξει τα deepflakes με τα εξής χαρακτηριστικά: να είναι αστεία, αυθεντικά, αλλά πάνω από όλα SFW. (r/SFWdeepfakes , 2019) Ο πίνακας είναι μία συλλογική συζήτηση, κατά τη διάρκεια της δημιουργείται ένα ψηφιακό αποθετήριο για παραδείγματα της χρήσης deepfake λογισμικών. Τα περισσότερα παραδείγματα αφορούν την επικαιρότητα του διαδικτύου, και τα πρόσωπα που χρησιμοποιούν είναι χαρακτήρες που απασχολούν τις διαδικτυακές συζητήσεις. Λόγω της συγχρονικότητας της συζήτησης, το υλικό ανανεώνεται καθημερινά με νέα παραδείγματα. /παράρτημα1//

/cn2/google street view findings collection//67/ Το υλικό του cn2 περιλαμβάνει επί το πλείστον εικόνες, οι οποίες είναι προϊόν εντοπισμού δραστην στο περιεχόμενο του google street view. Οι εικόνες συλλέγονται από ιστοσελίδες και άρθρα που περιέχουν υλικό παρόμοιου εντοπισμού. Οι εικόνες εντοπισμών ποικίλουν, άλλες αφορούν στιγμιότυπα οθόνης μέσα από το interface του street view, όπου είναι εμφανής η τοποθεσία καθώς και ο παραγωγός της εικόνας/καθώς οι φωτογραφικές εικόνες αποτελούν υλικό της google αλλά και ιδιωτών/. Κάποιες εικόνες έχουν επιπλέον επεξεργασία καθώς οι χρήστες που έκαναν τον εντοπισμό έχουν κρατήσει την περιοχή της εικόνας που τους αφορά και ενδυναμώνει τη δράση τους, χωρίς να διατηρούν τις ενδείξεις τοποθεσίας της google-street-view και χωρίς της επισήμανση link που αφορά την ακριβή τοποθεσία με αποτέλεσμα να μην είναι εμφανής η προέλευση της εικόνας ή κατά πόσο η εικόνα είναι προϊόν εντοπισμού ή προϊόν επεξεργασίας του δράστη. Ενοποιητικό στοιχείο σε όλους τους εντοπισμούς είναι η χρήση μίας περιγραφής που συνοδεύει την κοινοποίηση. Με βάση το συνολικό υλικό και χωρίς την αφαίρεση των μη εξακριβωμένων εντοπισμών δημιουργήθηκε η συλλογή cn2 όπου οι εντοπισμοί χωρίστηκαν σε κατηγορίες ανάλογα με το σχολιασμό του δράστη. Η κατηγορία με τα περισσότερα ευρήματα είναι η κατηγορία /cn2/σώμα/ όπου συνήθως εμφανίζονται γυναικεία σώματα. Στην κατηγορία /cn2/χειρονομία/, όπου εμφανίζονται υποκείμενα να κάνουν διαφορετικές χειρονομίες ως προς το αυτοκίνητο της google, παρατηρείται πως οι χρήστες που κάνουν τον εντοπισμό εκφράζουν μια σύμπνοια με τη δράση του εικονιζόμενου υποκειμένου, ιδιαίτερα προς αυτούς που στέκονται αρνητικά στην πρόθεση της google. Από τα σχόλια των φωτογραφιών εμφανίζεται μια εκδικητική και επιθετική στάση προς την εταιρία google και την έννοια της φωτογράφισης της γης. Χαρακτηριστικός είναι ο χαρακτηρισμός gem σε μία τέτοιου είδους φωτογραφία. Η κατηγορία /cn2/google/, επίσης αφορά την διαδικασία αποτύπωσης του κόσμου σε φωτογραφικές εικόνες. Χαρακτηριστικοί εντοπισμοί της κατηγορίας αφορούν την αποτύπωση των μηχανημάτων της google κατά την διαδικασία της φωτογράφισης, με μία διάθεση ενός σημαντικού ευρήματος, που ξεσκεπάζει την άυλη και μη καταγεγραμμένη εργασία της εταιρίας. Στην κατηγορία /cn2/θάμπωμα/ οι εντοπισμοί αφορούν τις πρακτικές επεξεργασίας της φωτογραφικής χαρτογράφησης της google. Η αίσθηση του περίεργου συμβάντος, της παραβατικής συμπεριφοράς, της ιδιωτικής συνήθειας που κατά λάθος αποθανατίστηκε, είναι εικόνες που εντυπωσιάζουν τους χρήστες, οι οποίοι χρησιμοποιούν επιπλέον την υπό συζήτηση φαντασία τους για την περιγραφή του συμβάντος στην υπόλοιπη πλατφόρμα. Οι σχολιασμοί που συνοδεύουν το περιεχόμενο περιέχουν επί τον πλείστον και την πρόθεση αλλά και το στοιχείο που τους οδήγησε να σταματήσουν και να αποθηκεύσουν το στιγμιότυπο. Λειτουργούν ως μία σκηνοθεσία και μία κατηγοριοποίηση καθημερινών απλών σκηνών. Η πρακτική της περιήγησης στους χάρτες είναι μια διαδεδομένη συνήθεια, όπως και η διαδικασία των εντοπισμών. Στη συλλογή δεν περιέχεται υλικό που αφορά αισθητικά άρτιες ή καλλιτεχνικά ενδιαφέρουσες συνθέσεις από εντοπισμούς στις επαναλαμβανόμενες πανοραμικές εικόνες του αυτοκινήτου της google. / παράρτημα2//

/cn3/  
/cn4/  
/cn5/  
/cn6/

/cn3/cnn women//68/ Η συλλογή cnn women, αφορά αποκλειστικά υλικό που συλλέχθηκε από το doxkyspotting.com. Στόχος είναι η εξακρίβωση της τρομακτικής συνεκτικότητας και ομοιογένειας των εντοπισμών. Δεν αποσκοπεί σε μία νέα συλλογή του υλικού σε άλλο μέσο, έτσι συλλέγονται ενδεικτικά παραδείγματα και όχι ένας μεγάλος αριθμός εικόνων. Ο τίτλος cnn women αφορά την εργασία των συμμετεχόντων, που μοιάζει με μια μορφή τεχνητής νοημοσύνης και πιο συγκεκριμένα deep learning και πιο ειδικά CNN/ Convolutional Neural Network/Συνελικτικό Νευρωνικό Δίκτυο./ παράρτημα3//

/cn4/youtube workers//69/ Το περιεχόμενο αφορά στιγμιότυπα από τους πιο γνωστούς παραγωγούς περιεχομένου του youtube. Η θέση του σώματος είναι κοινή στις περισσότερες από τις σκηνές, τοποθετούνται με καλό φωτισμό κοιτώντας την κάμερα κατά μέτωπο. Η σκηνοθετικές επιλογές που επαναλαμβάνονται δημιουργούν μια νέα θέση/στάση εργασίας έναν νέο προσωπικό/ιδιωτικό εργασιακό χώρο με κοινά χαρακτηριστικά./ παράρτημα4//

/cn5/faces of my daily instagram feed//70/ Η συλλογή είναι μία επεξεργασμένη εικόνα προσώπων χωρίς χαρακτηριστικά. Οι εικόνες προέρχονται από στιγμιότυπα οθόνης που επικεντρώνονται στα πρόσωπα των εικονιζόμενων. Τα πρόσωπα τοποθετούνται όλα μαζί στο Adobe Photoshop, όπου με το εργαλείο επιλογή τόνου δέρματος, επιλέγονται τα pixel που αφορούν τόνους δέρματος, η επιλογή αποτελεί και το τελικό αποτέλεσμα. Μια συλλογική βιολογία κατασκευασμένη από έναν αλγόριθμο./ παράρτημα5//

/cn6/image of the day//71/ Το image of the day, είναι μια διπλή συλλογή που γίνεται παράλληλα σε δύο διαφορετικές ιστοσελίδες. Οι ιστοσελίδες που επιλέγονται είναι η encyclopedia dramatica και οι new york times και times international. Κάθε μέρα συλλέγεται η εικόνα που χρησιμοποιείται για την περιοχή εικόνα της ημέρας από την encyclopedia dramatica και για το κεντρικό θέμα του εξωφύλλου των times. Οι εικόνες παρατίθενται παράλληλα σε ένα παράλογο ημερολόγιο, καθώς φαινομενικά το περιεχόμενο και η αισθητική γύρω από κάθε εικόνα είναι εκ διαμέτρου αντίθετο. Οι αναρτήσεις και στις δύο ιστοσελίδες αφορούν μία αντίδραση στο πιο ενδιαφέρον περιστατικό της ημέρας. Εξαιτίας της κοινής ημερομηνίας κοινοποίησης πολλές φορές η θεματική συμπίπτει βέβαια δεν συμβαίνει και το ίδιο με την σκοπιά από την οποία γίνεται η παραγωγή. Η μορφή της εικόνας για την encyclopedia dramatica είναι συνήθως ένα meme, ενώ για την εφημερίδα times ο κλασικός τίτλος με την εικόνα στην οποία αναφέρεται. Παρατηρείται μία ταυτοποίηση στον σχεδιασμό γύρω από ένα meme και από το κεντρικό νέο μιας εφημερίδας καθώς και στα δύο επιλέγεται μία εικόνα και συνοδεύεται από κείμενο. Και στις δύο περιπτώσεις το κείμενο είτε είναι περιγραφικό είτε δημιουργεί μία νέα αφήγηση για την εικόνα, πολύ συχνά η περιγραφή του κειμένου εμπεριέχει κάποιο κρυφό μήνυμα έναν υπαινιγμό ή ακόμα τη θέση του σχεδιαστή πίσω από αυτή. Ο σχεδιασμός του ημερολογιακού αρχείου είναι απλός, φέρει τους δυο διαφορετικούς σχεδιασμούς σε κοινό πλαίσιο με ίδια μεγέθη εικόνας, κοινές γραμματοσειρές, απαλλαγμένους από το υπόλοιπο σχεδιαστικό περιεχόμενο στο οποίο ανήκουν./ παράρτημα6//



1771  
1771  
1771

/cn7/body image in different conversations//72/

Η cn7 είναι η μεγαλύτερη σε μέγεθος συλλογή, καθώς περιέχει υλικό από τους περισσότερους actors που αναφέρθηκαν. Σκοπός της συλλογής είναι η παρουσίαση διαφορετικών τρόπων με τους οποίους παρουσιάζεται το ανθρώπινο σώμα σε καθημερινές αναρτήσεις από διαφορετικές ομάδες σε διαφορετικές συζητήσεις. Η συλλογή των εικόνων έγινε με δύο τρόπους. Για τις εφαρμογές όπου τα αποτελέσματα εμφανίζονται σε κοινό πίνακα, όπως το twitter/ig-tumblr χρησιμοποιήθηκε η λέξη body στην λειτουργία της αναζήτησης για κάθε σελίδα. Όπου υπήρχε η επιλογή για επιπλέον φίλτρα στα αποτελέσματα, όπως εμφάνιση με βάση το χρόνο της ανάρτησης, ή τη δημοτικότητα της ανάρτησης, επιλέχθηκαν τα αποτελέσματα με την πιο πρόσφατη ημερομηνία ανάρτησης. Στις εφαρμογές όπου το περιεχόμενο οργανώνεται σε διαφορετικούς πίνακες επιλέχθηκαν οι συζητήσεις που αφορούν το σώμα όπως το r/body του reddit. Επίσης επιλέχθηκε περιεχόμενο από άλλες ιστοσελίδες το οποίο παρουσιάζει μια συνάφεια σε σχέση με την εμφάνιση του σώματος στις αναρτήσεις όπως το όπως το shockchan. Σε όσες αναζητήσεις έγιναν με την λέξη κλειδί body, τα αποτελέσματα αφορούσαν την κειμενική περιγραφή της εκάστοτε ανάρτησης, οπότε το τελικό υλικό παρουσιάζει μια ανομοιομορφία που αφορά τη διευρυμένη χρήση του όρου σώμα. Με αυτό τον τρόπο όμως η συλλογή παρουσιάζει αποτελέσματα που αφορούν τροποποιήσεις της εικόνας του σώματος, και θεωρήσεις του όρου από διαφορετικούς χρήστες. Όλο το υλικό τοποθετείται σε ένα κοινό πίνακα όπου γίνεται μια διαφοροποίηση που αφορά το είδος του σχεδιασμού πίσω από κάθε εικόνα. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα προέκυψαν οι εξής κατηγοριοποιήσεις: φωτογραφικές, αυτο-φωτογραφικές, μη-φωτογραφικές εικόνες, εντοπισμένες εικόνες (εικόνες μετα-παραγωγής) και σκαναρισμένες εικόνες.<sup>1</sup> Στην εκτυπωμένη μορφή επιλέχθηκε να μην χρησιμοποιηθούν εικόνες με NSFW περιεχόμενο./ παράρτημα7//

/φωτογραφικές εικόνες//73/ Είναι εικόνες που έχουν δημιουργηθεί με συσκευές φωτογράφισης, όπως η φωτογραφική μηχανή και το κινητό τηλέφωνο./

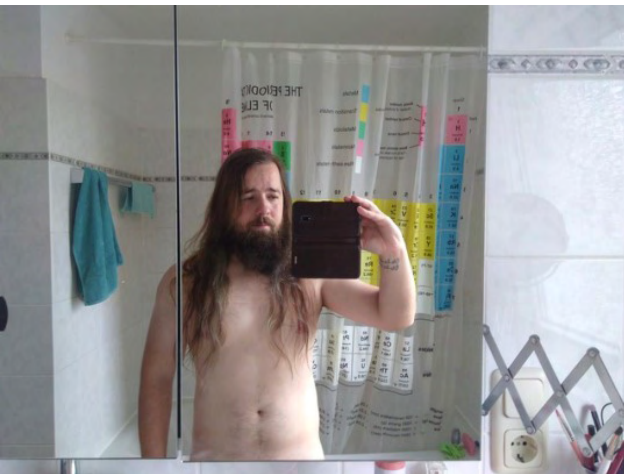
/73α/



/αυτο-φωτογραφικές εικόνες//74/ Είναι εικόνες όπου έχουν δημιουργηθεί με την πρακτική σέλφι/selfie, με την οποία ο φωτογραφιζόμενος χωρίς την ανάγκη του φωτογράφου, διαμεσολαβητή, μπορεί να φωτογραφίζει τον εαυτό του μόνος του. Συνήθως χρησιμοποιούνται οι μπροστινές κάμερες κινητών τηλεφώνων, καθρέφτες και αντικείμενα όπως το σελφι στικ/(selfie stick)./

κείμενο

/74α/



/μη-φωτογραφικές εικόνες//75/ Οι μη-φωτογραφικές εικόνες χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν εικόνες που είναι προϊόν κάποιου σχεδιασμού από το χρήστη, με κάποιο πρόγραμμα παραγωγής οπτικού υλικού./

/75α/



/εικόνες μετα-παραγωγής//76/

Οι εικόνες μετα-παραγωγής είναι εικόνες που χρησιμοποιούν στιγμιότυπα από τον οπτικό πολιτισμό του διαδικτύου, τα οποία ο χρήστης αποθανατίζει ως στιγμιότυπα οθόνης ή κατεβάζει από ιστοσελίδες. Τα στιγμιότυπα επεξεργάζονται επιπλέον, με πιο συχνή επεξεργασία την προσθήκη κειμένου, εικονιδίων κ.α και στη συνέχεια συνήθως χρησιμοποιούνται σε άλλο χώρο από αυτόν της προέλευσής τους./

/76α/



173α/, 174α/, 175α/, 176α/, 177α/,  
Εικόνες από το αρχείο της έρευνας  
cn7/body images in different conver-  
sations/.

X

οανή3α

/σκαναρισμένες εικόνες//77/

Οι σκαναρισμένες εικόνες είναι εικόνες που έχουν ψηφιοποιηθεί με τη χρήση μηχανημάτων σάρωσης. Συνήθως αφορούν την ψηφιοποίηση βιβλίων και φωτογραφιών. Η κατηγορία χρησιμοποιήθηκε για να περιγράψει υλικό το οποίο δεν μπορεί να είναι προϊόν πρωταρχικής σχεδίασης ενός χρήστη ή φωτογράφισης./

/77α/



/cn7/body image in different conversations//78/ Η κατηγοριοποίηση των εικόνων έγινε κατά προσέγγιση, σύμφωνα με την τοποθέτηση του σώματος, το είδος της απεικόνισης και την προέλευση του αρχείου. Οι εικόνες που διακινούνται καθημερινά στο διαδίκτυο, ιδιαίτερα από χρήστες που χαρακτηρίζονται από ανωνυμία δεν συνοδεύονται από στοιχεία τα οποία αφορούν την προέλευση και τον τρόπο παραγωγής τους και κατά συνέπεια δεν μπορούν να κατηγοριοποιηθούν χωρίς λάθη. Από τους αριθμούς των εικόνων σε κάθε κατηγορία φαίνεται η χρήση της κάθε συζήτησης από τους σχεδιαστές των κοινοποιήσεων καθώς και το διαφορετικό περιεχόμενο που επιλέγουν να κοινοποιήσουν./

/conversations//78a/ Οι συζητήσεις που χρησιμοποιήθηκαν στη συλλογή και δεν έχουν αναφερθεί στην εργασία παρατίθενται παρακάτω. Επίσης συνοδευτικά παρατίθεται απόσπασμα από τους όρους χρήσης και διακίνησης του περιεχομένου. Όλες οι εταιρίες που χρησιμοποιήθηκαν έχουν δημόσια αρχεία, τα οποία μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν με οποιοδήποτε τρόπο χωρίς άδεια, εκτός από το freerik όπου απαιτείται η αναφορά στον δημιουργό. /

Η βασική πρόθεση της Πολιτικής Απέρρητου είναι να σου δώσουμε τη δύναμη να κάνεις τις πιο σωστές αποφάσεις για τις πληροφορίες που μοιράζεσαι μαζί μας.  
twitter.com

/twitter//79/ Το Twitter είναι μια δημόσια συζήτηση έτσι τα Tweets γίνονται άμεσα εμφανή και αναζητήσιμα από οποιονδήποτε στον κόσμο. Σου δίνουμε την ευκαιρία να επικοινωνήσεις με μη-δημόσιους τρόπους, όπως τα προστατευμένα Tweets και τα άμεσα μηνύματα. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το Twitter χρησιμοποιώντας ψευδώνυμο αν δεν θέλεις να χρησιμοποιήσεις το όνομά σου. (Twitter Privacy Policy, 2018)/

Στην καρδιά του, το Tumblr είναι μια δημόσια πλατφόρμα. Μην φοβάστε να μοιράζεστε θαυμαστικά πράγματα, αλλά πρέπει να κατανοήσετε ότι μπορεί να γίνει πολύ δύσκολο να αφαιρέσετε εντελώς αντικείμενα από το ίντερνετ από στιγμή που έχουν ξανακοινοποιηθεί κάποιες φορές.  
tumblr.com

/tumblr//80/ Εξ ορισμού, όλες μας οι υπηρεσίες είναι δημόσιες, έτσι όταν μας παρέχετε περιεχόμενο κοινοποιείται ώστε ο καθένας να μπορεί να το δει. Εναλλακτικά παρέχουμε εργαλεία, που δίνουν τη δυνατότητα να κοινοποιείτε περιεχόμενο ιδιωτικά, βέβαια θα πρέπει να γνωρίζετε πως οποιοδήποτε περιεχόμενο κοινοποιείτε προσωπικά σε κάποιον άλλο χρήστη, μπορεί να κοινοποιηθεί δημοσίως από εκείνον. Το περιεχόμενο που κοινοποιείτε δημοσίως είναι προσβάσιμο σε όλους, συμπεριλαμβανομένων των μηχανών αναζήτησης, και ενδέχεται να χάσετε τυχόν δικαιώματα απορρήτου που έχετε σχετικά με αυτό το περιεχόμενο. Επιπλέον, οι πληροφορίες που μοιράζονται δημόσια μπορούν να αντιγραφούν και να μοιραστούν σε ολόκληρο το Διαδίκτυο, μεταξύ άλλων λειτουργιών που είναι εγγενείς στις υπηρεσίες, όπως το reblogging. (Privacy Policy, 2019)/

/Flickr//81/ Ρυθμίσεις διαμοιρασμού φωτογραφιών. Στο Privacy & Permissions μπορείς να αλλάξεις τις ρυθμίσεις για τις φωτογραφίες σου από δημόσιες, σε περιορισμένη πρόσβαση από ορισμένο αριθμό χρηστών ή σε προσωπικές. Αν δεν αλλάξεις αυτές τις ρυθμίσεις οι φωτογραφίες σου να είναι δημόσιες. Επίσης μπορείς να επιλέξεις να κρύψεις τις φωτογραφίες σου ή και το προφίλ σου από τις αναζητήσεις τόσο στο flickr.com όσο και σε άλλες εταιρίες. (Flickr Privacy Policy,

Gallery of sweaty, cellulited corpulence



Could be worse...



Oh SH



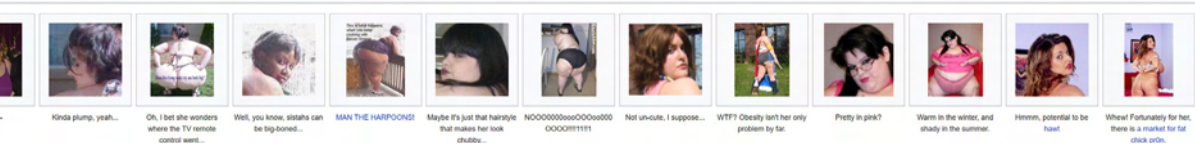
2018)/

/DeviantArt//82/ Οποιοσδήποτε πληροφορίες ή περιεχόμενο δημοσιεύετε στη σελίδα του προφίλ σας ή σε οποιοσδήποτε ομάδες που συμμετέχετε, αίθουσες συνομιλίας ή φόρουμ θα είναι προσιτά στο κοινό, επομένως χρησιμοποιήστε την κρίση σας πριν δημοσιεύσετε. Το όνομα που επιλέγετε κατά τη δημιουργία του λογαριασμού σας είναι ορατό σε όλους τους χρήστες και τις υπηρεσίες. Το DeviantArt δεν ελέγχει και δεν φέρει καμία ευθύνη για τη χρήση οποιασδήποτε πληροφορίας ή περιεχομένου που έχετε εκθέσει στο κοινό από την χρήση των Υπηρεσιών. (DeviantArt, Inc. Privacy Policy, χ.η.)

/Freepik//83/ Το Freepik λειτουργεί με creative commons. Η πιο διαδεδομένη άδεια, σε πλατφόρμες που αφορούν εικόνες και προϊόντα σχεδιασμού είναι τα creative commons. Τα creative commons, είναι θεσμικά αναγνωρισμένες άδειες με κοινό χαρακτηριστικό την αναφορά στον δημιουργό που συνήθως συνοδεύεται από απαγόρευση εμπορικής χρήσης. (Παπαηλία & Πετρίδης, 2016)/

/άδεια//84/ Η Jessica L. Beyer αναφέρει: Δεν είναι ηθικά σωστό να χρησιμοποιείται η εικόνα κάποιου χωρίς την άδεια του και είναι αδιαμφισβήτητη ανεπίτρεπτη η δημοσιοποίηση εικόνων νεαρών γυναικών χωρίς την άδεια τους ή να χρησιμοποιούν περιεχόμενο που έχει δημοσιοποιηθεί με τρόπο που ο χρήστης δεν είχε ως πρόθεση. Είναι όμως πιο εύκολο να απαιτούμε από το reddit να αλλάξει την πολιτική του από το να απαιτούμε μια αλλαγή στις κοινωνικές νόρμες. (Beyer, 2012) Αναλογικά με το ερώτημα της Jessica L. Beyer το υλικό με τα σώματα του συλλέχθηκε είναι ένα καθρέφτισμα της κοινωνικής κατάστασης ή της μαζικότητας των μέσων; Η αναζήτηση με τον όρο σώμα δημιούργησε ένα αρχείο που οπτικοποιεί την απελευθέρωση καταστάσεων του σώματος ή μία ακόμα πιο βάρβαρη και κακοποιητική εικόνα αυτού;/

/84α/



/84α/ Πηγή εικόνων: [https://encyclopediadramatica.rs/Misleading\\_thumbnail](https://encyclopediadramatica.rs/Misleading_thumbnail)

 **This article needs moar equal opportunity deception - some examples of men.**  
You can help by [adding moar equal opportunity deception - some examples of men.](#)

Στην πολιτική απορρήτου απαντάται το ερώτημα για την εύρεση των φωτογραφιών που χρησιμοποιούνται σε εικόνες μεταπαραγωγής, όπως τα memes κ.α Είναι φωτογραφίες χρηστών, που έχουν περάσει στην δημόσια σφαίρα και μπορούν να χρησιμοποιηθούν με οποιοδήποτε τρόπο.

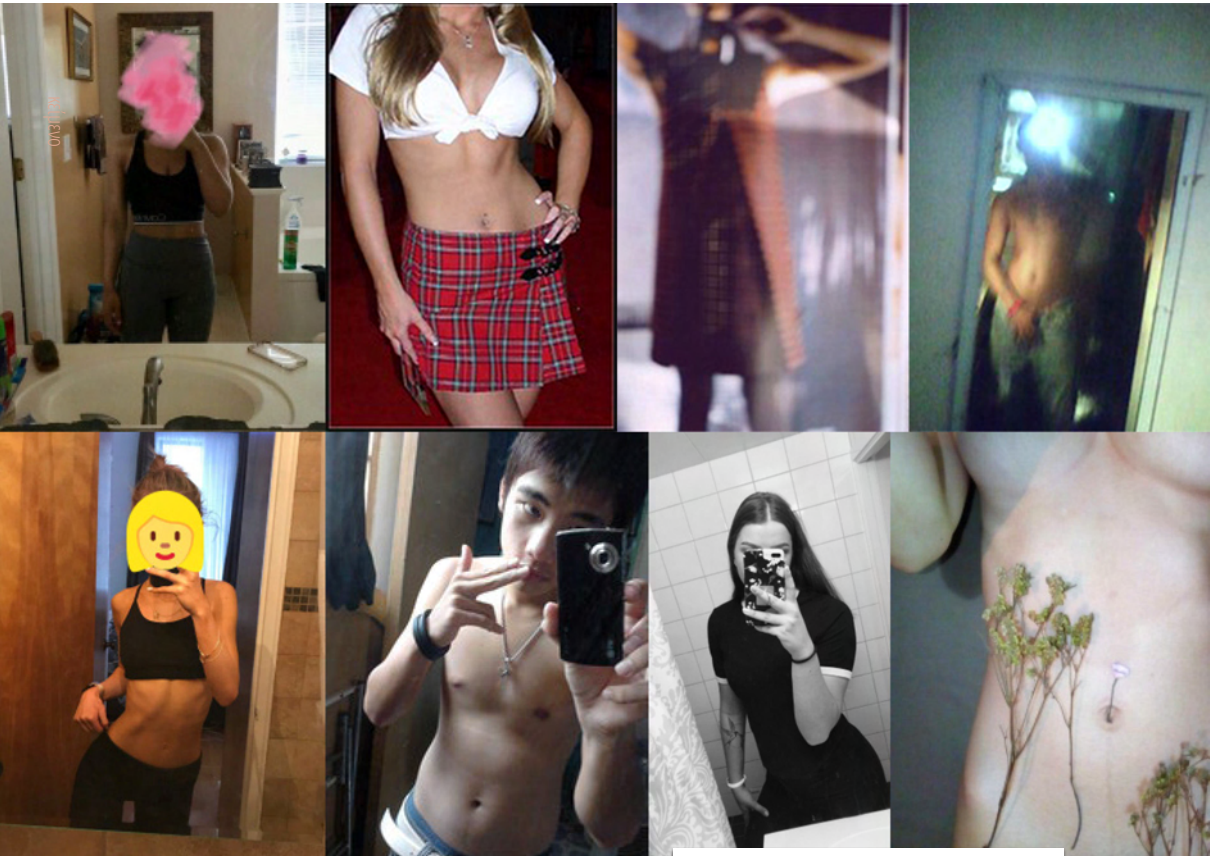


*Once in a while, though, one would like to be able to contemplate and enjoy something normal, something ordinary, something banal as well. ... In life, on the other hand, only the extraordinary is presented to us as a possible object of our admiration.*

The Image Object Post-Internet / Artie Vierkant

/μαζικότητα των μέσων//84β/ Τις τελευταίες δύο δεκαετίες, το μαζικό, το οποίο είχε να ανταγωνιστεί το ποιοτικό έχει αλλάξει ριζικά και αναγκαστικά μας αφορά. Η βασική διαφοροποίηση του είναι πως σε μεγάλο βαθμό οι χρήστες είναι και το θέμα που πραγματεύεται και η μηχανή παραγωγής του. (Vierkant, 2010) Χρησιμοποιείται χωρίς τύψεις και δεύτερες σκέψεις από πολλές και διαφορετικές ομάδες του πληθυσμού. Τα αποτελέσματα των δημιουργιών των ομάδων του πληθυσμού είτε βρίσκονται στις ίδιες περιοχές/ πλατφόρμες ή αλληλεπιδρούν μέσω νέων κοινοποιήσεων και πολλές φορές δρουν ως μεταδοτικά μέσα./

/84γ/



Το μόνο υλικό που μπορούν να αποθηκεύσουν και να ερευνήσουν (αναφέρεται γέιναι αυτό που είναι δημόσια ορατό, ένα μεγαλύτερο ιστορικά και πολιτιστικά ενδιαφέρον υλικό/πληροφορία είναι το προσωπικό αρχείο των χρηστών στους σκληρούς τους, Weber J).

/84γ/ Αυτο-φωτογραφικές εικόνες από το αρχείο της έρευνας cn7/body images in different conversations/.

X

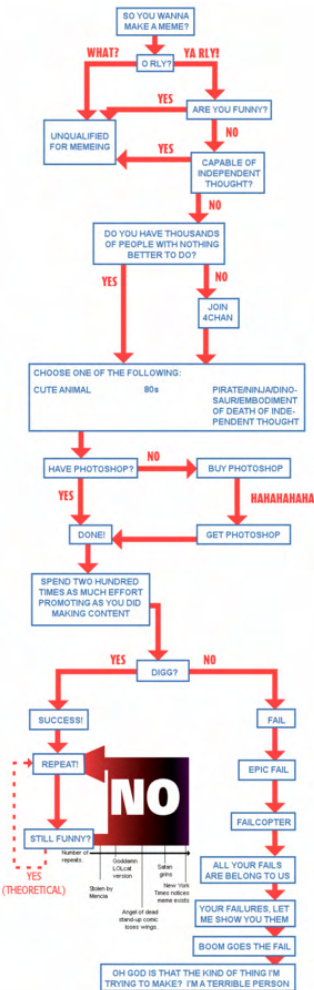
/85α/ Πηγές εικόνων: (αριστερά) <https://encyclopediadramatica.rs/File:Meme-flowchart.png> (δεξιά) <https://encyclopediadramatica.rs/File:Memeopoly.jpg>

X

/μεταδοτικά μέσα//85/

Ο όρος μεταδοτικά μέσα/contagious media/ χρησιμοποιήθηκε από τον Peretti J. για να περιγράψει ένα προϊόν το οποίο οι χρήστες έχουν την ανάγκη να διαμοιράζονται, να αναπαράγουν μέσω emails, κοινοποιήσεων, σχολίων κ.α (Greene, 2005) Τα χαρακτηριστικά του προϊόντος ποικίλουν, όμως τις περισσότερες φορές είναι μία εικόνα, ένα βίντεο ή κάποια πληροφορία με άγνωστο σχεδιαστή που επαναλαμβάνεται μαζικά ανάμεσα στους χρήστες του διαδικτύου, γίνεται δηλαδή viral. Ένα ακόμα χαρακτηριστικό είναι η εφήμερη ζωή τους, καθώς μπορεί να αναπαράγονται μαζικά για κάποιο διάστημα, στη συνέχεια όμως εξαφανίζονται./

/85a/



/εφήμερο//85β/ Μπορεί κανείς να μάθει πολλά παρατηρώντας πολύ περιθωριακά πολιτιστικά αντικείμενα και πολιτισμούς. Όσο πιο περιθωριακός και εφήμερος είναι ο πολιτισμός, τόσο πιο φευγαλέο είναι το αντικείμενο που παράγει, το αντικείμενο αυτό αντικατοπτρίζει και αποκαλύπτει τον ασύλληπτο πολιτισμό. (Rafman, 2013/14)

/εικόνα//86/

Οι εικόνες των συλλογών cn1-7 χωρίζονται στις έξι κατηγορίες: φωτογραφικές, αυτο-φωτογραφικές, μη-φωτογραφικές εικόνες, εντοπισμένες εικόνες (εικόνες μετα-παραγωγής) και σκαναρισμένες εικόνες. (αναλυτική περιγραφή->/73α-ε/)

/μετα-παραγωγή//87/ Οι συλλογές cn1-7 δεν αποτελούν προϊόν οπτικοποίησης ενός αρχείου πληροφορίας, είναι μία μετα-παραγωγή. Τα κείμενα είτε είναι προϊόν μετάφρασης είτε συγγραφής, είναι μία μετα παραγωγή. Ο Bourriaud N. θέτει το ερώτημα του τρόπου με τον οποίο διαχειριζόμαστε τα στοιχεία που τοποθετούνται στη διάθεσή μας, με την ιδιότητα μας ως ένοικοι του πολιτισμού. Χρησιμοποιεί το παράδειγμα της ανάγνωσης ενός βιβλίου, το οποίο ποτέ δεν διαβάζουμε με τον τρόπο που θα ήθελε ο παραγωγός του, σε κάθε ανάγνωση γινόμαστε παραγωγοί με τη διαδικασία της μετα-παραγωγής. Δανείζεται τον τεχνολογικό όρο της μετα-παραγωγής από το λεξιλόγιο των σχεδιαστών της τηλεόρασης, του βίντεο και του κινηματογράφου. Ο όρος αναφέρεται στις διαδικασίες που εφαρμόζονται στο ήδη καταγεγραμμένο υλικό και αποτελεί διαδικασία τριτογενούς παραγωγής. Ο Bourriaud N. θεωρεί πως η διαδικασία της μετα-παραγωγής απαντά στο χάος που παράγει ο παγκόσμιος πολιτισμός στην εποχή της πληροφορίας, συμβάλει στο ξερίζωμα της διαφοροποίησης ανάμεσα στην παραγωγή και την κατανάλωση, στην παραγωγή και την αντιγραφή, στο ready-made και αυθεντικό έργο. (Bourriaud, 2002) Αντίστοιχα το υλικό που χρησιμοποιείται στις συλλογές και στην κατασκευή του βιβλίου, αποτελεί κομμάτι της πολιτιστικής αγοράς, έχει ήδη χρησιμοποιηθεί, πολλές φορές πάνω από μία φορά, έχει επανα-δημιουργηθεί και κάθε φορά που αναπαράγεται βρίσκεται σε διαφορετικό χώρο ανάγνωσης και αποθήκευσης ο οποίος αλλάζει και το περιεχόμενο του αντικειμένου./

/συλλογές cn1-7//88/ Οι /cn1-7/ συλλογές δεν έχουν ως στόχο την δημιουργία ποσοστών που αφορούν το σχεδιασμένο μέρος του διαδικτύου από το οποίο συλλέχθηκαν, είναι περισσότερο μια αποθήκευση του εφήμερου του ανώνυμου και του φευγαλέου κομματιού του οπτικού μας πολιτισμού. Είναι μία καταγραφή μίας περιπλάνησης χωρίς κάποιο μεγαλύτερο στόχο από την παρατήρηση του ανώνυμου σχεδιαστή φευγαλέων /υπο/κουλτούρων. Σε μία εβδομάδα το υλικό θα είναι παλιό, δεν θα αντικατοπτρίζει το σημερινό καθημερινό. Τα αποτελέσματα που θα εξαχθούν θα αφορούν το 27.92 gigabite υλικό και μόνο./

/παλιό//89/ Οι εικόνες που συλλέχθηκαν και οι δράστες που αναφέρθηκαν, είναι πλέον ξεχασμένες εικόνες/δράσεις που έχουν επιτελέσει ήδη το έργο τους. Το έργο αυτό αφορούσε τον εκάστοτε actor, την στιγμή της παραγωγής ή/ και της κοινοποίησης. Είναι πλέον ξεχασμένες σε προηγούμενες σελίδες στην αναζήτηση, σε περιοχές του scroll down που δεν φτάνουμε, σε χαμηλά rating, μας επηρεάζουν όμως ακόμα και αν δεν είμαστε συνειδητοί καταναλωτές τους./

/χαμηλά rating//90/ Το πιο ενδιαφέρον κομμάτι αυτού που ονομάζουμε ψηφιακό, ονλίνε, cyberspace δεν είναι αυτό που υπόσχεται, είναι αυτό που έχει χαρακτηριστεί ως το σκουπίδι του. Αυτό που συνήθως έχει πεταχτεί ή έχει μείνει στην άκρη ή ακόμα περιγράφεται και ως μη ανθρώπινο: η υπερβολική δημοσιότητα, ανωνυμία, ο τρόπος με τον οποίο το ίντερνετ λειτουργεί ενοχλητικά στην σχέση μεταξύ του δημόσιου και του ιδιωτικού, ο τρόπος με τον οποίο θέτει σε κίνδυνο την αυτονομία μας και μας οδηγεί στο να αλληλεπιδράσουμε με άλλους και μηχανές με τρόπους του οποίους δεν γνωρίζουμε και δεν έχουμε τον πλήρη έλεγχο. (Hui Kyong Chun , 2013)/

**...όταν κοιτάς αυτές τις εικόνες για αρκετή ώρα, αρχίζεις να αισθάνεσαι πως τις έχεις συνθέσει, ότι εσύ τράβηξες τη φωτογραφία, θυμάσαι το όνειρο στο οποίο είχες την έκλαμψη για την ιδέα, αυτές οι εικόνες που κοινοποιήθηκαν τυχαία και ξεχάστηκαν, έχουν τρόπους να διαπερνούν το περιβάλλον τους ακόμα και αν μετά βίας συνειδητοποιείς ότι τις αντιλαμβάνεσαι...**



Armitage, J. (2000). From modernism to hypermodernism and beyond: an interview with Paul Virilio. *SAGE Publications Ltd London*, 25-56. doi: 10.4135/9781446218242.n2

*Artificial imagination*. (2019). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial\\_imagination](https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_imagination)

*ask,reddit*. (2019) Ανακτήθηκε από askreddit: <https://en.reddit.com/r/AskReddit/>

Bernstein, J. (2015). *The Japanese Man Responsible For Chan Culture Now Owns 4chan*, [Blog Article] Ανακτήθηκε από <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/4chan-sold-to-the-japanese-man-who-originally-inspired-it>

Beyer, J. (2012). *What does anonymity mean? Reddit, activism, and "Creepshots"*. [Blog Article] Ανακτήθηκε από <http://www.jlbeyer.com/what-does-online-anonymity-mean-reddit-activism-and-creepshots/>

*Big data*. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Big\\_data](https://en.wikipedia.org/wiki/Big_data)

Blackmore, S. (1999). *The Meme Machine*. Oxford University Press. Ανακτήθηκε από [http://sociology.morrisville.edu/readings/SOCI201/Susan\\_Blackmore-The\\_Meme\\_Machine.pdf](http://sociology.morrisville.edu/readings/SOCI201/Susan_Blackmore-The_Meme_Machine.pdf)

Boellstorff, T. (2013). Making big data, in theory. *First Monday*, 18(10-7). Ανακτήθηκε από <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4869/3750> doi:10.5210/fm.v18i10.4869.

Boris, G. (2008). The obligation to self design. *Journal #00*. Ανακτήθηκε από <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>

Bourriaud, N. (2002). *Postproduction Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, New York: Has & Sternberg

*Brian*. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019 από streetviewfun.com: <https://www.streetviewfun.com/2019/italian-dress/>

Bryant, A. & Raja, U., (2014). In the realm of Big Data ... *First Monday*, 19(2-3). Ανακτήθηκε από <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4991/3822> doi: <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v19i2.4991>.

Coleman, G. (2012). *Our Weirdness Is Free, The logic of Anonymous—online army, agent of chaos, and seeker of justice*. New York: Triple Canopy. Ανακτήθηκε από <https://gabriellacoleman.org/wp-content/uploads/2012/08/Coleman-Weirdness-Free-May-Magazine.pdf>

*Computer network*. (2019). Ανακτήθηκε 6 Ιουνίου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_network](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_network)

*Community Details*. (2019) Ανακτήθηκε από r/gonewild: <https://www.reddit.com/r/gonewild/>

*Convolutional neural network*. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Convolutional\\_neural\\_network](https://en.wikipedia.org/wiki/Convolutional_neural_network)

*Cringetopia*. 2019. Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από : [https://www.reddit.com/r/Cringetopia/comments/a71zms/rgonewild\\_is\\_a\\_fucking\\_goldmine/](https://www.reddit.com/r/Cringetopia/comments/a71zms/rgonewild_is_a_fucking_goldmine/)

Curran, J. (2012) *"Rethinking Internet history," In: James Curran, Natalie Fenton, and Des Freedman. Misunderstanding the Internet*. London: Routledge



Dean, B. (2018). *Google's 200 Ranking Factors: The Complete List* [Blog Post]. Ανακτήθηκε από <https://backlanko.com/google-ranking-factors>

Deleuze, G. & Guattari, F., (1987). *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press

*Deepfake*. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Deepfake>

DeviantArt, Inc. Privacy Policy. (χ.η). Ανακτήθηκε από <https://about.deviantart.com/policy/privacy/>

*Digital divide*. (2019). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_divide#The\\_global\\_digital\\_divide](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide#The_global_digital_divide)

*DX #4833*. (χ. η). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από: <http://doxyspotting.com/interview-with-klaas/>

*DX #4845*. (χ.η). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από: <http://doxyspotting.com/interview-with-admin/>

*DX#16376*. (χ.η). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από: <http://doxyspotting.com/why-do-i-spot-by-alphonse/>

*Encyclopedia Dramatica*. (2019). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Encyclopedia\\_Dramatica](https://en.wikipedia.org/wiki/Encyclopedia_Dramatica)

*Encyclopedia Dramatica*. (2014). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από theurbdictionary: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Encyclopedia%20Dramatica>

Galloway, A. & Thacker, E., (2007). The exploit. A Theory of Networks. *Electronic Mediations*, 21, Minneapolis: University of Minnesota Press

*Generative adversarial network*. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Generative\\_adversarial\\_network](https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_adversarial_network)

Greene, R. (2005). *Contagious Media*. [Webpage Article] Ανακτήθηκε από: (<https://archive.newmuseum.org/exhibitions/424>)

Google's Ranking Factors in 2019. (2019). [Blog Post]. Ανακτήθηκε από <https://www.bluecorona.com/blog/google-ranking-factors-2018>

Horst, H., Miller, D. (2012) *Digital Anthropology*, London, New York: Berg. Ανακτήθηκε από <http://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/10/Digital-Anthropology-edited-by-Heather-A.-Horst-and-Daniel-Miller.pdf>

Howells-Barby, M. (2019). *Your Google Rank Doesn't Matter Anymore* [Blog post]. Ανακτήθηκε από <https://blog.hubspot.com/marketing/your-google-rank-doesnt-matter-anymore>

Hui Kyong Chun, W. (2013) The Dark Side of the Digital Humanities – Part 1. *THINKING C21*, [article]. Ανακτήθηκε από <https://www.c21uwm.com/2013/01/09/the-dark-side-of-the-digital-humanities-part-1/>

*Icon*. (2011). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Encyclopedia Dramatica: <https://encyclopediadramatica.rs/icon>

imgur.com Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic. (2019). Ανακτήθηκε από <https://www.alexa.com/siteinfo/imgur.com>

James, V. (2019). *There's a subreddit populated entirely by AI personifications of other subreddits*, [Blog Post] Ανακτήθηκε από <https://www.theverge.com/2019/6/6/18655212/reddit-ai-bots-gpt2-openai-text-artificial-intelligence-subreddit>

Kaplan, A. & Haenlein, M. (2010) Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media, *Business Horizon*, 53, 59-68. Ανακτήθηκε από <http://michaelhaenlein.eu/Publications/Kaplan,%20Andreas%20-%20Users%20of%20the%20world,%20unite.pdf> doi:10.1016/j.bushor.2009.09.003

Kilgo, D., Yoo, J., Sinta, V., Geise, S., Suran, M. & Johnson, T. (2016). Led it on Reddit: An exploratory study examining opinion leadership on Reddit, *First Monday*, 21(9-5). Ανακτήθηκε από <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/6429/5617> doi: <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v21i9.6429>

Knuttila, L. (2011). User unknown: 4chan, anonymity and contingency, *First Monday*, 16,(10 – 3). Ανακτήθηκε από <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3665/3055>

Latour, B. (2017). On Actor-Network Theory. A Few Clarifications, Plus More Than a Few Complications. *Philosophical Literary Journal Logos*, 27, 173-197. doi:10.22394/0869-5377-2017-1-173-197

Manovich, L. (2017). *Cultural Data: Possibilities and Limitations of Digitized Archives*. [Webpage Article]. Ανακτήθηκε από <http://manovich.net/index.php/projects/cultural-data>

Manovich, L. (2010). *What is Visualization?* [Webpage Article] Ανακτήθηκε από [http://manovich.net/content/04-projects/064-what-is-visualization/61\\_article\\_2010.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/064-what-is-visualization/61_article_2010.pdf)

McVeigh, T. (2013). *Amazon acts to halt sales of 'Keep Calm and Rape' T-shirts*, [Blog Post] Ανακτήθηκε από <https://www.theguardian.com/technology/2013/mar/02/amazon-withdraws-rape-slogan-shirt>  
Misleading thumbnail. (2016). Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2019, από EncyclopediaDrammatica: [https://encycopediadrammatica.rs/Misleading\\_thumbnail](https://encycopediadrammatica.rs/Misleading_thumbnail)

*Node (networking)*. (2018). Ανακτήθηκε 6 Ιουλίου, 2019, από Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Node\\_\(networking\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Node_(networking))

Noll, M. (1967). The digital computer as a creative medium. *Spectrum*, IEEE(4), 89 - 95. doi: 10.1109/MSPEC.1967.5217127

Not Safe for Work (NSFW). (χ.η). Ανακτήθηκε από <https://www.techopedia.com/definition/27847/not-safe-for-work-nsfw>

NSFW. (2017). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Encyclopedia Dramatica: <https://encycopediadrammatica.rs/NSFW>

Nunes, M. (2006). Cyberspaces of everyday life, *Electronic Mediations*, 21, Minneapolis: University of Minnesota Press

*Petabyte*. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Petabyte>

Phillips, W. (2012). *What an Academic Who Wrote Her Dissertation on Trolls Thinks of Violentacrez*, [Blog Post] Ανακτήθηκε από <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/10/what-an-academic-who-wrote-her-dissertation-on-trolls-thinks-of-violentacrez/263631/>

Privacy Policy, (2019). Ανακτήθηκε από Tumblr: <https://www.tumblr.com/privacy/en>

Quaranta, D., & Tanni, V. (2014). *Eternal September. The Rise of Amateur Culture*. Brescia: Link. Editions

Radford, A., Wu, J., Amodei, D., Amodei, D., Clark, J., Brundage B. & Sutskever I. (2019). *Better Language Models and Their Implications* [Webpage Article] Ανακτήθηκε από <https://openai.com/blog/better-language-models/>

Rouse, M. (2016). *Reddit*, [Blog Post] Ανακτήθηκε από <https://searchcio.techtarget.com/definition/Reddit>

*r/SFWdeepfakes*. (2019). Ανακτήθηκε από Reddit: <https://www.reddit.com/r/SFWdeepfakes/>

Street View, (χ.η). Ανακτήθηκε από Google <https://www.google.com/streetview/policy/>

Twitter Privacy Policy, (2018). Ανακτήθηκε από twitter: <https://twitter.com/en/privacy>

*u/m0nk\_3y\_gw*, (2017). Ανακτήθηκε από [https://www.reddit.com/r/gonewild/comments/5fr58x/rgonewild\\_faq\\_in\\_post\\_format\\_since\\_many\\_mobile/](https://www.reddit.com/r/gonewild/comments/5fr58x/rgonewild_faq_in_post_format_since_many_mobile/)

Van der Nagel E. & Frith, J. (2015) Anonymity, pseudonymity, and the agency of on-line identity: Examining the social practices of *r/Gonewild*. *First Monday*, 20(3-2). Ανακτήθηκε από <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5615/4346> doi:<http://dx.doi.org/10.5210/fm.v20i3.5615>

Venturini, T., Jacomy, M., Meunier, A. & Latour, B. (2017). *An unexpected journey: A few lessons from sciences Po médialab's experience*, [Research] doi: <https://doi.org/10.1177/2053951717720949>

Vierkant, A. (2010). The image object post internet. Ανακτήθηκε από <http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>

Vis, F. (2013). A critical reflection on Big Data: Considering APIs, researchers and tools as data makers, *First Monday*, 18(10-7). Ανακτήθηκε από <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4878/3755> doi:10.5210/fm.v18i10.4878.

Wilson, M. (2019). *Startups are racing to commercialize DeepFakes's powerful, internet-breaking AI* [Blog post]. Ανακτήθηκε από <https://www.fastcompany.com/90337767/deepfakes-started-a-war-on-whats-real-these-startups-are-racing-to-commercialize-it>

Γεωργοπούλου, Π. (2007). *Σύγχρονη κοινωνιολογική θεωρία και η διεύρυνση του κοινωνικού στον κόσμο των τεχνοφυσικών αντικειμένων: Η θεώρηση του B. Latour*. Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών, 123(123), 145-167. doi:<http://dx.doi.org/10.12681/grsr.150>

Παπαηλία, Π., Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. [ηλεκτρ. βιβλίο]. Ανακτήθηκε από <http://hdl.handle.net/11419/6117>

Πρωτόκολλο επικοινωνίας (2018). Ανακτήθηκε 6 Ιουνίου, 2019, από Wikipedia: [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%81%CF%89%CF%84%CF%8C%CE%BA%CE%BF%CE%BB%CE%B-%B%CE%BF\\_%CE%B5%CF%80%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%89%CE%B-D%CE%AF%CE%B1%CF%82](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%81%CF%89%CF%84%CF%8C%CE%BA%CE%BF%CE%BB%CE%B-%B%CE%BF_%CE%B5%CF%80%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%89%CE%B-D%CE%AF%CE%B1%CF%82)

Χρήση του Street View στους Χάρτες Google. (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Google: <https://support.google.com/maps/answer/3093484?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=el>

Χρήστης (πληροφορική). (2019). Ανακτήθηκε 29 Μαΐου, 2019, από Wikipedia: [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A7%CF%81%CE%AE%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%82\\_\(%CF%80%CE%B-%B%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AE\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A7%CF%81%CE%AE%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%82_(%CF%80%CE%B-%B%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AE))

Χτούρης, Σ. (2003). *ΟΡΘΟΛΟΓΙΚΑ - ΣΥΜΒΟΛΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ ΣΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΠΟΙΗΜΕΝΟ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΩΝ* 'Global States το Άτομο και ο Δικτυωμένος Κόσμος'. ΑΘΗΝΑ: Νήσος

