

ezgi didem dađcı // senior

va 401 // prototype

sabancı university // fall 2010

social networking problems

01 conceptual description
objectives & goals // target audience

02 background information
detailed project description // examples

03 technical work
phases of the project // audio recording

01 conceptual description

objectives & goals // target audience

concept

The project will be an informative, sampler website which will make people to be aware of the problems that can be faced during social networking. It basically aims to say stop to be aggrieved by social network misusers. The site will contain questionnaires, researches and evaluations regarding the misuse of social networking and will share related most common problems. In content; violation of user's data protection rights, privacy and state surveillance, identity fraud, online strangers and social phishing issues will be handled. The main point in this project is to give information in an impressive manner. To create a contrast with the 'visual' world of social network sites I prefer to use 'virtual audio' medium. Although there will be written information there will also be 'virtual audio recordings' instead of 'acted scenes' for each real cases regarding the results of faced problems.

violation // user's data protection rights

privacy // state surveillance

identity fraud // social phishing

The project will
collect statistical
data.

data

goals

Create / raise the awareness of
the audience on social networking
problems by creating an informa-
tive content and enriching it with
related virtual audio recordings.

awareness

target audience +16

because it's going to be eerie in content and visualization somehow I want to direct it to adult web 2.0 users at the age of 16 at least.

02 background information

detailed project description // examples

background

Technology is slowly changing the way people and organisations relate to each other. It's obvious that more and more, the Internet may drive users' social life.

The increasing popularity that the social networks have acquired in the recent times, have highlighted the legal problems posed in the obvious risk for the privacy and data protection rights. Although these networks give many benefits to users by facilitating communication between them and the exchange of any kind of information in real time, this social networks represents a serious threat to the privacy rights and their data protection or to third parties related to them (family, friends, etc.) because the data they dump on the social networks (contact information, photographs, videos, etc.) are accessible in a public and global way. So that they permit criminal or malicious activity in unexpected ways.

data// contact information

attack// private life

rights// legal problems

“I just realized that
social networking
is much more than
I’ve been using for.”

detailed description

Whole topic will be
covered in **5** departments

Aim: *Short description of the purpose.*

Social Networking Denition: *Historical back-
ground/Social Content/Use of Sample Platforms*

Research: *Related academic
papers/Reports/Evaluations/Statistics*

Real Cases: *Records of cases / virtual audio re-
cordings –vocaized scenerios*

Questionnaire: *asking about the users’ habits and
their use of social network.*

psychological problems // virtuality vs reality

identity theft // fraud

harassment // verbal contact

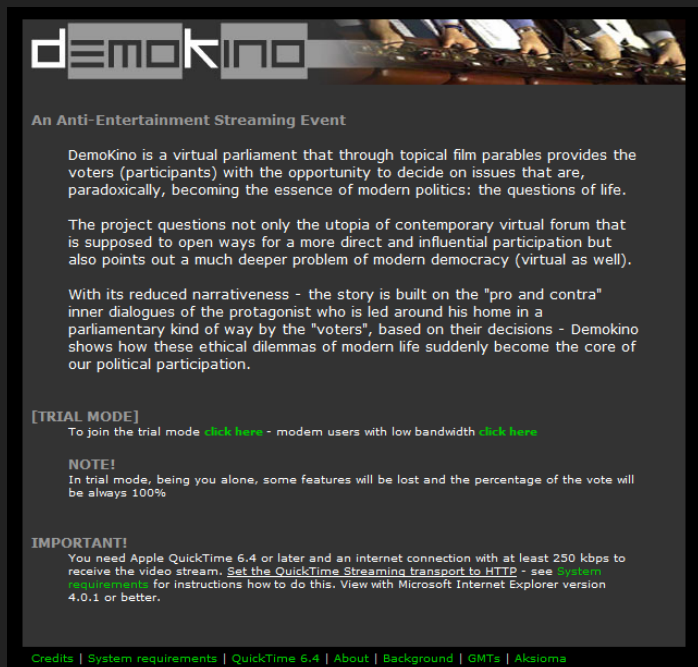
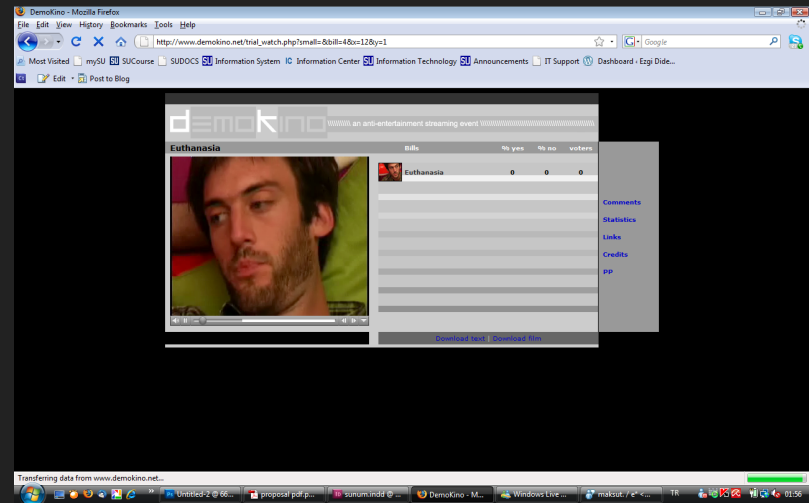
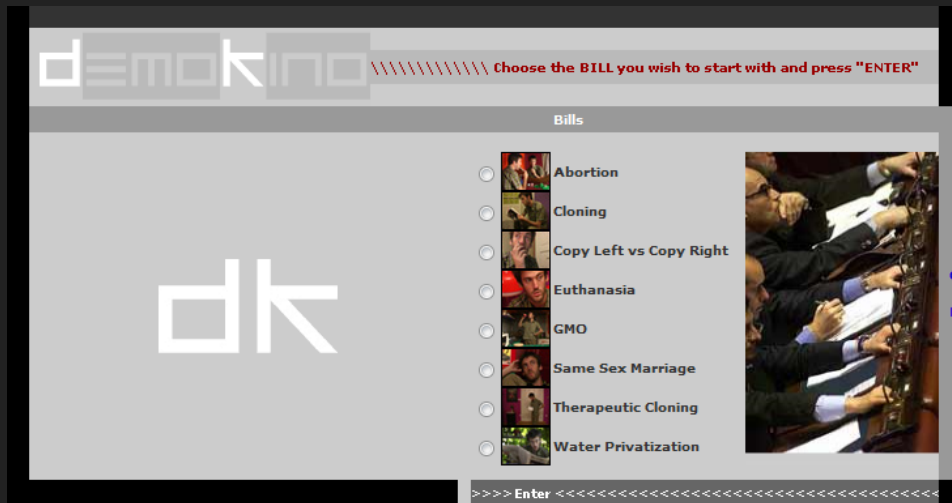
corporate espionage // business affairs

dismissal // social network statuses

phishing // social bases

communication medium // terrorist organizations

intervention // private life

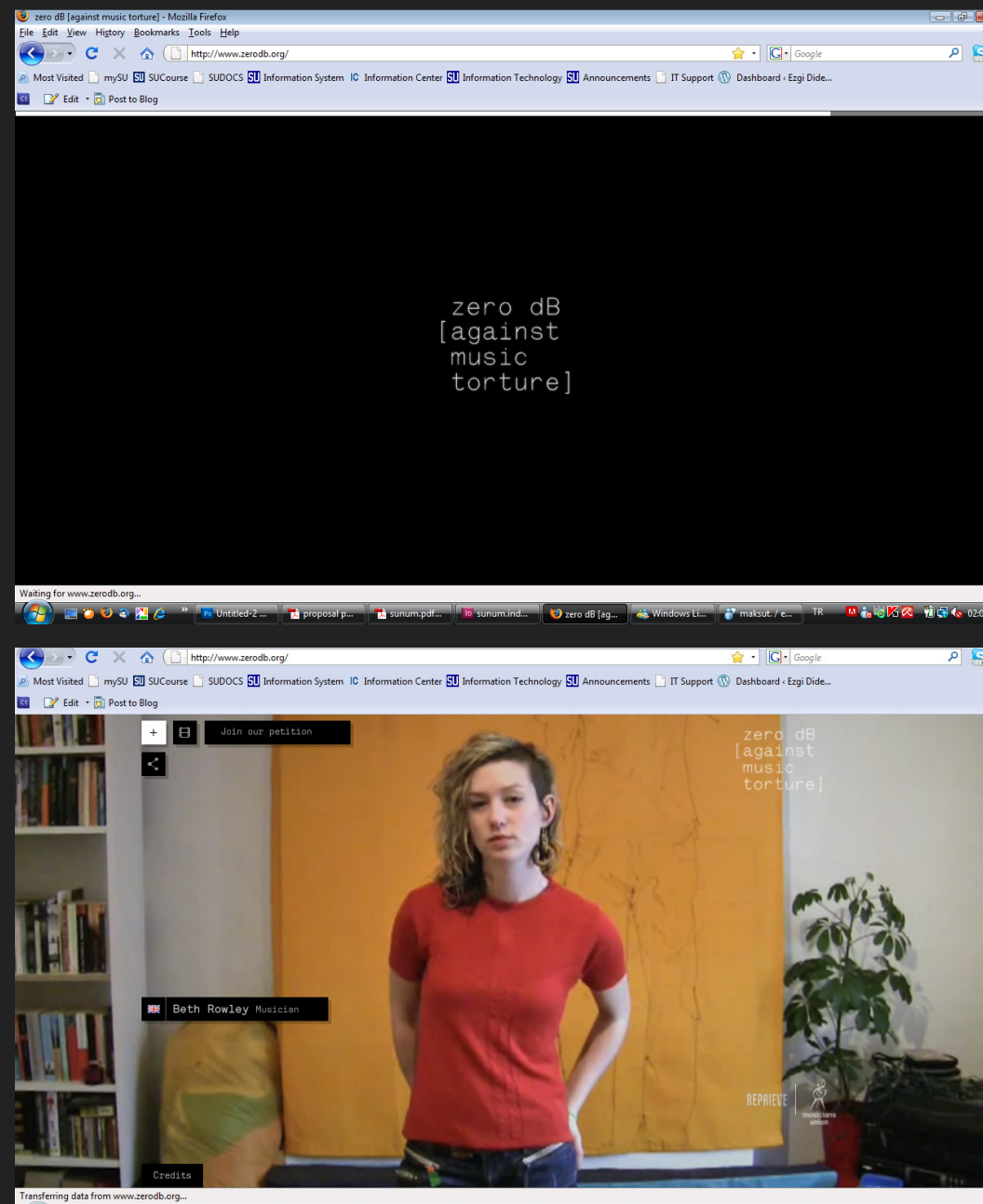


While searching for a model project I'm very much influenced by the idea of **DemoKino** website. DemoKino is a virtual parliament that through topical film parables provides the voters (participants) with the opportunity to decide on issues that are, paradoxically, becoming the essence of modern politics: the questions of life.

The project questions not only the utopia of contemporary virtual forum that is supposed to open ways for a more direct and influential participation but also points out a much deeper problem of modern democracy (virtual as well). With its reduced narrativeness - the story is built on the "pro and contra" inner dialogues of the protagonist who is led around his home in a parliamentary kind of way by the "voters", based on their decisions. DemoKino shows how these ethical dilemmas of modern life suddenly become the core of our political participation.

examples

Another sample for my project is the **ZeroDB Project** which is against the music torture. Their goal is to end the suffering caused by music torture. What impressed me lot is the visual presentation of their content and their use of sound. I influenced by the eerie atmosphere they created while deciding the identity of my website.



03 technical work

phases of the project // audio recording

audiotory illusion

One of the most important thing about my website is the audiotory illusions in which basic social networking problems will be vocalized in a cinematic manner. So that it is a must to make the target feel as if he / she is in that situation too. There are many ways to have an effective sound recording however the **binaural** one is the most suitable technique that fits to my project.



binaural recording

Binaural Recording is a special way of recording audio which basically uses a special microphone arrangement at a specific distance which approximates the position of an average human's ears. Binaural recording is different from stereo recording in a way that conventional stereo recordings do not factor in natural ear spacing or "head-shadow" of the head and ears, since these things happen naturally as a person listens. A typical binaural recording unit has two high-fidelity microphones mounted in a dummy head, inset in ear-shaped molds to fully capture all of the audio frequency adjustments that happen naturally as sound wraps around the human head and is "shaped" by the form of the outer and inner ear. Binaural recordings can very convincingly reproduce location of sound behind, ahead, above, or wherever else the sound actually came from during recording. **Virtual haircut** or **virtual barbershop** is one of the most famous binaural recordings of all times.



case 1

Facebook Kovulması

Literatüre Girdi!

İşten atılmaların en ilginçlerinden biri Cisco'da yaşandı. Kendisi de iletişim ve İnternet hizmeti sunan bir şirket olan Cisco'da çalışmaya başlayan genç, işe alınma sevincini Twitter mesajıyla paylaşmak için, “her ne kadar işten nefret etsem de, verilen ücret fena değil” diye duygularını dile getirince anında yeni patronundan “işini sevmeyen biriyle çalışamam, güle güle” mesajıyla kendisini kapının önünde buluverdi.

Radikal, 22 Kasım 2010

dismissal // social network statuses

***Dinleyici olayları baş karakterin perspektifinden dinler.**

(Horultular)
(Saatin alarmı çalar)

Baş karakter gerine gerine, söylene söylene yataktan kalkar, ayaklarını sürüyerek banyoya girer.

(Kapı sesi)

Suyu açar.

(Dış fırçalama sesler, ağzını çalkalar, tükürür.)

Dolabı açar traş makinesini çıkarır ve traş olmaya başlar.

(Makine sesleri)

Daha sonra bilgisayarın başına geçer, bir yandan bir şarkı mırıldanır.

(Bilgisayar açılır.)

(Hafif alaycı bir gülümseme tonu)
(Klavye sesleri)

Yavaş yavaş toparlanır, tam kapıdan çıkarken telefon çalar.

“Aaa iyidir abi de ya tam evden çıkıyordum ofise geçince arayayım mı seni?”

(2-3 sn.lik bir sessizlik)
(Telefon çevir sesi)

“Heh nasılsın abi, anca geldim ofise...öyle ya iş güç işte tam gaz başladık. Aman sorma baydım bile ikinci haftada, ne meymenetsiz heriflermiş bunlar, uğraş dur...”

(O esnada dışarıdan konuşmalar gelir. Ofis sesleri.)

Patron: “Odasında mı?”
Sekreter: “Evet, efendim.”

(Kapı açılır)

Patron odaya girer. Adam panik

olur. Telefonu apar topar kapatır. Sandalyesini iterek kalkar.

(Kalemi yere düşer)

Biraz hal hatır sorduktan sonra patron baş karakterin etrafında dolanmaya başlar.

(Gerginlik)

Patron: “Nasıl gidiyor, alıştın mı yeni işine?”

Baş karakter: “Çalışıyorum efendim, henüz iki hafta dolmadı, takdir edersiniz adapte olmak biraz zor.”

Patron: “Ben de onu merak ediyordum. Adapte olamadığın açık, açık daa iki haftada insanları nasıl tanıdın da hemen yargılıyorsun anlamış değilim?”
Baş karakter: “Anlamadım..”
Patron: “Yok gayet iyi anladın ne demek istediğimi. Biz senle buraya gelirken ne konuştuk

hatırlıyor musun?”

Baş karakter: “İmm..”

Patron:” Ben hatırlatayım sana. Seninle ilk görüşmemizde bizim şirket prensibi olarak çalışanlarımızın görüş ve önerilerine önem verdiğimizizi, sosyal ağ mecrasında sergiledikleri tutumu dikkatle takip ettiğimizi sana söylemiştim. Ancak anlaşılıyor ki bu söylediklerim bir kulaktan girmiş diğerinden çıkmış. Ya da kim bilir belki de ciddiye alınmamış.”

Baş karakter: “Yo yo, olur mu öyle şey efendim?”

(Panik ses tonu)

Patron: “ Olmuş olmuş. Burada yazılanlara göre aynen söylediğim olmuş.

Baş karakter: “Anlamadım...şey.. problem nedir efendim?”

Patron: Twitter’ını açar mısın lüt-

fen?”

Baş karakter: “Ben..”

Patron: “ Hadi bir de kullanmıyorum de şimdi.”

Baş karakter: “Yok yani kullanıyorum da..”

Patron:” Son iletini okur musun?”
(Klavye sesleri)

Baş karakter sesli okur:

“Günaaaydın... Yeni işime başlayalı iki hafta oldu ve ben şimdiden bıktım. O suratsız patronun yüzünü her gün görmek de ayrı işkence, dolgun maaş vermeseler katlanılacak gibi değil. Neyse, hadi şimdi herkese iyi çalışmalar...”

(Sessizlik)

(Patron iğneleyici bir tonda güler)

Patron: “Benim di mi o suratsız”

(Sessizlik)

Patron: Evet bayım, söylemek istediğiniz bir şey var mı?

(Tiz bir sesle)

Baş karakter: Ben...

Patron: Bak, benim bu şirket profilinde görmek istemediğim bir tutum sergiliyorsun. Madem işini sevmiyorsun, benle problemlerin var, birlikte çalışmamız doğru değil. Şirketten ayrılmanı istiyorum, muhasebeden çıkışını alabilirsin.

(Sessizlik)

Baş karakter: “..Çıkışımı ? :S”
(Affallamış ses tonu)

Patron kulağına eğilir:

Bundan sonraki hayatında başarılar...

scene 1 - bedroom



scene 3 - study



scene 2 - bathroom



scene 4 - office

