

Uus (ja mitte nii uus) meedia

Usenetist ja jutukatest
Instagrami ja Snapchatini

Kaido Kikkas
2018/2019

Kaido Kikkas 2018. Käesoleva dokumendi paljundamine, edasiandmine ja/või muutmine on sätestatud ühega järgnevatest litsentsidest kasutaja valikul:

*** GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi versioon 1.2 või uuem**

*** Creative Commonsi Autorile viitamine + Jagamine samadel tingimustel 3.0 Eesti litsents (CC BY-SA) või uuem**

New Media

- Eesti keeles siis „uus meedia“ või „uusmeedia“
- Enamasti mõeldakse uuemaid massimeedia arengu tendentse, mis põhinevad suures osas infotehnoloogial – WWW, interaktiivne meedia, erinevad multimeedialahendused
- Osaliselt kattuvad terminid on „sotsiaalne tarkvara“ ja „Web 2.0“
- Nagu paljusid teisi IT-valla „lööksõnu“ (ekspertsüsteem, multimeedia, Internet...), on ka seda üksjagu ülepromomisega lörtsitud

Info ja info

- Võib eristada kaht liiki:
 - **Passiivne** – info, mida iga kasutaja võib hankida enda äranägemist mööda. Veeb, FTP, võrguandmebaasid jne. Infohankimiseks on otsimootorid jms.
 - **Aktiivne** - „elus“, dünaamiline info, mille allikateks on erinevates võrgukogukondades osalevad inimesed. Info kogumine eeldab aktiivset suhtlemist ning saadud materjalist uue teadmise kokkupanemist. Uus meedia keskendub eeskätt sellele poolele.
- Järgnevalt vaatleme erinevaid uue meedia komponente

Otsimootor

- Tarkvara, mis kogub infot, indekseerib seda ja võimaldab märksõnade järgi otsida
 - Esimesed katsetused (Wandex, AliWeb) 1993, esimene terviklik (täisteksti-) veebi-otsimootor oli 1994.a. Brian Pinkertoni loodud WebCrawler.
 - 1995 – AltaVista (Digital Corp). Eri keeled
 - 2001 – Google
- Põhiline tehnika: perioodiliselt võrku „kammiv“ otsirobot. Veebi kiire areng => efektiivsuskadu
- Tulemusi saab mõjutada (nii mootori kui veebi poole pealt). SEO ja guuglipommid

Veebikataloog

- Veebiviidete süstematiseeritud kogumik
- Esimene tuntuim YAHOO (*Yet Another Hierarchical Officious Oracle*), alguses Jerry's Guide to the World Wide Web – David Filo & Jerry Yang 1996
- Enamasti sisaldab ka mitmeid teisi teenuseid
- Viidetebaasi haldus on otsimootoriga võrreldes vähem automaatne – korrastamisega tegelevad inimesed (paindlikum)

E-postilist

- Üks esimesi selle valdkonna nähtusi, tekkis varsti peale e-posti loomist 1973. aastal
- Väga palju eri temaatika ja reeglistikuga liste, vt üht nimekirja <http://www.lsoft.com/catalist.html> (LISTSERV-tarkvaraga listid)
- Üldised käitumisreeglid e. netikett
- Modereerimine
- Soovitatav lugemine - https://viki.pingviin.org/index.php/Kuidas_targalt_k%c3%bcsida

Usenet

- Hierarhiline infoedastussüsteem, pika traditsiooniga (Duke University 1980) ja paljude oluliste asjade alguse juures (WWW, Linux jpt) olnud teenus. Algselt UUCP-protokoll, hiljem TCP/IP-l toimiv INN. Tänapäevaks hääbumas
- Kujutab endast temaatiliste gruppide (olemuselt sarnanevad meililistidele) hierarhilist võrgustikku
- Erinevalt e-postist on nn. tõmbav meedium – kasutaja peab end huvitava info ise alla laadima

Hierarhia

- Näide:
 - comp.os – arvutite operatsioonisüsteemid
 - comp.os.ms-windows – Microsofti Windows-operatsioonisüsteemid
 - comp.os.ms-windows.apps – Windowsi rakendustarkvara

- Toimib uudiseserverite võrgustikuna. Iga serveri haldaja valib endale teenindatavad grupid, ühte serverisse mingis uudisegrupis postitatud kiri saadetakse võrgustikku pidi edasi kõigisse sama gruppi pakkuvatesse serveritesse
- Lugemiseks vaja eraldi tarkvara (uudiselugejat), suur osa e-postitarkvara aga suudab lugeda ka Useneti gruppe (postitamine käib hariliku e-kirjaga). Mõned grupid on ka modereeritavad

Useneti Suur Kaheksa

- Useneti kaheksa klassikalist peahierarhiat:
 - comp. - arvutitega seotud teemad
 - misc. - erinevad teemad (varia)
 - news. - Usenetti ennast puudutavad uudised (uute gruppide loomine, haldamine jne)
 - rec. - ajaviide ja meelelahutus (muusika, sport jpm)
 - sci. - täppis- ja loodusteaduste alased teemad
 - soc. - ühiskondlikud ja kultuuriteemad
 - talk. - erinevad, sageli vastuolulisi arvamus põhjustavad teemad (usk, poliitika)
 - humanities. - humanitaarteemad (kunstid, filosoofia)

. . .

- alt. -hierarhia - vaba loomisõigus (mujal eeldab suurema rühma kindlat konsensust)
- Regionaalsed grupid - näit. ee. -hierarhia (ee.koolid jpt)
- Tänapäeval olemas ka veebilüüsid
- <https://groups.google.com/>

Veebifoorumid

- 90-ndatest pärit täiendus listidele ja uudisegruppidele – veebiliidesega arutelukeskkond (kõikvõimalikud teemad). N: Osalusveeb (<https://www.osale.ee> – varem oli TOM (<http://tom.riik.ee>))
- On aga veebifoorumeid, mis võivad töötada (kasutaja valikul) ka uudisegrupi ja/või meililisti vormis. N: Yahoo! Groups <https://groups.yahoo.com>, Google Groups <https://groups.google.com>

Meedia võrgus

- 1970 - NY Times alustab artiklite kokkuvõtete kogumist võrgukeskkonda
- 1971 - Illinoisi ülikooli võrguraamatukogu => Project Gutenberg (<http://www.gutenberg.org/>)
- 70-ndad - teletekst uudiseagentuurides
- 80-ndad - erinevad ligipääsupakkujad uudistele
- 1991 ja edasi - veebi-ajakirjandus
- 90-ndad - ajalehtede võrguversioonid, uudiseportaalid, hiljem ajaveebibuum

Reaalajasuhtlus

- Palju eri lahendusi:
 - Unix Talk
 - Jututoad
 - MUD ja selle järeltulijad
 - IRC
 - Sõnumiedastussüsteemid
 - Sotsiaalvõrgustikud ja suhtlusportaalid

IRC

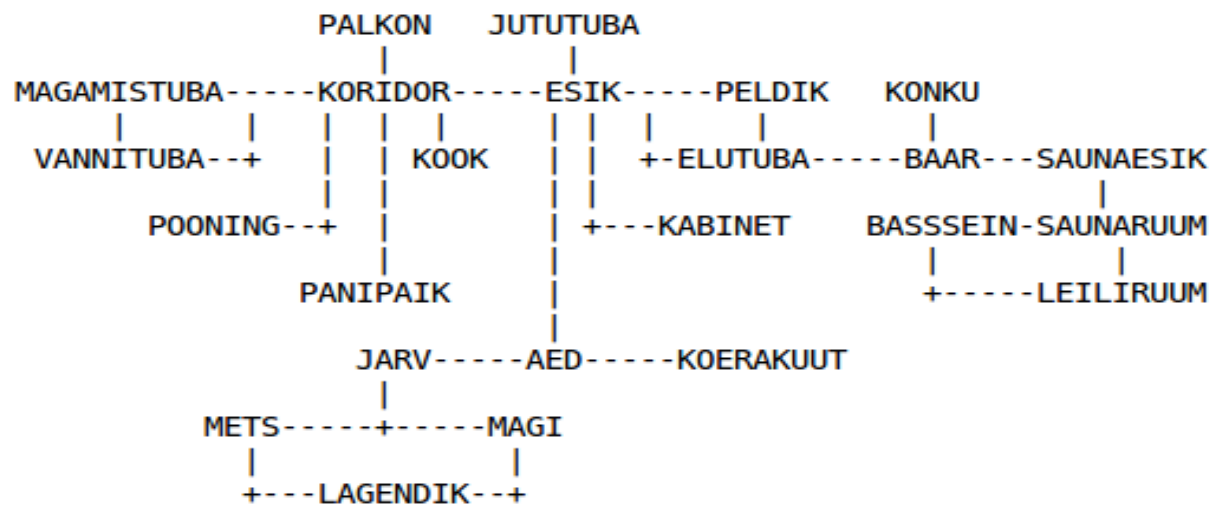
- Jarkko Oikarinen 1988
- Mingis mõttes sarnaneb uudisegruppidega – jaotub temaatilisteks kanaliteks, kus suheldakse mingil teatud teemal või mis ühendavad mingit kindlat kasutajagruppi (N: #estonia)
- Suur osa hiljem jututubades ja sõnumiprogrammides kasutatud mõistetest ja terminitest (bot, ban, kick jpt) pärineb siit

Jututuba

- Paljude „ruumidega“ (sageli kujutas korterit, linna vms) virtuaalkeskond
- Varasemal ajal puht-tekstilised (nn telnetijutukad), hiljem veebipõhised
- Hilisemad lahendused sulandusid sõnumisüsteemidega ja hiljem sotsiaalvõrgustikega
- Paljudel juhtudel oli oluline ka „IRL“ suhtlus

Vana aja asi: Anna jututare

Jututare skeem kui niisugune



MUD

- Multi-User Dimension/Dungeon
- Tehniliselt nagu jututuba, kuid lisatud on erinevaid mängulisi lisafunktsioone (objektid, arvuti juhitud tegelased, võitlus, erinevad ülesanded) ja mängija tegelaskuju arendamine
- RP vs XP vs PK
- Tekstipõhine vs graafiline
- MUD vs MUSH/MUSE/MUX
- Uue sajandi buum – MMORPG (hiljem ka MOBA jt)

Tänini elus: MUME

```
*>w
Guild Street
There is an old street-lamp on the border of the street.
A little dog is here.
A woman is here, looking for someone to chat with.
A little boy is here, running around.
Exits: East [South] West.

*>w
Guild Street
There is an old street-lamp on the border of the street.
An old man is walking around, cleaning up.
Exits: East West.

*>w
Guild Street
There is an old street-lamp on the border of the street.
Exits: East South West.

*>s
The Guild of Warriors
A weapons rack stands against the wall.
Huor of Dor-Lómin is standing here, ready to teach his arts.
Exits: North [West] Up.
```

Sõnumiprogrammid

- ICQ 1996 (*I seek you*)
- MSN Messenger
- AIM
- Yahoo! Messenger
- Jabber
- Slack, Asana, Telegram, Matrix...

Sotsiaalvõrgustikud

- 90-ndad: eellased - TheGlobe, GeoCities, Tripod
- Friendster, Rate.ee (2002)
- MySpace, Orkut, LinkedIn, Bebo (2003)
- Facebook (2004)
- Gazzag.com'ist Firesheepini
- <https://www.scribblelive.com/blog/2012/04/06/the-social-media-venn-diagram/> :D

Virtuaalmaailmad

- Varem eeskätt mängude toimumispaigad
- Üks esimesi: WorldsAway 1996 (CompuServe)
- Second Life 2003
- OpenSimulator 2007
- EIK simulaator (OpenSim) 2008-15
- Põhiline idee: metaversum ehk alternatiivreaalsus: mitte enam valmis ruum, vaid platvorm ehitajatele, disaineritele, õpetajatele jne

Second Life ja OpenSimulator



Uudisevood

- Meetod veebilehe sisu (enamasti uudised jms kiiresti muutuv info) edastamiseks teistele veebilehtedele või vastavasse lugemistarkvarasse
- Algas 1996 – Netscape (RDF) jt
- Praegu peamiselt kaks levinumat XML-il põhinevat standardit - RSS ja Atom
- Oluline komponent ajaveebide ja muude uuemate meediavormide juures

Ajaveeb e. blogi

- Võrgupäevik või -ajakiri
- Esimesed blogid olid olemas juba veebi algaegadel (Berners-Lee jt)
- Tõsine buum algas sajandi lõpuaastatel seoses RSS-tehnoloogia levikuga
- Suur mõju ka n.ö. traditsioonilisele meediale ja vahel kogu ühiskonnale (N: Iraan)
- Väga erinevaid: üldised/temaatilised, kommenteeritavad või mitte, üks/mitu autorit jne

Wiki

- Havai wiki-wiki - „kähku!“ (< ingl. Quickly)
- 1995 Portlandi WikiWikiWeb
- „Süsteem läbi anarhia“, isekorrastumine
- 2001 - Wikipedia
- Hetkel (september 2018) kokku ligi 49 (aastaga +3) miljoni artikli 302 (aastaga +3; neist aktiivseid 292) keeles - ingliskeelses üle 5,7 (aastaga 0,3) miljoni, eestikeelses ligi 181 000 (aastaga ligi +20 000; maailmas artiklite arvult 44. kohal)
- Üha levinum ka mujal

Ise tegi!

- Wikipedia (<https://www.wikipedia.org>), teatmeteos
- Flickr (<https://www.flickr.com>), foto
- YouTube (<https://www.youtube.com>), videod
- SlideShare (<https://www.slideshare.net>), esitlusslaudid
- Fanfiction.net (<https://www.fanfiction.net>), fännikirjandus
- Kaudsemalt ka FB, Snapchat jt võrgustikud, samuti Linux jpt
- ...

Web 2.0

- Moodne termin
- Võrk (veeb) kui platvorm – kõik käib läbi veebilehitseja (N: Google Docs), tänapäeval kombinatsioonis mobiiliäppidega
- Dünaamilisus, pidev täiendamine
- Osaluspõhisus, kaasatus, kogukond
- Tehnoloogiad: XHTML ja HTML5, CSS, LAMP, Javascript jt skriptikeeled, märgendamine, ajaveebid, RSS, wikid, foorumid

Asjade Internet

- Internet sai alguse arvutivõrguna
- Tänapäevaks on seal ka telefonid, telerid, kellad jne
- Järjest enam on netti ühendatud ka röstetid ja külmikud...
- Eeldab IP 6. versiooni läbimurret – 4. versioonis on aadressiruum liialt piiratud
- Ühelt poolt laialdased võimalused, teisalt aga sama laialdased ohud (PIBKAC, privaatsus, turvalisus, Suur Vend, jäätmeuputus...)

Võrguneutraalsus

- „Vana aja Interneti” kiire arengu üks aluseid oli andmete neutraalsus – puudus diskrimineerimine rakenduste, seadmete, omanike jne alusel
- Äriinimesed on paraku leidlikud (vt algne MSN)
- Kunstliku puuduse ja „Brežnevi pakikeste” tekitamise oht (ACTA jt)
- EL „telekomipakett” 2009 ja autoriõiguse direktiiv 2018 – veel pole selge, kuhupoole kaalukaunid kalduma hakkavad

Loomevabadus

- Senine, jäigale „intellektuaalomandiõigusele“ tuginev arusaam on hakanud mõneski kohas kõikumama:
 - Vaba tarkvara (GPL, LGPL, BSD, MIT, X11 jpt)
 - Vaba dokumentatsioon (FDL, Creative Commons)
 - Vaba teadus (Open Access)
 - Vaba looming (Creative Commons, Free Art License)
 - Uutlaadi varamud (Flickr, SlideShare jt)

Lõpetuseks

- Interneti kui meediakanali mõju ühiskonnale on ilmselt märksa laiem kui sageli arvatakse
- Traditsiooniline meedia muutub, samuti peab muutuma senine õigussüsteem
- Loodetavasti hakkab kvantiteet asenduma kvaliteediga

Tänaseks kõik.