

# Tarzan suurlinnas: võrgusuhtlusest ja selle eripäradest

Kaido Kikkas  
2023/2024

**Kaido Kikkas 2023. 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**

# „Ega ma meelega... ma heameelega”

- Internet - piiramatu vabadus...?
- Keegi ju ei kontrolli?
- Suur osa konflikte algab möödarääkimisest
- Kontekstipuudus ==> SUUR JAMA

# Tahtsime parimat, välja tuli nagu alati

- Lendava taldrikuga saabus Maale olend Zog, et selgitada, kuidas sõdasilid ära hoida ja vähktõvest võitu saada. Need teated tõi ta planeet Margolt, kus elanikud vahetavad mõtteid peeretuste ja stepptantsu abil.

Zog maandus öösel Connecticutis. Vaevalt oli ta õhulaev maad puutunud, kui ta nägi, et lähedal põleb maja. Ta tormas majja, püüdes peeretuste ja stepptantsuga inimesi hoiatada kohutava ohu eest, mis neid ähvardab. Perekonnapea lõi Zogil golfikepiga pea lõhki.

(“Tšempionide eine”, Kurt Vonnegut)

# Kommunikatsioon?



Inimene <===> kanal <===> inimene

# Niisama mölast suure skandaalini

- Olgu antud lause „Oled ikka eriline tropp!“
- Lause antakse edasi
  - Sõpradevahelises saunajutus paari õllepudeli järel
  - Samade sõprade telefonivestluses (või Interneti häälides)
  - Samade sõprade jututoavestluses (FB chat, portaalivestlus vms)
  - E-kirjas
  - E-kirjas PDF-ina (või vana kooli faksiga) firmablanketil
  - Eesti Vabariigi ametlikul blanketil, presidendi allkirjaga
- JÄRELDUS: Samal sisul on eri kanalites täiesti erinev tulemus!

# Kommunikatsioonikanalid

- Erinevused on
  - Ajalised
  - Suunalised
  - Mahulised
  - Filtreerivuslikud

# Internet...

- Läbi ajaloo olnud vaba väljenduse kanaliks
- Tsensuurile on varem alati hambaid näidatud (tänapäeval aga hakkab seis natuke nirumaks muutuma)
- Uus inimõigus – õigus kakelda...
- ... ja vastukaaluks õigus öelda „Minge ja tehke seda kusagil mujal!“

# Siga ja hani (ehk mööda rääkida polegi nii raske)

- Pildike internetivestlusest:
  - A: „Eilne grillpidu oli lahe! Sinki ja vorsti oli nii, et tapab!“
  - B: „Söödki sihukest sitta vä??!“
  - A: „???? !!!!! #1&%%α##\$½%# !“
  - (läheb madinaks)
- Põhjus: A on suvaline sell, B islamiusuline või vegan
- Ainus lahendus – a) jääda viisakaks, b) väljendada ennast läbimõeldult ja selgelt



# Kirjutamata

- E-posti tekkega hakkasid kujunema n.ö. võrgukogukonnad
- Mängureeglite vajadus tulenes nii tehnilistest (võrgu koormus) kui psühholoogilistest (vajadus vähendada konfliktsituatsioone) teguritest
- Suur osa reegleid on ajalooliselt olnud mitteametlikud, kuid samas väga rangelt järgitavad
- Tänapäeva trend on aga huvitaval kombel vastupidine – kirja pannakse igasugu asju (FB jm sotsiaalmeedia kasutajaeeskirjad!), nende järgimine on aga nii ja naa

# Anonüümsus või identiteet?

- Paljudes kohtades saab esmapilgul jääda anonüümseks, ka E-posti saab saata *incognito*
- Ideaalne koht peitusemänguks?
- Anonüümsus toimib vaid teatud piirini – enamasti on küsimus motivatsioonis (isegi Dread Pirate Roberts saadi tumeveebist kätte!)
- Üldine suhtumine halb (eriti spämmi ja pettuste ajastul)
- Klassikalises häkkerikultuuris üldiselt Paha Asi (ühes servas on inimesed, kes ei vaja perekonnanime, teises aga Anonüümne Jobu)
- Seega – võimalik, kuid mitte lollikindel ja ka mitte alati soositud

# *Homo interneticus*

- Esines juba arvutiajastu algaegadel
- Vahel tõine, enamasti aga meelelahutuslik taust
  - Pluss: fantaasia areng, võimalik sotsialiseerumisviis mitmesuguste probleemide korral
  - Miinus: “reaalsuspohmell”, raskemal juhul psüühilised probleemid
- Mida reaalsemaks muutub virtuaalsus, seda kergem on muuta enda reaalsus virtuaalsuseks?

# Ekskurs: mängurid

- Richard Bartle'i sõnastatud neli põhilist mängijatüüpi:
  - Saavutajad (*achievers*) – põhisiht on nänni hankimine ja tõus tasemeredelil
  - Avastajad (*explorers*) – peamine on mängumaailma uurimine ja mehhanismide tundmaõppimine
  - Suhtlejad (*socializers*) – esiplaanil on suhtlus inimestega, mäng ise on vaid taustsüsteem
  - Tapjad (*killers*) – eesmärk on teiste mängijate alistamine enda tahtele (vahel ka muul moel)

# Proteuse efekt

- Nick Yee ja Jeremy Bailenson, Stanfordini virtuaalsuhtluse labor 2007:
  - isiku avatari valik virtuaalmaailmas peegeldab tema käitumist
  - avatari muutmine viib ka käitumise muutumiseni
- Samas mõnes virtuaalkeskonnas võivad rollid minna eri põhjustel tagurpidi (N: MUME, *darkies vs whities*)

# Teistmoodi

- Inimesed on erinevad – mõned ainult ei saa sellest aru...
- Ebameeldiva laenguga stereotüübid mitmete inimrühmade kohta
- Võrk võimaldab neid ignoreerida – juhul kui jäädakse ausaks!
- *„Internetis võivad kasv, kaal, rass ja sugu jäädagi tundmatuks. Illu ei võlu meid, inetus ei peleta eemale. Me muutume lihtsalt ja puhtalt oma sõnumiteks.”* (Barrett & Wallace 1994)



- Erinevus on peletav
- Internet - algusest peale "kiiksuga"
- Filtreeriv funktsioon: välja jäävad ka paljud eelarvamused
- Esmamulje: visuaalne ==> verbaalne!
- Võimalus olla keegi teine... või sina ise

# Küberkosjad

- Küllaltki oluline motiiv võrgusuhtluses
- Kas jääda Võrku – või tulla reaalsusse?
- Kontaktivõimendi ja kuvaripeitus
- Põhikriteeriumid: AUSUS, VIISAKUS, SELGUS
  - „kammiajamine“ => pettumine ja kibedus reaalkohtumisel
  - Aus asjaajamine => tutvus jätkub, palju teed juba käidud
- MUST POOL: lüüakse kõvasti ja halastuseta
- Jama on ka siis, kui küber- ja päriselu segi lähevad (mitu hoiatavat lugu võib leida näiteks Second Life'i kohta)



# Võrguviisakus ehk netikett

- Net + etiquette = netiquette
- Algas Useneti esimestes uudisegruppides
- Emootikonid kasutusel 70. aastate lõpust
- „Kui oled Roomas, käitu nagu roomlane“ - aga kes üldse siin roomlane on...?
- Mõned üldised tõed siiski on

# 10 käsku ühest väga vanast raamatust... ei, mitte sellest!

- Virginia Shea, Netiquette (Albion, 1995):
  - 1. Ole inimene (*Remember the human*)
  - 2. Käitu sama malli järgi nagu igapäevaelus (*Adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life*)
  - 3. Tea, kus sa oled (*Know where you are in cyberspace*)
  - 4. Austa teiste inimeste aega ja võrguühendust (*Respect other people's time and bandwidth*)
  - 5. Näe võrgus hea välja (*Make yourself look good online*)



- 6. Jaga oma teadmisi (*Share expert knowledge*)
- 7. Aita piirata sõimusõdu (*Help keep flame wars under control*)
- 8. Austa teiste inimeste privaatsust (*Respect other people's privacy*)
- 9. Ära kuritarvita oma võimu (*Don't abuse your power*)
- 10. Andesta teistele nende eksimused (*Be forgiving on other people's mistakes*)

# Veel vana aja soovitusi (Usenet)

- Enne kirjutamahakkamist loe läbi vastava grupi dokumentatsioon (KKK-d jms)
- Ära postita teemaväliseid asju
- Ära ristpostita
- Ära tsiteeri tervet kirja, et öelda „Mina ka!“
- Ära kirjuta tsitaadist ettepoole (*top-post vs bottom-post*)
- Ära tee reklaami (v.a. selleks mõeldud kohas)
- Hoiatav juhtum: *the September that never ended* (1993)

# Mõned enda poolt ka

- Ära saada E-kirjaga paarirealisi Wordi faile
- Peale vastiku meili saamist mine kohvile. Hästi kaugele. Vastamiseks on aega küll – aga mitte homseni! Kui üldse, vasta enne õhtut
- Vastukarva inimesega suhtle meili teel
- Arvesta kohalike tekstikoostereeglitega
- Internet on globaalne nähtus (keele ja kultuuride mõttes)!
- Küsija suu pihta ei... vahel lüüakse küll. Kui küsitakse
  - a) valest kohast või
  - b) ilmselget asja (==> RTFM, STFW, GIYF)
- Ära meili midagi, mida ei sooviks näha Päevalehe esiküljel

# Visuaalsuse uus tulemine

- COVID-19 ajastul populaarseks saanud asendussuhtlusmudelid (Zoom, Teams jt)
- Palju eri kanaleid, suur osa käib läbi teenusepakkuja (privaatsusrisk!)
- Otsene audiovisuaalsuhtlus + tekstivestlus + arvuti funktsioonid (ekraanijagamine): oluliseks muutub nende kombineerimise oskus
- Kaugosalusrobotid lisavad piiratud füüsilise autonoomia ja toovad kaasa ka uusi küsimusi
- NB! Märksa suurem sõltuvus tehnotaristust!

# Mõned Zoomi-ajastu soovitusel

- Enda välimus (ja igaks juhaks mitte ainult ülemine ots...), kaugus ja asend ekraanil
- Taust (sh udustamise küsimus)
- Mikrofoni ja kaamera lülitusnupud on abiks (tüüpviga on nohisemine ja köhatamine mikrofoni)
- Käetõstmisnupp ka (vahele rääkimine ei ole ilus ja suurema seltskonna puhul segab oluliselt)
- Vaata, mida ekraanil jagad
- Vestluse salvestamine on viisakas kokku leppida



- Lisaks eelmistele punktidele:
  - Füüsilise ruumi etikett: distants, liikumis- ja vaatamissuunad, liikumiskiirus, helitugevus...
  - Virtuaalruumi etikett: enda/ekraani näitamine/varjamine, pildistamine/salvestamine
  - Inimene-robot *contra* robot-robot
  - Üks-ühele, üks-mitmele, mitu-mitmele
  - Loe juurde: <https://cm.taltech.ee> !



Janika Leoste ja  
Double 3 (KK foto)



# Lõpetuseks

- Enne mõtle, siis ütle
- Pärast klaarida on palju raskem kui kohe selgitada
- Ära pooseta
- Õpi oma positiivseid külgi välja mängima
- Olles Roomas, käitu nagu roomlane – aga ära kiirusta koos huntidega ulguma
- Tee selgeks mängureeglid konkreetses mängus
- Suhtlus ja selle vahendid muutuvad ajas – hea oleks tunda nii „vana” kui „uue” aja asju
- AUSUS, VIISAKUS, SELGUS

# Edasiuurimiseks

- John Suler, *The Psychology of Cyberspace*
- Virginia Shea, *Netiquette*
- Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds*
- Nick Yee and Jeremy Bailenson, *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*
- Sherry Turkle, *Alone Together*
- Dokkarid: *Second Skin, Life 2.0, Login2Life, Strangers in Paradise* jpt

**</joru>**