

Tech

Az internet és a kiberkultúra

Az internet története

- 1950-es évek: ARPA projekt
 - első szputnyikok fellövése miatt egy olyan kommunikációs rendszer megtervezése a cél, amely nukleáris támadás esetén sem szenved súlyos károkat
- 1969. szept.1.: ARPANET megkezdi a működését
 - 4 csomópontot köt össze (egyetemi és kutatóintézeti)
 - elsősorban honvédelmi célok, de hamarosan a fejlesztő tudósok információátadást kezdi el szolgálni

Az internet története (2)

- 1970-es évek: nyilvános minden tudós számára
 - De egyre nehezebb volt elkülöníteni a katonai, a tudományos és személyes üzeneteket egymástól
- 1983: ARPANET különálló lesz a katonai célú hálózattól
- 1980-as évek: további hálózatok születtek, de mindegyik alapja az ARPANET volt
 - Az így született hálózatok hálózata először az ARPA-INTERNET majd csak az **INTERNET** nevet kapta
 - Ekkor még katonai és állami fenntartás és felügyelet

Az internet története (3)

- 1991: megszüntetik az ARPANET-et
 - Az elavult technológia helyett az NSFNET vette át a feladatot
- 1994: World Wide Web megszületése
- 1995: az internet privatizációja
 - kikerül az állami ellenőrzés alól
- 2018: 4 milliárd felhasználó

Az internet természete

- **Technikai eszköz:**

- Egymás közötti gyors és biztonságos adatforgalom lebonyolítására képes, világméretű hálózatba kapcsolt számítógépek rendszere

- **Kommunikációs szereplő:**

- Maga is aktív szereplője a kommunikációnak, vagyis maga is része a kommunikált tartalmak interpretációjának

Az internet természete

- **Kulturális közeg:**

- Az internet egy formálható közeg, amelyben a legkülönbözőbb emberi törekvések, szándékok, értékek, tervek és termékek formát öltenek

- **Önálló organizmus:**

- Az evolúció mintájára fejlődik, az emberek gondolkásukkal, tetteikkel és törekvéseikkel maguk is az organizmus részei

A kiberkultúra

- Egy új emberi világ, amelyben az információs technológia támogatásával fenntartott emberi közösségek képesek befogadni és virtuálisan megvalósítani a legkülönfélébb emberi törekvéseket, célokat, értékeket és érdekeket
 - Részei a blogok, közösségi oldalak, chat, játékok, sőt az internetes mémek is
- Míg a hagyományos kultúra a természet adta viszonyok átértelmezése és átalakítása, a kiberkultúra újraértékeli és újraalkotja a társadalmi viszonyokat

A kiberkultúra (2)

“Kapcsoljuk be számítógépeinket! Egy új típusú személyiség születését élhetjük át.”

- kiberkultúra új létformát képez, ezt nevezzük **hálólétnek**
- a kiberkultúrát előállító és abban élő személy a **hálópolgár**
- a hagyományos kultúrát a közösségek hordozzák, a kiberkultúrát pedig a hálópolgárok által fenntartott **virtuális kiberközösség**

A hálólét

- **Pluralista (sokféleség)**
 - Több, különböző törekvés/nézet egyszerre létezhet és létezik az interneten
 - Az érdekek, értékrendek, nézetek, ideológiák, pártok és intézmények egymással versengenek
- **Individualista**
 - Az egyént (egyéni célokat és vágyakat) helyezi a középpontban
 - Fontos különbség, hogy ez önmegvalósítást jelent és nem önzést
- **Virtualitás**
 - valamiféle részleges, látszólagos, állhatatlan, vagy nem-teljes valóságban való jelenlét

A hálópolgár

- Az internetet aktívan használó állampolgár, aki hozzájárul az internet bővüléséhez
- Viselkedés alapján 8 kategória elkülönítése:
 - Webmedve: lassan mozgó, magányos (nem közösségi), alkalmazkodó (több oldalt használ egyszerre)
 - Webelefánt: lassan mozgó, közösségi, alkalmazkodó
 - Webróka: gyorsan mozgó, közösségi, alkalmazkodó
 - Websün: lassan mozgó, magányos, specializált (egyetlen oldalra figyel)
 - Webleopárd: gyorsan mozgó, magányos, specializált
 - Webvapiti: lassan mozgó, közösségi, specializált
 - Webpolip: gyorsan mozgó, magányos, alkalmazkodó
 - Webstrucc: gyorsan mozgó, közösségi, specializált

Virtuális kiberközösségek

- A kiberközösséget a hálópolgárok alkotják, akik a világ bármely pontján élhetnek
 - Saját kultúrájuk nem sérül attól, hogy a hálólét polgárai
- Közös érdeklődés
 - Pl. Számítógépes játékok, gyerekápolás, tanulóközösség, stb.
- Kevesebb előítélet
 - A virtualitás mögött nem kell aggódni a nemi, szexuális vagy más előítéletek miatt
- Mindenki ad és kap
 - Az egymásnak fontos információkat cserélik ki a közösség tagjai egymás között

Egyéni és társadalmi hatások

Kommunikációs és szocializáció

- Családtagokkal és barátokkal könnyebb fenntartani a kapcsolatot vagy könnyebb új barátságokat kötni
 - Nehéz fenntartani a személyes kapcsolatokat pl. ha valaki külföldön él
 - Egyszerűbb a beszélgetés kezdeményezése
- Táplálhatja az önértékelést
 - Kontrollálható, hogy mi jelenik meg rólunk az interneten
- Legyőzi a féltékenységet és magányosságot
- Egy közösséghez tartozás segít feloldani a problémákat
- Társadalmi szolgálat:
 - Segítheti a bűnüldözést, önkénteskedést

Informáltság

- Segít naprakésznek lenni az információk tekintetében
 - Térben és időben is hozzáférünk minden információhoz
- Tanulási lehetőségek
 - Tanulási lehetőségek kiszélesítése az iskolai csoportokon keresztül
- Könnyebb hozzájutás pl. egészségügyi információkhoz
 - a saját betegségével kapcsolatban a felhasználók “anonim” módon tudnak tájékozódni, megosztani egymással a történeteiket

Facebook depresszió

- az általában túlzóan pozitív képet festő profilok olvasgatása iriggyé, majd depresszióssá teszi az embereket
 - 2011-ben megalkotott fogalom, de már akkor nagy port kavart
 - 2015-ben megerősítik a jelenség létezését
 - 2017-ben egy átfogó meta-analízis szerint nincs ilyen jelenség
 - 11 releváns tanulmány, kb. 12 000 résztvevő adatainak elemzése
 - Kritikák: pszichológiai teszt van, de depresszió diagnózist nem állítanak fel
 - Azok akik 7-11 közösségi hálózat szolgáltatást használtak, azok nagyobb eséllyel depressziósak/szoronganak, mint akik 0-2, de a kapcsolat nem egyértelmű
- Nem lehet eldönteni, hogy a depresszió ok vagy okozat

Facebook függőség

- **Tünetek:**
 - Pl. személyes élet elhanyagolása, mentális problémák megjelenése (pl. depresszió, szorongás), kikapcsolódás hiánya (pl. alváshiány), tolerancia csökkenése (egyre több használat szükséges ugyanahhoz az öröm eléréséhez), kontrollvesztés (időkeret túllépése), és így tovább
- **Kialakulás oka:**
 - a közösségi hálók esetén az azonnalisága és a könnyen hozzáférhetősége, amihez hozzájárul
 - a személy oldalán az alacsony önértékelés, a valós kapcsolatok kialakításának nehézsége és az introvertált személyiség
 - Összefügg a lemaradásról való félelem szindrómával
- **Jellemzőbb nőknél; serdülőknél és fiatal felnőtteknél**

A videójátékok agressziót váltanak ki

- A norvég tömeggyilkosság:

- Az elkövető Anders Behring Breivik:

- Oslóban felrobbantott egy pokolgépet, majd lövöldözésbe kezdett Utøya szigetén a Munkáspárt Ifjúsági szervezet nyári táborában
- A támadásoknak 77 halálos áldozata volt

- A tárgyaláson is előkerült számítógépes játék szenvedélye

- Átlag napi majdnem 7 órát töltött a WoW játékkal, de volt, hogy 16 óra volt
- A játékon gyakorolta a célzást

- A kulcsi gyilkosság:

- 23 éves férfi megölt 7 családtagja közül 4-et, a többieket megsebesítette
- Volt, hogy 24 órán keresztül egyfolytában játszott

- Ilyen esetekben előszeretettel hivatkoznak arra, hogy a videójátékok agressziót váltanak ki

A videójátékok agressziót váltanak ki?

- Nincs egyértelmű bizonyíték a kapcsolatra (sem az ok-okozati összefüggésre)
- Hasonlóan az akciófilmekben és más médiumokban látható erőszakos cselekményekhez érzéketlenné teheti az embert
- Egyes tanulmányok szerint viszont éppen a feszültség levezetését segítik a játékok
- Egy 2 hónapig tartó kutatásban nem találtak kapcsolatot a játékok és agresszió között

Cyberbullying

- Sokkal egyszerűbb az interneten, kontroll nélkül zaklatni valakit pl. rassz, intelligencia, testsúly, stb. miatt
- Az offline gyakoribb jelenség, de az online is képes depressziót, szorongást okozni (vagy akár öngyilkosság)
 - Ryan Halligan (1989–2003)
 - Elterjesztették róla, hogy homoszexuális, később egy lánnyal is összeismerkedett, de a cél bizalmas és intim információk kicsalás volt
 - Megan Meier (1992-2006)
 - Egy édesanya és gyermekei találtak ki egy 16 éves fiú karakterét, és miután először barátságot színeltek, később a lány ellen fordultak
 - Jessica Logan (1990–2008)
 - Barátjának küldött magáról meztelen képeket, ám a fiú azokat később nyilvánosság tette

Információs buborékba zártság, álhírek

- Információs buborék:
 - Eli Pariser használja először
 - Bizonyos szempontból mindig is jelen volt a társadalomban
 - Pl. annak idején egy falu lakóitól kaptuk meg az információkat
 - A kattintások, keresések, chatelések adatai tárolva vannak, majd algoritmusok segítségével már ehhez hasonló információt kapunk
 - Nem feltétlenül az internet hibája, mint mi magunk is keressük a megerősítést és az azonos véleményen lévő emberek társaságát
- Álhírek gyorsabban terjednek, mint a valódiak
 - 2018-as kutatás szerint az emberek 70%-ban inkább az álhíreket osztották meg, így azok 6x gyorsabban tudtak terjedni, mint a valódiak
 - Újabbnak tűnnek és inkább negatív érzelmeket váltanak ki

Személyes adatokhoz való hozzáférés

- A Cambridge Analytica botrány
 - Riport arról, hogy szerepük volt az amerikai választásokban
 - Clinton elleni nem etikus lejáratókampány
 - 87 millió Facebook profil adatait adták ki illegálisan
 - Elindul egy trend a Facebook profilok törlésére
 - Mark Zuckerberg szenátusi meghallgatása

Juvenonia - A generációk közötti különbség

- Eltúlzott félelem azoktól a társadalmat befolyásoló tényezőktől, amelyek a fiatal generációkra hatnak
- David Finkelhor alkotta meg a kifejezést (2011)
- Minden korszakban megfigyelhető:
 - *“A gyerekeknek rossz szokásaik lettek, megvetik a tekintélyt, nem tisztelik az időseket.”* (Szóratész)
 - *“A fiatalok ma már nem gondolnak másra, csak magukra.”* (Remete Péter, 1247)
 - *“Sajnos a mai modern üzlet legfontosabb jellemzője a sietség. Régen ez másként volt.”* (The Medical Record, 1887)
 - *“A családi összejöveteleken mindenki csendben ül a magazinjába temetkezve, az iskolai beszélgetések száműzése miatt.”* (The Journal of Education, 1907)

Juvenonia - A generációk közötti különbség (2)

- Tudományos alapja nincsen
 - tesztekben jobban teljesítenek a jelen generációk
 - a bűnözés és droghasználat csökken a köreikben
- Okai:
 - Szelekciós hatás, miszerint ha a szülőknek jó volt, akkor az ettől való eltérés veszélyes lehet
 - Létező kulturális különbségek a generációk között
 - Ismeretlentől való félelem
 - A generációk közötti megváltozott társadalmi szerep (pl. más szülőnek lenni és más gyereknek)
 - Nosztalgia
 - A saját múltunkban történet eseményeket kevésbé látjuk kockázatosnak

Politikai hatások

Digitális dualizmus - A kiberutópia

- A digitális technológiák és az általuk megvalósított online kommunikáció önmagukban egyenjogúsítanak
 - Eszerint a világháló inkább az elnyomottak kedvez, mint az elnyomónak
- Lehetőséget ad arra, hogy egész közösségek kommunikáljanak más közösségekkel
- Ebben három tényező segít:
 - Az emberek rengeteg információhoz férhetnek hozzá
 - A hétköznapi emberek lehetőséget kapnak általa arra, hogy véleményüket nyíltan hangoztassák
 - A segítségével a csoportok megszervezhetik tevékenységüket

Az Arab Tavasz

- 2010 végén, Tunéziában egy utcai kereskedő nem bírja tovább a hatóságok folyamatos zaklatását és öngyilkosságot követ el
- A tüntetők hatalmas számban vonultak utcára és nem tudták őket megtörni a hatóságok erőszaka sem
 - a munkanélküliség, a korrupció, a szólásszabadság hiánya, az élelmezési gondok és az alacsony életszínvonal miatt tiltakoztak
- 2011. január 14-én lemondott Zajn al-Abidín bin Ali elnök

Az Arab Tavasz (2)

- Algéria:
 - Rossz életkörülmények és élelmiszerárak magas inflációja
- Jordánia:
 - Szamir Rifai miniszterelnök és kormánya ellen
 - Visszavonták az üzemanyagárak emelését, de végül II. Abdullah király menesztette a kormányt
- Egyiptom
 - 843 halálos áldozat
 - Hoszni Mubarak elnök lemondott tisztségéről



Az Arab Tavasz (3)

- **Jemen:**

- Munkanélküliség magas aránya és az alkotmánymódosítás ellen
- 2011-ben az elnök megsérült a harcokban, az ország közel sodródott egy polgárháború kitöréséhez
- Ali Abdullah Száleh 2012-ben lemondott az alelnöke javára

- **Líbia:**

- Moammer Kadhafi diktatúrája ellen, aki komoly fegyveres és katonai haderővel válaszolt a tüntetésekre
- A polgárháború októberben ért véget, Kadhafi is meghalt a harcokban

- **Szíria:**

- A tüntetések hatására 2012-ben az ENSZ polgárháborúnak nyilvánította az eseményeket, amely ma is tart

Az Arab Tavasz online szerveződése

- A sikeressé válásban és más országokban történő elterjedésében nagy szerepe volt az internetnek és azon belül is a közösségi médiának
 - A hagyományos média elnyomás alatt állt
 - A blogokon, videómegosztókon, a Facebookon és Twitteren viszont szabadon terjedhetett az információ és a tüntetések szervezését is megkönnyítette
- A kormányok is felismerték a közösségi média szerepét és blokkolni próbálták őket
 - pl. Egyiptomban január 27-én gyakorlatilag megszüntették az internetet, szinte egyetlen egyiptomi honlapot sem lehetett elérni

Az Arab Tavasz online szerveződése (2)

- Érdeemes megjegyezni, hogy korábban nem volt jelentős mennyiségű Twitter vagy Facebook felhasználó
 - Tüntetések kezdetén Tunéziában 18,8% (FB) és 0,34% (Twitter); Egyiptomban 5,5% (FB) és 0,15% (Twitter)
 - Tüntetések alatt Tunéziában 17%-os, Egyiptomban 29%-os növekedés
- Közvéleménykutatás:
 - 10-ből 9 egyiptomi és tunéziai azt mondta, hogy az FB-t használták kommunikációra és a tüntetések szervezésére
 - 30% azt nyilatkozta, hogy az FB blokkolása akadályozta a kommunikációt
- Az internet mint tényleges ok vitatott, de katalizátorként biztosan szerepet kapott

Izland internetes “demokráciája”

- 1944-ben lett független Dániától
 - Az alkotmány pusztán tükörfordítása volt a dán alkotmánynak
 - Többször próbálták módosítani, sikertelenül
- 2008 októberében csődbe jutott az ország legnagyobb bankja
 - Az izlandi korona értéke zuhanni kezdett és megindult az elvándorlás
 - Végül a kormány lemondott
- 2009: Alkotmányozó tanács létrehozása
 - 522 jelölből, népszavazás útján lettek kiválasztva
 - Egy jelentés alapján készítik a tervezetet, amelyet 950 véletlenszerűen kiválasztott polgár javaslatai alapján állítanak össze
 - Ezen kívül az állampolgárok javaslatai is várták

Izland internetes “demokráciája” (2)

- 300 javaslat érkezett postai úton, de 3600 Facebook komment formájában
 - A lakosságban egyedülállóan magas 94%-os az internethasználók aránya
- Önálló oldal az alkotmányozásban
 - Volt aki Youtube videóban mondta el véleményét
- Végül elnapolták az alkotmánymódosítást
- Nehéz elképzelni mindezt az internet nélkül
 - 3600 kommentelő fizikailag sem tudott volna beférni az ülésekre
 - Gyors véleménynyilvánítás (akár az autóban ülve)

Izland internetes “demokráciája”

- **Betry Reykjavík (Jobb Reykjavík):**
 - 2009-ben a “viccpárt” által indított honlap, ahol a városlakók elmondhatják egymásnak véleményüket és ötleteiket
 - A polgármester is beállt a kezdeményezés mögé és a hivatalos fórummá is tette
 - 13 kategóriában mondhatnak véleményt a lakosok:
 - Pl. környezetvédelem, közlekedés, oktatás
- **2014-ben az izlandi Kalózpárt kapta a 3. legtöbb szavazatot**
 - Alulmaradt a várakozásoktól, de így is történelmi rekord
 - Politikai programjuk:
 - Közvetlen demokrácia elemeinek megerősítése
 - Nagyobb átláthatóság és a korrupció elleni harc

Digitális dualizmus - A kiberdisztópia

- Az internet inkább a tekintélyelvű államokban az állampolgárok megfigyelését és ellenőrzését teszi lehetővé
- Nem teszi lehetővé, hogy a máskülönben el nem kötelezett csoportok hatékony politikai cselekvőkké váljanak
- “Álaktivizmus”:
 - Az azonnali bejelentkezéseknek köszönhetően nem kell felkelni sem a kanapéről, akkor is olyan mintha kint lennénk a tüntetésen

Az Iszlám Állam propagandája

- Videók és információk a közösségi oldalakon, aminél az életet normális, boldognak és gazdagnak igyekeznek lefesteni
- Mivel nem területi alapon szerveződik, képes bővülni az internet és a közösségi oldalak segítségével
 - Pl. a nigériai szélsőséges iszlamisták vezetője Twitteren fogadott hűséget az Iszlám Államnak
- A magányos merénylőket is sokszor az internetes propaganda segítségével érik el
 - Soha nem járták az Iszlám Állam “területén”
 - Hűségesküt tesznek az ISIS vezetőinek interneten keresztül

Kína társadalmi kreditrendszere



- 2020-tól mindenre és mindenkire kiterjed majd (1,5 milliárd lakos megfigyelése)
- Nagyjából olyan, mint egy képességpont a játékokban (csak itt minden Kínában élő kínai állampolgár játszik!)
- Mindenki 800-900 ponttal kezd
 - Ha a kormányzat által jónak ítélt dolgot tesz növekszik
 - Ha a kormány politikai vagy erkölcsi értéke szerint rosszat, akkor csökken
- A lehetőséget a kamerarendszerek és az okostelefonok által küldött információk adják
 - Vásárlási szokások, barátok és családtagok megfigyelése is!

Kína társadalmi kreditrendszere (2)

- Ha valaki magas pontszám, VIP-kategória (pl. Dandan Fan)
 - Kedvezmények a szállodákban, repülőgépeken
 - Jobb oktatási rendszerbe való bekerülés
 - Kedvezőbb feltételű hitelek a bankokban
 - Szerinte jó a rendszer, hasznos eszköz a stabilitás és a biztonság fenntartásához
- Ha valakinek alacsony a pontszáma pl. Liu Hu
 - Oknyomozó újságíró, aki több korrupciós és gyilkossági ügyet leplezett le a legmagasabb politikai körökben
 - Korlátozzák az utazásait (elutasítja a rendszer a vonatjegyvásárlásait)
- *Egy “digitális diktatúra” születése?*

**Találkozunk
a következő
órán!**