

Minu arvuti on minu ...

Esimesed arvutid või õigem oleks öelda, tänaste arvutite eelkäijad, ilmusid 20.sajandi esimesel poolel. Tähtsamad sammud meie tänapäeva arvuti poole tehti 1930- ja 1940-ndatel. Sellel ajal olid kõnealused tänapäevaarvuti eelkäijad võimsad arvutusmasinad, mil oli üks konkreetne ülesanne. Seitsmekümne kahe aastaga oleme jõudnud sellest punktist väga kaugele. Tuleb tõdeda, et meie nn. neljanda põlvkonna (personaal)arvutid on midagi palju enam kui keegi seda eales suutis ette kujutada.

Täna on paljude jaoks arvuti lihtsalt töövahend, ilma milleta ei ole võimalik oma tööülesandeid teostada. Selles pole midagi imestamisväärset, kuna arvutid on muutunud nii võimsaks, et teevad meie eest arvutusi, mis võtaks käsitsitegeval ja oma peaga mõtleval inimesel aastaid. Lisaks suudavad arvutid visuaalselt kujutada 3D kujutisi, mida inimese ajus oleks raske kokku panna, vaatamata asjaolule, et arvutid ise ei toimi rangelt mõistes kolme dimensiooniliselt. Kui inimkonna arengust praeguses ajas rääkida, siis seda pole võimalik teha ilma arvuteid mainimata. Äärmustesse laskudes, võib-olla ei oleks näiteks ilma arvuti abita inimkonnal võimalust olnud jõuda Kuule. Kuid loomulikult ei ole arvutid mingid imemasinad, millega *tavainimene* üldse kokku ei puutu. Tegelikult on see vastupidi – arvutid on muutunud ülimalt tarvilikeks töövahenditeks igas eluvaldkonnas. Enamus esitlusi ja dokumente, mis kõikjal meie bürokraatlikus ühiskonnas suurt rolli mängivad, alustades riigiasutustest ja lõpetades väikestest firmadest, luuakse enamasti digitaalselt. Samalaadselt on ka spektrumi teises küljes, kuna ka igasugused video, pildi- ja muusikatöötled käivad läbi arvutite, jällegi alustades professionaalidest ja lõpetades asjaarmastajatega.

Muidugi tuleb küsida, et kust tulevad need programmid ja vidinad, mis muudavad arvuti nii mugavaks ja kasulikuks töövahendiks. Vastus ei erine eelnevalt kõneall olnust. Programmide loomine ehk koodi kirjutamine, olgu siis keeleks BASIC, C++, Java või mõni muu imelik keelenimetus neile, kes asja ei tunne, toimub samuti arvutis.

Samas oleme olukorras, et tänu internetile ei ole arvuti kaugeltki ainult lihtsalt masin, mille taga üksi töötada. Me oleme selles juba nii kaugele arenenud, et PC taga istudes ei pea inimene end kunagi üksi tundma. Sotsiaalvõrgustikud on saanud lahutamatuks osaks igasugustes ringkondades. Hetkel on neist kõige populaarsem Facebook, kus on üle 1,1 miljardi kasutaja. Isegi kui ainult pooled neist on aktiivsed kasutajad, on selline võimalus läbi arvuti suhtluseks uskumatult mastaapne. Ning lisaks sellele eksisteerivad veel ka palju teised võimalused arvuti(interneti)põhiseks kommunikatsiooniks, nagu näideks Skype, mille üle eestlased veel vist sajandeid uhkust tunnevad. Kuigi nende populaarsus on mõne võrra vähenenud, on suhtlemiseks ja õpetusteks ka veel foorumid ja *online* jututoad, nagu näideks 4chan ja Tynychat.

Vaadeldes arvuti kaudu toimivat infovahetust, näeme imestust tekitavat kogust andmeid. Raamatuid digitaliseeritakse, mistõttu nende kättesaadavus laieneb, kirjutatakse artikleid ja uurimustöid, mis saavad füüsiliselt paberile trükitud ainult läbi eraisiku printeri ja nii edasi. Isegi igapäevane meedia, olgu need nii ajalehed, ajakirjad või muu, kolib üha enam internetti, et jõuda „kiiremini, kõrgemale, kaugemale!“. Ja lisaks on ka veel „mitte-ametlikud“ infovood nagu inimeste blogid. Paljude jaoks on just arvuti muutunud peamiseks teadmiste ammutamise vahendiks.

Senise teksti põhjal võib jääda mulje, et arvuti on eelkõige kasulik inimesele, kellel on mingi kindla eesmärgiga töö või mõni muu analoogne eesmärk. Tegelikult mängib üsna suurt osa arvuti populaarsuses just arvuti oma meelelahutust pakkuvate võimaluste pärast. Kui varem sai mainitud video- ja muusikatöötlust, mis iseenesest võib ka olla inimese jaoks hobi või meelelahutus, siis sellest veel populaarsem on nende lõpptulemuste arvutipõhine tarbimine. On olemas veebilehekülgi, nagu näideks YouTube, Blip ja teised, kus saab tasuta või tasulise teenuse raames vaadata televisiooni-sarju või teiste kasutajate poolt üles laetud videosid. Samal põhimõttel toimivad saidid oleks näideks WiMP, iTunes Store ja teised, mis pakuvad videode asemel muusikat. Kuigi viimasel ajal on see piir nende kahe vahel muutumas pigem hägusaks. Kolmandaks kategooriaks oleks lehed, mille alla kuuluvad Flickr, deviantART ja teised, mis keskenduvad fotodele, fototöötlusele või kunstitöödele. Sellised saidid pakuvad võimalust näha digitaalselt erinevaid meelelahutusvorme, sobides nii tavakasutajatele kui ka inimestele, kes soovivad oma loomingut jagada või turustada. Müügist rääkides, on asjade, nii füüsiliste kui ka digitaalsete, äri nn *online*-pool kõvasti kasvanud. Populaarseks on saanud veebipõhised oksjonid ning ka tavamüük interneti vahendusel. Jällegi on põhjuseks laienemine ja kättesaadavuse tõstmine. Näideks on kuulsal ameerika *online* (endisel raamatu-)poel Amazonil 19,5 miljonit klienti päevas. Samuti on e-turunduse tähtsus kasvanud ka lähtudes ettevõtete perspektiivist.

Ammu enne videote jagamist, piltide kommenteerimist, muusika hindamist ja online ost-müüki oli veel üks meelelahutusvorm, mida arvuti pakkus – mängud. Peale 1983. aastat said populaarseks arvutimängud. Seiklus-, strateegia-, ralli-, kaklusemängud jne – pakudes erinevaid mängimise tüüpe on see meelelahutusvõimalus eriti laialt levinud. Praeguse seisuga võib edukaimaks lugeda *The Sims* seeriat, mis on müünud oma kolme põhimänguga üle 40 miljoni eksemplari. Kuid see on vaid ühele mängijatüübile mõeldud mäng. Mõned aastad tagasi kogusid populaarsust *online*- mängud, kus inimesed saavad omavahel suhelda ja koostööd teha ühise eesmärgi nimel. Tuntuim selle kategooria esindaja on *World of Warcraft*, mis on ületanud 20 miljoni müügieksemplari piiri. Ning nagu ka videote puhul, pole oluline ainult ise mängude kasutamine, vaid ka teiste inimeste saavutused- aina rohkem rahvast on huvitatud YouTube üles laetud klippidest kellegi teise mängimisest või veebipõhine *stream* (ja teistega suhtlemine), mis on mõne *online*-mängu puhul isegi suur sündmus. Kahjuks või õnneks on saanud mängud noorema generatsiooni arvutikasutajate jaoks elu lahutamatuks osaks.

Minu perspektiivist pole arvuti ainult masin, vaid ta on üheskoos nii töövahend, infoallikas, andmetalletuskoht, suhtlusvahend kui ka meelelahutuskeskus. Võimalused, mis arvuti pakub, on põhimõtteliselt piiratud. Võib öelda, et minu toas on kaks ust: ühe kaudu on ühendus ülejäänud korteriga ja teise kaudu on ühendus kõige muuga.