

## **1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Τα τελευταία χρόνια η ταχύτατη πρόοδος στις επικοινωνίες, στα δίκτυα ηλεκτρονικών υπηρεσιών, στα πολυμέσα και στις αλληλοδραστικές εφαρμογές δημιούργησαν νέες επιχειρηματικές ευκαιρίες. Οι τεχνολογικές αυτές εξελίξεις οδήγησαν σε νέους και αποτελεσματικούς τρόπους για τη διάδοση πληροφοριών, την προώθηση προϊόντων και υπηρεσιών και πολύ πρόσφατα την εκτέλεση χρηματικών ηλεκτρονικών συναλλαγών. Η ανάπτυξη του Internet ενδυναμώνει αυτή τη διαδικασία και παρακινεί ένα διαρκώς αυξανόμενο αριθμό επιχειρήσεων και καταναλωτών παγκόσμια να συμμετάσχουν στο ηλεκτρονικό εμπόριο. Λέγοντας ηλεκτρονικό εμπόριο εννοούμε τις συναλλαγές μέσω υπολογιστών, και κυρίως μέσω του Internet, για την αγοραπωλησία αγαθών και υπηρεσιών. Επίσης, είναι η εξυπηρέτηση πελατών και η επικοινωνία με επιχειρηματικούς συνεργάτες. Οι συναλλαγές του ηλεκτρονικού εμπορίου μπορούν να διεξάγονται μεταξύ επιχειρήσεων και καταναλωτών (B2C, business-to-consumers) αλλά και μεταξύ επιχειρήσεων (B2B, business-to-business)<sup>1</sup>. Οι καταναλωτές που επιλέγουν το διαδίκτυο για τις αγορές τους, επιλέγουν ανάμεσα σε μια γκάμα προϊόντων από βιβλία, βίντεο, μουσική, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κτλ.<sup>2</sup> Η ψυχαγωγία αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα μέρη του Ιστού από την έναρξή του. Παλιότερα οι χρήστες είχαν την δυνατότητα να ανταλλάξουν συνομιλία, πληροφορίες, εικόνες και στοιχεία μόνο μέσω κειμένων. Αλλά το ποσοστό μεταφοράς ήταν αργό δεδομένου της στενότητας του εύρους ζώνης και οι εικόνες συχνά διαρκούσαν ώρες να ‘φορτώσουν’. Σήμερα ο Ιστός είναι ένα δυναμικό περιβάλλον που προσφέρει στους χρήστες ποικίλες επιλογές ψυχαγωγίας. Οι δημιουργικοί σχεδιαστές έχουν μετατρέψει τον Ιστό σε εικονικό κόσμο όπου μπορούμε να αγοράσουμε, να πωλήσουμε, να παίξουμε, να κουβεντιάσουμε και να εξερευνήσουμε. Η βιομηχανία ψυχαγωγίας αναγνωρίζει τη δυνατότητα του Διαδικτύου ως νέο δίαυλο διανομής για την ταινία, τη μουσική, τα βιβλία, και άλλες μορφές ψυχαγωγίας.

Επομένως παρακάτω θα μελετήσουμε την επίδραση του Διαδικτύου και του World Wide Web στην ψυχαγωγία. Η τεχνολογία ‘αρχείο-μεταφοράς’, οι ακουστικές και τηλεοπτικές, εύρους ζώνης πρόοδοι ροής, οι μετασχηματιστές και η βιντεοπαραγγελία είναι ακριβώς μερικά παραδείγματα για το πώς η τεχνολογία αλλάζει τον τρόπο που οι άνθρωποι διασκεδάζουν. Θα εξερευνήσουμε λοιπόν πώς κάθε ένα από αυτά έχει επιπτώσεις στο μέλλον της ψυχαγωγίας. Οι πρόσφατες μελέτες έχουν δείξει ότι η συνομιλία είναι η δημοφιλέστερη μορφή στο WEB entertainment, που ακολουθείται από το βίντεο ροής, το ραδιόφωνο Διαδικτύου, το τυχερό παιχνίδι και τους κινηματογράφους on line. Στο μέλλον, θα δούμε μια σύγκλιση μέσων που επιτρέπει στους καταναλωτές να σχεδιάσουν τα τηλεοπτικά κανάλια τους, να επιλέξουν τις υγιείς διαδρομές τους και να κάνουν σερφ στο Διαδίκτυο.

## **2. ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ**

Η ψυχαγωγία και η τεχνολογία είναι πολύ στενά συνδεδεμένες. Όταν ένας τομέας της ψυχαγωγίας βελτιώνεται με την τεχνολογία, οι υπόλοιπες φυλές της βιομηχανίας προσπαθούν να την προφθάσουν. Παραδείγματος χάριν όταν το VCR εισήχθη αρχικά, η καλωδιακή τηλεόραση αποκρίθηκε με την πληρωτέα ανά παράσταση TV, ένα σύστημα που επιτρέπει στους θεατές να διατάξουν τον προγραμματισμό κατά περιόδους από τον προμηθευτή καλωδίων - για να κρατήσουν τους ανθρώπους μακριά από τις τηλεοπτικές κασέτες. Δεδομένου ότι η παραδοσιακή

TV στηρίζεται στη διαφήμιση των εισοδημάτων, η τηλεόραση επί πληρωμή προσφέρει την ευκαιρία στους ανθρώπους να παρακολουθούν ταινίες μικρού μήκους χωρίς να αφήσουν τα σπίτια τους και χωρίς την παρεμβολή διαφημίσεων. Καθώς το Ίντερνετ σύρει τους ανθρώπους μακριά από τις παραδοσιακές μορφές ψυχαγωγίας, τα διοικητικά στελέχη της τηλεόρασης, του ραδιοφώνου και των ταινιών βιάζονται να περιλάβουν το Διαδίκτυο στις επιχειρήσεις τους. Αυτό έχει οδηγήσει σε μια ένωση της τηλεόρασης, της ταινίας, του ραδιοφώνου και του Διαδικτύου που μπορεί μία μέρα να συγκλιθεί σε ένα καθολικό σύστημα ψυχαγωγίας. Αυτή η συσκευή θα συνδύαζε τα κύρια χαρακτηριστικά κάθε ενός από αυτά τα μέσα και θα τα πρόσφερε στον τηλεθεατή με ένα και μόνο μηχάνημα. Αρχίζουμε να βλέπουμε την πρώτη φάση αυτής της σύγκλισης με τους 'μετασχηματιστές'. Οι μετασχηματιστές συνδιάζουν την αλληλεπίδραση του web με την οπτική ποιότητα και τη δυνατότητα χρησιμοποίησης της τηλεόρασης. Οι μετασχηματιστές επίσης δίνουν στο θεατή του video, ελέγχους να σταματούν, να μαζεύουν και να πηγαίνουν μπροστά τα προγράμματα της τηλεόρασης τους. Με το να αποθηκεύω ψηφιακά προγράμματα σε ένα σκληρό δίσκο, αυτοί οι μετασχηματιστές δίνουν την δυνατότητα στους θεατές να παραλείψουν τις διαφημίσεις. Αυτό θα πείσει τους εκφωνητές να ψάξουν καινούργιους εισοδηματικούς πόρους. Οι χρήστες θα έχουν την δυνατότητα να επικοινωνούν μέσω e-mail και chat ενώ παρακολουθούν τηλεόραση και μικρού μήκους ταινίες στις τηλεοράσεις τους, με την χρήση ενός μετασχηματιστή. Η διασκέδαση μέσω φίλμ πιθανόν επωφελήθηκε τα μέγιστα από την τεχνολογία. Ειδικά αποτελέσματα βελτιώθηκαν καθώς η τεχνολογία των υπολογιστών έχει προοδεύσει. Οι παραγωγοί των ταινιών έχουν την δυνατότητα να φέρουν δεινοσαύρους στην ζωή και να αναδύσουν τον Τιτανικό χρησιμοποιώντας τα τελευταίες τεχνολογίας γραφικά στο κομπιούτερ. Αυτές οι προσπάθειές θα βοηθήσουν τον ιδιοκτήτη μιας μέσης ηλεκτρονικής επιχείρησης να παράγει υψηλής ποιότητας ειδικά εφέ για το προσωπικό τους Website στο μέλλον.

### **3. ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΙΣΤΟΣ**

Όπως με την ταινία και την τηλεόραση, η μουσική καθιερώνεται στο διαδίκτυο. Οι ανώτεροι υπάλληλοι των στούντιο, οι ζώνες και οι up-and-coming πράξεις, όλοι χρησιμοποιούν τον Ιστό. Οι ερασιτεχνικοί καλλιτέχνες έχουν τώρα μια πιθανότητα να βρουν νέους οπαδούς παγκοσμίως με την ταχυδρόμηση της μουσικής τους στον Ιστό. Οι καλλιτέχνες όπως οι Russell Simmons, Chuck Δ. και Smith έχουν όλοι επενδύσει στη μουσική υψηλής τεχνολογίας. Ο Chuck Δ., ο ιδρυτής του επιτυχούς συγκροτήματος rap Public Enemy, έχει δημιουργήσει ένα site, το *rapstation.com*, για να χαρακτηρίζει τους νέους καλλιτέχνες rap, να συζητά την πολιτική και να παρουσιάζει τις πιο πρόσφατες ειδήσεις. Οι νέοι καλλιτέχνες rap μπορούν να επιδείξουν το υλικό τους στο site και μπορεί ενδεχομένως κάποιος να τους ανακαλύψει. Ο Russell Simmons, μεταξύ των πιο επιτυχημένων επιχειρηματιών στη μουσική hip-hop, προσφέρει ένα site μουσικής, το οποίο παρουσιάζει τις πιο πρόσφατες ειδήσεις στην αστική μουσική.

Ο Ιστός είναι κατ' οίκον σε κάθε μορφή μουσικής. Εάν ψάχνετε τους αγαπημένους καλλιτέχνες σας, υπάρχει μια καλή πιθανότητα να έχουν ένα δικό τους Web site. Αν όχι, η ετικέτα αρχείων τους πιθανώς να έχει. Άλλα sites αθροίζουν την εργασία μιας ευρείας ποικιλίας των καλλιτεχνών και επιτρέπουν σε σας να επιλέξετε οποιονδήποτε καλλιτέχνη επιθυμείτε από το όνομα. Το Music.com είναι ένα site που αθροίζει τις ειδήσεις, τις αναθεωρήσεις και την πραγματική μουσική από τους παγκοσμίως δημοφιλέστερους μουσικούς. Μπορείτε να κατεβάσετε ένα νέο τραγούδι από τον αγαπημένο καλλιτέχνη σας ή να ανταλλάξετε τη μουσική σας με

άλλα μέλη *music.com*. Το site προσφέρει το ελεύθερο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σε εκείνους που επιθυμούν να το χρησιμοποιήσουν. Το site έχει έναν συνεταιρισμό με το *quick-music.com* που επιτρέπει σε σας να αγοράσετε το αγαπημένο CD σας άμεσα από το site<sup>3</sup>.

#### **4. MP3 ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΑΡΧΕΙΟ-ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ**

Θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι το MP3 λειτούργησε σαν μαγνήτης και κατάφερε να στρέψει το ενδιαφέρον τεράστιου ποσοστού των νέων προς το Internet, με μια δυναμική που θα την ζήλευαν όλες οι διαφημιστικές καμπάνιες. Ταυτόχρονα, κατέστησε γνωστό, ότι το Internet δεν είναι μόνο ατελείωτες σελίδες με πληροφοριακό υλικό και νέα, αλλά ένα ανεξάντλητο δίκτυο μέσα στο οποίο είναι δυνατό να μεταφερθούν κάθε είδους δεδομένα, συμπεριλαμβανομένων και των ηχητικών<sup>4</sup>.

Η τεχνολογία Internet και αρχείου-μεταφοράς αλλάζει τον τρόπο που η μουσική διανέμεται και αγοράζεται. Η τεχνολογία του MP3 επιτρέπει τη γρήγορη και ουσιαστική συμπίεση των στοιχείων. Με την τεχνολογία των MP3, τα άτομα μπορούν να παίξουν Cd με ποιοτικό ήχο από τον υπολογιστή τους, χωρίς τη χρήση του CD. Το MP3 σχήμα είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος μεταφοράς του ψηφιακού ήχου πέρα από τον Ιστό. Οι επιχειρήσεις όπως MP3.com και Farmclub.com ενεργούν ως δίαυλοι διανομής, μέσω των οποίων οι καταναλωτές μπορούν να ανταλλάξουν MP3 ακουστικά αρχεία. Οι παρόμοιοι τύποι αρχείων είναι διαθέσιμοι για τα βίντεο, και επιτρέπουν στους ανθρώπους να μεταφέρουν τις μικρού μήκους ταινίες και τα τηλεοπτικά αποκόμματα γρήγορα. Δεδομένου ότι οι μέθοδοι και το εύρος ζώνης συμπίεσης βελτιώνονται, θα είναι δυνατό να μεταφερθούν οι μεγάλες μορφές media, όπως οι ταινίες μικρού-μήκους, με την ελάχιστη διαφθορά αρχείων.

Η ασύρματη τεχνολογία θα επιτρέψει τελικά τη γρήγορη μεταφορά των στοιχείων πέρα από ένα ασύρματο δίκτυο. Τα αρχεία MEDIA είναι πάρα πολύ μεγάλα για να το καταφέρουν σε αυτό το σημείο, αλλά καθώς τα πρότυπα βελτιώνονται, θα είστε σε θέση να φορτώσετε και να ακούσετε το αγαπημένο νέο album σας ,χρησιμοποιώντας το κινητό σας τηλέφωνό και ένα σύνολο ακουστικών.

Η τεχνολογία μεταφοράς αρχείων, μια τεχνολογία που επιτρέπει τη γρήγορη και ασφαλή μεταφορά των μεγάλου σχήματος media πέρα από τον Ιστό, είναι αμφισβητούμενη. Παραδείγματος χάριν, η δυνατότητα να μεταφερθούν τα υψηλής ποιότητας πολυμέσα ασφαλώς και ανώνυμα, είχε βαθιά αποτελέσματα στη βιομηχανία μουσικής. Εάν οι ακροατές στρέφονται στους υπολογιστές τους για την ελεύθερη μουσική και δεν πληρώνουν για το περιεχόμενο, τότε οι επιχειρήσεις δίσκων χάνουν από τα κέρδη. Οι πρόσφατες μηνύσεις έχουν προκαλέσει πολλές από τις επιχειρήσεις που παρέχουν αυτήν την τεχνολογία να διακόψουν τις υπηρεσίες τους ή να αναδομήσουν την πολιτική τους όσον αφορά την προσφορά τους. Πολλά από αυτά τα αρχεία-μεταφοράς προσφέρουν τώρα την πρόσβαση στα αρχεία media μέσω συνδρομής. Ένα σχήμα αρχείων παρόμοιο με τα MP3 πρότυπα αναπτύσσεται για τα τηλεοπτικά αρχεία. Αυτό το σχήμα μπορεί να οδηγήσει σε παρόμοια προσφυγή στο δικαστήριο μέσα στη βιομηχανία ψυχαγωγίας των ταινιών.

#### **5. WEB-RADIO**

Το Διαδίκτυο έχει εισαγάγει πολλές νέες μορφές ψυχαγωγίας. Έχει καθορίσει επίσης και έχει παρουσιάσει παλαιότερες μορφές με νέους τρόπους. Παραδείγματος χάριν, το ραδιόφωνο Διαδικτύου δίνει πρόσβαση στους χρήστες όχι μόνο στους

τοπικούς σταθμούς τους, αλλά και στους σταθμούς παγκοσμίως. Ένας υπολογιστής με τις ακουστικές ικανότητες και ένας πρόσφατα αναβαθμισμένος ξεφυλλιστής δεν πρέπει να έχουν κανένα πρόβλημα φορτώνοντας το ζωντανό ραδιόφωνο. Ο ήχος ροής επιτρέπει σε σας να αρχίσετε να ακούτε το πρόγραμμα πριν να φορτώσει εντελώς, μειώνοντας το χρόνο που περιμένει ο χρήστης. Πολλές επιχειρήσεις έχουν απαγορεύσει τη χρήση του ραδιοφώνου στο Διαδίκτυο, στο χώρο εργασίας που υπάρχει υψηλή ζήτηση εργασίας.

Οι επιδιώξεις των deejays και eajays μπορούν να αρχίσουν με τη ραδιοφωνική αναμετάδοση στον Ιστό. Το SHOUTcast επιτρέπει στους οπαδούς της μουσικής να αρχίσουν τους ραδιοσταθμούς πολύ σύντομα. Οι χρήστες πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να παίξουν MP3 αρχεία για να αρχίσουν την αναμετάδοση των δικών τους εκπομπών στο ραδιόφωνο. Το SHOUTcast προτείνει το φορέα WinAMP. Είναι σημαντικό, αλλά μη ουσιαστικό, να υπάρξει μια υψηλή σύνδεση ταχύτητας στο Διαδίκτυο. Όσο γρηγορότερη είναι η σύνδεση, τόσο πιθανότερα η ραδιοφωνική μετάδοση θα είναι σαφής και ευπρόσιτη από πολλαπλούς χρήστες. Οι εκφωνητές με ένα μικρόφωνο θα είναι σε θέση να εισαγάγουν τα τραγούδια και να παρέχουν τα σχόλια ζωντανά, μέσω του Διαδικτύου. Το SHOUTcast παρέχει όλη την απαραίτητη τεκμηρίωση χρηστών στον ιστοχώρο τους.

Το Givemetalk.com επιτρέπει επίσης στα μέλη να ιδρύσουν τους συζήτησης-ραδιο σταθμούς τους. Όλες οι ραδιοφωνικές μεταδόσεις τίθενται έπειτα στην διάθεση των ακροατών του [www.Givemetalk.com](http://www.Givemetalk.com). Η υπηρεσία είναι ελεύθερη για τους εκφωνητές και τους ακροατές. Οι ακροατές είναι σε θέση να φορτώσουν τις ραδιοφωνικές μεταδόσεις σας και να τις εκτιμήσουν ενάντια στις ραδιοφωνικές μεταδόσεις άλλων deejays. Το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου στο site Givemetalk.com είναι καθαρά ραδιόφωνο συζήτησης.

Το Site National Public Radio περιέχει συμπληρωματικό υλικό, υποστηρίζοντας τα προγράμματα ραδιοσυζήτησης. Το Site προσφέρει επίσης εικοσιτετράωρο ζωντανό πρόγραμμα στον Ιστό. Από την άλλη, το Spinner.com προσφέρει το ράδιο φορέα του ελεύθερο για φόρτωση και δίνει στους χρήστες πρόσβαση σε 150 ξεχωριστά κανάλια μουσικής και 375.000 τραγούδια που παίζουν συγχρόνως. Το RadioTower περιέχει πάνω από 1300 σταθμούς ραδιοφώνου στο Internet. Μπορείτε να επιλέξετε κάθε τύπο μουσικής από τους σταθμούς μεταδίδοντας ραδιοφωνικά παγκοσμίως. Κάθε σταθμός κατηγοριοποιείται από το είδος της μουσικής, τα τηλεφωνήματα και την τοποθεσία. Το μεγαλύτερος μέρος του ήχου ρέεται χρησιμοποιώντας το Real Audio- μια βασισμένη στο WEB εφαρμογή που αποκωδικοποιεί τις ψηφιακές ακουστικές πληροφορίες. Το Real Media Player παίζει ταυτόχρονα και ήχο και βίντεο και μπορεί να φορτωθεί δωρεάν στο [www.real.com](http://www.real.com)<sup>5</sup>

Μερικά από τα sites που απευθύνονται στη μουσική γενικότερα είναι τα εξής : Το [www.music.com](http://www.music.com) , [www.about.com](http://www.about.com) ,και [www.music.gr](http://www.music.gr). Όσον αφορά το [www.music.com](http://www.music.com) ,το συγκεκριμένο site είναι καλοσχεδιασμένο και περιέχει όλα τα απαραίτητα links σε εμφανές σημείο στο πάνω μέρος της σελίδας. Ένα θετικό σημείο του Site είναι παροχή λογαριασμού Email. Το site δομείτε απλά με links με καλλιτεχνικά νέα για μουσική, που μπορείτε να ακούσετε online και για cds που μπορείτε να αγοράσετε. Οι φωτογραφίες είναι λίγες ωστόσο οι διαφημίσεις είναι αρκετές επιβαρύνοντας το χρόνο που απαιτείται για να εμφανιστεί η σελίδα. Τα νέα είναι καθημερινά με κυριότερο στόχο τη μουσική pop και τους καλλιτέχνες που την απαρτίζουν. Υπάρχουν αρκετά links , με σκοπό την προεπισκόπηση κάποιων κομματιών, ώστε να αποκτήσετε μια σαφέστερη άποψη πριν την αγορά τους. Επίσης

υπάρχουν πολλά νέα γύρω από τους καλλιτέχνες, ακόμα και για την ιδιωτική τους ζωή.

Το About.com είναι ένα portal με πληροφορίες σχετικά με πολλά θέματα. Στην κατηγορία μουσική οι πληροφορίες που παρέχονται είναι πάρα πολλές και σωστά δομημένες, γεγονός που συντελεί στην εύκολη ξενάγηση και ανεύρεση των αναζητούμενων πληροφοριών. Στην αριστερή πλευρά του Site υπάρχει λίστα με links για όλες τις σελίδες που φιλοξενεί το portal. Η λίστα περιέχει links για :MP3, φεστιβάλ, καλλιτέχνες , dj's, clubs στις μεγαλύτερες πόλεις του πλανήτη και internet radio και video. Τα νέα που παρέχει το site ανανεώνονται σε καθημερινή βάση και είναι ποικίλης θεματολογίας από μουσική pop έως και μουσική με μικρότερη απήγηση στο ευρύ κοινό. Το site μιας και είναι κομμάτι του About ακολουθεί τόσο την σχεδιάσή του όσο και τη δομή του. Κατασκευασμένο σε HTML και δίχως ιδιαίτερες φωτογραφίες είναι ταχύτατο στην εμφάνιση των σελίδων του. Ωστόσο, οι διαφημίσεις είναι αρκετές και αυτό είναι ένα από τα μειονεκτήματά του.

Το Music.gr είναι το πρώτο ελληνικό δισκοπωλείο online. Είναι κατασκευασμένο σε HTML και περιέχει αρκετές φωτογραφίες. Η θεματολογία του site είναι μέσα από την ελληνική pop και λαϊκή σκηνή. Περιέχει το top ten το οποίο ανανεώνεται συχνά και βασίζεται στον αριθμό των πωλήσεων των cd των ελλήνων καλλιτεχνών, αλλά και το top ten το οποίο βασίζεται στις προτιμήσεις των επισκεπτών του Site. Μια δυνατότητα του χρήστη είναι οι αγορές Cd online. Η συγκεκριμένη διαδικασία μπορεί να ολοκληρωθεί είτε μέσω πιστωτικής κάρτας και η αγορά να γίνεται απευθείας, είτε με αντικαταβολή μέσω ταχυδρομείου<sup>6</sup>.

## **6. ΔΙΑΛΟΓΙΚΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ**

Η τηλεόραση έχει εξελιχθεί γρήγορα από την αρχή της μαζικής της διανομής τ στις αρχές του 1950. Σήμερα, είναι δυνατό να επιλέξει από τις εκατοντάδες των καναλιών. Χρησιμοποιώντας τη δορυφορική τεχνολογία, οι άνθρωποι μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση στις παγκόσμιες τηλεοπτικές ραδιοφωνικές μεταδόσεις. Οι δορυφορικοί-τηλεοπτικοί συνδρομητές μπορούν να επιλέξουν από τις εκατοντάδες των καναλιών και μπορούν να αγοράσουν τις πρόσθετες συσκευασίες που καλύπτουν τα αθλητικά γεγονότα, τις συναυλίες και άλλους προγραμματισμούς.

Οι τηλεθεατές μπορούν τώρα να παρακολουθήσουν τα αγαπημένα τους show με την πρόσβασή τους στο World Wide Web. Το MTV έχει ενσωματώσει πρόσφατα το Διαδίκτυο στο δίκτυό του με τις σε απευθείας σύνδεση συνομιλίες, διαγωνισμούς και ένα show με διαλογικά παιχνίδια. Πρόσφατα εισήγαγε το WebRIOT, ένα τηλεοπτικό παιχνίδι που επιτρέπει στους χρήστες του Διαδικτύου να παίζουν από το σπίτι. Οι διαγωνιζόμενοι χρειάζονται μόνο να φορτώσουν το παιχνίδι από τον ιστοχώρο του MTV και να παίζουν on-line με τους διαγωνιζομένους της τηλεόρασης. Οι κορυφαίοι scorers λαμβάνουν τα βραβεία. Τα ονόματα εμφανίζονται σε οθόνη στο WebRIOT καθώς παίζεις. Η ABC, η αμερικανική ραδιοφωνική εταιρία, πρόσφατα σημείωσε σημαντικές εκτιμήσεις με την επιτυχία του *ποιος θέλει να είναι εκατομμυριούχος*. Η ABC έχει προσθέσει στο Show την δυνατότητα που επιτρέπει στους θεατές να παίζουν από το σπίτι και να κερδίσουν ενδεχομένως τα βραβεία.

Άλλα κανάλια οργανώνουν chats και παρέχουν το συμπληρωματικό υλικό στους ιστοχώρους τους, μετά από τις ραδιοφωνικές μεταδόσεις. Τα κανάλια ειδήσεων όπως το CNN.com προσθέτουν video και ήχο για να εμπλουτίσουν το σε απευθείας σύνδεση περιεχόμενό τους. Το CNN χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο για να συγκεντρώσει

τα στοιχεία χρηστών, τις ψηφοφορίες άποψης και την έρευνα, για να υποστηρίξει τις σε μη απευθείας σύνδεση προσπάθειές του.

Οι χρήστες υπολογιστών που έχουν πρόσβαση σε ένα έκκεντρο μηχανισμό του Ιστού (μια τηλεοπτική φωτογραφική μηχανή που συνδέεται με τον υπολογιστή σας), μπορούν να αρχίσουν τα σύντομα προγράμματά τους πέρα από τον Ιστό. Οι έκκεντροι μηχανισμοί Ιστού μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες εκκέντρων μηχανισμών Ιστού, στην τηλεοπτική διάσκεψη.

Στο εγγύς μέλλον, θα δούμε τη σύγκλιση του Διαδικτύου και της καλωδιακής τηλεόρασης με την εισαγωγή των μετασχηματιστών ,ικανών να αποθηκεύουν τα απέραντα ποσά πληροφοριών για μια εσωτερική συσκευή αποθήκευσης. Πολλές από τις τεχνολογίες που απαιτούνται για να δημιουργήσουν αυτήν την σύγκλιση υπάρχουν ήδη. Η Microsoft, τα μικροσυστήματα ήλιων και οι κορυφαίοι κατασκευαστές ηλεκτρονικής χτίζουν τα πρώτης γενιάς κιβώτια που θα ενσωματώσουν πολλά από αυτά τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Το WebTV επιτρέπει στους ανθρώπους την πρόσβαση στο Διαδίκτυο, να στείλουν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και να σερφάρουν στον Ιστό από την τηλεόρασή τους. Ένα ασύρματο πληκτρολόγιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πλοηγηθείς στον Ιστό από την τηλεόρασή σου. Το WebTV δίνει στους ανθρώπους την ευκαιρία να ανακαλύψουν τον Ιστό εάν δεν έχουν πρόσβαση σε έναν υπολογιστή.

Το Tivo είναι μια συσκευή που φορτώνει τα αναλογικά σήματα από τα αγαπημένα κανάλια σας και τα σώζει ως ψηφιακά στοιχεία όσον αφορά έναν εσωτερικό σκληρό δίσκο. Αυτή η τεχνολογία επιτρέπει στους χρήστες να σταματήσουν, να διαβιβάσουν γρήγορα και να ξανατυλίξουν τη ζωντανή τηλεόραση. Δεδομένου ότι το σύστημα φορτώνει πάντα τα στοιχεία, μπορείτε να σταματήσετε τον προγραμματισμό και να τον επαναλάβετε αργότερα. Το Tivo θα καταγράψει το υπόλοιπο του προγραμματισμού στον εσωτερικό σκληρό δίσκο του για να το δείς αργότερα. Επιπλέον το ReplayTV προσφέρει παρόμοια χαρακτηριστικά γνωρίσματα.

Δεδομένου ότι το εύρος ζώνης αυξάνεται και το κόστος των υψηλών μεταφοράς στοιχείων ταχύτητας μειώνεται, ο αριθμός ανθρώπων που υιοθετούν τη διαλογική TV θα αυξηθεί. Οι μετασχηματιστές και η βίντεο παραγγελία είναι μια απειλή στους διανομείς και τους λιανοπωλητές VHS. Δεδομένου ότι ο αριθμός καταναλωτών που χρησιμοποιούν τους μετασχηματιστές αυξάνεται, ο αριθμός ανθρώπων που νοικιάζουν και που αγοράζουν τα βίντεο στο VHS θα μειωθεί. Το βίντεο υπερπαραγωγών εξετάζει ήδη αυτήν την απειλή από το συνεταιρισμό με τους προμηθευτές βίντεο παραγγελιών. Το βίντεο υπερπαραγωγών του μέλλοντος μπορεί να υπάρξει μόνο ως κανάλι στην τηλεόραση. Οι καταναλωτές θα είναι σε θέση να φορτώσουν ταινίες μικρού μήκους στη συμβατή συσκευή Διαδικτύου τους όταν θέλουν. Οι ικανότητες αναζήτησης θα επιτρέψουν στους καταναλωτές να ψάξουν τις αγαπημένες ταινίες και ηθοποιούς τους από το ύφος ή οποιοδήποτε άλλο σχετικό χαρακτηριστικό<sup>7</sup>.

Ένα συγκεκριμένο παράδειγμα διαλογικής τηλεόρασης, είναι οι δικτυακές σαπουνόπερες. Για παράδειγμα, η Sony Pictures Digital Entertainment προσφέρει τα επεισόδια των σειρών 'Ημέρες της Ζωής μας' και 'Ατίθασα Νιάτα' μόνο σε ακουστική μορφή. Οι τηλεθεατές που θα καταβάλλουν συνδρομή, θα έχουν την δυνατότητα να βλέπουν κάποιες εικόνες χωρίς κίνηση από κάθε σκηνή, την ίδια στιγμή που θα ακούνε τους διαλόγους. Η συγκεκριμένη υπηρεσία τέθηκε σε εφαρμογή στα τέλη Μαΐου. Οι σαπουνόπερες αποτελούν μία δοκιμαστική προσπάθεια προκειμένου να διαπιστωθεί το ενδιαφέρον των θεατών να αποκτήσουν πρόσβαση σε τηλεοπτικές εκπομπές μέσω του Διαδικτύου. Έτσι είναι πολύ εύκολο να βρεί κάποιος

στο Internet το πρόγραμμα των καναλιών της τηλεόρασης. Ορισμένα τηλεοπτικά προγράμματα έχουν, παράλληλα και τα δικά τους sites που όμως, εστιάζουν σε επιπλέον περιεχόμενο, το οποίο προκύπτει από ότι παρακολουθούν οι θεατές μέσω της τηλεόρασης<sup>8</sup>.

## **7. VIDEO ΚΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗ**

Είναι γεγονός ότι σήμερα, σχεδόν κάθε σπίτι διαθέτει μια τηλεόραση (TV). Είναι μια πολύ απλή στη χρήση της συσκευή, η οποία προσφέρει στους χρήστες τη δυνατότητα να επιλέξουν από ένα πλήθος διαθέσιμων καναλιών. Η καλωδιακή τηλεόραση (CARV) επιτρέπει την επιλογή προγραμμάτων από ακόμα περισσότερα κανάλια. Από την άλλη πλευρά τα καταστήματα ενοικίασης ταινιών (video clubs) σε συνδυασμό με τις συσκευές video (VCR) επιτρέπουν στους χρήστες να παρακολουθούν τις ταινίες που επιθυμούν. Η διαδικασία είναι η ακόλουθη. Οι χρήστες πηγαίνουν στα video clubs για να εντοπίσουν τις video ταινίες που επιθυμούν να παρακολουθήσουν. Αυτό συχνά απαιτεί αρκετό χρόνο. Αφού βρουν τις ταινίες και τις ενοικιάσουν μπορούν να τις παρακολουθήσουν όσες φορές θέλουν, να εφαρμόσουν λειτουργίες όπως play, pause, forward, slow-motion όποια ώρα της ημέρας, μέσα στην άνεση του σπιτιού τους απλώς με το πάτημα των κουμπιών του τηλεκοντρόλ του VCR.

Αν εξαιρέσουμε τα κοινωνικά οφέλη που μπορεί να έχουν οι πελάτες ενός καταστήματος ενοικίασης ταινιών, η διαδικασία αναζήτησης μιας συγκεκριμένης ταινίας μπορεί να είναι σχετικά δύσκολη και χρονοβόρα. Οι χρήστες προτιμούν να αναζητήσουν, να επιλέξουν και να παρακολουθήσουν ταινίες πατώντας απλώς τα κουμπιά των τηλεκοντρόλ τους. Με άλλα λόγια, προτιμούν ένα φιλικό Video On Demand - VoD (βίντεο κατ' απαίτηση) σύστημα το οποίο θα τους παρέχεται στο σπίτι. Πιο συγκεκριμένα, με τον όρο Video On Demand, εννοούμε ένα αλληλεπιδραστικό σύστημα πολυμέσων που παρέχει στον πελάτη τη δυνατότητα να επιλέξει και να παρακολουθήσει βίντεο, κάνοντας χρήση της δικτυακής υποδομής. Χαρακτηριστικά επιτρέπει στο χρήστη να έχει στη διάθεσή του εύκολα και γρήγορα μία μεγάλη ποικιλία από αρχεία βίντεο, τα οποία μπορούν να μεταφερθούν και να αναπαραχθούν τοπικά μέσω της δικτυακής υποδομής. Στην πιο προφανή εφαρμογή της, η υπηρεσία μπορεί να θεωρηθεί ως το κατάστημα ενοικίασης βίντεο του μέλλοντος, όπου ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση σε μία μεγάλη βάση ταινιών, όπου επιλέγοντας κάποια ταινία της αρεσκείας του, μπορεί να την παρακολουθήσει στην τηλεοπτική του συσκευή.

Σε γενικές γραμμές, το VoD θεωρείται μια από τις πιο εμπορικές εφαρμογές του μέλλοντος. Ο λόγος για τον οποίο η εφαρμογή του σε πλατιά βάση καθυστερεί, είναι οι πολύ μεγάλες ανάγκες σε εύρος ζώνης δικτύου (bandwidth), κάτι που είναι σχεδόν αδύνατο (ή οικονομικά ασύμφορο) με την υπάρχουσα υποδομή. Η διαφανόμενη εμπορική επιτυχία του βίντεο κατ' απαίτηση έχει οδηγήσει στην άνθηση της έρευνας στην περιοχή αυτή, τόσο σε επίπεδο υποδομής, όσο και σε επίπεδο αλγορίθμων υποστήριξης. Ήδη πολλοί φορείς έρευνας και εταιρείες έχουν παρουσιάσει τη δική τους πρόταση για ολοκληρωμένα συστήματα VoD, ενώ έχουν αρχίσει εφαρμογές της υπηρεσίας σε περιορισμένου μεγέθους κοινότητες χρηστών.

Το ηλεκτρονικό κατάστημα video ταινιών το οποίο επιτρέπει στον χρήστη με αλληλεπιδραστικό τρόπο να επιλέξει και να παρακολουθήσει μια ταινία μπορεί να επεκταθεί περισσότερο. Το κατάστημα μπορεί να γίνει μια ηλεκτρονική βιβλιοθήκη (δηλαδή, μια τεράστια αποθήκη από ψηφιακά κωδικοποιημένες ταινίες, εικόνες, video clips, κείμενο, κλπ.) η οποία μπορεί να παρέχει υπηρεσίες όπως:

- *εκπαίδευση από απόσταση (distance learning)* όπου οι πελάτες με την βοήθεια ενός φυλλομετρητή (browser) μπορούν να επιλέξουν από ειδικά μενού το μάθημα που επιθυμούν να παρακολουθήσουν ή να αποκτήσουν πρόσβαση σε πληροφορίες εγκυκλοπαιδικού περιεχομένου. Δίνονται δυνατότητες στους χρήστες να επιλέξουν το βάθος και τη διάρκεια της κάθε διάλεξης.
- *ηλεκτρονικά μαγαζιά (electronic malls)*, όπου οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν από ειδικούς, δυναμικά (on-line) ενημερωμένους ηλεκτρονικούς καταλόγους τα προϊόντα της αρεσκείας τους, να στείλουν τις παραγγελίες τους ακόμα και να τα πληρώσουν με τη βοήθεια ειδικά σχεδιασμένων φορμών.
- *πρόσβαση σε τοπικά, εθνικά και διεθνή νέα και ειδήσεις γενικού ενδιαφέροντος (interactive news television)*, όπως για παράδειγμα είναι το χρηματιστήριο, τα αθλητικά, ο καιρός, και διάφορες άλλες θεματικές κατηγορίες.
- *τηλεδιάσκεψη (video conferencing)*, όπου οι χρήστες επικοινωνούν κάνοντας χρήση βίντεο, ήχου, εικόνας και κειμένου. Απαιτούνται επιπλέον εγκαταστάσεις εγγραφής βίντεο σε κάθε χρήστη.
- *αλληλεπιδραστικές έρευνες αγοράς (interactive advertising adviser)*, όπου οι χρήστες συμμετέχουν σε έρευνες αγοράς και κερδίζουν δώρα ως αμοιβή.
- *αλληλεπιδραστικά παιχνίδια (interactive video games)*, όπου οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν για προσωρινή χρήση ή για αγορά πακέτα ηλεκτρονικών παιχνιδιών για υπολογιστή.
- *εικονικό VCR* για την παρακολούθηση προγραμματισμένων προγραμμάτων της TV που πιθανότατα ο χρήστης έχασε ή άλλων ταινιών.

### **Απαιτήσεις VoD συστημάτων**

Κάθε σύστημα VoD για να θεωρείται επιτυχημένο θα πρέπει να ικανοποιεί τις απαιτήσεις και τις ανάγκες των τελικών χρηστών. Μερικές από τις συνθήκες που εκφράζουν την αποδοχή των χρηστών είναι οι ακόλουθες:

#### *Αποδοτικότητα*

- Απαιτεί την ύπαρξη κεντρικού χώρου αποθήκευσης των πληροφοριών (μπορεί να είναι της τάξεως αρκετών Tbytes).
- Δυνατότητα γρήγορης πρόσβασης στην αποθηκευμένη πληροφορία σε πολλές διεργασίες ταυτόχρονα.
- Διαθεσιμότητα του συστήματος όλο το εικοσιτετράωρο.

#### *Ασφάλεια (security)*

- Διάσφαλιση διαβαθμισμένης πρόσβασης στην αποθηκευμένη πληροφορία, υποστηριζόμενη από σύστημα πιστοποίησης των χρηστών με κωδικούς ανά επίπεδο ασφάλειας.
- Διασφάλιση ανοχής των μεταδόσεων σε εξωτερικές παρεμβολές, ιδιαίτερα για τα σήματα ελέγχου και την πληροφορία χρέωσης του χρήστη.
- Παροχή συστήματος αυτόματης αναγνώρισης προβλημάτων για τη γρήγορη αντιμετώπισή τους.

#### *Αξιοπιστία*

- Το σύστημα θα πρέπει να μπορεί να επανέλθει σε πλήρη λειτουργία μετά από κάποιο πρόβλημα (system failure) μέσα σε εύλογο διάστημα (π.χ. 5 λεπτά).



- Τα ενδεχόμενα προβλήματα στη μετάδοση δεδομένων προς ένα χρήστη δε θα πρέπει να δημιουργούν προβλήματα στους υπόλοιπους χρήστες.

#### *Συντηρησιμότητα*

- Δυνατότητα αλλαγής της αποθηκευμένης πληροφορίας χωρίς να διακόπτεται η λειτουργία του συστήματος.

#### *Ευχρηστία*

- Ύπαρξη μηχανισμού επιλογής ταινιών ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ενημέρωσης του συστήματος.
- Ύπαρξη κεντρικών σημείων τα οποία θα διαθέτουν όλο τον απαραίτητο υπολογιστικό εξοπλισμό και τον εξοπλισμό παραγωγής και ψηφιοποίησης δεδομένων πολυμέσων (κάμερες, μικρόφωνα κλπ.). Τα σημεία αυτά θα είναι τα κεντρικά σημεία δημιουργίας της προς μετάδοση πληροφορίας για τις εφαρμογές της υπηρεσίας που το απαιτούν (π.χ. τηλε-εκπαίδευση, διαφήμιση).

### **Λειτουργικές προδιαγραφές VoD συστημάτων**

Μερικές από τις βασικές λειτουργικές προδιαγραφές των VoD συστημάτων είναι οι ακόλουθες:

- Παροχή της απαραίτητης δικτυακής υποδομής στους τελικούς χρήστες.
- Παροχή εύχρηστων και λειτουργικών μονάδων προσαρμογής για τους τελικούς χρήστες, συνοδευόμενων από ευανάγνωστα εγχειρίδια χρήσης.
- Παροχή στο χρήστη δυνατότητας φυλλομέτρησης της διαθέσιμης πληροφορίας.
- Παροχή δυνατότητας επιλογής πληροφορίας προς παρακολούθηση.
- Δυνατότητα υποστήριξης λειτουργιών προώθησης (forward), αναστροφής (reverse), κλπ.
- Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να χρησιμοποιεί το σύστημα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα χωρίς ιδιαίτερη εκπαίδευση.
- Παροχή μηχανισμού χρέωσης.
- Παροχή του απαραίτητου εύρους ζώνης προκειμένου να μπορεί ο χρήστης να παρακολουθήσει την ταινία που επέλεξε χωρίς διακοπές ή αλλοιώσεις.
- Άμεση απόκριση του συστήματος στις επιλογές του χρήστη.
- Ο χρόνος αποστολής της πληροφορίας στον πελάτη πρέπει να είναι το πολύ της τάξης των μερικών ωρών, έτσι ώστε να γίνει δυνατή η χρήση του συστήματος.
- Παροχή καταλόγου στο χρήστη, με καθυστέρηση το πολύ μερικών λεπτών, με τις ταινίες που θα μπορεί να επιλέξει.
- Δυνατότητα προγραμματισμού της λειτουργίας του συστήματος από τον χρήστη για χρονικό διάστημα μερικών ημερών<sup>9</sup>

## **8. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΙΝΕΜΑ**

Ο κινηματογράφος έχει σαρώσει το Internet και τα Πολυμέσα. Με τη σειρά τους, τα νέα Μέσα τον έχουν αγκαλιάσει και τον έχουν αναδείξει ως ένα από τα πιο αγαπημένα τους θέματα. Τι είναι αυτό που προτιμάτε στον ελεύθερο χρόνο σας, κάτι που πάντα απολαμβάνετε; Για τους περισσότερους, η απάντηση θα ήταν μία: Ο κινηματογράφος. Όλοι απολαμβάνουμε μία καλή ταινία. Ο κινηματογράφος αποτελεί και ένα όχημα προς άλλου είδους δραστηριότητες, όπως είναι το διάβασμα. Πόσες φορές έχουμε αγοράσει βιβλία μετά από μία ταινία που μας ερέθισε το ενδιαφέρον;

Ένα από τα πρώτα θέματα που παρουσιάστηκαν στο Internet ήταν ο κινηματογράφος. Το νέο 'υπερμέσο' εκμεταλλεύτηκε στο έπακρο τις δυνατότητες που προσφέρει και του προσφέρονται και αυτό έχει ως αποτέλεσμα να δημιουργηθούν χιλιάδες sites με θέμα τον κινηματογράφο και τους αστέρες του. Η λειτουργία τους δεν είναι πάντα απλά ενημερωτική. Είναι και ψυχαγωγική, καθώς οι σελίδες εμπλουτίζονται με παιχνίδια, οπτικοακουστικά στοιχεία (τρέιλερ, ήχοι, φωτογραφίες κτλ.)

### **Audio-Video-Αισθητική**

Οι περισσότερες κινηματογραφικές σελίδες στο Internet, εμπλουτίζονται με οπτικοακουστικά στοιχεία (διαφημιστικά φιλμάκια-τρέιλερ, παιχνίδια) και μας δίνεται επιλογή να δούμε μια εκδοχή shockwave ή μια non-shockwave. Το Shockwave είναι ένα πρόγραμμα της εταιρείας Macromedia που προστίθεται στο πρόγραμμα αναζήτησης του Internet (Nextscape ή Explorer) και διευκολύνει τη δημιουργία κινουμένων σχεδίων και μικρών φιλμ. Πολλές φορές, μπορούμε να δούμε τα φιλμάκια ή τα διαφημιστικά ταινιών μόνον αν έχουμε εγκατεστημένο το shockwave (μοιράζεται δωρεάν από τη macromedia στο [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com)). Στην περίπτωση που έχετε εγκατεστημένο το shockwave, επιλέγετε τις ανάλογες πιο πλούσιες δικτυακές σελίδες.

Κάποιοι τόποι έχουν δύο εκδόσεις: frames και non-frames version. Επιλέξτε χωρίς δισταγμό την πρώτη, καθότι είναι πιο εύχρηστη. Στο αριστερό μέρος του παραθύρου του υπολογιστή σας, θα έχετε ένα μικρό παράθυρο-κατάλογο (περίπου στο 1/5 της οθόνης) των περιεχομένων του τόπου. Επιλέγετε τη σελίδα που σας ενδιαφέρει, η οποία θα εμφανίζεται στο υπόλοιπο της οθόνης. Έτσι δεν θα χρειάζεται κάθε φορά να επιστρέψετε στην αρχική σελίδα (homepage) του τόπου. Πιθανότατα κατά τις εξερευνήσεις σας στο δίκτυο να πέσετε τυχαία σε κάποιες κινηματογραφικές σελίδες. Αυτές ίσως να περιέχουν πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο θέμα, μπορεί όμως συνολικά να μην περιέχουν τίποτα σημαντικό ή να αποτελούν απλά μία περαιτέρω σύνδεση από ένα πανεπιστήμιο ή της προσωπικής σελίδας κάποιου φανατικού ποδοσφαιρόφιλου, που απλά επειδή του άρεσε μια ταινία, μας προσφέρει πληροφορίες. Συνήθως οι μικρές, σύντομες διευθύνσεις URL, αποδεικνύουν ότι πρόκειται για πιο "νοικοκυρεμένα" websites, που λειτουργούν σαν μία χρήσιμη και ευχάριστη τράπεζα πληροφοριών.

Απλά στην εξερεύνηση, με προσιτά, λιτά, αλλά και πλούσια σε υλικό και περαιτέρω συνδέσεις (links) με τους επίσημους τόπους των παραγωγών εταιρειών. Fan-pages, τόποι κάποιου "οπαδού" της ταινίας ή ακόμα και του ηθοποιού-πρωταγωνιστή ή ανεπίσημοι τόποι που είναι όμως περιεκτικοί, κατατοπιστικοί, σχεδόν εγκυκλοπαιδικοί. Συχνά κάποιες σελίδες, ενώ τις έχετε αποθηκεύσει και επιλέγετε να τις ξαναδείτε, σας βγάζουν τη δυσάρεστη ένδειξη "File not found". Αυτό μπορεί να συμβεί από τη μία μέρα στην άλλη και σημαίνει ότι η σελίδα αποσύρθηκε από το δίκτυο. Οπότε αν σας αρέσει κάποια φωτογραφία, μην περιοριστείτε στο σημείωμα (bookmark) της σελίδας. Κάντε αμέσως αποθήκευση της φωτογραφίας και δημιουργήστε έτσι το δικό σας φωτογραφικό, κινηματογραφικό αρχείο, το οποίο δεν θα χαθεί ποτέ<sup>10</sup>.

## **9. ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟ**

Ο Ιστός προσφέρει διάφορους ενδιαφέροντες αθλητικούς πόρους. Οι fans των αθλημάτων μπορούν να βρουν τους αγαπημένους προμηθευτές αθλητικών ειδήσεων στον Ιστό. Τα ESPN, Sporting News και New England Sports Network έχουν

καθιερώσει μια παρουσία στον Ιστό. Οι σημαντικότερες ενώσεις συμπεριλαμβανομένου του NFL, του NHL, του NBA, του MLB, του PGA και του WNBA έχουν όλες τους σελίδες στο internet. Αυτές οι περιοχές προσφέρουν τον ήχο και το βίντεο των προηγούμενων παιχνιδιών και των παικτών. Οι περιοχές χαρακτηρίζουν επίσης την ειδική ανάλυση και τα σχόλια από τους καλύτερους συγγραφείς στον αθλητισμό.

Το SportingNews.com προσφέρει τις πιο πρόσφατες πληροφορίες και τα κυριότερα σημεία στον αθλητισμό. Σας ενημερώνει για τα πρόσφατα αθλητικά γεγονότα καθώς επίσης και για τις προβλέψεις για τα επερχόμενα γεγονότα. Το Site παρέχει επίσης τα αποτελέσματα των τηλεοπτικών και ακουστικών αποκομμάτων δωρεάν.

Το ESPN.com είναι ηγέτης στην τηλεόραση και τον Ιστό. Η περιοχή χαρακτηρίζει τις πιο πρόσφατες ειδήσεις τίτλων στον επαγγελματικό, το κολεγιακό, και ερασιτεχνικό αθλητισμό. Η περιοχή προσφέρει επίσης τα κύρια άρθρα και τις προβλέψεις από μερικούς συγγραφείς και αναλυτές παγκοσμίως κορυφαίου αθλητισμού. Οι fans των αθλημάτων μπορούν να σχολιάσουν τους αγαπημένους παίκτες, τις ομάδες και τα παιχνίδια, στα δωμάτια συνομιλίας ESPN.com. Εάν θέλεις να δείς το υπέροχο χτεσινοβραδινό παιχνίδι άλλη μια φορά, θα το βρεις πιθανώς στο ESPN.com.

Το Rivals.com είναι μια ανεξάρτητη περιοχή που καλύπτει την περισσότερη ομάδα επαγγελματιών και κολεγίων στο δημοφιλή αθλητισμό. Η περιοχή εκθέτει τις πιο πρόσφατες πληροφορίες στρατολόγησης στο ποδόσφαιρο και την καλαθοσφαίριση κολεγίων. Μπορείτε να δείτε το video από τα αθλητικά της προηγούμενης περιόδου και να αφήσετε μηνύματα στους πίνακες δελτίων.

Το Quokka.com είναι ένα ακραίο αθλητικό site, που χρησιμοποιεί υψηλής ποιότητας ήχο και βίντεο για να ενισχύσει το περιεχόμενό του. Αγώνες φόρμουλα ένα, motocross και η ορειβασία είναι μεταξύ των πολλών αθλημάτων που βρίσκονται στο quokka.com.

Εάν θέλετε να συμμετέχετε στον αθλητισμό και τα παιχνίδια on-line, μπορείτε να γραφτείτε σε ένα fantasy league. Τα fantasy leagues δημιουργούνται στην αρχή μιας νέας εποχής. Παραδείγματος χάριν, το ποδόσφαιρο φαντασίας αρχίσει στην αρχή της εποχής NFL. Σε μια ένωση φαντασίας, εάν είναι ποδόσφαιρο, μπιζ - μπώλ, γκολφ, χόκευ ή οποιοσδήποτε άλλο άθλημα, οι παίκτες σχηματίζουν τις ομάδες και διαλέγουν ονόματα από τους ήδη υπάρχοντες παίκτες. Μετά από κάθε παιχνίδι, οι στατιστικές του παίκτη αναλύονται και καταγράφονται ως σημεία για κάθε μέλος της ένωσης φαντασίας. Στο τέλος της εποχής, το μέλος με τους πιο πολλούς πόντους κερδίζει. Οι αθλητικές ενώσεις φαντασίας ίσχυαν προτού ο Ιστός να γίνει δημοφιλής, αλλά ο Ιστός έχει κάνει σημαντικές βελτιώσεις στην παραδοσιακή μέθοδο. Πιο συγκεκριμένα, στο παρελθόν, οι στατιστικές έπρεπε να υπολογιστούν με το χέρι, ενώ σήμερα γίνονται μέσω υπολογιστή. Αυτό το σύστημα επιτρέπει στα άτομα να γίνουν μέλη των τεράστιων ενώσεων που εκτείνονται σε όλο τον κόσμο. Μπορείτε να προσχωρήσετε στις αθλητικές ενώσεις φαντασίας δωρεάν στο Yahoo και το ESPN.com<sup>11</sup>.

Γενικά ο αθλητισμός, σε όλες τις εκφράσεις του, αποτελεί σήμερα ένα από τα μεγαλύτερα θέματα ενασχόλησης των ανθρώπων, ανεξάρτητα από ηλικία, μόρφωση, κοινωνική θέση ή οικονομική άνεση. Αν και οι περισσότεροι είναι "αθλητές της πολυθρόνας", το φαινόμενο αυτό δεν αποκλείει την ακόμη και φανατισμένη παρακολούθηση αγώνων, αποτελεσμάτων, δηλώσεων και ειδήσεων που αφορούν τα αθλητικά γεγονότα. Τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο σοβαρά, όταν το θέμα είναι ένα

από τα σπορ με μεγάλη ακροαματικότητα, στην κορυφή των οποίων τουλάχιστον διεθνώς βρίσκεται το ποδόσφαιρο. Οι φανατικοί του είδους έχουν εντάξει στον ρυθμό της ζωής τους συγκεκριμένες εκδηλώσεις και συνήθειες που θεωρούν αυτονόητες. Η απλούστερη από αυτές είναι η παρακολούθηση των αγώνων, αλλά και των ειδήσεων μέσα από εφημερίδες, περιοδικά και μέσα μαζικής ενημέρωσης .

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και συγκεκριμένα με την εξάπλωση του Internet στο επόμενο επίπεδο υπάρχει η δυνατότητα ένταξης σε οργανωμένες ομάδες φιλάθλων με κοινούς στόχους και αυξημένη δραστηριότητα στην υποστήριξη μιας ομάδας, που αρκετές φορές φτάνει στα άκρα. Το ενδιαφέρον των φιλάθλων κορυφώνεται τις ημέρες πριν από σημαντικούς αγώνες με δηλώσεις, προβλέψεις και πιθανά σενάρια εξέλιξης. Αντίστοιχο ενδιαφέρον παρουσιάζεται και μετά τους αγώνες. Τα αποτελέσματα, οι στατιστικές, οι βαθμολογίες και οι δηλώσεις νικητών και ηττημένων είναι στοιχεία που όλοι θέλουν να διαβάσουν, να ακούσουν και να δουν ζωντανά. Οι τεράστιοι τίτλοι στις εφημερίδες και οι φωτογραφίες είναι μόνο η αρχή στην τεράστια ροή κειμένων και εικόνων που κατακλύζουν τους φιλάθλους, που θέλουν να ξαναζήσουν τις έντονες στιγμές του αγώνα. Ακόμη και οι ηττημένοι αναζητούν παρηγοριά στα αθλητικά sites για να δικαιολογήσουν την ήττα της ομάδας τους. Έτσι όλο το δημιούργημα του ποδοσφαίρου δείχνει να κινείται γύρω από τον κόσμο αυτό, που είναι για τους περισσότερους φιλάθλους η πύλη επικοινωνίας με τον κόσμο του ποδοσφαίρου. Μερικά από τα πιο διάσημα αθλητικά web sites που προσφέρουν αντικειμενική και καθημερινή πληροφόρηση είναι τα παρακάτω:

SPORTLINE(<http://www.sport.gr/>)

Ένα από τα πιο πλήρη σημεία του δικτύου στο οποίο μπορείτε να ενημερωθείτε για την ελληνική και παγκόσμια επικαιρότητα στον χώρο του ποδοσφαίρου, αλλά και άλλων σπορ. Υπάρχει καθημερινή ανανέωση τόσο στην κεντρική σελίδα που σας υποδέχεται, όσο και στις επιμέρους κατηγορίες θεμάτων που εμφανίζονται κατά ενότητες κάτω από το κεντρικό θέμα. Η δομή του Sportline θυμίζει πολύ αθλητική εφημερίδα, καθώς σε καθένα από τα θέματα που αναλύει περιλαμβάνει σχολιασμό, στατιστικά στοιχεία και κάποια φωτογραφικά στιγμιότυπα. Σημαντικό προσόν του είναι η παροχή On-line πληροφόρησης για τις εξελίξεις των αγώνων. Κάτι που πρακτικά σημαίνει πως η βάση δεδομένων και ειδήσεων που περιέχει ενημερώνεται, καθώς τα γεγονότα συμβαίνουν και όχι μόνο μετά την ολοκλήρωσή τους. Στον τομέα του ποδοσφαίρου που είναι ένα από τα κυριότερα κομμάτια, καλύπτονται τόσο τα εθνικά μας πρωταθλήματα και το κύπελλο, όσο και οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις. Ακόμη υπάρχουν ξεχωριστές σελίδες για τα καλύτερα ευρωπαϊκά πρωταθλήματα με βαθμολογίες και αποτελέσματα και κάλυψη των αγώνων για τα προκριματικά του Παγκοσμίου Κυπέλλου που θα γίνει το ερχόμενο καλοκαίρι στη Γαλλία. Περιοδικά μέσα από την κεντρική σελίδα του site

παρουσιάζουν συνεντεύξεις με τους πρωταγωνιστές των αγώνων και δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να απευθύνουν ερωτήσεις μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Οι σελίδες του Sportline συμπληρώνονται από μια σειρά συνδέσμων που σας επιτρέπουν να περάσετε άμεσα σε άλλες σελίδες με αθλητικό περιεχόμενο.

HELLENIC SPORTS SERVER <http://sports-mdnet-gr.com/soccer/index1.html>

Ένας ελληνικός server ο οποίος μπορεί να σας προσφέρει με μια ματιά, βασικές πληροφορίες για την πρώτη και δεύτερη εθνική κατηγορία ποδοσφαίρου της χώρας μας. Υπάρχουν οι βαθμολογίες, οι σκόρερ και οι αγώνες της επόμενης αγωνιστικής. Οι πίνακες ανανεώνονται κάθε εβδομάδα, δεν υπάρχει όμως η δυνατότητα για κάποια στοιχεία παραπάνω πέρα από μερικές φωτογραφίες επίκαιρων θεμάτων και μερικές βασικές προτάσεις για συνδέσεις με άλλα σημεία του δικτύου αναλόγου περιεχομένου. Σημαντικό είναι επίσης πως όλα τα κείμενα και οι πίνακες που υπάρχουν στο site αυτό είναι στην αγγλική γλώσσα και όχι την ελληνική.

Προφανώς η σελίδα απευθύνεται και στους ξενόγλωσσους ταξιδιώτες του δικτύου. Μπορεί να μην προσφέρει κάτι ξεχωριστό, όμως είναι σημαντικό ότι με ένα απλό κλικ μπορείτε να έχετε μια πλήρη εικόνα της πορείας των ελληνικών ομάδων ποδοσφαίρου στην κούρσα για την κατάκτηση του πρωταθλήματος.

ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΦΙΛΑΘΛΟΣ

<http://sports-mdnet-gr.com/filathlos>

Η ηλεκτρονική έκδοση της αθλητικής εφημερίδας Φίλαθλος φιλοξενείται στη διεύθυνση αυτή. Μια σειρά από σελίδες που περιλαμβάνουν το περιεχόμενο της έντυπης έκδοσης της εφημερίδας, τις μόνιμες και καθιερωμένες στήλες της, τον γνωστό στους φίλους του ποδοσφαίρου .Αποδυτηριάκια, αλλά και ρεπορτάζ για κάθε ομάδα ξεχωριστά. Ακόμη δηλώσεις των παικτών και προπονητών, αναφορές στις δημοσιεύσεις του ξένου Τύπου και σχόλια από τους συντάκτες της εφημερίδας. Όλα τα κείμενα που αφορούν στο ποδόσφαιρο, βρίσκονται κάτω από ένα και μοναδικό μενού, το οποίο πρέπει να ψάξετε σελίδα-σελίδα, για να διαβάσετε αυτό που σας ενδιαφέρει. Για τα σημαντικότερα γεγονότα της επικαιρότητας, υπάρχουν έξτρα παραπομπές με περισσότερες λεπτομέρειες και κάποιες φωτογραφίες. Τα κείμενα που θα βρείτε στην ηλεκτρονική παρουσία του φιλάθλου, είναι ίσως περισσότερα από όσα υπάρχουν σε οποιοδήποτε άλλο σημείο με αθλητικό περιεχόμενο, δεν υπάρχει όμως μέριμνα για δημιουργία αρχείου και πρόσβαση σε παλαιότερες δημοσιεύσεις. Είναι σαν κάθε μέρα να αγοράζεις την αθλητική σου εφημερίδα και να την πετάς την επομένη. Προσφέρονται βέβαια οι βαθμολογίες και οι σκόρερ, όχι όμως κάποια στατιστικά παραπάνω ή προηγούμενα θέματα, που όλοι κατά καιρούς ζητάμε να δούμε<sup>12</sup>.

## **10. ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

Τα παιχνίδια on line υπάρχουν περισσότερο από το ένα τέταρτο ενός αιώνα. Καμία άλλη φόρμα δεν έχει υιοθετηθεί και εξελιχθεί τεχνολογικά τόσο γρήγορα. Η δεκαετία του 90 έφερε το internet και τους υπολογιστές στο προσκήνιο, και ο οποιοσδήποτε μπορεί να εξερευνήσει έναν εικονικό κόσμο<sup>13</sup>. Ο Ιστός είναι ένας ατελείωτος πόρος ευκαιριών για ελεύθερο παιχνίδι. Πολλοί από τους κορυφαίους κατασκευαστές παιχνιδιών προσφέρουν τις demo εκδόσεις των λιανικών προϊόντων τους στον Ιστό. Πολλά σε απευθείας σύνδεση sites τυχερών παιχνιδιών επιτρέπουν σε σας να παίζετε εναντίων άλλων surfers στο web.

Το Mplayer είναι μία ελεύθερη υπηρεσία που επιτρέπει σε σας να παίζετε απευθείας σύνδεση παιχνίδια ή τα δικά σας παιχνίδια με τους αντιπάλους σας, σε απευθείας σύνδεση. Μόλις γραφτείτε στο Site, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στα παραδοσιακά παιχνίδια όπως το τάβλι, το σκάκι καθώς επίσης και τα σύγχρονα παιχνίδια όπως το age of empires<sup>14</sup>.

Όσον αφορά το σκάκι μπορείς να παίζεις σε πραγματικό χρόνο ή με e-mail στο Ίντερνετ. Μπορείς να κατεβάσεις τις παρτίδες που σε ενδιαφέρουν από τις χιλιάδες βάσεις δεδομένων που υπάρχουν, να παρακολουθήσεις κίνηση-κίνηση τις παρτίδες των κορυφαίων σκακιστών του κόσμου την ίδια ώρα που παίζονται αυτές, να βρεις ενδιαφέροντα στοιχεία από την ιστορία του σκακιού, να αγοράσεις σκακιστικά βιβλία και προγράμματα και χιλιάδες άλλα προϊόντα για τους φανατικούς του είδους. Μπορείς ακόμα να μπεις σε chat rooms για να συζητήσεις αποκλειστικά για το σκάκι, να στοιχηματίσεις για το νικητή μιας παρτίδας με κορυφαίους αντιπάλους και να λύσεις σκακιστικά προβλήματα. Το δίκτυο όχι μόνο δεν σκοτώνει την πραγματική ζωή του σκακιού, αλλά αντιθέτως, του έχει δώσει μια νέα διάσταση και έχει εμπνεύσει χιλιάδες νέους φίλους του σκακιού, που έχουν εισρεύσει στους σκακιστικούς συλλόγους όλου του κόσμου.

Περίπου 2.000 κατηγοριοποιημένες ηλεκτρονικές διευθύνσεις στη σελίδα InternetChess.com μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες οποιουδήποτε σκακιστή, είτε είναι τελείως αρχάριος είτε πολύ προχωρημένος. Μόνες, αλλά απαραίτητες βέβαια προϋποθέσεις, είναι η κατοχή ενός υπολογιστή με σύνδεση στο δίκτυο και οι γνώσεις Αγγλικών, της γλώσσας που κυρίως χρησιμοποιείται στα σκακιστικά sites, είτε ως βασική είτε ως δευτερεύουσα. Στη σελίδα fide.com, λοιπόν, μπορεί κάποιος να πληροφορηθεί τους επίσημους κανόνες του αθλήματος αυτού και τηλέφωνα, διευθύνσεις και e-mails κορυφαίων σκακιστών. Η αντίστοιχη διεθνής σελίδα για το σκάκι δι'αλληλογραφίας, στο οποίο συμπεριλαμβάνονται τόσο το σκάκι που παίζεται με ταχυδρομικές κάρτες, όσο και αυτό που παίζεται με e-mail, είναι η Iccf.com, η οποία αποτελεί την επίσημη σελίδα της Διεθνούς Ομοσπονδίας Σκακιού δι'Αλληλογραφίας.(ICCF)<sup>15</sup>.

Πολλά από τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν άμεσα από τον Ιστό, ενώ άλλα απαιτούν από τους χρήστες να έχουν ένα CD. Το Mplayer υποστηρίζει το site του με τα παιχνίδια, με ένα on line μαγαζί που πουλά λογισμικό και άλλα ηλεκτρονικά στοιχεία. Το You do not know Jack είναι ένα παιχνίδι trivvia που μπορεί να παιχτεί άμεσα πέρα από τον Ιστό. Οι επισκέπτες παρουσιάζονται με διαφημίσεις κατά τη διάρκεια σύντομων διαλειμμάτων. Μέχρι τρεις άνθρωποι μπορούν να παίξουν την ίδια στιγμή. Οι κατηγορίες αναφέρονται σε περιόδους διακοπών και σε σημαντικά γεγονότα. Το You do not know Jack είναι επίσης διαθέσιμο σε μια έκδοση CD ROM. Η σε απευθείας σύνδεση έκδοση μπορεί να παιχτεί δωρεάν, εάν δεν απασχολείτε τις διαφημίσεις.

Εάν κοιτάξετε αρκετά , θα βρείτε πολλά δωρεάν παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Πολλά από αυτά είναι demos από προϊόντα λιανικής πώλησης, ενώ άλλα είναι μικρά παιχνίδια δωρεάν λογισμικού που χρησιμοποιούνται για να προσελκύσουν τους ανθρώπους σε μια περιοχή. Τα παιχνίδια που παίζονται on line είναι παιχνίδια καρτών, αθλητικών και πινάκων<sup>16</sup>.

### Παιχνίδια μέσω e-mail

Μερικά από τα παιχνίδια on line ήταν τμήματα ήδη υπαρχόντων παιχνιδιών με πίνακες και παίζονται μέσω e-mail. Σχεδόν όλα από αυτά τα παιχνίδια είναι βασισμένα σε κείμενο και έχουν σχέση με την αποστολή, ημερησίως και εβδομαδιαίως, μιας λίστας με οδηγίες σε ένα server για να τα επεξεργαστεί. Τα αποτελέσματα της διαδικασίας στέλνονται μέσω e-mail σε όλους τους παίχτες για να ενημερωθούν για την τρέχουσα κατάσταση του παιχνιδιού. Μερικά από τα παιχνίδια αυτά είναι τα εξής : το Diplomacy, το Galaxy και το Fantasy Leagues.

### Βιντεοπαιχνίδια

Σχεδόν όλες οι υπηρεσίες on line απαιτούν από τους χρήστες τους να συνδεθούν μέσω pc. Αλλά ένα παιχνίδι το Xband σχεδιάστηκε για τις κονσόλες των video games και πωλήθηκε από την Sega και την Nintendo. Πρωτοβγήκε το Νοέμβριο του 1994 και συνδέει νέους πολεμιστές σε μία εικονική αρένα όπου παιχνίδια σαν το Mortal combat παίζονται 24 ώρες την ημέρα. Σε αντίθεση του να παίζεις παιχνίδια, οι υποστηρικτές του Xband έχουν πρόσβαση στο e-mail , στα chat rooms και στα τουρνουά. Η ιδέα του να φορτώνεις παιχνίδια σε μία κονσόλα βίντεο είναι σχεδόν τόσο παλιά όσο η βιομηχανία της κονσόλας<sup>17</sup>.

Κάποιες άλλες κατηγορίες παιχνιδιών εκτός από τις παραπάνω είναι οι ακόλουθες :

**Παιχνίδια αντανακλαστικών:** στηρίζονται στη γρηγοράδα δράσης και στη δεξιότητα του καλού και γρήγορου χειρισμού. Το πιο χαρακτηριστικό ίσως παράδειγμα αυτής της οικογένειας παιχνιδιών είναι το περίφημο Tetris.

**Shoot them up:** αρκετά πρωτόγονα ως προς τη σύλληψη και την πλοκή τους - είναι άλλωστε από τα πιο παλιά ηλεκτρονικά παιχνίδια - συνίστανται από τα παιχνίδια διαστημικού πολέμου, όπου ο παίκτης, οπλισμένος με lasers, οφείλει να προστατέψει τον πλανήτη ή το γαλαξία του από επιδρομές επίδοξων εξωγήινων κατακτητών. Κλασσικό παιχνίδι του είδους είναι το Space Invaders

**Beat them all :** ή παιχνίδια μάχης: συνέχεια της προηγούμενης κατηγορίας, με καλύτερα γραφικά και την αναπαράσταση του ήρωα - παίκτη με αρκετά ρεαλιστικό τρόπο. Στα πλαίσια αυτά, ο παίκτης μάχεται με όλα τα μέσα, είτε σε αγώνες μποξ ή καράτε, κλπ. είτε σε άλλες πολεμικές τέχνες κατά κανόνα αποανατολικού τύπου

**Παιχνίδια επιδεξιότητας και ταχύτητας:** διαφέρουν από τα παιχνίδια αντίδρασης όσον αφορά το περιβάλλον τους που είναι αρκετά ρεαλιστικό - άρα και η κύρια ευχαρίστηση συνίσταται στο ότι η δράση εξελίσσεται σε ένα οικείο χώρο - και απαιτεί πραγματικές κινητικές δεξιότητες. Κλασσικά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι τα παιχνίδια της formula 1

**Παιχνίδια πλατφόρμων:** πρόγονος των οποίων μπορεί να θεωρηθεί το γνωστό pac-man, **εξέλιξη του εξανθρωπισμού των παιχνιδιών.** Στις προηγούμενες μορφές παιχνιδιών η ταυτοποίηση του παίκτη με τα απλά σύμβολα της οθόνης που παρίσταναν το σύμβολο του ήρωα ήταν δύσκολα πραγματοποιήσιμη. Τώρα ο ήρωας ενσαρκώνεται στην οθόνη μέσω ρεαλιστικών αναπαραστάσεων, και οφείλει να αντιμετωπίσει διάφορους κινδύνους μέσα σε ένα εχθρικό κόσμο γεμάτο εμπόδια. Η μετακίνηση μέσα στην οθόνη γίνεται με τη βοήθεια κινούμενων πεδίων αύξουσας δυσκολίας που συνδέονται μεταξύ τους με σκάλες. Κλασικό του είδους είναι το Super Mario Bros

**Παιχνίδια περιπέτειας (adventure games):** ο παίκτης σκέφτεται για την επίτευξη ενός στόχου που συχνά δεν είναι εκ των προτέρων γνωστός. Πρέπει να αντιμετωπίσει καταστάσεις όπου συνήθως δεν υπάρχει καθόλου δράση. Μέσω μιας διαδικασίας ερωτήσεων - απαντήσεων προχωρεί σταδιακά προς το στόχο.

**Αλληλεπιδραστικά παιχνίδια περιπέτειας:** ο παίκτης είναι και δημιουργός του παιχνιδιού. Στα πλαίσια ενός προκαθορισμένου από τον κατασκευαστή περιβάλλοντος, ο παίκτης ορίζει τους κανόνες του παιχνιδιού και σκιαγραφεί τις προσωπικότητες. Διαθέτοντας μια σειρά από εργαλεία και πίστες οφείλει να περιγράψει μια σύνθετη διαδρομή γεμάτη με παγίδες και εμπόδια. Στη συνέχεια πρέπει να τοποθετήσει σε διάφορα σημεία θησαυρούς που άλλοι παίκτες οφείλουν να αναζητήσουν. Στα πλαίσια νέων λογισμικών συστημάτων, όπως αυτά των υπερκειμένων μπορούν να δημιουργηθούν εύκολα τέτοια παιχνίδια περιπέτειας

**Κινούμενα σχέδια:** όχι απευθείας σύλληψη στα πλαίσια του παιχνιδιού, μπορούν να αποτελέσουν τρόπο διασκέδασης. Πολλές εφαρμογές σχεδιασμού περιέχουν δυνατότητες γραφικών πολύ εύκολων στη χρήση και δυνατότητες δημιουργίας κίνησης (animation).

**Παιχνίδια στρατηγικής:** πρόωρη δημιουργία στα πλαίσια του λογισμικού της δεκαετίας του '60, από τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν και ενσαρκώνουν το παλιό όνειρο της τεχνητής νοημοσύνης ενός ηλεκτρονικού παίκτη, στο σκάκι για παράδειγμα, καλύτερου από τον άνθρωπο. Σχεδόν το σύνολο των παιχνιδιών στρατηγικής έχουν προσαρμοστεί πλέον από την πληροφορική, με τρόπο ώστε πολλές φορές το ηλεκτρονικό αντίγραφο να ξεπερνά κατά πολύ το αρχέγονο πρότυπό του

**Παιχνίδια ρόλων:** οι προσωπικότητες δεν επιβάλλονται από τον εμπνευστή του παιχνιδιού αλλά ορίζονται από τους παίκτες. Στην πλειονότητά τους, τα παιχνίδια ρόλων είναι παιχνίδια περιπέτειας στα οποία κάθε παίκτης ταυτίζεται με έναν ήρωα και η εξέλιξη του παιχνιδιού συνίσταται από την αλληλεπίδραση των διάφορων ηρώων σύμφωνα με προκαθορισμένους κανόνες: είναι πάνω απ'όλα μια **διήγηση**. Μια τέτοια περιπέτεια μπορεί να σχηματοποιηθεί ως ένα **δίκτυο καταστάσεων** όπου η μετακίνηση είναι συνάρτηση των λύσεων που δίνονται στα ερωτήματα. Κάθε κατάσταση είναι αίνιγμα ή μάχη στα οποία η τύχη παίζει ένα ρόλο περισσότερο ή λιγότερο σημαντικό. Ακόμα κι αν η περιπέτεια έχει ένα μοναδικό τέλος, ο αριθμός των δυνατών διαδρομών κατά τη διάρκεια της πλοκής είναι τόσο μεγάλος, ώστε το δρομολόγιο του κάθε παίκτη-ήρωα θεωρείται μοναδικό. Το σημαντικότερο



ενδιαφέρον που παρουσιάζουν είναι η προσωπική εμπλοκή του παίκτη μέσω μιας διαδικασίας ταύτισης με ένα ήρωα

**Εκπαιδευτικά παιχνίδια:** χώρος σε πλήρη εξέλιξη. Η ένταξή τους σε ειδική κατηγορία είναι απαραίτητη: εκπαιδευτικό λογισμικό που εκμεταλλεύεται την πτυχή παιχνίδι του υπολογιστή ή γενικότερα τη θετική στάση των παιδιών απέναντι στο παιχνίδι ώστε να περάσουν ευκολότερα εκπαιδευτικοί στόχοι <sup>18</sup>

## **11. ΤΖΟΓΟΣ ON LINE**

Ξεχάστε τα καζίνα, τα λαχεία, τον ιππόδρομο και τα άλλα τυχερά παιχνίδια. Ο κυβερνοχώρος με on line συνδέσεις μάς δίνει τη δυνατότητα να ποντάρουμε από το σπίτι. Κάθε χρόνο σε όλο τον κόσμο χρήματα που δεν μπορεί να τα χωρέσει ο νους αλλάζουν χέρια μέσω των τυχερών παιχνιδιών. Τα περισσότερα βέβαια από αυτά είναι παράνομα, γεγονός που προκύπτει από επίσημα στατιστικά στοιχεία. Η "επιδημία" έχει εξαπλωθεί και σε άλλους χώρους, ψηφιακούς, όπως είναι το Internet. Το Internet είναι ένας χώρος μέσα στον οποίο διακινούνται καθημερινά προϊόντα με σκοπό το χρηματικό κέρδος. Δεν θα μπορούσε λοιπόν να λείπει η βιομηχανία της τύχης από τον κυβερνοχώρο, που είναι και από τις πιο κερδοφόρες επιχειρήσεις. Μια σειρά υπηρεσίες έχουν αναπτυχθεί στο Internet με σκοπό να εξυπηρετήσουν τον κάθε υποψήφιο τζογαδόρο που θέλει να ποντάρει από το σπίτι του. Τα μόνα που χρειάζονται είναι ένας υπολογιστής, ένα μόντεμ και μια καλή πιστωτική κάρτα. Τα sites που υπόσχονται κέρδη, που δίνουν οδηγίες για το πώς να κερδίσετε ή που απλά προσφέρουν πληροφορίες για τα πραγματικά καζίνα είναι εκατοντάδες και δεν θα δυσκολευτείτε να τα βρείτε. Ο τζόγος έχει παγκοσμιοποιηθεί και έχει γίνει πλέον οικεία υπόθεση.

Τα πράγματα όμως δεν είναι και τόσο απλά καθώς προκύπτουν ορισμένα προβλήματα. Ας υποθέσουμε ότι σε μια χώρα, όπου κάθε είδος τυχερού παιχνιδιού είναι παράνομο, κάποιος κερδίσει σε τυχερό παιχνίδι μέσω Internet που εδρεύει για παράδειγμα στις ΗΠΑ. Αν το άτομο αυτό γίνει αντιληπτό από τις αρχές της χώρας του πρέπει να διωχθεί ποινικά; Από τη μια μεριά η δίωξή του πρέπει να γίνει αφού έκανε παράβαση σύμφωνα με τους νόμους της χώρας του. Από την άλλη όμως το τυχερό παιχνίδι βρίσκεται σε άλλη χώρα, άρα αυτή του η ενέργεια έγινε σε χώρα όπου ο τζόγος επιτρέπεται. Ένα ακόμη πρόβλημα που προκύπτει και που αφήνει πολλά ερωτηματικά είναι η φορολόγηση των κερδών. Αν ένας Έλληνας κερδίσει χρήματα στο καζίνο του Λας Βέγκας μέσω του Διαδικτύου, τα κέρδη αυτά από ποιον πρέπει να φορολογηθούν; Από την αμερικανική ή από την ελληνική κυβέρνηση; Τέλος, υπάρχει και το πρόβλημα με τους ανήλικους επιτήδειους τζογαδόρους. Αν και υπάρχουν πολλές δικλίδες ασφαλείας, πώς μπορεί να ξέρει ο αντικριστής ενός καζίνο ότι ο παίκτης που βρίσκεται στην άλλη άκρη της τηλεφωνικής γραμμής δεν είναι ενήλικος.

Αυτά τα προβλήματα βέβαια δεν μπορούν να λυθούν από εμάς ή από την κυβέρνηση μιας μόνο χώρας, αλλά πρέπει να ληφθεί μία παγκόσμια απόφαση στην οποία θα υπακούσουν οι κυβερνήσεις όλων των χωρών. Εσείς το μόνο που μπορείτε να κάνετε ως τότε είναι να ποντάρτε στην τύχη σας από το σπίτι. Σε αυτό το σημείο θα αναφέρουμε ορισμένα sites που σχετίζονται με το θέμα.

Στη διεύθυνση <http://www.virtualvegas.com/> βρίσκεται το εικονικό καζίνο του Λας Βέγκας. Ο κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να παίξει από το σπίτι του, είτε με αληθινά είτε με ψεύτικα χρήματα, ρουλέτα, μπλακ Τζακ, πόκα καθώς και άλλα νέα

και παλαιά τυχερά παιχνίδια. Το συγκεκριμένο αυτό site, εκτός από τα χρηματικά κέρδη, σας δίνει τη δυνατότητα να κερδίσετε πλούσια και καθόλου ευκαταφρόνητα δώρα συλλέγοντας πόντους από το κάθε παιχνίδι που παίζετε. Για του λόγου του αληθές, μερικά από τα δώρα είναι πολυήμερες κρουαζιέρες, αεροπορικά εισιτήρια και διαμονή σε συγκροτήματα καζίνο σε όλον τον κόσμο.

Στη διεύθυνση <http://www.intersphere.com/>, μπορείτε να ποντάρετε στοιχήματα για όλα τα αθλητικά γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στις ΗΠΑ. Τα στοιχήματα αυτά δεν αφορούν μόνο τη σωστή πρόγνωση για τον νικητή ενός αγώνα αλλά και άλλα στοιχεία, όπως την πρόγνωση του καλύτερου παίκτη ενός αγώνα ή του καλύτερου σκόρερ. Επίσης στη διεύθυνση <http://www.netrunner.net/> μπορείτε να δείτε τα τελευταία νέα για τις υποδρομίες των ΗΠΑ αλλά και να ενημερωθείτε για τη φυσική κατάσταση του κάθε αλόγου. Αν ωστόσο είστε φανατικοί λάτρεις του "παραδοσιακού" τζόγου, χρήσιμες και άκρως απαραίτητες πληροφορίες δίνει η εταιρεία Casino Magic για τα περισσότερα καζίνα του κόσμου στην Ελλάδα και "εκπροσωπεί" το καζίνο στο Πόρτο Καρράς στη διεύθυνση <http://www.casinomagic.com/%20html/pcg.html>.

Βέβαια οι παραπάνω διευθύνσεις είναι μόνο μερικές από τις αμέτρητες που υπάρχουν στον κυβερνοχώρο. Όσοι λοιπόν είστε μανιώδεις τζογαδόροι και θέλετε να ποντάρετε και ψηφιακά, επισκεφθείτε τις παραπάνω διευθύνσεις ή ψάξτε το περισσότερο και βρείτε άλλα sites που μπορεί να σας προκαλέσουν το ενδιαφέρον αλλά και την τύχη σας. Τα καζίνα όλου του κόσμου περιμένουν εσάς και τα... χρήματά σας<sup>19</sup>.

## **12. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ**

΄Είμαι κεφάλτος, γυρίζω από το ΄Ιντερνετ΄ φαίνεται να είναι το σύνθημα των καταναλωτών της νέας εποχής. Διότι το καροτσάκι του σούπερ μάρκετ και οι πλαστικές σακούλες των καταστημάτων έχουν αρχίσει να δίνουν τη θέση τους στο ποντίκι του υπολογιστή, καθώς όλο και περισσότεροι είναι οι χρήστες του ΄Ιντερνετ που είναι ταυτόχρονα και on line καταναλωτές. Παράλληλα, τα ηλεκτρονικά καταστήματα αυξάνονται με γοργούς ρυθμούς καθώς όλο και περισσότερες εταιρίες και καταστήματα στριμώχνονται για μία θέση στο μεγαλύτερο εμπορικό κέντρο του πλανήτη, το ΄Ιντερνετ.

Σήμερα το 12,6% των Ελλήνων χρηστών του ΄Ιντερνετ πραγματοποιούν τις αγορές τους από το σπίτι τους και κυρίως από ξένα ηλεκτρονικά καταστήματα. Συγκεκριμένα, οι Έλληνες on line αγοραστές υπολογίζονται στους 100000. Σύμφωνα με πανελλαδική έρευνα της TREK Consulting με θέμα τη συμπεριφορά των on line Ελλήνων καταναλωτών και το μέλλον των ηλεκτρονικών αγορών στη χώρα μας περίπου 1 στους 10 Έλληνες επιλέγει και πραγματοποιεί αγορές μέσω του Διαδικτύου, ενώ οι 3 στους 10 Έλληνες αγοράζουν μέσω του Διαδικτύου συχνότερα από μία φορά το μήνα.

Οι καταναλωτές που επιλέγουν το Διαδίκτυο για τις αγορές τους ξεπέρασαν το 2000 τα 20 εκατομμύρια σε ολόκληρο τον κόσμο και σύμφωνα με τα στοιχεία επιλέγουν ανάμεσα σε μία γκάμα προϊόντων από βιβλία, βίντεο, μουσική, ηλεκτρονικά παιχνίδια, μέχρι εργαλεία, ρούχα, καλλυντικά ή τρόφιμα.

Δέκα κατηγορίες προϊόντων συνδυάζουν υψηλή αποδοχή από τους καταναλωτές και παράλληλα συνιστούν υψηλή επιχειρηματική ευκαιρία για την ανάπτυξη των δραστηριοτήτων στο ΄Ιντερνετ. Όπως προκύπτει από έρευνα της EFG Eurobank-Ergasias το ενδιαφέρον των ΄ηλεκτρονικών΄ καταναλωτών, εντοπίζεται στους υπολογιστές-λογισμικό, στα είδη δώρων, στη μουσική, στο βίντεο, στην

πώληση βιβλίων, στις ηλεκτρονικές συσκευές, στα αθλητικά είδη και στα ταξίδια. Την ίδια ώρα, άλλες κατηγορίες προϊόντων, ενώ εμφανίζουν υψηλό δείκτη επιχειρηματικής ευκαιρίας, βρίσκονται σε χαμηλά επίπεδα από πλευράς διαδοχής εκ μέρους των καταναλωτών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της κατηγορίας συνιστούν τα γενικά αθλητικά είδη, ενώ από την άλλη πλευρά υπάρχουν προϊόντα τα οποία, ενώ βρίσκονται υψηλά στον δείκτη αποδοχής εκ μέρους των καταναλωτών, δεν συνιστούν επιχειρηματική ευκαιρία για την ανάπτυξη δραστηριοτήτων μέσω Ίντερνετ. Εδώ εντοπίζεται η περίπτωση των συλλεκτικών ειδών.

Τέλος, υπάρχει και μία κατηγορία προϊόντων, η οποία δεν φαίνεται να 'τραβάει' ούτε στη μία, ούτε στην άλλη περίπτωση. Δηλαδή, σύμφωνα με την έρευνα, η ανάπτυξη δραστηριοποίησης σε αυτούς δεν χαρακτηρίζεται ως υψηλή επιχειρηματική ευκαιρία, ενώ παράλληλα δεν διακρίνεται ούτε αποδοχή εκ μέρους των καταναλωτών. Πρόκειται για τα έπιπλα, τα εργαλεία, τα ρούχα και τα τρόφιμα<sup>20</sup>.

Στο Internet, με μερικά "κλικ" του ποντικιού σας, μπορείτε να επισκεφτείτε δεκάδες ηλεκτρονικά καταστήματα μέσα σε λίγα λεπτά και να αναζητήσετε την καλύτερη τιμή. Οι αρχάριοι αγοραστές θα πρέπει να κατευθυνθούν σε τόπους που είναι συγκεντρωμένος μεγάλος αριθμός καταστημάτων. Όπως προαναφέραμε, όλες οι μηχανές αναζήτησης έχουν συγκεντρώσει μεγάλο αριθμό καταστημάτων.

Σας προτείνουμε να αρχίσετε το ψάξιμο από τον τόπο του Yahoo (<http://shopping.yahoo.com/>), που στην ουσία έχει εξελιχθεί σε ένα τεράστιο εμπορικό κέντρο. Ο τόπος Go2Net (<http://www.go2net.com/>) επίσης προσφέρει μια τεράστια βάση δεδομένων, με ηλεκτρονικά καταστήματα, τα οποία έχουν αξιολογηθεί από τους ίδιους τους αγοραστές. Λιτοί αλλά περιεκτικοί είναι οι τόποι της Altavista. (<http://shopping.altavista.com/>) και του HotBot (<http://www.hotbot.com/>).

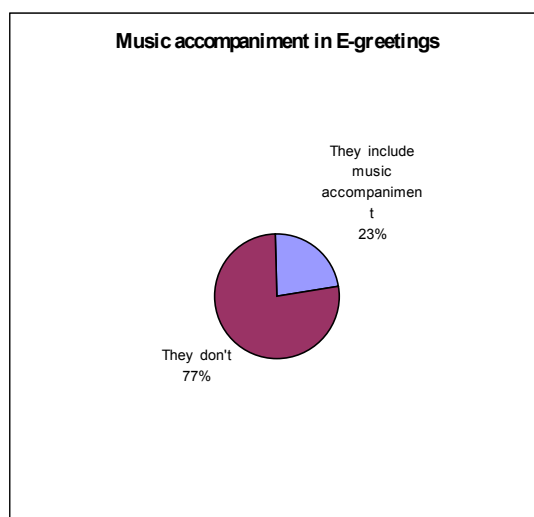
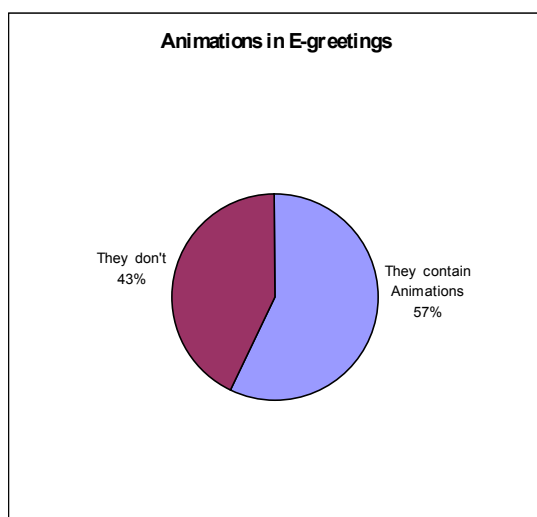
Άλλη μια πολύ χρήσιμη διεύθυνση είναι η <http://www.compare.net/> η οποία προσφέρει συγκρίσεις προϊόντων σε ό,τι αφορά τιμές και χαρακτηριστικά. Τέλος, πριν προχωρήσετε σε κάποια αγορά σας από κάποιο ηλεκτρονικό κατάστημα του εξωτερικού, πρέπει να ελέγξετε το κατά πόσο είναι δυνατή η αποστολή των προϊόντων στην Ελλάδα και αν συμπεριλαμβάνονται κάποιοι φόροι ή Φ.Π.Α. στις τιμές. Η πληροφορία αυτή είναι συνήθως διαθέσιμη από τις παραπομπές βοήθειας (help) ή εξυπηρέτησης πελατών (customer support) των καταστημάτων. Εφόσον το κατάστημα μπορεί να αποστείλει τα προϊόντα στην Ελλάδα, ελέγξτε εάν υπάρχει δυνατότητα αποστολής από κάποια χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, πράγμα που θα μειώσει το κόστος αποστολής, αλλά και θα μηδενίσει τυχόν τελωνειακά προβλήματα<sup>21</sup>.

### **13. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ**

Το Internet, με τη ραγδαία ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών, αποτέλεσε πολύ γρήγορα πόλο έλξης αρκετά έξυπνων, και επομένως κερδοφόρων, τις περισσότερες φορές, ιδεών. Οι νέες τεχνολογίες λοιπόν, σε συνδυασμό αυτή τη φορά και με την αδυναμία του ανθρώπου να αναζητήσει τον ελεύθερο χρόνο του μακριά από το χώρο εργασίας του ή γενικότερα το χώρο ευθυνών του, οδήγησαν στην ανάπτυξη μιας νέας υπηρεσίας, αυτής των ηλεκτρονικών ευχετήριων καρτών (electronic cards ή κατά το κοινό e-cards). Ο καταναλωτής, με τη χρήση της νέας αυτής υπηρεσίας, έχει πλέον τη δυνατότητα να αποφύγει την ανάγκη να επισκεφτεί κάποιο παραδοσιακό εμπορικό κατάστημα προκειμένου να αγοράσει την ευχετήρια κάρτα που επιθυμεί. Αντί γι' αυτό, μπορεί να συνδεθεί με το Internet από τον προσωπικό του υπολογιστή, και να επισκεφτεί κάποιο από τα πάρα πολλά sites που διαθέτουν αυτή την υπηρεσία. Έχοντας επισκεφτεί κάποιο από αυτά τα sites, οι καταναλωτές μπορούν να επιλέξουν

ανάμεσα σε μια τεράστια ποικιλία ευχετήριων καρτών, ανάλογη ή ακόμη και μεγαλύτερη αυτής που θα συναντούσαν σε κάποιο εμπορικό κατάστημα, αυτές της αρεσκείας τους. Επιπροσθέτως, η δυνατότητα της αναζήτησης ευχετήριας κάρτας είναι γι' αυτούς ανοιχτή 24 ώρες την ημέρα, όλες τις μέρες της εβδομάδας, ενώ σχεδόν πάντα το προϊόν τους παρέχεται δωρεάν.

Ακόμη και κατά την περίπτωση όμως που θα χρειαστεί να πληρώσουν την κάρτα που θα επιλέξουν, οι τιμές θα είναι αισθητά χαμηλότερες από αυτές στα κλασικά καταστήματα, για τον απλούστατο λόγο ότι οι πωλήσεις μέσω Internet έχουν σαν αποτέλεσμα σημαντικές μειώσεις στα έξοδα αποθήκευσης, μεταφοράς και διανομής. Στο site του Hallmark για παράδειγμα, οι κάρτες με κινούμενο σχέδιο και συνοδεία μουσικής, χρεώνονται προς \$2.50 η καθεμία. Ακολουθώντας το συλλογισμό ότι ο επισκέπτης του Ecards.Com θέλει να επιλέξει κάρτα με στόχο να ευχηθεί σε κάποιον, και είναι λογικό ο κάποιος αυτός να είναι αγαπημένο του πρόσωπο αφού επιθυμεί να του στείλει τις ευχές του, άρα επιθυμεί να κάνει την καλύτερη δυνατή επιλογή γι' αυτόν, το κάθε Ecards.Com που δραστηριοποιείται στο Internet, προκειμένου να κάνει πιο ελκυστική την υπηρεσία του και το περιεχόμενό της, επιστρατεύεται νέες πρόσθετες υπηρεσίες προσφέροντας επιπλέον δυνατότητες, όπως συνοδεία μουσικής, διαφόρων ήχων, κινούμενα σχέδια αλλά και videos. Πολλά είναι τα sites που δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες τους να επιλέξουν, μαζί με την κάρτα της αρεσκείας τους, αν θα τη συνοδεύσουν ή όχι με κάποια δευτερόλεπτα μουσικής, επιλέγοντας από κάποια συγκεκριμένη λίστα κάθε φορά το μουσικό κομμάτι που είναι πάντοτε σχετικό βέβαια με το θέμα της κάρτας (βλ. <http://www.hallmark.com/>). Άλλα sites πάλι του είδους, δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να ηχογραφήσει το δικό του μήνυμα όπως στο <http://greetings.yahoo.com>. Ο επισκέπτης του site, <http://www.bluemountain.com>, μπορεί να επιλέξει ως κάρτα κάποιο κινούμενο σχέδιο. Τέλος, στην ιστοσελίδα <http://www.ecards.org>, ο επισκέπτης μπορεί εκτός των απλών ευχετήριων καρτών να στείλει ευχές και με την αποστολή κάποιου video.



Με βάση την έρευνα που κάναμε στα διάφορα sites που διαθέτουν υπηρεσία ευχετήριων καρτών στο Internet, μπορούμε να συνοψίσουμε τα κύρια χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει ένα site ώστε να μπορέσει να κυριαρχήσει στην

αγορά ακόμη και αν στηρίζει τα έσοδά του στην υπηρεσία ευχετήριων καρτών και μόνο. Έτσι λοιπόν, αυτά είναι τα εξής:

- κάθε δυνατή μορφή απεικόνισης ευχής να είναι διαθέσιμη: Να υπάρχουν διαθέσιμες κάρτες, είτε ως σχέδια απλά είτε ως animations είτε ακόμη ως κλασσικές φωτογραφίες προκειμένου να καλύπτονται όλα τα γούστα.
- κάθε δυνατή μορφή συνοδείας ευχής να είναι διαθέσιμη: Να μπορεί να στείλει ο χρήστης μαζί με την εικόνα ή το video και διάφορα άλλα effects όπως ήχο. Η κάρτα να συνοδεύεται δηλαδή από μουσικό κομμάτι το οποίο να ταιριάζει με την κάθε περίπτωση.
- κάθε δυνατή βοήθεια και διευκόλυνση στο χρήστη να είναι διαθέσιμη: Να μπορεί να στέλνει τις ίδιες ηλεκτρονικές κάρτες σε περισσότερους του ενός παραλήπτη ταυτόχρονα χωρίς επαναλαμβανόμενες διαδικασίες.
- άλλα μικρά αλλά απαραίτητα συστατικά επιτυχίας: Να δίνεται μεγάλη σημασία στην καθημερινότητα, daily activities δηλαδή συνδυασμένες με εικόνες απλών ανθρώπων, αφού κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον για όλες τις ηλικίες<sup>22</sup>.

#### **14. ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟ**

Καθένας που χρησιμοποιεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να επικοινωνήσει έχει λάβει πιθανώς ένα ή δύο αστεία. Το Διαδίκτυο είναι το μέρος για να μάθεις και να ψάξεις καθώς και να γελάσεις. Στην πραγματικότητα, μερικοί από τους παγκόσμιους πιο αστείους κωμικούς εισήγαγαν πρόσφατα το laugh.com. Παλαίμαχοι κωμικοί όπως οι Phyllis Diller, George Carlin, Red Buttons έχουν επενδύσει στο site. Η περιοχή χαρακτηρίζει την ελεύθερη ροή ήχου και video του παλαιμάχου και την απερχόμενη παράσταση comics. Το modern humorist προσφέρει την πολιτική σάτιρα και το αθλητικό χιούμορ σχεδόν σε όλες τις πτυχές της δημοφιλούς ψυχαγωγίας. Το site χαρακτηρίζεται από ήχο, και κατεβάζει και δέχεται τις υποβολές από τους ανεξάρτητους συγγραφείς.

Το Comedy Central Online συμπληρώνει την κωμωδία που προβάλλεται μέσω τηλεόρασης. Οι επισκέπτες μπορούν να διαβάσουν τις πληροφορίες για τις αγαπημένες εκπομπές, να παίξουν τα παιχνίδια όπως South Park Pinball (βασισμένο στη δημοφιλή σειρά κινούμενων σχεδίων), να διαβάσουν το ωροσκόπιό τους και να στείλουν ηλεκτρονικές κάρτες comedy central<sup>23</sup>.

#### **15. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ**

Μια συστηματική κατηγοριοποίηση των νέων μορφών επικοινωνίας στον κυβερνοχώρο μπορεί να γίνει με βάση το χρόνο που συντελούνται. Έτσι έχουμε:

- α. τις ασύγχρονες μορφές επικοινωνίας μεταξύ δύο ατόμων (e-mail), μεταξύ πολλών ατόμων (mailing lists) και (newsgroups), μέσα από τις ηλεκτρονικές σελίδες και
- β. τις συγχρονικές μορφές επικοινωνίας, μεταξύ δύο ατόμων, μεταξύ ενός και λίγων ή μεταξύ πολλών ατόμων (chat-rooms με συνομιλία μέσα από κείμενο, ήχο ή/και εικόνα) και απαιτούν την ταυτόχρονη παρουσία των επικοινωνούντων.

##### **E-mail**

Η αποστολή ενός ηλεκτρονικού μηνύματος δεν απαιτεί την ταυτόχρονη παρουσία του αποστολέα και του παραλήπτη στο δίκτυο, ούτε καν τη λειτουργία του υπολογιστή του παραλήπτη. Κι αυτό γιατί μετά την αποστολή τους τα ηλεκτρονικά μηνύματα αποθηκεύονται στο "ταχυδρομικό κουτί" (mailbox) του υπολογιστή που διαχειρίζεται τα μηνύματα. Κάποια βασικά στοιχεία σχετικά με την ηλεκτρονική

αλληλογραφία και τους κανόνες που τη διέπουν μπορεί κανείς να βρει στη διεύθυνση <http://www.Newbie.net/CyberCourse/email.html>

Σήμερα υπάρχουν πολλές εταιρείες που προσφέρουν δωρεάν "λογαριασμό" για παροχή ηλεκτρονικής διεύθυνσης και εξυπηρέτηση ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Κάποιες από αυτές μπορείτε να βρείτε στις διευθύνσεις

<http://www.yahoo.com/>

<http://www.hotmail.com/>

<http://www2.email.com/>

### **Mailing lists**

Ενώ το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο χρησιμοποιείται για την επικοινωνία μεταξύ δυο ή περισσότερων ατόμων, τις διευθύνσεις των οποίων γνωρίζουμε και αναγράφουμε στο αποστέλλόμενο μήνυμα, υπάρχει και μια άλλη κατηγορία επικοινωνίας ατόμων με κοινά ενδιαφέροντα μέσω ανταλλαγής μηνυμάτων, τις διευθύνσεις των οποίων δεν γνωρίζουμε και φυσικά δεν αναγράφουμε στο αποστέλλόμενο μήνυμα.

Η διαδικασία είναι απλή. Κατ' αρχήν βρίσκουμε τη λίστα με το θέμα της συζήτησης που μας ενδιαφέρει και καταχωρούμε την ηλεκτρονική μας διεύθυνση. Από τη στιγμή εκείνη κάθε μήνυμα που θα αποστέλλεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση της λίστας θα τοποθετείται αυτόματα και στο προσωπικό μας mailbox.

Την εργασία της διαχείρισης και διανομής των μηνυμάτων αναλαμβάνει κάποιος server. Για να συμμετάσχουμε στη συζήτηση συντάσσουμε το μήνυμα στο πρόγραμμα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας που χρησιμοποιούμε και στην διεύθυνση του αποστολέα γράφουμε μόνο τη διεύθυνση της λίστας. Αυτό διανέμεται αυτόματα και στους υπόλοιπους συνδρομητές.

Λίστες συζητήσεων υπάρχουν πάρα πολλές για πολλά και ποικίλα θέματα. Αυτό που απομένει είναι να αναζητήσουμε και να βρούμε αυτό που μας ενδιαφέρει. Τα περισσότερα εκπαιδευτικά ιδρύματα διαθέτουν λίστες συζητήσεων. Αναζήτηση Mailing lists μπορεί να γίνει και σε μηχανές αναζήτησης όπως:

<http://www.liszt.com/>

<http://www.tile.net/>

### **Usenet news (newsgroups)**

Συζητήσεις μέσα στο δίκτυο γίνονται και μέσα από τα newsgroups. Ο καθένας μπορεί να διαβάσει "άρθρα" από τις συζητήσεις αυτές καθώς και να αποστείλει τη δική του άποψη. Η διαφορά με τις mailing lists είναι ότι τα αποστέλλόμενα "άρθρα" δεν καταχωρούνται στο ταχυδρομικό κουτί "mailbox" του χρήστη αλλά στον news-server που διαχειρίζεται τις συζητήσεις. Τα "άρθρα-μηνύματα" είναι ταξινομημένα, αναλόγως με το θέμα τους, σε κατηγορίες, που ονομάζονται ιεραρχίες, για να είναι πιο εύκολα στην αναζήτηση από τους χρήστες.

Πληροφορίες σχετικά με τα Usenet news και τις ιεραρχίες τους θα βρείτε στη διεύθυνση <http://www.auth.gr/noc/news/> . Κάποιες επιπλέον πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/DataSources/News/Groups/Overview.html>

Η ανάγνωση και η συμμετοχή στη συζήτηση γίνεται μέσα από το πρόγραμμα διαχείρισης ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (Netscape Messenger ή Outlook).

Μπορείτε να αναζητήσετε newsgroups στη μηχανή αναζήτησης

<http://www.deja.com/> ή

<http://www.tile.net/>

<http://www.newsville.com/>

<http://usenet.langenberg.com/>  
<http://www.netmation.com/usenet.htm>

Εκτός όμως από την ασύγχρονη μορφή επικοινωνίας, που είναι ευρέως διαδεδομένη, η ανάπτυξη λογισμικού υψηλής συμπίεσης αλλά και η αύξηση της ταχύτητας μετάδοσης δεδομένων έχουν επιτρέψει την ανάπτυξη νέων επικοινωνιακών μορφών που δίνουν τη δυνατότητα σε δυο ή περισσότερους ανθρώπους να επικοινωνήσουν on-line μέσω κειμένου αλλά και με τη χρήση ήχου ή/και εικόνας.

### **IRC (Internet Relay Chat). Συνομιλίες μέσω κειμένου.**

Αναφέρομαι πρώτα στην συνομιλία μέσω κειμένου (text based communication) διότι είναι και η πρώτη on-line μορφή επικοινωνίας που εμφανίζεται ιστορικά. Με τη χρήση ειδικών προγραμμάτων όπως το Pager της Yahoo (<http://pager.yahoo.com/pager/>), το Icq (<http://www.icq.com/>) (υπάρχουν πολλά άλλα) μπαίνουμε σε δημόσιους χώρους (chat-rooms) συνομιλιών. Συνήθως υπάρχει κατάλογος με τα θέματα που συζητούνται εκείνη τη στιγμή. Επιλέγουμε αυτό που μας ενδιαφέρει και συμμετάσχουμε στη συζήτηση. Έχουμε βέβαια και τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε νέο χώρο με θέμα που θα επιλέξουμε εμείς και να περιμένουμε κάποιον ή κάποιους να συμμετάσχουν στην συζήτηση. Μπαίνοντας στα chat-rooms ο χρήστης δηλώνει την ηλεκτρονική του διεύθυνση, το όνομά του, την ηλικία του, τα ενδιαφέροντά του και κάποιο ψευδώνυμο. Έτσι ο καθένας έχει τη δυνατότητα να επιλέξει κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο για να συνομιλήσει μαζί του. Οι περισσότεροι βέβαια δηλώνουν ψεύτικα προσωπικά στοιχεία, ηλεκτρονική διεύθυνση, όνομα, φύλο ακόμα και ηλικία με συνέπεια να μην γνωρίζεις με ποιον συνομιλείς. Η κατασκευή "εικονικών ταυτοτήτων" είναι ένα σημαντικό ζήτημα που συζητείται ευρέως και αποτελεί αντικείμενο έρευνας.

Ένα πρόβλημα για αρκετούς χρήστες είναι η ταχύτητα πληκτρολόγησης γιατί οι συζητήσεις εξελίσσονται με αρκετά γρήγορους ρυθμούς. Για να διευκολυνθούν οι έμπειροι χρήστες χρησιμοποιούν αρκετές συντομογραφίες.

Η έλλειψη οπτικής και ηχητικής επαφής στην επικοινωνία μέσω κειμένου που σημαίνει αδυναμία αναγνώρισης των συναισθημάτων των συνομιλητών οδήγησαν στην εμφάνιση ενός νέου γραπτού κώδικα εκδήλωσης των συναισθημάτων [χαρά ":-)", λύπη ":-(", ...] με αλφαβητικά σύμβολα μέσω πληκτρολογίου. Λεπτομέρειες σχετικά με την έκφραση κάθε συναισθήματος από "προσωπάκια" μπορεί να βρει κανείς στη διεύθυνση <http://www.Newbie.net/JumpStations/SmileyFAQ> ή <http://www.darkmountain.com/netiquette/symbols.shtml>. Η ένταση της φωνής χαρακτηρίζεται από τον τύπο των γραμμάτων που χρησιμοποιεί κάποιος, τα ΚΕΦΑΛΑΙΑ π.χ. σημαίνουν ότι αποστολέας του μηνύματος φωνάζει. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το IRC μπορούμε να βρούμε στην διεύθυνση <http://w4u.eexi.gr/~shadow/irc/greek/grnewirc.html>

### **Συνομιλία με ήχο ή/και Εικόνα**

Η τελευταία μορφή επικοινωνίας που έχει αναπτυχθεί στο διαδίκτυο. Προσφέρει άμεση επικοινωνία με ήχο και εικόνα. Η μορφή αυτή γνωρίζει μεγάλη άνθηση γιατί πλησιάζει περισσότερο στην κατά πρόσωπο επικοινωνία. Η αύξηση της ταχύτητας στο διαδίκτυο και η ανάπτυξη νέων αλγορίθμων συμπίεσης δεδομένων, έχουν επιτρέψει τη χρήση ήχου και εικόνας στις δημόσιες συζητήσεις που λαμβάνουν χώρα στο Internet.

Υπάρχουν πολλά τέτοια προγράμματα όπως το NetMeeting της Microsoft <http://www.microsoft.com/netmeeting/> το Cu-SeeMe <http://www.wpine.com/> κ.ά. από τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε μέσα από τον κατάλογο των χρηστών, αυτόν με τον οποίο θέλουμε να συνομιλήσουμε.

Όταν συνδέεται κανείς μέσα από ένα τέτοιο πρόγραμμα συμπληρώνει τα προσωπικά του στοιχεία (αυτά που ο ίδιος επιλέγει) καθώς και τα ενδιαφέροντά του. Το πρόγραμμα τον καταχωρεί αυτόματα στον κατάλογο των on-line χρηστών. Στη συνέχεια επιλέγει τον/την χρήστη που επιθυμεί να συνομιλήσει μαζί του. Στον κατάλογο με τους χρήστες φαίνεται και ο εξοπλισμός του κάθε χρήστη και συνεπώς οι τρόποι που μπορεί να συνομιλήσει κανείς μαζί του (χρήση εικόνας - βιντεοκάμερας-, ήχου -μικροφώνου- ή κειμένου -πληκτρολογίου-). Αναλυτικές πληροφορίες για τη χρήση του NetMeeting μπορεί κανείς να βρει στην ηλεκτρονική διεύθυνση: [http://leandros.physics.uoh.gr/ph652/readings/Netmeeting/demo\\_plain.htm](http://leandros.physics.uoh.gr/ph652/readings/Netmeeting/demo_plain.htm)

Μέσα στα πλαίσια του Κυβερνοχώρου έχει αναπτυχθεί και εξελιχθεί η τηλεφωνία, η οποία βεβαίως παρουσιάζει εντελώς νέα χαρακτηριστικά. Εκτός από τη μετάδοση της φωνής προσφέρει και μετάδοση της εικόνας των συνομιλούντων. Προσφέρει επίσης συνομιλίες που βασίζονται στην αστική χρέωση με τη χρήση της σύνδεσης του Internet, και γι αυτό ονομάζεται "Ιντερνετική τηλεφωνία".

Υπάρχουν πολλά προγράμματα που μπορεί να χρησιμοποιήσει κανείς όπως το Internet Phone <http://www.vocaltec.com/dnld/download.htm>, και το Web Phone <http://www.itelco.com/products/webphone.intro.html>.<sup>24</sup>

## **16. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ**

Οι περισσότεροι άνθρωποι κάνουν το λάθος να συνδέουν το βιβλίο με το χαρτί ή κάποιο άλλο αντίστοιχο υλικό (π.χ. περγαμηνή). Στην πραγματικότητα όμως το βιβλίο είναι μια εφεύρεση πολύ αρχαιότερη από την τυπογραφία και οι απαρχές του χάνονται στα βάθη των αιώνων. Ξεκίνησε ως ποίημα, που ήταν ευκολότερο να απομνημονευθεί, μεταμορφώθηκε στην αρχαιότητα σε σύντομο πεζό (ας μην ξεχνάμε πως πολλά από τα "βιβλία" των αρχαίων δεν ήταν μεγαλύτερα από ένα απλό κεφάλαιο κάποιου σύγχρονου έργου) και έγινε πανίσχυρο όταν η τυπογραφία μείωσε το κόστος παραγωγής του και το έκανε προσιτό στον απλό άνθρωπο.

Ακόμη και σήμερα όμως οι περιορισμοί της τεχνολογίας και των οικονομικών μεγεθών εξακολουθούν να θέτουν εμπόδια στη γνώση και να περιορίζουν την ελεύθερη διακίνηση των ιδεών. Για παράδειγμα, αν και ο καθένας μπορεί πλέον να αποκτήσει ένα βιβλίο, δεν έχουν ακόμη όλοι τη δυνατότητα να δημοσιεύσουν το έργο τους. Δεν θα ήταν λοιπόν υπερβολή να υποστηρίξουμε ότι σήμερα αρχίζει να πνέει μέσα στο Internet ένας νέος αέρας ο οποίος υπόσχεται να αλλάξει τη ζωή των συγγραφέων της εποχής.

Στο παρελθόν, αρκετοί συγγραφείς δημοσίευαν στο δίκτυο αποσπάσματα των έργων τους και προέτρεπαν όσους τα διαβάσουν να αγοράσουν ολόκληρο το βιβλίο τους (π.χ. από ένα ηλεκτρονικό βιβλίο όπως το Amazon.com). Σήμερα όμως παρέχεται πλέον στους αναγνώστες και η δυνατότητα να αγοράσουν το βιβλίο σε ηλεκτρονική μορφή ή τυπωμένο με τη μέθοδο του print-on-demand (τα βιβλία τυπώνονται σε τираζ των 100 αντιτύπων, μειώνοντας σημαντικά το κόστος αρχικής έκδοσης)<sup>25</sup>.

Με τον όρο ηλεκτρονικό βιβλίο εννοούμε είτε την ειδική συσκευή ανάγνωσης ηλεκτρονικών βιβλίων, είτε το ίδιο το κείμενο σε ψηφιακή μορφή που ο ενδιαφερόμενος μπορεί να διαβάσει από τον ηλεκτρονικό του υπολογιστή. Στο βιβλίο αυτό μπορεί να χωρέσει μια ολόκληρη βιβλιοθήκη, που μπορεί κανείς να τη



διαβάσει ακόμα και στο...σκοτάδι(αφού ο υπολογιστής εκπέμπει δικό του φως), να ρυθμίζει το μέγεθος των γραμμάτων, να μεταφράζει κατευθείαν κείμενα από ξένες γλώσσες με τον αυτόματο μεταφραστή κτλ.<sup>26</sup> Τα μεγαλύτερα βιβλιοπωλεία στα οποία βρίσκουμε ηλεκτρονικά βιβλία είναι τα εξής:

## **AMAZON**

<http://www.amazon.com/>  
<http://www.amazon.co.uk/>  
<http://www.amazon.de/>

Ο Jeff Bezos, ιδιοκτήτης του Amazon, σίγουρα δεν φανταζόταν τη συνέχεια, ότι δηλαδή, τρία χρόνια μετά την εμφάνιση του καταστήματος στους "δικτυακούς κύκλους", θα είχε πωλήσει εκατομμυρίων δολαρίων, ούτε ότι θα έμπαινε στο χρηματιστήριο και θα αποκτούσε δύο ακόμα ευρωπαϊκά βιβλιοπωλεία στην Ευρώπη, (<http://www.amazon.co.uk/> και <http://www.amazon.de/> ) και εκατοντάδες άλλες συνεργασίες με τόπους που πωλούν βιβλία.

Πρόσφατα το Amazon έχει επεκταθεί στην πώληση μουσικών CD, ταινιών video καθώς και δώρων. Πρόκειται για το σημείο αναφοράς πολλών αγοραστών αλλά και επιχειρηματιών. Η επιτυχία του στηρίχθηκε στους εξής τρεις παράγοντες: προσφέρει τεράστιο αριθμό βιβλίων, πάνω από 3 εκατομμύρια, σε τιμές μέχρι και 30% χαμηλότερες από τα παραδοσιακά βιβλιοπωλεία. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι το μεγαλύτερο παραδοσιακό βιβλιοπωλείο των Η.Π.Α. έχει 300 χιλιάδες τίτλους βιβλίων. Επιπλέον, διαθέτει πολύ καλό και οργανωμένο σύστημα διακίνησης των βιβλίων, αφού η πλειονότητα των βιβλίων έρχεται κατευθείαν από τους εκδοτικούς οίκους. Το Amazon έχει στις αποθήκες του μόνο τους τίτλους με τη μεγαλύτερη ζήτηση. Επίσης, διαθέτει άριστα σχεδιασμένο σύστημα πλοήγησης, παρουσίασης πληροφοριών και αγορών. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι αναζήτησης βιβλίων, ενώ, όταν βρείτε τον τίτλο που σας ενδιαφέρει, υπάρχουν σχεδόν πάντα κριτικές του Amazon, αλλά και αναγνωστών. Επίσης στην ίδια σελίδα θα βρείτε προτάσεις βιβλίων με παρόμοια θέματα, καθώς και τυχόν άλλες εκδόσεις του συγγραφέα.

Οι τιμές των βιβλίων είναι πολύ καλές και συνήθως σας κοστίζει πιο φτηνά η παραγγελία ενός βιβλίου από την Αμερική παρά η αγορά από κάποιο κεντρικό βιβλιοπωλείο στην Ελλάδα. Σε ότι αφορά τα μεταφορικά υπάρχουν αρκετές επιλογές που ξεκινούν από το απλό ταχυδρομείο και φτάνουν στην παράδοση μέσα σε δύο ημέρες με courier. Σας συνιστούμε να επιλέγετε το απλό ταχυδρομείο, αφού έχει τη χαμηλότερη χρέωση και ο μέσος χρόνος αποστολής είναι μία εβδομάδα με δέκα ημέρες από την Αμερική και τέσσερις ημέρες από το Ηνωμένο Βασίλειο. Οι τιμές του αγγλικού Amazon, (<http://www.amazon.co.uk/>), είναι παρόμοιες με αυτές του αμερικανικού, ενώ τα έξοδα αποστολής είναι χαμηλότερα προς την Ελλάδα.

Μια τελευταία συμβουλή είναι να προτιμάτε για αγγλικούς τίτλους το αγγλικό Amazon, και για γερμανικούς το αντίστοιχο Amazon, γιατί έχουν πάρα πολύ καλές τιμές. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι το αγγλικό λεξικό του Cambridge κοστίζει μαζί με τα μεταφορικά γύρω στις έξι χιλιάδες δραχμές από το Amazon.co.uk ενώ στην Ελλάδα η τιμή του κυμαίνεται στις δέκα χιλιάδες δραχμές.

## **BARNES&NOBLE**

<http://www.barnesandnoble.com/>

Πρόκειται για το μεγάλο ανταγωνιστή του Amazon. Στην πρώτη σελίδα του καταστήματος, (που μοιάζει αρκετά με αυτή του Amazon), υπάρχουν παραπομπές σε προτάσεις βιβλίων από το ίδιο το βιβλιοπωλείο, σελίδες best seller, γενικές σελίδες

γύρω από το βιβλίο, καθώς και αναφορές σε τόπους πωλήσεων ηλεκτρονικών βιβλίων, βιβλίων δηλαδή που δεν έχουν τυπωθεί σε χαρτί, αλλά υπάρχουν σε ηλεκτρονική μορφή. Η συγκεκριμένη φίρμα έχει μεγάλη αλυσίδα βιβλιοπωλείων στην Αμερική και προσφάτως εξαγόρασε την εταιρεία Ingram Books, που ήταν ο μεγαλύτερος προμηθευτής βιβλίων του Amazon. Με αυτή την κίνηση μπαίνει δυναμικά στο χώρο των δικτυακών βιβλιοπωλείων. Το "Barnes & Noble" αποστέλλει τα βιβλία του στην Ελλάδα, ενώ σε γενικές γραμμές έχει παρόμοιες τιμές με αυτές του Amazon. Μια σύγκριση μεταξύ των δύο καταστημάτων θα ήταν μια καλή ιδέα, αν και η διαφορά στις τιμές δεν θα είναι μεγαλύτερη από μερικά δολάρια.

Ωστόσο, μπορεί να συναντήσετε αρκετά μεγάλες προσφορές σε συγκεκριμένους τίτλους βιβλίων. Στον τόπο του συγκεκριμένου βιβλιοπωλείου θα βρείτε επίσης λογισμικό για υπολογιστές (με σχετικά μικρή ποικιλία), καθώς και περιοδικά.

### **BOOKS.COM**

<http://www.books.com/>

Το συγκεκριμένο κατάστημα έχει ίσως τη δημοφιλέστερη διεύθυνση Internet και από αυτή έχει πάρει το όνομά του. Όπως αναφέρει στην πρώτη σελίδα του, διαθέτει τέσσερα εκατομμύρια βιβλία, αλλά το όλο στήσιμο του καταστήματος δεν το δείχνει. Η αρχική σελίδα του Books.com είναι στην ουσία ένα μεγάλο κείμενο με μερικές παραπομπές. Το χειρότερο απ' όλα είναι ότι τη συγκεκριμένη ημέρα που το επισκεφτήκαμε είχε κάποια προβλήματα, μια και οι περισσότερες από αυτές δεν λειτουργούσαν. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα ελλιπή στοιχεία σε ό,τι αφορά την ποιότητα της μηχανής αναζήτησης, των τιμών καθώς και του τρόπου αποστολής των βιβλίων στην Ελλάδα. Το συγκεκριμένο βιβλιοπωλείο διαθέτει επίσης μεγάλη συλλογή από σπάνια βιβλία, καθώς και ηχητικές συνεντεύξεις από συγγραφείς, νομπελίστες και άλλα πρόσωπα του χώρου<sup>27</sup>.

## **17. ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ**

Το Διαδίκτυο και το World Wide Web έχουν μετασηματίσει ήδη τον τρόπο που επικοινωνούμε, διευθύνουμε την επιχείρηση και διασκεδάζουμε. Καθώς η τεχνολογία προοδεύει τα ηλεκτρονικά στοιχεία γίνονται μικρότερα, η μνήμη και ο αποθηκευτικός χώρος αυξάνονται και νέες ευκαιρίες δημιουργούνται. Οι άνθρωποι μια ημέρα θα έχουν απεριόριστες δυνατότητες στους υπολογιστές, στη μνήμη και στον αποθηκευτικό χώρο, με χαμηλότερο κόστος. Αυτές οι τάσεις θα έχουν μια βαθιά επίδραση στον τρόπο που η ψυχαγωγία δημιουργείται, διανέμεται και παρουσιάζεται στους καταναλωτές.

Δεδομένου ότι ο αριθμός των επιλογών ψυχαγωγίας αυξάνεται, οι μεγιστάνες των media θα ανταγωνιστούν για το χρόνο μας, καθιστώντας τον καταναλωτή σημαντικότερο από ποτέ. Οι επιχειρήσεις θα αναγκαστούν να τροφοδοτήσουν τις ανάγκες του ατόμου περισσότερο. Αυτή η κίνηση για την εξατομίκευση θα δώσει στους καταναλωτές περισσότερη ελευθερία από πριν, αλλά παράδοξα, θα απειλήσει επίσης την ιδιωτική τους ζωή. Για να προσωποποιηθούν την εμπειρία ενός ατόμου, οι προμηθευτές ψυχαγωγίας θα πρέπει να ξέρουν τις οικείες λεπτομέρειες για ένα πρόσωπο.

Η εξατομίκευση θα διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στη διαλογική τηλεόραση και τη βίντεο παραγγελία. Η διαλογική TV και η νέα τεχνολογία θα καταστήσει πιθανό να μπορείς να παρακολουθήσεις πάνω από 500.000 κανάλια. Αντί της

χρησιμοποίησης ενός παραδοσιακού τηλεχειρισμού, μπορούμε να έχουμε μια τηλεοπτική πύλη παρόμοια με Yahoo και Google που θα επιτρέψουν στους ανθρώπους να βρουν τα προγράμματα που επιθυμούν να δουν. Η διαλογική τηλεόραση θα μας επιτρέψει να παίζουμε το αγαπημένο μας παιχνίδι και να διαγωνιστούμε από το σπίτι και να κερδίσουμε πραγματικά βραβεία. Τα talk shows θα μπορούσαν να προσφέρουν ζωντανή συμμετοχή του κοινού σε πραγματικό χρόνο χρησιμοποιώντας την τεχνολογία Webcam. Αυτή η τεχνολογία χρησιμοποιείται αυτήν την περίοδο σε περιορισμένη βάση, αλλά στο μέλλον, κάθε θεατής από το σπίτι θα είναι σε θέση να συμμετέχει στο show σε πραγματικό χρόνο. Το καθιστικό θα μετασχηματιστεί σε κέντρο πολυμέσων όπου οι άνθρωποι θα μπορούν να έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο, να παρακολουθούν τηλεόραση, να τηλεπικοινωνούν, και να διευθύνουν τις επιχειρήσεις τους. Η διαφήμιση θα προσωποποιηθεί ακριβώς στο μεμονωμένο χρήστη, και θα βασίζεται στις αγορές και στα ενδιαφέροντά του.

Στο μέλλον, η ψυχαγωγία από το σπίτι θα επεκταθεί για να δώσει στους ανθρώπους μια ακόμα μεγαλύτερη γκάμα των επιλογών ψυχαγωγίας. Οι μουσικοί θα είναι σε θέση να μεταδώσουν ζωντανά τη μουσική τους μέσω του Διαδικτύου στις ασύρματες συσκευές, την τηλεόραση, και το ραδιόφωνο με ευκολία. Μπορούμε να αναμείνουμε ότι τα πνευματικά δικαιώματα θα συνεχίσουν να είναι ένα αμφισβητούμενο ζήτημα καθώς η τεχνολογία μεταφοράς αρχείων διατίθεται ευρέως. Θα είναι σύντομα δυνατό να μεταφερθεί οποιοσδήποτε τύπος αρχείου ανώνυμα και με λίγη απώλεια ποιότητας. Οι ταινίες μικρού μήκους θα διανεμηθούν στο θέατρο και στο σπίτι ταυτόχρονα. Οι ταινίες θα κάνουν πρεμιέρα παγκοσμίως μέσα στο ίδιο Σαββατοκύριακο, μειώνοντας τις δαπάνες μάρκετινγκ, τις δαπάνες διανομής και τις δαπάνες εκτύπωσης. Οι άνθρωποι που αγαπούν το θέατρο θα μπορούν να παρακολουθήσουν την τελευταία παράσταση Broadway από τις τηλεοράσεις στο καθιστικό τους. Το Tivo και η Replay Tv είναι λίγοι μόνο τρόποι για να γίνει αυτό σήμερα. Στο μέλλον η τεχνολογία Tivo θα είναι δεδομένη στις τηλεοράσεις. Η επικοινωνία θα είναι πιθανή μέσω των πολυμέσων. Το chat μέσω κειμένων και ο ζωντανός ήχος θα είναι διαθέσιμα στην τηλεόραση, στο web, και στα ασύρματα προγράμματα. Πρόοδοι στην τεχνολογία μετάφρασης μπορούν να δώσουν στους θεατές την ικανότητα να αλλάζουν ένα διάλογο στην μητρική τους γλώσσα. Πολλές τηλεοράσεις και video έχουν την ικανότητα να έχουν υπότιτλους ή να παρέχουν τον ήχο σε τρεις ή τέσσερις γλώσσες, ενώ στο μέλλον θα μπορούν να διασκεδάζουν τον κόσμο σε κάθε γλώσσα. Φωνές από σημαντικούς ομιλητές που έχουν πεθάνει θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε παρουσιάσεις και διαφημίσεις. Αυτή η τεχνολογία επίσης θα μπορεί να χρησιμοποιήσει φωνές από διασημότητες και να τις μεταρέψει σε ψηφιακές φωνές χωρίς το συγκεκριμένο άτομο να μιλάει ζωντανά.

Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται, το τρισδιάστατο video μπορεί να γίνει πραγματικότητα. Στις ταινίες και την τηλεόραση θα είναι δυνατό να παραχθούν τρισδιάστατες ψηφιακές εικόνες από άτομα ή αντικείμενα που θα φαίνονται πραγματικά. Θα είναι πιθανό ένας star ταινιών από το 1920 να πρωταγωνιστήσει σε μία ταινία του 2020. Φανταστείτε να βλέπετε ένα φίλμ με πρωταγωνιστή τον Jim Carrey με ψηφιακή αναπαραγωγή της ταινίας Marx Brothers. Οι χαρακτήρες θα εμφανίζονται ζωντανό μετατρέποντας το καθιστικό σας σε τόπο που λαμβάνει μέρος ένα περιπετειώδες φίλμ, ένα δράμα, ή μια κωμωδία. Αυτή η τεχνολογία θα χρησιμοποιηθεί για να παρέχει μία εμπειρία τεχνητής πραγματικότητας και να επιτρέπει στους ανθρώπους να επισκεφτούν μακρινές χώρες από το σπίτι τους. Θα μπορούμε κάποια μέρα να ζήσουμε την ιστορία στο σαλόνι μας ταξιδεύοντας σε μία τεχνητή αρχαία Ρώμη ή στην προϊστορική Αφρική. Αν οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση

σε μια τέτοια εμπειρία διασκέδασης υψηλής ποιότητας στο σπίτι, είναι λιγότερο πιθανό ότι οι άνθρωποι θα πηγαίνουν στο τοπικό σινεμά για να δούν μία ταινία.

Το Internet και ο Ιστός θα προσθέσουν μία νέα διάσταση στη διασκέδαση η οποία θα αλλάξει τα πάντα. Οι ρόλοι των παραγωγών, των σκηνοθετών, των μουσικών, των δισκογραφικών εταιριών, των studio ταινιών και των ηθοποιών έχουν αλλάξει ριζικά με το Internet. Οι άνθρωποι μπορούν να παράγουν, να διανέμουν και να πωλούν την δουλειά τους στο web. Στο μέλλον, θα συνεχίζουμε να βλέπουμε αυτούς τους ρόλους να εξελίσσονται και νέες μορφές διασκέδασης να δημιουργούνται<sup>28</sup>.

## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Συμπερασματικά, το online entertainment είναι ένας αρκετά ανεπτυγμένος τομέας του Internet. Συμπεριλαμβάνει ηλεκτρονικά παιχνίδια, τηλεόραση, ραδιόφωνο,αθλητικά κλπ. είτε μέσω site είτε μέσω mail. Παρόλα αυτά όμως σε θέματα ιδιωτικής ασφάλειας και πειρατείας υπάρχουν ακόμα πολλές ρυθμίσεις που πρέπει να λάβουν χώρα.Μελλοντικά ο συνδυασμός της εξέλιξης της τεχνολογίας και της εξοικίωσης των ανθρώπων με το Internet θα προσθέσει μία νέα διάσταση,η οποία θα αλλάξει τα πάντα.

## **SUMMARY**

Finally, online entertainment is a very developed section of internet. It includes electronic games, interactive television, web-radio, sports on line either via site, either by mail. However, in issues of privacy and piracy there are still more regulations that must be taken. In future the combination of technology's development and the people's addiction to the internet, will add a new dimension, which is going to change everything