

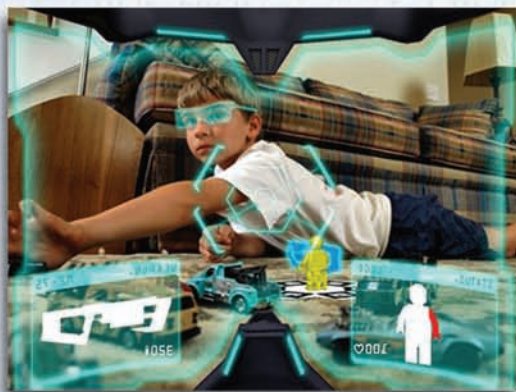
τά εικονικά δοκιμαστήρια ρούχων (βιντεοκάμερες μοντελοποιούν – σχηματίζουν τό εικονικό είδωλο του πελάτη και με τη βοήθεια κουμπιών, αυτός έχει την ευκαιρία να «αλλάζει» τό χρώμα της μπλούζας ή τό είδος της ζακέτας, ώστε να μπορέσει να αποφασίσει ποιό του είναι πιο ταιριαστό).

Θέλοντας να πληροφορήσουμε για τούς κινδύνους, θά αναπτύξουμε πιο κάτω πώς μās επηρεάζει ή Ε.Π.:

(α) *Αντικοινωνικότητα*: Η έμμονη, μανιώδης και πολύωρη ένασχολση με την (απρόσωπη) τεχνολογία, μās μετατρέπει από ανθρώπους σε απρόσωπα και αντικοινωνικά άτομα-χρήστες. Οί ομάδικές ένασχολήσεις (π.χ. ποδόσφαιρο, καλαθόσφαιρα, κρυφτό, περίπατος με φίλους, έκδρομή με συγγενείς κ.ά.) περιορίζονται και αντικαθίστανται από τό παιχνίδι και την επικοινωνία έμπροσθεν μίας οθόνης. Πολλές φορές στό καθημερινό, ρωτώντας τά παιδιά «που είναι ό τάδε;», εισπράττουμε ως απάντηση: «Έμεινε στό σπίτι και παίζει τό τάδε παιχνίδι».

(β) *Ανθυγιεινότητα*: Η συνεχής σωματική στασιμότητα προκαλεί προβλήματα υγείας, όπως παχυσαρκία ή άσπτία, πονοκεφάλους, καρδιαγγειακές ασθένειες, όπτικές βλάβες κ.λπ.

(γ) *Παραβατικότητα*: Ανάλογα και με τά θεάματα του εικονικού περιβάλλοντος με τό όποιο ψυχαγωγούμαστε, κινούμαστε καθ' όμοίωσιν τους και συμπεριφερόμαστε συχνά με τόν ίδιο τρόπο (μιμούμαστε τρόπους όμιλίας, κινήσεις, ύβριστικές φράσεις, επιθετικότητα, ένδυμασία, κομμώσεις κ.τ.λ.). Ό καθένας, ίσως, να συλλαμβάνει τόν έαυτό του να μιμείται τούς χαρακτήρες των παιχνιδιών του, με αποτέλεσμα να παρουσιάζονται κρούσματα βίας, ένδοικογενειακά και ευρύτερα. Έγραψε ό Τύπος: «Όταν ή 54χρονη μητέρα, μετά από πολλαπλές προσκλήσεις του 19χρονου γιου της για φαγητό, πήγε και του έκλεισε τό X-box, ό γιός της τήν έξύβρισε, τήν έσπρωξε από τό δω-



μάτιο, ενώ στή συνέχεια πήγε στην κουζίνα, άρπαξε τό σάντουιτς που του είχε φτιάξει και τή κτύπησε με δύναμη στό κεφάλι».

(δ) *Ψευδαισθήσεις*: Ό χρήστης των εφαρμογών της Ε.Π. «έμβυθίζεται» -μπαίνει στό εικονικό περιβάλλον, όσο του επιτρέπει ή τεχνολογία κατασκευής του προϊόντος. Όπως απαιτεί και ή Ε.Π., απομονώνεται από τό φυσικό κόσμο για να εισδύσει στόν εικονικό, με αποτέλεσμα να χάνει κάθε δεσμό του με τή φύση, με τή κοινωνία, με τούς φίλους, τούς συγγενείς, τή γειτονιά και τό σχολείο του. «Ζει», λοιπόν, σε άλλον κόσμο μή φυσικό, ή όπως άλλως λέμε, «ζει στόν κόσμο του».

Όμως, για να μην άοριστολογούμε, άς αναφερθούμε συγκεκριμένα σε εφαρμογές Ε.Π., ώστε να γίνουμε κατανοητοί και πιο πειστικοί:

(α) *Εικονικοί τάφοι*: Υπάρχει στόν τάφο μία οθόνη, με τήν όποία ό επισκέπτης συγγενής μπορεί εικονικά να συνομιλεί με τόν κεκοιμημένο και να του εκφράζει τήν αγάπη του.

(β) *Virtusphere*: Πλαστική σφαίρα με διάμετρο περίπου

δύο μέτρα, ώστε να χωράει έναν άνθρωπο. Η σφαίρα στηρίζεται σε τροχούς, ώστε να γυρνάει επί τόπου (όπως π.χ. τόν τροχό ενός ποντικιού). Ό χρήστης μπαίνει μέσα με τά κατάλληλα γυαλιά και μοχλούς και μπορεί να περπατά, να τρέχει, να κάνει τούμπες κ.ο.κ., ώστε τό εικονικό είδωλό του να κάνει τά ίδια. Αυτό χρησιμοποιείται προς τό παρόν για εκπαίδευση στρατιωτών και άστροναυτών, αλλά ή χρήση επεκτείνεται και σε παιχνίδια. Αυτό μās δίνει τή δυνατότητα να βρεθούμε έντός του παιχνιδιού, να νομίζουμε ότι βρισκόμαστε σε εκείνη τή πραγματικότητα, να διανύσουμε αποστάσεις, αλλά και να σκοτώσουμε χωρίς ποινικές συνέπειες και αίμα.

(γ) Τό γνωστό *facebook* με τούς πολλούς «φίλους», που πολλές φορές μās είναι άγνωστοι. Η εικονική κοινωνία του *facebook* μās φέρνει σε επαφή με εκατομμύρια ανθρώπους, γνωστούς και άγνωστους. Μπορούμε όλους να τούς κάμουμε «φίλους» μας. Τί σημαίνει όμως φίλος; Γίνεται κάποιος φίλος με τό πάτημα ενός «Accept»; Είναι και κάποια παιχνίδια στό *facebook*, στά όποια μπορούμε να διατηρούμε εικονικές καφετέ-