

Εισαγωγή στην Επιστήμη του Ιστού

Εργαστηριακή Ενότητα 12 : Εικονικοί κόσμοι: Second Life

Διδάσκων: Νικόλαος Τσέλιος

Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της
Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΤΡΑΠΕΖΙΣΜΟΥ & ΑΣΦΑΛΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Πανεπιστήμιο Πατρών, Σχολή Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Νικόλαος Τσέλιος, «Εισαγωγή στην Επιστήμη του Ιστού». Έκδοση: 1.0.

Πάτρα 2014. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση:
<https://eclass.upatras.gr/courses/PN1427/>

Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα εκτός κι αν αναφέρεται διαφορετικά
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Πατρών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «**Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση**» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους



Σκοποί ενότητας

- Να γνωρίσουν οι φοιτητές τους εικονικούς κόσμους και την εικονική πραγματικότητα
- Να έρθουν σε επαφή με τον εικονικό κόσμο του Second Life (SL)
- Να κατανοήσουν τις δυνατότητες που προσφέρει το SL καθώς και τον τρόπο χρήσης του στην εκπαιδευτική διαδικασία

Περιεχόμενα ενότητας

- Περιγραφή: Γίνεται συζήτηση για τους εικονικούς κόσμους και την εικονική πραγματικότητα και χρησιμοποιείται ως παράδειγμα ο εικονικός κόσμος του Second Life (SL). Παρουσιάζονται οι δυνατότητες που προσφέρει και ο τρόπος χρήσης, καθώς επίσης γίνεται αναφορά και στις εκπαιδευτικές προεκτάσεις του
- Λέξεις Κλειδιά: Εικονικοί κόσμοι, Εικονική πραγματικότητα, Avatars, Second Life (SL)

Περιεχόμενα παρουσίασης

- Α΄ μέρος – Εικονική Πραγματικότητα και Εικονικοί κόσμοι
- Β΄ μέρος – Χαρακτηριστικά του Second Life
- Γ΄ μέρος – Χειρισμός του Second Life
- Δ΄ μέρος - Γλωσσάρι όρων, tips, συχνές ερωτήσεις για το Second Life

Α΄ μέρος – Εικονική
Πραγματικότητα και Εικονικοί
κόσμοι

Εικονική Πραγματικότητα (Ε.Π.)

- Τι είναι:
 - Ένα πεδίο έρευνας με σκοπό τη δημιουργία ενός συστήματος, που παρέχει μια συνθετική εμπειρία στους χρήστες της.
 - Η εμπειρία ονομάζεται «εικονική» (επίσης αναφέρεται και ως «συνθετική» ή «απατηλή») επειδή η αισθητήρια διέγερση στον χρήστη εξομοιώνεται και παράγεται από το «σύστημα».
 - Για να εξομοιώσουν και να παράγουν εικονικές εμπειρίες, οι προγραμματιστές, συχνά δομούν ένα υπολογιστικό μοντέλο, γνωστό και ως «**εικονικός κόσμος**» ή «**εικονικό περιβάλλον**»
 - Πρόκειται για χωρικά οργανωμένα υπολογιστικά αντικείμενα, τα οποία παρουσιάζονται στον χρήστη μέσω διαφόρων αισθητήριων συσκευών προβολής, όπως οι οθόνες, τα ηχεία και συσκευές ανάδρασης.

Εικονικοί κόσμοι – Εικονικά Περιβάλλοντα (1/2)

- Τι είναι:
 - είναι το αποτέλεσμα που παράγει ένα σύστημα Εικονικής Πραγματικότητας.
 - Αποτελεί μια προσομοίωση ενός πραγματικού ή φανταστικού κόσμου που σκοπό έχει την παροχή μιας αυξημένης αίσθησης ρεαλισμού στους χρήστες, μέσω της αναπαράστασης τους από **εικονικές οντότητες** γνωστές και ως **“Avatars”**.

Εικονικοί κόσμοι – Εικονικά Περιβάλλοντα (2/2)

- Ανάλογα με τη δομή τους και το είδος αλληλεπίδρασης που παρέχουν στον χρήστη, τα εικονικά περιβάλλοντα, χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:
 - Κατανεμημένα Εικονικά Περιβάλλοντα
 - Δικτυακά Εικονικά Περιβάλλοντα
 - Συνεργατικά Εικονικά Περιβάλλοντα
 - Εικονικά Περιβάλλοντα μάθησης

Avatars (1/3)

- Ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά ενός συστήματος ΕΠ είναι η αίσθηση ρεαλισμού που παρέχει στο χρήστη
 - Με τον όρο ρεαλισμό δεν εννοούμε μόνο την πιστή εμφάνιση του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου, αλλά και την πιστή και φυσική αναπαράσταση του χρήστη μέσα στον κόσμο αυτό. **Αυτή η γραφική αναπαράσταση ονομάζεται avatar**
- Η αναγκαιότητα για την παρουσία avatars σε έναν εικονικό κόσμο συνοψίζεται στα παρακάτω:
 - Παρέχει την αναπαράσταση του χρήστη στο Εικονικό Περιβάλλον
 - Τονίζει την αλληλεπίδραση του χρήστη με το Εικονικό Περιβάλλον
 - Βοηθά το χρήστη να αισθάνεται κάποιες ιδιότητες του κόσμου σαν να βρισκόταν ο ίδιος μέσα σ' αυτόν

Avatars (2/3)

- Μια ρεαλιστική αναπαράσταση χρήστη σ' έναν εικονικό κόσμο πρέπει να ικανοποιεί δύο κριτήρια:
 - (α) να αντιπροσωπεύει όσο το δυνατόν καλύτερα το χρήστη και
 - (β) να είναι ρεαλιστική ως προς την κίνησή της στον εικονικό κόσμο
- Οι βασικές λειτουργίες που πρέπει να έχει ένα avatar είναι:
 - Αντίληψη
 - Εντοπισμός
 - Αναγνώριση
 - Κατανόηση του σημείου εστίασης της προσοχής των άλλων χρηστών
 - Παρακολούθηση των ενεργειών των χρηστών
 - Εμφάνιση του avatar

Avatars (3/3)

- Τα avatars μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με τον τρόπο κίνησής τους

Έτσι έχουμε:

- Απευθείας ελεγχόμενα avatars
- Avatars που κατευθύνονται από το χρήστη
- Αυτόνομα avatars

Παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (1/6)

- Παιχνίδια
 - Πριν: βασισμένα σε κείμενο
 - Σήμερα: βασισμένα σε πολυμέσα και τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας
- Πρόκειται για ηλεκτρονικά παιχνίδια, που απασχολούν εκατοντάδες ή χιλιάδες παίχτες ταυτόχρονα και για το λόγο αυτό λαμβάνουν χώρα στο Internet, είτε μέσω του υπολογιστή, είτε με κονσόλες (όπως οι Xbox, PlayStation κλπ.)

Παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (2/6)

- Οι εικονικοί κόσμοι ή Πολυχρηστικά Εικονικά Περιβάλλοντα (ΠΕΠ)- Multi - user virtual environments (MUVEs), αναφέρονται ιδιαίτερα στα πολυχρηστικά online παιχνίδια που **δεν είναι παιχνίδια με την ακριβή έννοια του όρου**
- Πρόκειται για
 - συνεργατικά εικονικά περιβάλλοντα
 - με πλούσια κοινωνικά χαρακτηριστικά (συνεργατικότητα και αλληλεπίδραση, αίσθηση κοινότητας, διαμοιραζόμενη παρουσία, ασφάλεια και ελευθερία)
 - που παρέχουν δυνατότητα πλοήγησης και επικοινωνίας στους συμμετέχοντες μέσα σε εικονικούς χώρους
 - χρησιμοποιούν μεταφορικά το φυσικό χώρο και τόπο όπου με τη βοήθεια των εμπλουτισμένων γραφικών προκαλούν στο άτομο τη ψευδαίσθηση της «συνύπαρξης» σε μια κοινότητα στην οποία όλοι οι συμμετέχοντες «υπάρχουν» μέσω των «ειδώλων» τους ως «εικονικές προσωπικότητες» μέσα σε αυτά

Παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (3/6)

- Τα παιχνίδια αυτά, συνδυάζουν:
 - την λογική των παιχνιδιών ρόλων και
 - τις τεχνικές δυνατότητες των παιχνιδιών προσομοίωσης (simulation games)

έτσι ώστε να δημιουργούνται προσομοιωμένοι εικονικοί κόσμοι (virtual worlds)
- Αυτό που κάνει τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (εικονικοί κόσμοι) να ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα παιχνίδια **δεν** είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους
 - Άλλωστε όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ένα 'εικονικό κόσμο' στον οποίο ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί, να εξερευνήσει καθώς και να αλληλεπιδράσει με αυτόν

Παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (4/6)

- Τα παιχνίδια εικονικών κόσμων διαφέρουν σε μερικά ουσιαστικά σημεία:
 - α) είναι διαρκή (persistent): σε αντίθεση με άλλα είδη παιχνιδιών, η ζωή και η δραστηριότητα σε αυτά συνεχίζεται είτε ο παίκτης λαμβάνει μέρος στο παιχνίδι είτε όχι. Δηλαδή ο παίκτης απλά συμμετέχει στο παιχνίδι, δεν το καθορίζει αυτός, όπως ακριβώς συμβαίνει και στην πραγματική ζωή
 - β) υποστηρίζουν κάποιο οικονομικό σύστημα: τα περισσότερα υποστηρίζουν τη χρήση νομίσματος και αγοραπωλησιών. Ο χρήστης μπορεί να συλλέξει περιουσία (με εύρεση θησαυρών ή με πώληση αντικειμένων), είτε αυτός είναι συνδεδεμένος στο παιχνίδι είτε όχι. Με την περιουσία αυτή μπορεί επίσης να αγοράσει αντικείμενα
 - γ) προωθούν την κοινωνική αλληλεπίδραση: ο τεράστιος αριθμός χρηστών που συμμετέχουν ταυτόχρονα στον εικονικό κόσμο προσφέρει μεγάλες δυνατότητες για κοινωνική αλληλεπίδραση. Οι παίκτες μπορούν να μιλήσουν, να συνεργαστούν ή να παίξουν εναντίων οποιουδήποτε χρήστη από οποιοδήποτε μέρος του (πραγματικού) κόσμου

Παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (5/6)

- Η συμβολή των διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών στην ανάπτυξη εικονικών κοινοτήτων (virtual communities) αλλά και η τεχνολογική τους εξέλιξη, ανέδειξαν τις δυνατότητές τους για εφαρμογές όχι μόνο ψυχαγωγικών σκοπών
 - οι χρήστες δεν περιορίζονται στο να παίζουν και να εκπληρώνουν έναν στόχο που να τους εξασφαλίζει νίκη,

αλλά μπορούν επίσης

- να αλληλεπιδρούν με άλλους χρήστες, να επικοινωνούν, να παρακολουθούν σεμινάρια ή άλλα εκπαιδευτικά προγράμματα, να κοινωνικοποιούνται, ακόμη και να ερωτεύονται....

Παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (6/6)

- Η νέα πραγματικότητα που δημιουργείται λοιπόν, δεν είναι εντελώς «εικονική», αλλά συνδέεται βαθμιαία, όλο και πιο πολύ στην ίδια μας τη φύση
- Οι «κάτοικοι» αναπτύσσουν σχέσεις ο ένας με τον άλλον, έχουν εισόδημα, μπορούν να αποκτήσουν γνώσεις κ.τ.λ. Και καθώς η φυσική και εικονική πραγματικότητα φαίνεται να συγχωνεύονται σε μία νέα πραγματικότητα, ο διαχωρισμός μεταξύ τους –μέσω της εμπειρίας του χρήστη- αρχίζει να θολώνει
 - Στην εμπειρία του χρήστη δεν υπάρχει πραγματική διάκριση μεταξύ του «πραγματικού» και του εικονικού, «τεχνητού» κόσμου. Ο ένας συγχωνεύεται με τον άλλον όλο και πιο πολύ και οι συνδέσεις τους γίνονται όλο και πιο έντονες

Παραδείγματα εικονικών κόσμων (1/2)

- World of Warcraft
- Second Life
- Mabinogi
- ActiveWorlds
- Kaneva
- Entropia
- There
- Virtual Lower East Side
- Gaia
- Disney Toontown
- Mokitown
- Whyville
- Habbo Hotel
- The Sims Online
- Puzzle Pirates
- Cybertown
- IMVU
- Moove
- The Manor
- The Palace
- Club Penguin
- Red Light Center
- Cyworld
- Dubit
- Faketown
- Millsberry
- Tale in the Desert
- SpineWorld
- Exit Reality
- Lord of the Rings Online
- Hello Kitty

Παραδείγματα εικονικών κόσμων (2/2)

- Webkinz
- Zwinktopia
- Sora City
- EVE Online
- Guildwars
- City of Heroes, City of Villains
- Dark Age of Camelot
- Hellgate
- Playdo
- V-Zones
- HiPiHi
- Twinity
- Google Lively
- RocketOn
- Yoville
- Prototerra
- vSide
- Vastpark
- Qwaq
- PS3Home
- Weblin
- Anarchy Online
- Tabula Rasa

Β' μέρος – Χαρακτηριστικά του Second Life

Το παράδειγμα του Second Life



SECOND[®]
LIFE

Τι είναι το SL; (1/5)

- Είναι ένας εικονικός κόσμος –προσβάσιμος μέσω του Internet- που ξεκίνησε τον Ιούνιο του 2003 από την Linden Lab
- Είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα για τον υπολογιστή που επιτρέπει στους χρήστες του –που ονομάζονται «κάτοικοι»- να επικοινωνούν μεταξύ τους με εικονικούς εαυτούς (avatar), μέσα σε ένα πλήρως αλληλεπιδραστικό περιβάλλον.
- Έχει αναπτυχθεί σε 270 τετραγωνικά μίλια εικονικής γης, περισσότερο από το δεκαπλάσιο μέγεθος του Μανχάταν!!!

Τι είναι το SL; (2/5)

- Μέσα σε λίγα λεπτά και μέσα από εκατοντάδες μετατροπές που έχει κανείς τη δυνατότητα να κάνει στον εικονικό του εαυτό -από χρώμα δέρματος, μέχρι πυκνότητα μαλλιών, αλλαγή φύλου κ.τ.λ.- μπορεί να «γίνει» όπως ακριβώς θέλει.
- Στον κόσμο αυτό δεν υπάρχουν μόνο άνθρωποι!
 - Μπορείς επίσης να «ξαναγεννηθείς» ως βρικόλακας, εξωγήινος, ρομπότ και ότι άλλο μπορείς να φανταστείς.

Τι είναι το SL; (3/5)

- Το Second Life είναι ένας τρισδιάστατος ψηφιακός κόσμος, εξ' ολοκλήρου δημιουργημένος από τους κατοίκους του, όπου μπορεί κανείς:
 - να κοινωνικοποιηθεί,
 - να ακούσει μουσική,
 - να ψωνίσει,
 - να συμμετάσχει σε ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες,
 - να ανταλλάξει αντικείμενα (ψηφιακά) και υπηρεσίες με άλλους,
 - να συναντήσει καθηγητές Πανεπιστημίου που διδάσκουν τους σπουδαστές τους,
 - να δημιουργήσει ή να εργαστεί σε εικονικές εταιρείες,
 - να διαφημιστεί κλπ.

σε μια πλήρως αυτόνομη οικονομία που ανταμείβει την καινοτομία, τη δεξιοτεχνία και το ρίσκο.

Τι είναι το SL; (4/5)

- Πρόκειται για έναν εικονικό κόσμο που αναπαριστά -στο μέτρο του δυνατού- μία νέα, εναλλακτική πραγματικότητα, όπου ο καθένας μπορεί να παρουσιάσει τον εαυτό του όπως το επιθυμεί, απαλλαγμένος από τις συμβάσεις και τους περιορισμούς της πραγματικής του ζωής.
- Δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να ζήσει έναν βίο παράλληλο μέσα σε μια εικονική πραγματικότητα που διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά της αληθινής πραγματικότητας.
 - Για πολλούς –τουλάχιστον για τους «κατοίκους» του- η απουσία δηλωμένων στόχων, είναι και ένα βασικό προτέρημα του SL, καθώς οι ψηφιακές απεικονίσεις του εαυτού μας (avatars) είναι σε θέση -εκτός από το να περιπλανούνται ή να πετούν άσκοπα- να κάνουν νέες κοινωνικές γνωριμίες και να εργάζονται.

Τι είναι το SL; (5/5)

- Στο Second Life δεν υπάρχουν πόντοι, σκορ, νικητές ή χαμένοι, επίπεδα ή άλλα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα τυπικό παιχνίδι.
- Πρόκειται μάλλον για ένα παράλληλο σύμπαν, όπου μπορούμε να αναπτύξουμε κοινωνικές σχέσεις, να κάνουμε δουλειές και να μάθουμε.

Είναι λοιπόν, πρώτα απ' όλα ένας χώρος εξερεύνησης, όπου η φαντασία μας αφήνεται ελεύθερη να δημιουργήσει.

Η οικονομία του SL (1/3)

- Το εικονικό νόμισμα για το Second Life είναι το Linden Dollar (L\$)
 - το οποίο αντιστοιχεί σε πραγματικό χρήμα
- Οι υπηρεσίες για την αγοραπωλησία του νομίσματος είναι δομημένες με παρόμοιο τρόπο όπως και στην πραγματική ζωή, καθώς τα χρηματικά ποσά διακινούνται μέσω μεσιτών σε διάφορες συναλλαγματικές ισοτιμίες.
- Υπάρχει επίσης και εικονική πιστωτική κάρτα.

Η οικονομία του SL (2/3)

- Οι κάτοικοι μπορούν να αγοράσουν απευθείας L\$ ή να κάνουν ανταλλαγές συναλλάγματος μεταξύ Linden και αμερικανικού δολαρίου, το οποίο και αποταμιεύεται στον πραγματικό τραπεζικό λογαριασμό τους, μέσω του συστήματος LindeX.
- Η ισοτιμία του δολαρίου Η.Π.Α. και L\$ μεταβάλλεται συνεχώς, καθώς οι κάτοικοι του SL, μέσω των επιχειρηματικών και οικονομικών συναλλαγών τους, καθορίζουν την τιμή αγοράς και πώλησης των δολαρίων Linden.

Η οικονομία του SL (3/3)

- Στο SL μπορεί κανείς να αγοράσει τα πάντα: ρούχα, οχήματα (από αεροπλάνα έως πατίνια), τεχνολογικά προϊόντα (από προγράμματα για την έκφραση συναισθημάτων μέσω του προσώπου, έως αυτά που μεταφράζουν ότι λένε τα άλλα avatar σε άλλες γλώσσες).
- Η εταιρεία Dell έχει αγοράσει μέχρι και ένα νησί, όπου κάποιος μπορεί να δει την εικονική εκδοχή των υπολογιστών της, να τους παραγγείλει και να δώσει εντολή να παραδοθούν στο σπίτι του (το πραγματικό!)

Χρήση του SL στην εκπαιδευτική διαδικασία (1/3)

- Κατάλογος θεμάτων για χρήση του SL σε διάφορους επιστημονικούς κλάδους:
 - Οικονομία – νομισματικές πολιτικές – μαύρη αγορά
 - Προσομοίωση επιχειρήσεων
 - Αξιοποίηση / διαχείριση ακίνητης ιδιοκτησίας
 - Πνευματική ιδιοκτησία – δικαιώματα και διαχείριση
 - Ταξικές διακρίσεις
 - Υποκουλτούρες
 - Θρησκεία
 - Γάμος και σχέσεις

Χρήση του SL στην εκπαιδευτική διαδικασία (2/3)

- Θάνατος – νεκρώσιμη ακολουθία
- Φυλές και πολιτισμοί
- Φύλο και συμπεριφορές (καταναλωτικές, πολιτιστικές κλπ.)
- Έγκλημα και τιμωρία
- Νομική (δικαιώματα, νόμοι)
- Καταπολέμηση τρομοκρατίας και στρατιωτική εκπαίδευση
- Avatars και ταυτότητα
- Πολιτική – κυβερνητικά θέματα – προεκλογικές εκστρατείες
- Τουρισμός

Χρήση του SL στην εκπαιδευτική διαδικασία (3/3)

- Αναπηρία – ασθένειες – ευαισθητοποίηση
- Τυχερά παιχνίδια
- Γεωγραφία
- Γλώσσα και πολιτισμός (κουλτούρα)
- Τέχνη και θέατρο
- Βιολογία
- Μαθηματικά
- Προγραμματισμός
- Φυσική
- Αστρονομία
- Αρχιτεκτονική

Ενδεικτικά παραδείγματα (1/4)

Λόγω των πολλών δυνατοτήτων του Second Life, αρκετές εταιρίες και εκπαιδευτικά ιδρύματα έχουν δημιουργήσει τη δική τους γη / νησιά στον εικονικό αυτό κόσμο.

- Ο Thomson Netg αναπτύσσει την επαγγελματική κατάρτιση στον τομέα των ΤΠΕ, τη διαχείριση, τις πωλήσεις και την υποστήριξη πελατών. Χρησιμοποιεί το SL ως σύγχρονη τάξη και on-demand κατάρτιση μέσω ήχου, βίντεο ή podcasts. Οι μαθητές του μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τις τεχνολογικές εφαρμογές και να εμπλακούν σε δραστηριότητες με παιχνίδια ρόλων.
- Στον τομέα της υγείας το SL επιτρέπει την εμβάπτιση σε ένα αυθεντικό πλαίσιο που ενισχύει τη βαθύτερη γνώση των καταστάσεων ή περιστάσεων. Για παράδειγμα, η Heart Murmur Sim στοχεύει στην παροχή κατάρτισης καρδιολόγων, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να επισκεφθούν εικονικά τους ασθενείς, να ακούσουν τους καρδιακούς παλμούς τους και να κάνουν μια διάγνωση.

Ενδεικτικά παραδείγματα (2/4)

- Το UC Davis Medical Center's Emergency Workers έχει στόχο να προετοιμάσει, να εκπαιδεύσει και να βοηθήσει τους εργαζομένους του να δρουν σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης, σε μια προσομοίωση, πριν να ενεργήσουν σε μια πραγματική παγκόσμια κρίση.
- Ένα άλλο σημαντικό έργο επιτελείται από το National Oceanographic and Atmospheric Administration. Έχει δημιουργηθεί μια οπτικοποίηση σε πραγματικό χρόνο μερικών καιρικών φαινομένων, όπως ένα τσουνάμι ή οι επιπτώσεις της τήξης των παγετώνων στο επίπεδο του ωκεανού. Οι στόχοι αυτού του νησιού (NOAA island) είναι να προωθήσουν την επιστημονική συζήτηση και προβληματισμό σχετικά με τα θέματα του κλίματος και, ταυτόχρονα, επιτρέπει στους συμμετέχοντες να συμμετέχουν σε προσομοιώσεις που δεν θα ήταν δυνατόν στον πραγματικό κόσμο.

Ενδεικτικά παραδείγματα (3/4)

- Το Ανοικτό Πανεπιστήμιο της Πορτογαλίας έχει εφαρμόσει μια μελέτη περίπτωσης για τη λήψη πληροφοριών σχετικά με τις αντιλήψεις των μαθητών για την κοινωνική παρουσία στο Moodle και στο SL με σκοπό να σχεδιάσει και να παραδώσει τη διδασκαλία και τις μαθησιακές δραστηριότητες και στα δύο εικονικά περιβάλλοντα.
- Η NMC (New Media Consortium) Πανεπιστημιούπολη είναι το πιο σημαντικό εκπαιδευτικό ίδρυμα στο SL. Υποστηρίζει εκδηλώσεις, μαθήματα, επιδείξεις, εκθέσεις έργων τέχνης και την εκπαιδευτική εμπειρία. Πολλοί γνωστοί εκπαιδευτικοί, όπως ο Howard Rheingold, ο Henry Jenkins και ο Daniel Reed, έχουν παραστεί σε συνέδρια σε αυτό το Πανεπιστήμιο.
- Το Harvard's Berkman Center for Internet and Society παρουσιάζει το Διαδίκτυο και τα εργαλεία του Web 2.0 και παραδίδει μαθήματα για τη δημιουργία Wikis, blogs κλπ.

Ενδεικτικά παραδείγματα (4/4)

- Το Texas Wesleyan University έχει πάρει το Genome Island στο SL, το οποίο αναπτύχθηκε από τον καθηγητή Mary Anne Clark, με στόχο την διδασκαλία Γενετικής. Με τη βοήθεια του εργαλείων κτισίματος και scripting, έχτισε τα εργαστήρια όπου οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε εικονικές εμπειρίες και να παράγουν δεδομένα για ανάλυση. Οι φοιτητές μπορούν επίσης να αλληλεπιδράσουν με τους εμπειρογνώμονες στη γενετική για να διευρύνουν τις γνώσεις τους.
- Το BBC παρέχει τη δυνατότητα στο SL να διδάσκονται ξένες γλώσσες, κυρίως αγγλικά, έχοντας δημιουργήσει το δικό του χώρο στο Virlantis 116.114.21 (PG). Αυτό το ίδρυμα συνδυάζει το SL με σελίδες του Διαδικτύου, υποστηρίζοντας την εκμάθηση διαφόρων θεμάτων. Το Virlantis νησί αποτελείται από αλλόγλωσσους εκπαιδευτικούς και είναι ένα παράδειγμα των βέλτιστων εκπαιδευτικών πρακτικών στο SL.

Γ' μέρος – Χειρισμός του Second Life

Ας γνωρίσουμε το SL !!!

- Δημιουργία λογαριασμού και επιλογή avatar
- Avatars: μορφή και εμφάνιση
- Τρόποι κίνησης και μετακίνησης
- Χάρτες
- Έλεγχος κάμερας και εστίαση
- Λήψη φωτογραφιών και αποθήκευση στον υπολογιστή
- Προσθήκη φίλων – επαφών
- Τρόποι επικοινωνίας
- Γραμμή εργαλείων και σύμβολα
- Παράθυρο εργαλείων

Δημιουργία λογαριασμού και επιλογή avatar (1/3)

Επιλογή και Δημιουργία Avatar



Δημιουργία λογαριασμού και επιλογή avatar (2/3)

Δημιουργία λογαριασμού

Language

SECOND LIFE

Create a Username

You will use your username to login, so don't forget it.

[Check Availability](#)

[Go back to change your avatar.](#)

Language

SECOND LIFE

Just a few more questions...

Email

Date of Birth: Month Day Year

Password

Security Question:

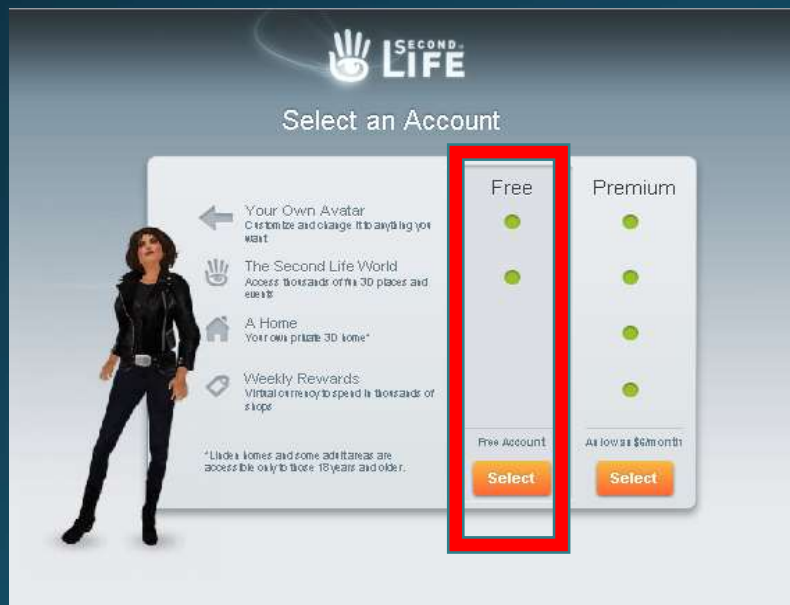
Security Answer:

By clicking Create Account you are indicating that you have read and agree to the Terms of Service, Privacy Policy and Place Policy.

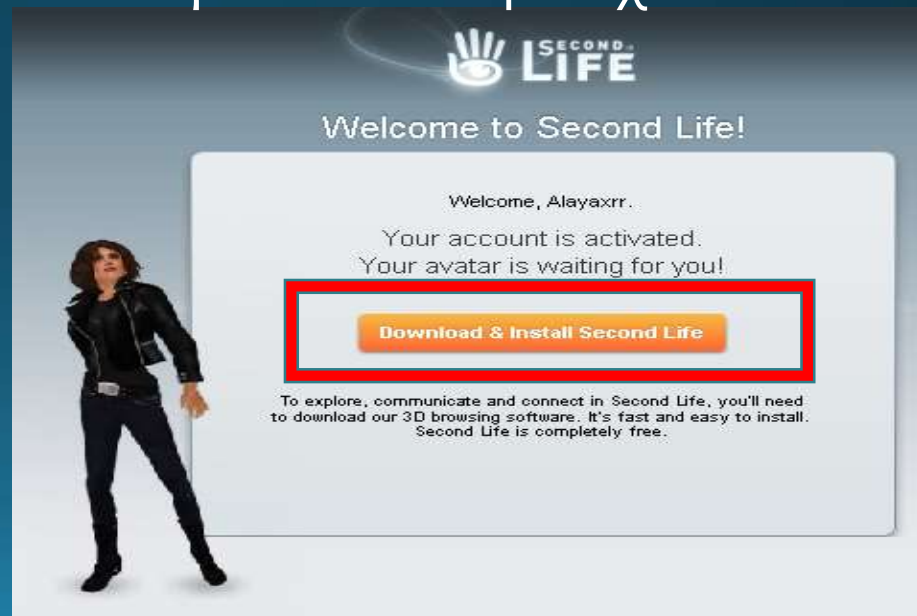
[Go back to change your avatar.](#) [Create Account](#)

Δημιουργία λογαριασμού και επιλογή avatar (3/3)

Επιλογή λογαριασμού



Κατέβασμα και εγκατάσταση παιχνιδιού



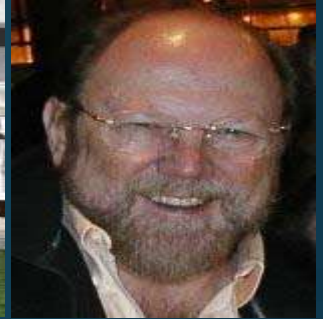
Avatars: μορφή και εμφάνιση (1/4)

- Η λέξη «avatar», προέρχεται από τον ινδουισμό και σημαίνει «ενσάρκωση».
 - Έτσι ονομάζονται στην Ινδουιστική θρησκεία οι θείες ενσαρκώσεις ανώτερων όντων ή του Υπέρτατου Όντος (Θεού) στη γη.
- Avatar είναι η απεικόνιση ενός χρήστη Η/Υ.
 - Είναι το «προσωπείο» που αποτελεί την προσωποποίηση του χρήστη, τον εικονικό του εαυτό, ο οποίος ελέγχεται από το χρήστη και μπορεί να τροποποιηθεί λαμβάνοντας ρόλους περισσότερο ή λιγότερο οικείους, να αλλάξει εξωτερικά χαρακτηριστικά, ακόμη και φύλο.
 - Οι χρήστες μπορούν να «εμβυθιστούν» στους ρόλους τους, όντας συχνά κάτι εντελώς διαφορετικό από ότι στην πραγματική τους ζωή. Ένα alter ego.

Avatars: μορφή και εμφάνιση (2/4)

- Σε ότι αφορά στην ταυτότητα των χρηστών του SL, ανεξάρτητα από το αν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα ή όχι, είναι διαχειρίσιμη και μπορεί να μεταβληθεί πολύ εύκολα.
- Στους εικονικούς κόσμους, ο χρήστης γοητεύεται από τη δυνατότητα να δημιουργήσει για τον εαυτό του όποια ταυτότητα επιθυμεί, η οποία μπορεί να είναι:
 - Πραγματική, συνδυασμένη ή και απόλυτα φανταστική.
 - Να είναι αυτός που πάντα ήθελε, αλλά δεν τολμούσε, ή αυτός που η πραγματικότητα τον έχει «εμποδίσει» να είναι, να ζήσει εμπειρίες που θα ήταν δύσκολο, έως και αδύνατο, να γευτεί στην πραγματική του ζωή.
 - Κι όλα αυτά, είτε ανώνυμα, είτε επώνυμα.

Η εικονική ζωή είναι μια ευκαιρία για αναζήτηση, συμπλήρωση, ή αλλαγή της ταυτότητας!





Avatars: μορφή και εμφάνιση (3/4)

- Η δυνατότητα του χρήστη να επιλέγει ο ίδιος -ανεξαρτήτως φύλου, εθνικότητας, ηλικίας- την ταυτότητά του μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον και να διαμορφώνει, ανάλογα με τις επιθυμίες του, το δικό του εικονικό εαυτό, είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς του επιτρέπει να εκφραστεί και να συμμετάσχει στις εικονικές δραστηριότητες απελευθερωμένος από προκαταλήψεις και κοινωνικούς, φυλετικούς και άλλους συναφείς περιορισμούς.
- Στο Second Life, τα avatars δεν είναι προκαθορισμένα και προκατασκευασμένα, όπως σε άλλες εφαρμογές, όπου μπορείς να παρέμβεις ελάχιστα. Η μεγάλη τους διαφορά είναι ότι τα δημιουργούν οι χρήστες όπως θέλουν.

Avatars: μορφή και εμφάνιση (4/4)

- Ο χρήστης κάνει μια επιλογή και το avatar γίνεται μια μέθοδος, μέσω της οποίας κατασκευάζει μια πληρέστερη ταυτότητα στο διαδίκτυο, η οποία ενισχύει την αίσθηση της «τηλεπαρουσίας» του.
- Αναφορικά με το παρουσιαστικό και το σκοπό των avatars, υπάρχουν πολλοί τύποι, ανάλογα με την προσωπικότητα των «δημιουργών» τους, αλλά και με το τι θέλουν να προβάλλουν στους άλλους.
 - Έτσι, υπάρχουν avatars που θέλουν να προκαλέσουν θαυμασμό, εκείνα που είναι πιο «ψυχρά», άλλα δραστήρια, επίσημα, προκλητικά, αντικοινωνικά, αλλά και avatars σε μορφή ζώων ή cartoons, avatars σε μορφές διασήμων, κακά avatars, περιγραφικά, δυναμικά, σαγηνευτικά κ.ά.

Τρόποι κίνησης και μετακίνησης (1/2)

- Ένα avatar μπορεί:
 - Να περπατήσει (walk)
 - Να τρέξει (run)
 - Να πετάξει (fly)
 - Να τηλεμεταφερθεί (teleport)

Επίσης μπορεί:

- Να σηκωθεί / καθίσει (sit / stand up)
- Να χορέψει (dance)
- Να οδηγήσει (drive)
- Να μάθει πληροφορίες για ένα αντικείμενο ή άλλο avatar, κάνοντας δεξί κλικ πάνω του κλπ.

Τρόποι κίνησης και μετακίνησης (2/2)

- Η κίνηση του Avatar μας μπορεί να γίνει:
 - Πατώντας τα βελάκια του πληκτρολογίου του Η/Υ μας (Μπροστά, πίσω, κατεύθυνση δεξιά, κατεύθυνση αριστερά)
 - Πατώντας τα βελάκια από την επιλογή “Walk/Run/Fly” (που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης).
 - Οι ίδιοι τρόποι κίνησης ισχύουν και για την επιλογή fly (πέταγμα).



Χάρτες (1/2)

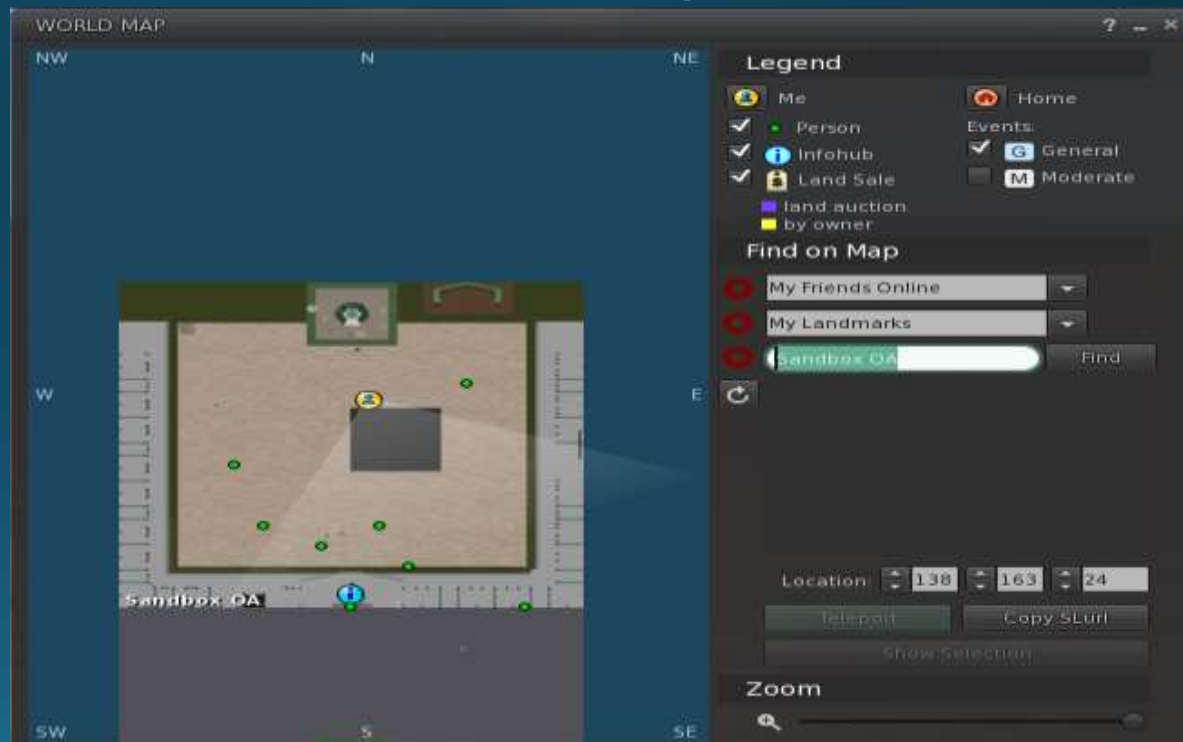
- Mini map (World > mini map)
 - μικρός χάρτης της περιοχής στην οποία βρίσκεται εκείνη τη στιγμή το avatar. Βοηθάει στον εντοπισμό ορόσημων (landmarks) ή άλλων avatars που βρίσκονται εκεί κοντά.
- World map (World > world map)
 - χάρτης του συνολικού δικτύου του SL. Καθώς περιέχει μηχανή αναζήτησης, βοηθάει στον εντοπισμό ή εύρεση άλλων avatars, οροσήμων (landmarks), περιοχών προς πώληση / ενοικίαση και στην τελεμεταφορά (teleport) σε νέες τοποθεσίες.

Χάρτες (2/2)

Mini map



World map



Έλεγχος κάμερας και εστίαση (1/3)

- Μπορούμε να ελέγχουμε το τι βλέπει η κάμερά μας:
 - Από το **Camera Controls**
 - Πατώντας **Alt + Πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικού**, μετακινούμε το ποντίκι μπρος, πίσω, πλάγια
 - Πατώντας **Ctrl + Alt + Πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικού**, μετακινούμε το ποντίκι μπρος, πίσω, πλάγια

Έλεγχος κάμερας και εστίαση (2/3)

- Για να εστιάσεις σε ένα αντικείμενο (zoom in -out):
 - Διάλεξε το αντικείμενο στο οποίο θέλεις να εστιάσεις, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού . Κράτησε πατημένο το πλήκτρο Alt στο πληκτρολόγιο του υπολογιστή σου. Ο κέρσορας του ποντικού μετατρέπεται σε ένα ορθογώνιο με ένα σταυρό στο εσωτερικό του. Μετακίνησε τη ροδέλα του ποντικιού για να εστιάσεις ή να απομακρυνθείς από το αντικείμενο.

Έλεγχος κάμερας και εστίαση (3/3)

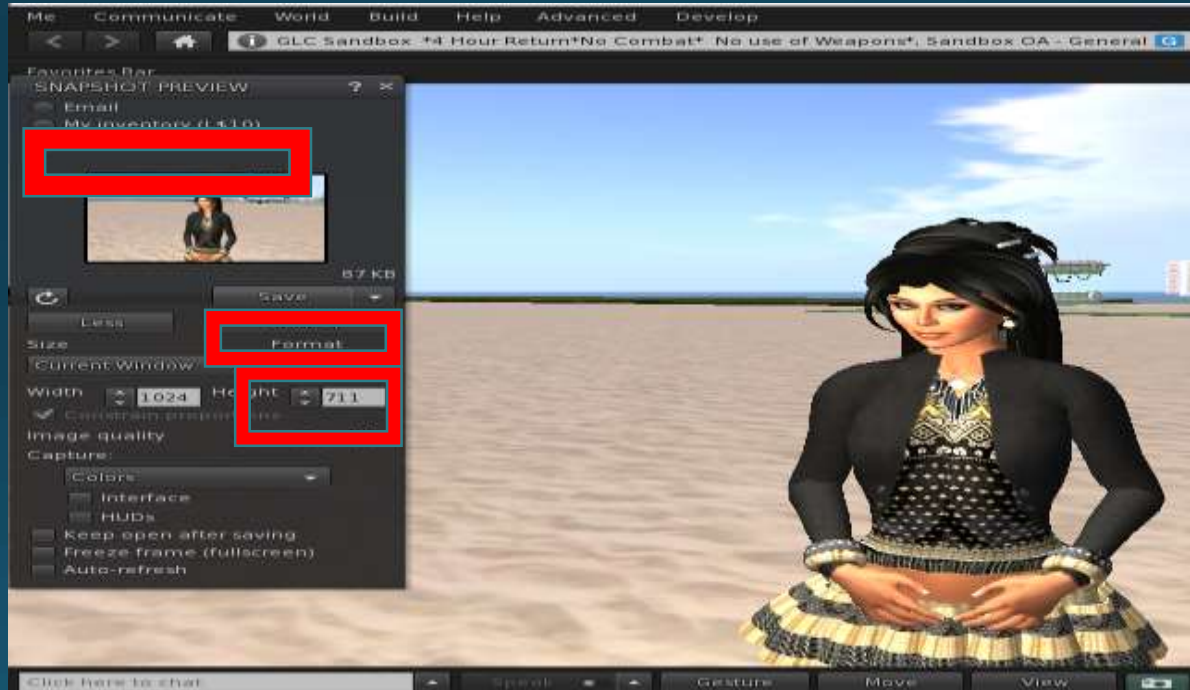
- Από το μενού Camera Controls μπορείς να εμφανίσεις ή να εξαφανίσεις μια παλέτα, που περιέχει το χειριστήριο της κάμερας. Πατώντας τα κουμπιά του χειριστηρίου, μπορείς να κατευθύνεις την κάμερά σου όπου εσύ επιθυμείς, να αλλάξεις τη γωνία θέασης και τη εστίαση.
- Και αν κάποια στιγμή χαθείς κάπου με την κάμερά σου, απλά πάτα το πλήκτρο Esc στο πληκτρολόγιο του υπολογιστή σου.

Λήψη φωτογραφιών και αποθήκευσης στον υπολογιστή (1/2)

- Στιγμιότυπο (Snapshot) στο δίσκο: Το κάθε στιγμιότυπο στο παιχνίδι κοστίζει 10 L\$. Ωστόσο, μπορούμε να στείλουμε υψηλής ανάλυσης φωτογραφίες στο σκληρό μας δίσκο δωρεάν.



Λήψη φωτογραφιών και αποθήκευσης στον υπολογιστή (2/2)



Προσθήκη φίλων - επαφών

- Μπορώ να προσθέσω φίλο/η στις επαφές μου, κάνοντας **δεξί κλικ πάνω στο εν λόγω Avatar**.
- Από το παράθυρο που εμφανίζεται επιλέγω **Add friend...**
- Μια πρόσκληση φιλίας στέλνεται στο Avatar, την οποία αν την αποδεχτεί (accept), προστίθεται αμέσως στη λίστα των φίλων μου...



Friends can give permissions to track each other on the map and receive online status updates.

Offer friendship to Lucius Coberts (lucius.coberts)?

Would you be my friend?

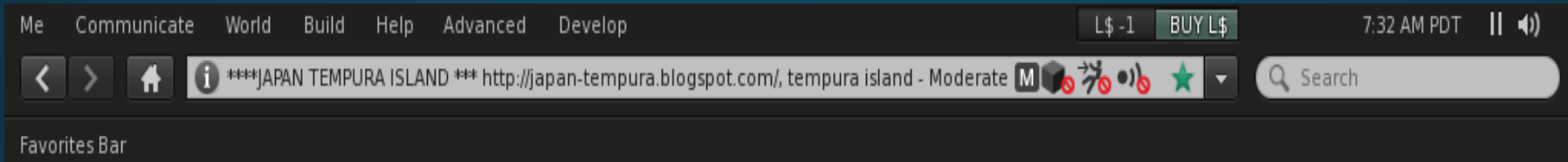
OK

Cancel

Τρόποι επικοινωνίας

- Δύο είναι οι βασικοί τρόποι επικοινωνίας στον κόσμο του SL:
 - Γραπτή Επικοινωνία (Written Communicate)
 - Συζήτηση με φωνή (Voice Chat)
 - Απαιτούνται μικρόφωνο και ακουστικά ή ηχεία
- Η γραπτή Επικοινωνία περιλαμβάνει:
 - Local Chat (Τοπική Συζήτηση)
 - Groups Chat (Συζήτηση Ομάδας)
 - Instant Message - IM (Άμεσο Μήνυμα)

Γραμμή εργαλείων και σύμβολα



Στις περιοχές με τα παρακάτω σύμβολα:



Δεν μπορείς να χτίσεις ή να ανοίξεις/ τοποθετήσεις αντικείμενα.



Δεν μπορείς να κάνεις συζήτηση με φωνή.



Δεν μπορείς να σπρώξεις άλλα avatars.



Δεν μπορείς να πετάξεις.

Παράθυρο εργαλείων

Περιλαμβάνει τις εξής
καρτέλες:

- Home
- My profile
- People
- Places
- My Inventory
- My Appearance



**Δ' μέρος - Γλωσσάρι όρων,
tips, συχνές ερωτήσεις για το
Second Life**

Tips (1/2)

- **Ρυθμίσεις φωτισμού(World > sun):** χρησιμοποιούνται για να ρυθμίσουμε την ώρα της ημέρας (πρωί, βράδυ, μεσημέρι κλπ.)
 - Ενώ η νύχτα είναι συχνά πολύ ωραία, μπορεί να είναι δύσκολο να εργάζεσαι στο σκοτάδι!
 - Έξι ημέρες στο Second Life αντιστοιχούν σε μία ημέρα πραγματικής ζωής. Κάθε ημέρα στο SL έχει τρεις ώρες ημέρα και μία ώρα νύχτα.
- **Δημιουργία Ορόσημου (Create landmark):** όταν επισκέπτεσαι τοποθεσίες που σου αρέσουν ή παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον, μην ξεχνάς να δημιουργείς LM, προκειμένου να τις ξαναβρίσκεις εύκολα!

Tips (2/2)

- Κάνε δεξί κλικ σε άλλα AV για να δεις το προφίλ τους, μπορεί συχνά να μάθεις μερικές βασικές πληροφορίες για αυτό το AV χωρίς να το ρωτήσεις.
- **Chat History (Ιστορικό Συνομιλίας):** Σε μεγάλες ομάδες, όταν το Chat (συζήτηση) κυλά γρήγορα, το chat History μπορεί να σε βοηθήσει, αν έχεις μπερδευτεί. Η εντολή για να ανοίξει το chat History είναι, (Ctrl + H).

Λεξικό όρων στο SL (1/5)

- - **Avatar (AV, Avie, Άβαταρ)** Το Avatar είναι η εικονική αναπαράσταση του χρήστη μέσα στο παιχνίδι. Η εμφάνιση του AV σου μπορεί να αλλάξει σχεδόν άπειρα.
- - **Alt (AlternativeAV - Άλτ)**: Το Alt είναι το εναλλακτικό Άβαταρ ενός χρήστη μέσα στο παιχνίδι. Οι χρήστες του SL μπορούν να χρησιμοποιούν περισσότερους από έναν λογαριασμούς Άβαταρ.
- - **Griever (Γκρίφερ)**: Griever είναι ένα Άβαταρ που σκοπίμως θέλει να βλάψει και να παρενοχλήσει άλλα Άβαταρ. Κάνει πράγματα (εγκλωβισμό, χτυπήματα) σε περιοχές που τέτοια συμπεριφορά απαγορεύεται, με σκοπό να προκαλέσει θλίψη (grief) στα άλλα Άβαταρ.
 - Ο όρος προέρχεται από τις αρχές του 1990, όταν πρωτοχρησιμοποιήθηκε στα online παιχνίδια.

Λεξικό όρων στο SL (2/5)

- - **AO (Animation Override)**: Το AO μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που ένα Άβαταρ τρέχει, προχωράει, κάθεται, στέκεται και κάθε άλλη κίνηση που μπορεί να έχει ένα Άβαταρ. Το AO διαφέρει από μια κανονική πόζα ή ένα κινούμενο σχέδιο (animation), επειδή το AO εκτελεί αυτόματα την κίνηση.
- - **IM (Instant Message – άμεσο μήνυμα)**: Το κουμπί IM το χρησιμοποιείς για να στείλεις ένα προσωπικό μήνυμα σε κάποιον/α, online ή offline
- - **Inventory (Απογραφή /αποθήκη)**: Το Inventory είναι το παράθυρο που περιέχει όλα τα αντικείμενα που σου ανήκουν και δεν είναι επί του παρόντος στον κόσμο του SL

Λεξικό όρων στο SL (3/5)

- - **SIM, προσομοιωτής, διακομιστής (server)**: το SIM είναι μια περιοχή του κόσμου (ένα κανάλι, ένα νησί)
- - **Lag (Λαγκ)**: Το Lag είναι κατάσταση στην οποία υπάρχει καθυστέρηση ανταπόκρισης στον κόσμο του SL. Ενώ οι λόγοι που μπορεί να προκληθεί lag ποικίλουν, μερικοί δείκτες για το ότι αντιμετωπίζεις lag περιλαμβάνουν αργή ανταπόκριση στο chat, αργή εμφάνιση αντικειμένων και εικόνων και στιγμιαίο χάσιμο της αντίδρασης μεταξύ του Άβαταρ σου και του κόσμου
- - **Prim (Primitive-Πρωτόγονο)**: Το Prim αποτελεί βασικό-αρχικό στοιχείο για την οικοδόμηση στο SL. Τα Prim συνδυάζονται για να δημιουργήσεις έπιπλα, κτίρια και σχεδόν οτιδήποτε βρίσκεται στον κόσμο του SL. Επίσης τα Άβαταρ φορούν Prim ως επισυναπτόμενα, για παράδειγμα πολλά Άβαταρ φορούν prim μαλλιά, prim γυαλιά, prim σκουλαρίκια κλπ

Λεξικό όρων στο SL (4/5)

- - **Texture (Εικόνα, Υφή):** Το Texture είναι μια εικόνα που μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα Prim για να δώσει την ψευδαίσθηση ενός πραγματικού αντικειμένου. Για παράδειγμα οι τοίχοι σε πολλά κτίρια είναι texture. Texture μπορούν να φορεθούν και από τα Άβαταρ με μορφή δέρματος ή ρούχων.
- - **Rez (Ρεζ):** Το να δημιουργήσεις κάτι με τα εργαλεία της οικοδόμησης (built tools) ή να κάνεις κάτι να εμφανίζεται στον κόσμο του SL, τότε έχεις κάνει Rez. Εάν πάρεις ένα αντικείμενο (object) από το δικό σου inventory (αποθήκη), το βγάλεις στο έδαφος και το ανοίξεις, τότε το έχεις Rezzed.
- - **LM (Landmark – Ορόσημο):** Το LM είναι ο τρόπος για να βάλεις σελιδοδείκτη (ορόσημο) σε μια τοποθεσία στο SL αν θέλεις να επιστρέψεις σε αυτήν την περιοχή ή να την προτείνεις σε άλλα Άβαταρ. Όταν δημιουργήσεις ένα LM πηγαίνει στο Inventory (Απογραφή) σου και μπορεί να το δώσεις σε άλλο Άβαταρ ή να τηλεμεταφερθείς σε αυτό όποια στιγμή το επιθυμείς.

Λεξικό όρων στο SL (5/5)

- - **Teleport (TP-Τηλεμεταφέρομαι)**: Μπορείς να πατήσεις την επιλογή Teleport για να μεταφερθείς σε όποια περιοχή επιλέξεις. Επίσης τα Άβαταρ συχνά θα σου ζητήσουν να τους προσφέρεις ένα TP για τη θέση σου, ώστε να μπορούν να έρθουν εκεί που βρίσκεσαι ή μπορεί να σου προσφέρουν ένα TP και στο χέρι σου είναι να το δεχτείς ή όχι!
- - **TELEHUB, (TH-Τηλεσυγκεντρωτής)**: Ένα telehub είναι Teleport προορισμού. Όταν επιλέγεις να TP κάπου, θα φτάσεις στον πλησιέστερο συγκεντρωτή (HUB) με τον προορισμό σου. Μετά μπορείς να πετάξεις ή να πας με τα πόδια τον υπόλοιπο δρόμο
- - **L\$ και US\$**: Το L\$ (Λίντεν Ντόλαρ) είναι το νόμισμα του κόσμου του SL και υπάρχει στο χρηματιστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής.
- - **RL (Real Life) και FL (First Life)**: RL ή FL είναι η πραγματική-πρώτη ζωή μας, ενώ η SL (Second Life-Δεύτερη ζωή) είναι η ζωή των Άβατάρ μας μέσα στον κόσμο του SL

Ερωτήσεις πραγματικής ζωής... στη δεύτερη ζωή μας!!! (1/4)

- *Μπορεί να πεθάνει ένα avatar;*
 - Όχι, το avatar ζει όσο υπάρχει κάποιος άνθρωπος στην κανονική ζωή που το καθοδηγεί. Δεν τραυματίζεται, ούτε αρρωσταίνει (τουλάχιστον μέχρι στιγμής)
- *Γερνάει ο δεύτερος εαυτός μου;*
 - Όχι, παραμένει όπως τον έχεις δημιουργήσει. Υπάρχουν όμως κλινικές, αλλά και πλαστικοί χειρουργοί για παν ενδεχόμενο
- *Μπορούν να με πυροβολήσουν;*
 - Μόνο σε μερικά μέρη του κυβερνο-σύμπαντος επιτρέπονται τα όπλα. Όμως και να σε πυροβολήσουν έχεις απεριόριστες ζωές

Ερωτήσεις πραγματικής ζωής... στη δεύτερη ζωή μας!!! (2/4)

- *Τα avatar έχουν δουλειά;*
 - Μπορείς να δουλέψεις στις δεκάδες γνωστές επιχειρήσεις που λειτουργούν παραρτήματα, να γίνεις ξεναγός ή να ταξιδεύεις άνεργος
- *Τι επιχείρηση μπορώ να ανοίξω;*
 - Ότι μπορείς να κάνεις και στην κανονική ζωή

Ερωτήσεις πραγματικής ζωής... στη δεύτερη ζωή μας!!! (3/4)

- *Ποιες επιχειρήσεις υπάρχουν στο SL;*
 - Η BMW, η Apple, η Toyota, η Τράπεζα ABN AMRO, αλλά και το ειδησεογραφικό πρακτορείο Reuters που έχει δημοσιογράφο μέσα στο παιχνίδι για να καταγράφει τα τεκταινόμενα. Η Pizza Net στις ΗΠΑ δέχεται παραγγελίες στο SL και στέλνει τις πίτσες στα πραγματικά σπίτια των Αμερικανών πελατών της.
- *Μια γυναίκα μπορεί να μείνει έγκυος;*
 - Σαφέστατα ναι. Αγοράζοντας από κλινική ένα ειδικό πρόγραμμα το οποίο εγκαθιστά στο avatar της για να δει -στον χρόνο που ζήτησε- πώς είναι να φουσκώνει η κοιλιά της και να γεννάει ένα παιδί. Το νεογέννητο δεν μπορεί να μεγαλώσει γιατί δεν έχει ζωή, αφού είναι μέρος του λογισμικού.

Ερωτήσεις πραγματικής ζωής... στη δεύτερη ζωή μας!!! (4/4)

- *Γίνονται εκλογές στο SL;*
 - Σε κάποιες χώρες έχουν εκλέξει και κυβερνήσεις!
- *Πώς χρησιμοποιούν οι επιχειρήσεις το SL για να διαφημιστούν;*
 - Αγοράζουν γη και φτιάχνουν εικονικά μαγαζιά, όπου προσφέρουν τα προϊόντα τους
- *Θα πεινάω στο SL;*
 - Όχι, ούτε θα έχεις ανάγκες. Τα εστιατόρια είναι χώρος συνάντησης και το φαγητό εικονικό, δεν εξυπηρετεί τίποτα
- *Υπάρχουν εφημερίδες στο SL;*
 - Πολλές, με κορυφαία την AvaStar

Τέλος Ενότητας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
ανάπτυξη στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΘΡΑΣΙΜΟΤΗΤΟΣ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



ΕΣΠΑ
2007-2013
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης.