

Ο κόσμος αλλάζει με τη βοήθεια της τεχνολογίας

ΜΕΡΟΣ 1

Πώς θα θέσετε την τεχνολογία σε λειτουργία;

Μαθησιακό αποτέλεσμα 1.1

Θα είστε σε θέση να περιγράφετε τον αντίκτυπο των εργαλείων της σύγχρονης τεχνολογίας σε εθνικά και παγκόσμια ζητήματα.



Η τεχνολογία σε παγκόσμιο επίπεδο 4

Στόχος 1.1 Περιγραφή διάφορων τεχνολογικών εργαλείων που χρησιμοποιούνται για άσκηση επιρροής σε εθνικά και παγκόσμια ζητήματα.

Στόχος 1.2 Περιγραφή διάφορων παγκόσμιων κοινωνικών ζητημάτων που επηρεάζονται από την τεχνολογία.



Η τεχνολογία και η κοινωνία μας 7

Στόχος 1.3 Περιγραφή του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία αλλάζει τις γνωστικές διεργασίες μας.

Στόχος 1.4 Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία επεκτείνει τους τρόπους συνεργασίας.

Στόχος 1.5 Σύνοψη του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία επηρεάζει τον τρόπο που επιλέγουμε και καταναλώνουμε προϊόντα και υπηρεσίες.

ΜΕΡΟΣ 2

Προσωπική τεχνολογία και ηθική πληροφορική

Μαθησιακό αποτέλεσμα 1.2

Θα είστε σε θέση να συζητάτε για τις προσωπικές επιπτώσεις που μπορεί να έχει η τεχνολογία στη ζωή και την καριέρα σας και πώς η τεχνολογία δημιουργεί νέες διαφωνίες για την ηθική.



Η τεχνολογία στο σπίτι 14

Στόχος 1.6 Τι είναι η γνώση υπολογιστών και ορισμένα από τα οφέλη της.



Η τεχνολογία και η καριέρα 17

Στόχος 1.7 Αποτίμηση του αντίκτυπου που έχει η γνώση υπολογιστών σε διάφορες καριέρες.



Η τεχνολογία και η ηθική 23

Στόχος 1.8 Ορισμός της ηθικής και περιγραφή διάφορων συστημάτων ηθών.

Στόχος 1.9 Συσχέτιση των επιδράσεων που έχει στην ανάπτυξη η προσωπική ηθική.

Στόχος 1.10 Παρουσίαση παραδειγμάτων δημιουργίας ηθικών διλημμάτων από την τεχνολογία.



Πόσο τέλειο είναι αυτό;

Θέλετε να **κάνετε τη διαφορά με τη βοήθεια της τεχνολογίας**; Τα καλά νέα είναι ότι πλέον είναι πιο εύκολο από ποτέ για κάποιον να μάθει για την τεχνολογία. Για παράδειγμα, με τα **Massive Open Online Courses (MOOC)** μπορείτε να αποκτήσετε **δωρεάν εκπαίδευση** από κορυφαία πανεπιστήμια στον προγραμματισμό, στη σχεδίαση αλγόριθμων και στο υλικό του υπολογιστή. Υπάρχουν επίσης τα hackathon που οργανώνουν διάφορες ομάδες φοιτητών σε όλο τον κόσμο και συγκεντρώνουν χιλιάδες φοιτητές που προγραμματίζουν μαζί με άλλους σε μαραθώνιους δημιουργίας κώδικα για ολόκληρα Σαββατοκύριακα, κατασκευάζοντας οτιδήποτε, από **τρελές εφευρέσεις μέχρι συσκευές που σώσουν ζωές**. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα έργα που κατασκευάζονται στα hackathon με εργαλεία όπως το **Devpost** και το **GitHub**, από όπου μπορείτε και να βρίσκετε πληροφορίες για τα hackathon και τον κώδικα που παράγεται. Στο μεταξύ, **εκδηλώσεις αστικής πειρατείας (civic hacking)**, όπως το **Random Hacks of Kindness**, βοηθούν ανθρώπους να δημιουργούν εφαρμογές προκειμένου να παρακολουθούν εκπροσώπους ομάδων που ασκούν πιέσεις στην κυβέρνηση, να καταγράφουν τη θέση τοιχογραφιών στην πόλη ή να συμβάλλουν στην οργάνωση των πολιτών που προσπαθούν να ξεθάψουν πυροσβεστικές φωλιές μετά από χιονοθύελλες. Θέλετε να κάνετε τη διαφορά; Απλώς ξεκινήστε!

(Luke MacGregor/Bloomberg/Getty Images)

Μέρος 1

Πώς θα θέσετε την τεχνολογία σε λειτουργία

Μαθησιακό αποτέλεσμα 1.1 Θα είστε σε θέση να περιγράψετε τον αντίκτυπο των εργαλείων της σύγχρονης τεχνολογίας σε εθνικά και παγκόσμια ζητήματα.

Θα πρέπει να αναρωτηθείτε γιατί είστε σ' αυτό το μάθημα. Ίσως αποτελεί προαπαιτούμενο για το πτυχίο σας ή ίσως θέλετε να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας στους υπολογιστές. Ας κάνουμε όμως ένα βήμα πίσω κι ας προσπαθήσουμε να δούμε τη μεγαλύτερη εικόνα.

Η τεχνολογία σήμερα δεν είναι απλώς ένα μέσο εξέλιξης μιας καριέρας ή ένα πακέτο δεξιοτήτων που είναι απαραίτητο προκειμένου να επιβιώσει κάποιος στην κοινωνία. Είναι ένα εργαλείο το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να έχουμε κάποια επίδραση σαν άνθρωποι σε κάτι πέρα από τη δική μας ζωή. Όλοι έχουμε δει ταινίες όπου ένα όνειρο εκτυλίσσεται μπροστά στα μάτια μας, με κάποιον που σώζει τον κόσμο και καθώς το κάνει, οδηγεί ένα τέλειο αυτοκίνητο! Είτε είναι οι *The X-Men* είτε ο *Batman* εναντίον του *Superman*, οι ήρωες μας ελκύουν επειδή θέλουμε η δική μας δουλειά και οι δικές μας ζωές να σημαίνουν κάτι και να ωφελούν τους άλλους.

Η τεχνολογία μπορεί να γίνει το εισιτήριό σας για να κάνετε ακριβώς αυτά, επηρεάζοντας και συμμετέχοντας σε δραστηριότητες οι οποίες θα αλλάξουν, πράγματι, τον κόσμο. Θα θέλαμε να σας ζητήσουμε να σκεφτείτε με ποιον τρόπο τα talέντα και οι δεξιότητές σας στην τεχνολογία θα σας επιτρέψουν να συνεισφέρετε σε μεγάλη κλίμακα, πέρα από τα οφέλη που μπορούν να φέρουν σε σας προσωπικά.



Η τεχνολογία σε παγκόσμιο επίπεδο

Πρόσφατα πολιτικά και παγκόσμια ζητήματα δείχνουν ότι η τεχνολογία επιταχύνει τις αλλαγές σε όλο τον κόσμο και δίνει ερεθίσματα και κίνητρα στους ανθρώπους με εντελώς νέους τρόπους. Ας δούμε μερικά παραδείγματα.

ποιήθηκε για να υποστηρίξει ένα κίνημα διαμαρτυρίας ενάντια στη χρήση υπερβολικής ή ακόμα και θανατηφόρας βίας κατά Αφροαμερικανών από τις υπηρεσίες επιβολής του νόμου στις ΗΠΑ. Βίντεο που αναπαράγονται σε πραγματικό χρόνο μέσω Facebook

Αντίκτυπος των εργαλείων της σύγχρονης τεχνολογίας

Στόχος 1.1 Περιγραφή διάφορων τεχνολογικών εργαλείων που χρησιμοποιούνται για άσκηση επιρροής σε εθνικά και παγκόσμια ζητήματα.

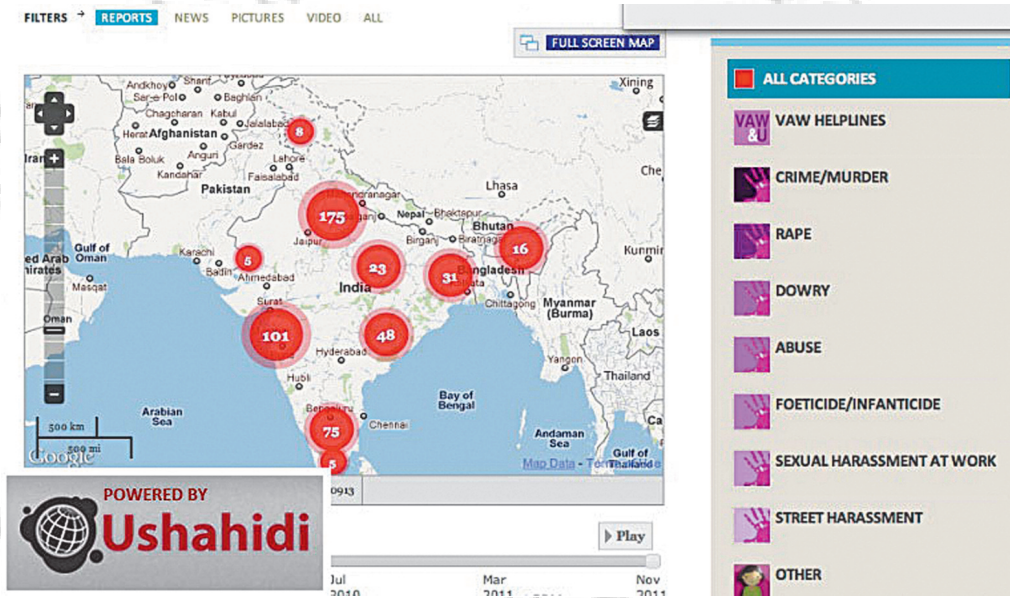
Εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης

Όλοι είμαστε εξοικειωμένοι με **εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης** όπως το Twitter, το Facebook και το Instagram, τα οποία δίνουν στους ανθρώπους τη δυνατότητα να συνδέονται μεταξύ τους και να ανταλλάσσουν ιδέες. Αυτά τα ίδια εργαλεία φέρνουν, επίσης, κοντά ανθρώπους που αντιμετωπίζουν παρόμοια προβλήματα στη μάχη για κοινωνική αλλαγή. Για παράδειγμα, το hashtag του Twitter #BlackLivesMatter χρησιμο-



Εικόνα 1.1 Το δημοψήφισμα για το Brexit, το οποίο οδήγησε στην έξοδο της Βρετανίας από την Ευρωπαϊκή Ένωση, ήταν μια απόφαση που κρίθηκε στο νήμα, μετά από σκληρή μάχη που διεξήχθη στα κοινωνικά μέσα.

(Momius/Fotolia)



Εικόνα 1.2

Το λογισμικό χαρτογράφησης κρίσεων Ushahidi χρησιμοποιείται για την αναγνώριση περιοχών όπου ασκείται βία εναντίον γυναικών στην Ινδία. (Ushahidi, Inc., www.ushahidi.com)

από κινητά τηλέφωνα, αλλά και βίντεο του ίδιου του προσωπικού αυτών των υπηρεσιών που δημοσιεύονται, εξαπλώνονται με ταχύτατους ρυθμούς και αναδεικνύουν την κατάχρηση εξουσίας. Μ' αυτόν τον τρόπο, η τεχνολογία αποκάλυψε ένα σημαντικό κοινωνικό ζήτημα και ήταν ένα βασικό μέσο για την έναρξη μιας ευρύτερης σχετικής συζήτησης.

Τα κοινωνικά μέσα έχουν αποδειχθεί, επίσης, ένας αποτελεσματικός τρόπος παρακίνησης των ανθρώπων για να ψηφίζουν. Για παράδειγμα, η Ιρλανδία χαρακτηρίζεται από μια κοινωνικά συντηρητική κληρονομιά, η οποία όμως αποποινικοποίησε την ομοφυλοφιλία το 1993. Σε ένα εθνικό δημοψήφισμα που αφορούσε το γάμο ατόμων του ίδιου φύλου, Ιρλανδοί υπήκοοι που ζούσαν στο εξωτερικό, εκ των οποίων πολλοί ήταν νεότεροι και με πιο φιλελεύθερες απόψεις, δεν είχαν δικαίωμα να ψηφίσουν. Χιλιάδες ταξίδεψαν στη χώρα τους για να ψηφίσουν “ναι”, υποστηρίζοντας το γάμο ατόμων του ίδιου φύλου, ενθαρρύνοντας μάλιστα άλλους ομοϊδεάτες τους μέσα από το hashtag του Twitter #HomeToVote. Οι αναρτήσεις στο Facebook στη σελίδα “Yes Equality” έφτασαν τις 1,6 εκατομμύρια. Με μια μεγάλη ανατροπή, η Ιρλανδία έγινε η πρώτη χώρα που νομιμοποίησε το γάμο μεταξύ ομοφυλόφιλων μέσω της λαϊκής ψήφου.

Η ψήφος για το Brexit (βλ. Εικόνα 1.1) –έξοδος ή παραμονή της Μεγάλης Βρετανίας στην Ευρωπαϊκή Ένωση– υποστηρίχθηκε κυρίως από μάχες στα κοινωνικά δίκτυα. Ωστόσο, οι λογαριασμοί με τις περισσότερες αναρτήσεις ήταν πλαστοί – για την ακρίβεια ήταν αυτόνομα προγράμματα που αναδημοσίευαν άρθρα και απόψεις. Όπως μπορείτε να καταλάβετε, ο τρόπος με τον οποίο διεξαγάμε την πολιτική συζήτηση στην εποχή των κοινωνικών μέσων εξακολουθεί να εξελίσσεται.

Τα εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης παρέχουν επίσης ένα επίπεδο άμεσης σύνδεσης και διανομής πληροφοριών που αναδιαμορφώνουν τον κόσμο—θετικά και αρνητικά. Αν και τα κοινωνικά μέσα έχουν αναδείξει σημαντικά ζητήματα, επειδή οι περισσότεροι άνθρωποι μαθαίνουν τα νέα από ανεπιβεβαιώτες και ατελείς αναφορές στα κοινωνικά δίκτυα μπορεί να υπάρχουν και αρνητικές επιπτώσεις. Συνεπώς, η γνώση για την καλύτερη χρήση και την κριτική αποτίμηση των κοινωνικών μέσων κρίνεται ως σημαντική δεξιότητα τόσο για το παρόν, όσο και για το μέλλον.

Εργαλείο χαρτογράφησης κρίσεων

Ακόμα ένα παράδειγμα της αλληλεπίδρασης τεχνολογίας και κοινωνίας είναι το εργαλείο λογισμικού Ushahidi. Μετά από επίμαχες εκλογές στην Κένυα, παρατηρήθηκε ξέσπασμα βίας σε όλη τη χώρα. Μια δικηγόρος στο Ναϊρόμπι, η Ory Okolloh, προσπάθησε να διαδώσει στον κόσμο τι συνέβαινε μέσα από το blog της, αλλά δεν μπορούσε να ακολουθηθεί το ρυθμό των εξελίξεων. Δύο προγραμματιστές ωστόσο κατέγραψαν την έκκλησή της για βοήθεια και εντός ολίγων ημερών δημιούργησαν το Ushahidi (στα Σουαχίλι σημαίνει “μαρτυρία”). Πρόκειται για ένα **εργαλείο χαρτογράφησης κρίσεων** το οποίο συλλέγει πληροφορίες από μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μηνύματα κειμένου, δημοσιεύσεις σε ιστολόγια και μηνύματα του Twitter και κατόπιν τα τοποθετεί σε χάρτη, καθιστώντας έτσι άμεσα όλες αυτές τις πληροφορίες διαθέσιμες στο κοινό. Οι προγραμματιστές μετέτρεψαν στη συνέχεια το Ushahidi σε μια δωρεάν ανοιχτή πλατφόρμα που θα μπορούσε να τη χρησιμοποιήσει οποιοσδήποτε στον κόσμο (βλ. Εικόνα 1.2). Από τότε, έχει χρησιμοποιηθεί σε πολλές διεθνείς κα-

ταστροφές. Όταν ένα τσουνάμι έφερε την Ιαπωνία στο χέλος του πυρηνικού ολέθρου, το Ushahidi ήταν εκείνο που έδωσε τη δυνατότητα σε κάθε κάτοχο κινητού τηλεφώνου να βρίσκει τοποθεσίες με πόσιμο νερό και φαγητό. Έχει χρησιμοποιηθεί για το συντονισμό του κινήματος αντίστασης στη Παλαιστίνη και για την ενημέρωση του κόσμου για τη βία που ασκείται εναντίον γυναικών και παιδιών στην Ινδία. Χρησιμοποιείται επίσης στις ΗΠΑ για το συντονισμό σε κρίσιμες καιρικές συνθήκες. Με ποιους άλλους τρόπους θα μπορούσε η τεχνολογία να μας βοηθήσει σε περιόδους κρίσης;

Παγκόσμια Ζητήματα

Στόχος 1.2 Περιγραφή διάφορων παγκόσμιων κοινωνικών ζητημάτων που επηρεάζονται από την τεχνολογία.

Η πορεία των κινητών συσκευών σε νέα επίπεδα υπολογιστικής ισχύος έχει αλλάξει τον τρόπο που ζούμε. Θα μελετήσουμε παρακάτω διαφορετικά παγκόσμια κοινωνικά ζητήματα που επηρεάζονται από την τεχνολογία αυτή

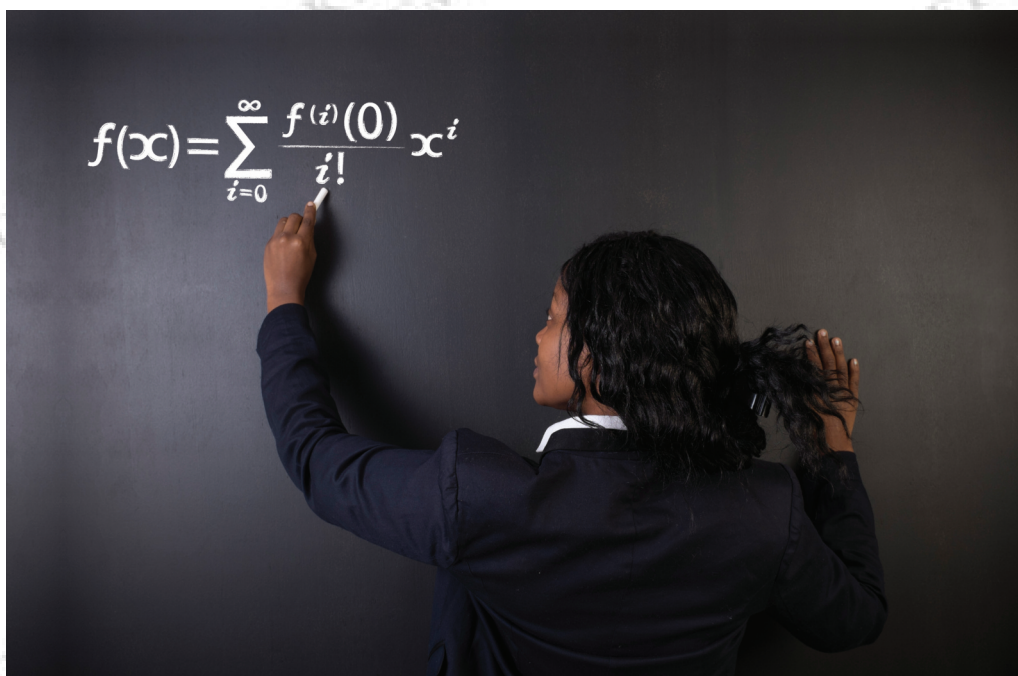
Φροντίδα υγείας

Οι μολυσματικές ασθένειες ευθύνονται για περίπου το ένα πέμπτο όλων των θανάτων παγκοσμίως. Οι ερευνητές λένε ότι η πιθανότητα να εμφανιστεί μια πανδημία γρίπης τον επόμενο αιώνα πλησιάζει το 100%. Θα μπορούσε η τεχνολογία να μας βοηθήσει να αναπτύξουμε και να διανείμουμε εμβόλια ώστε να σωθούν ζωές; Με τα πιο σύγχρονα επιστημονικά εργαλεία

απεικόνισης, οι επιστήμονες αναπτύσσουν αντισώματα για τους ιούς της γρίπης –ακόμη και για τον ιό HIV–, που είναι δύσκολο να αντιμετωπιστούν διότι συνεχώς μετασχηματίζονται. Λογισμικό προσομοίωσης με μεγάλες υπολογιστικές απαιτήσεις βοηθά τους ερευνητές να αυξήσουν το ρυθμό της παραγωγής εμβολίων, σώζοντας έτσι ζωές.

Ακόμα ένα από τα παγκόσμια προβλήματα υγείας που αντιμετωπίζονται με την τεχνολογία είναι η προσθετική αμφιβληστροειδούς. Ο εκφυλισμός της ωχράς κηλίδας και η μελαγχρωστική αμφιβληστροειδοπάθεια είναι δύο ασθένειες που καταστρέφουν τον αμφιβληστροειδή και είναι υπεύθυνες για τις περισσότερες περιπτώσεις τύφλωσης στις αναπτυσσόμενες χώρες. Η Sheila Nirenberg του Πανεπιστημίου Cornell ασχολείται με ένα μικροτσίπ το οποίο μπορεί να αντικαταστήσει τη λειτουργία του αμφιβληστροειδούς χιτώννα, μεταφράζοντας το εισερχόμενο φως στους ηλεκτρικούς παλμούς που είναι απαραίτητοι για τη λειτουργία της όρασης. Αυτά τα βιοϊατρικά τσιπ θα μπορούσαν να αποκαταστήσουν την όραση στους τυφλούς.

Όσο μαθαίνουμε περισσότερα για τις τρομερές συνέπειες των τραυματισμών από συγκρούσεις, η τεχνολογία παίζει το ρόλο της στην παροχή μιας λύσης. Οι ερευνητές γνωρίζουν πλέον ότι ακόμα και χωρίς ισχυρή σύγκρουση, οι αθλητές ενδέχεται να υποστούν σοβαρή βλάβη από επαναλαμβανόμενες δονήσεις του εγκεφάλου μέσα στο κρανίο. Πολλές ομάδες χρησιμοποιούν πλέον κράνη με ενσωματωμένους αισθητήρες που μπορούν να αναφέρουν την ακριβή θέση και δύναμη ενός χτυπήματος στο κεφάλι και παρέ-



Εικόνα 1.3

To Next Einstein Initiative συγκεντρώνει την υποστήριξη του κόσμου για την αναγνώριση των μαθηματικών ταλέντων.

(Stock Photo/Alistair Cotton/123RF)

χουν στους ιατρούς των ομάδων πρόσβαση σε σημαντικές πληροφορίες. Χρησιμοποιώντας προσομοιώσεις σε υπολογιστές και συλλέγοντας στοιχεία για τα χτυπήματα από αισθητήρες στα κράνη, η εταιρεία VICIS κατάφερε να σχεδιάσει ένα κράνος που πετυχαίνει μειώσεις από τον αντίκτυπο των κρούσεων.

Το περιβάλλον

Τι θα συνέβαινε αν κάθε κινητό τηλέφωνο στον κόσμο είχε ενσωματωμένους ατμοσφαιρικούς αισθητήρες; Εκατομμύρια δεδομένα για την ποιότητα του αέρα και των υδάτων από όλο τον κόσμο θα λαμβάνονταν συνεχώς. Τα δεδομένα αυτά, με τη συνοδεία γεωγραφικών πληροφοριών, θα ειδοποιούσαν τους επιστήμονες για τις αλλαγές στο περιβάλλον μας. Τέτοιες ιδέες εξερευνώνται από τον Mark Nieuwenhuijsen του Κέντρου Ερευνών για την Περιβαλλοντική Επιδημιολογία της Βαρκελώνης.

Ακόμα μια τεχνολογία είναι οι έξυπνοι ψεκαστήρες εξοικονόμησης που συνδέονται με το Internet και χρησιμοποιούνται σε περιοχές του κόσμου όπου παρατηρείται ξηρασία. Το σύστημα ψεκασμού ελέγχει τις μετεωρολογικές προβλέψεις και δεν χρησιμοποιεί νερό όταν προβλέπεται βροχή για την επόμενη ημέρα. Μπορεί να προσαρμόσει το πρόγραμμα ποτίσματος με βάση την εποχή και τις ώρες ποτίσματος έτσι

ώστε να ενισχύει την ανάπτυξη των ριζών. Το σύστημα επιτυγχάνει 30% μείωση στην κατανάλωση νερού.

Το ψηφιακό χάσμα

Υπάρχει ένα μεγάλο κενό ανάμεσα στα επίπεδα της πρόσβασης στο διαδίκτυο και στη διαθεσιμότητα των τεχνικών εργαλείων σε διαφορετικές περιοχές του κόσμου. Ο όρος που επινοήθηκε για να περιγράψει αυτή τη διαφορά όσον αφορά την ευκολία πρόσβασης στην τεχνολογία είναι το **ψηφιακό χάσμα**. Ένα από τα προβλήματα που δημιουργεί το ψηφιακό χάσμα είναι ότι μας εμποδίζει να χρησιμοποιούμε όλα τα μυαλά του πλανήτη για να λύνουμε παγκόσμια προβλήματα. Ωστόσο, αυτή η πρόκληση που δημιουργήθηκε από την τεχνολογία μπορεί να απαντηθεί από την ίδια την τεχνολογία.

Το Next Einstein Initiative (NEI) είναι ένα πρόγραμμα που έχει στόχο τη συγκέντρωση πόρων για τα μαθηματικά ταλέντα της Αφρικής (βλ. Εικόνα 1.3). Επίσης το πρόγραμμα του Αφρικανικού Ιδρύματος για τα Μαθηματικά (African Institute for Mathematical Sciences, AIMS) επεκτείνεται σε όλη την ήπειρο, κάτι που μπορεί να αλλάξει ριζικά το μέλλον της Αφρικής. Ο καθηγητής του Cambridge Neil Turok ίδρυσε το AIMS με σκοπό να φέρει σε επαφή τις λαμπρότερες διάνοιες της Αφρικής με τους καλύτερους καθηγητές του κόσμου.

Εικόνα 1.4

Η τεχνολογία στην πράξη: Μια συζήτηση για τα παγκόσμια προβλήματα

Άτομο/ Οργανισμός	Παγκόσμιο πρόβλημα	Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται	Ενέργεια	Μάθετε περισσότερα...
Peter Gabriel/The Witness Project	Παραβάσεις ανθρωπίνων δικαιωμάτων	Βιντεοκάμερες	Παροχή τεκμηρίωσης περιπτώσεων παραβάσεων ανθρωπίνων δικαιωμάτων με βίντεο. Το έργο συνέβαλλε στη σύλληψη πολεμαρχών στη Δημοκρατία του Κονγκό για τη στρατολόγηση ανήλικων στρατιωτών.	The Witness Project: witness.org
SolarRoad/Ολλανδία	Η αναγκαιότητα για ανανεώσιμες, φιλικές στο περιβάλλον, πηγές ενέργειας	Ηλιακά κύτταρα (Solar cells)	Ηλιακά κύτταρα ενσωματώνονται στην ασφάλτο των αυτοκινητοδρόμων. Συλλέγουν και διανέμουν ηλεκτρική ενέργεια καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας.	Netherlands SolaRoads: solaroad.nl
Παγκόσμιο πρόγραμμα σίτισης των Ηνωμένων Εθνών (WFP)	Ένας στους επτά ανθρώπους σε όλο τον κόσμο δεν έχει αρκετό φαγητό	GIS (συστήματα γεωγραφικών πληροφοριών) και κινητές συσκευές	Το WFP μπορεί να αναλύσει την τοποθεσία και την ανάγκη για φαγητό, ώστε να τοποθετήσει τρόφιμα εκεί όπου θα βοηθήσουν τους περισσότερους	Παγκόσμιο πρόγραμμα σίτισης: wfp.org
e-NABLE	Αναγκαιότητα για οικονομικά, εύκολα στη συντήρηση, προσθετικά χέρια	Τρισδιάστατη εκτύπωση (3D printing)	Αυτή η ομάδα μηχανικών, γονέων, και καλλιτεχνών εργάζονται για την εκτύπωση χεριών για ανθρώπους που μπορεί ποτέ να μην συναντήσουν.	e-NABLE: enablingthefuture.org

Το NEI έχει κερδίσει τη χρηματοδότησή του από το Project 10¹⁰⁰ της Google, μια πρωτοβουλία για τη βράβευση με 10 εκατομμύρια δολάρια πέντε ερευνητικών έργων τα οποία επιλέγονται με δημόσια ψηφοφορία. Με την ώθηση που δίνει ο ενθουσιασμός του κόσμου από τις παρουσιάσεις που γίνονται μέσω του

TED (ted.com) και του Project 10¹⁰⁰, υπάρχουν σοβαρές πιθανότητες να δημιουργηθούν 15 επιπλέον κέντρα AIMS σε ολόκληρη την Αφρική.

Η Εικόνα 1.4 δείχνει και άλλα παραδείγματα ανθρώπων που χρησιμοποιούν την τεχνολογία με σκοπό τη βελτίωση του κόσμου μας. Εσείς θα πάρετε μέρος;



Η τεχνολογία και η κοινωνία μας

Η τεχνολογία μάς επιτρέπει επίσης να επαναπροσδιορίσουμε τα πολύ βασικά στοιχεία της κοινωνικής μας υπόστασης – πώς σκεφτόμαστε, πώς συνδεόμαστε με άλλους ανθρώπους, πώς αγοράζουμε και καταναλώνουμε προϊόντα.

Η τεχνολογία επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο σκεφτόμαστε

Στόχος 1.3 Περιγραφή του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία αλλάζει τις γνωστικές διεργασίες μας.

Τι σκεφτόμαστε

Τι σκέφτεστε στον ελεύθερο χρόνο σας; Στα τέλη του προηγούμενου αιώνα, μια συνηθισμένη τάση ήταν να σκεφτόμαστε ποια θα ήταν η επόμενη αγορά μας – ή ίσως τι θα βλέπαμε ή θα ακούγαμε. Οι πληροφορίες και τα προϊόντα προσφέρονταν με απίστευτο ρυθμό και επικρατούσε ένας άκρατος καταναλωτισμός. Καθώς όλο και περισσότερες νέες εφαρμογές Web επέτρεπαν σε κάθε άτομο ξεχωριστά να γίνει ένας «δημιουργός» του Web, γεννήθηκε ένα νέο είδος διαδικτύου, το οποίο ονομάστηκε **Web 2.0** και διέθετε ένα σύνολο από καινούριες δυνατότητες και λειτουργίες, που επέτρεπαν στους χρήστες να παρέχουν περιεχόμενο και να συνδέονται εύκολα μεταξύ τους. Τώρα, οποιοσδήποτε μπορεί να συνεισφέρει σε διεθνές επίπεδο με το πάτημα ενός κουμπιού στο ποντίκι.

Το Web 2.0 έφερε μια τρομερή αλλαγή σε όλο τον κόσμο και από την απλή κατανάλωση άνοιξε το δρόμο για τον εθελοντισμό και τη συνεργασία. Στο βιβλίο του *Γνωστικό πλεόνασμα: Creativity and Generosity in a Connected Age* (Γνωστικό πλεόνασμα: Η δημιουργικότητα και η γενναιοδωρία σε μια συνδεδεμένη εποχή), ο συγγραφέας Clay Shirky δημιούργησε τον όρο **γνωστικό πλεόνασμα** (conquitive

surplus) για να μιλήσει για το συνδυασμό του ελεύθερου χρόνου και των εργαλείων που μας κάνουν δημιουργικούς. Το σύνολο του πληθυσμού στη Γη εκτιμάται ότι έχει περίπου ένα τρισεκατομμύριο ώρες ελεύθερο χρόνο ετησίως. Όταν αυτός συνδυαστεί με τα διαθέσιμα εργαλεία πολυμέσων και την εύκολη συνδεσιμότητα του Web 2.0, αλλά και με τη γενναιοδωρία και την έμφυτη ανάγκη μας να μοιραζόμαστε, προκύπτουν έργα όπως το Ushahidi και το Witness Project (βλ. Εικόνα 1.4).

Γιατί όμως κάποιος να θέλει να ασχοληθεί με τέτοιου είδους δραστηριότητες στον ελεύθερο χρόνο του; Οι σύγχρονες θεωρίες κινήτρων δείχνουν ότι αυτό που ωθεί τους ανθρώπους να προσφέρουν τον ελεύθερο χρόνο τους σε αλtruιστικές εκστρατείες, χωρίς να αμείβονται χρηματικά, είναι η αίσθηση της αυτονομίας, της υπεροχής και του σκοπού (βλ. Εικόνα 1.5):

Αυτονομία: Η ελευθερία να εργάζεται κάποιος χωρίς διαρκή καθοδήγηση και έλεγχο.



ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΠΟΔΟΣΗ & ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗ



ΥΠΕΡΟΧΗ



ΣΚΟΠΟΣ

Εικόνα 1.5 Η αντίληψη που έχουμε για την ανθρώπινη παρakingηση μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο στη χρήση της τεχνολογίας προς όφελος της κοινωνίας.

(Bonninturina/Fotolia, Izf/FotoliaIzf/Fotolia, Drobot Dean/Fotolia)

Υπεροχή: Η αίσθηση της αυτοπεποίθησης και του ενθουσιασμού που νιώθει κάποιος όταν βλέπει τις δεξιότητές του να αναπτύσσονται.

Σκοπός: Η γνώση ότι κάποιος εργάζεται για κάτι μεγαλύτερο από τον εαυτό του.

Μαζί, αυτοί οι τρεις παράγοντες παίζουν καταλυτικό ρόλο στην ανθρώπινη φύση και μπορούν να δημιουργήσουν ερεθίσματα και να προκαλέσουν καταπληκτική συμπεριφορά. Ο συνδυασμός του κινήτρου, της τεχνολογίας και ενός γνωστικού πλεονάσματος οδηγεί σε εντυπωσιακά έργα, που έχουν τη δυνατότητα να αλλάξουν τον κόσμο.

Η τεχνολογία επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο συνδεόμαστε

Στόχος 1.4 Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία επεκτείνει τους τρόπους συνεργασίας.

Σύνδεση μέσω μουσικής

Σε πολλές κοινωνίες, οι άνθρωποι συνδέονται μέσω δημιουργίας και διαμοίρασης μουσικής. Το Blend (blend.io) είναι ένας ιστότοπος που επιτρέπει την ανταλλαγή τραγουδιών που έχουν γράψει συνθέτες, καθώς και των ηλεκτρονικών δεδομένων και των ρυθμίσεων που χρησιμοποιήσαν για τη σύνθεση. Οι χρήστες μπορούν να εξερευνήσουν στον ιστότοπο διαφορετικά μουσικά στυλ και τεχνικές και να λάβουν άμεσα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα τραγούδι προκειμένου να το τροποποιήσουν. Υπάρχει επίσης μια κοινότητα χρηστών στο Blend οι οποίοι ανταλλάσσουν ιδέες για τη μουσική. Επιπλέον, το Blend είναι ένας εκδοτικός οίκος που διανέμει και πουλά ψηφιακή μουσική των χρηστών του εκ μέρους τους μέσα από όλες τις δημοφιλείς πλατφόρμες, όπως τα iTunes, Spotify και Google Play. Αν καταφέρετε να αποσπάσετε 100 like από την κοινότητα για το τραγούδι σας, το Blend το κυκλοφορεί!

Σύνδεση μέσω επιχειρηματικότητας

Ένας από τους πιο εδραιωμένους τρόπους σύνδεσης και επικοινωνίας είναι η υποστήριξη των ονείρων άλλων ανθρώπων. Το Kickstarter (kickstarter.com) δίνει σε ανθρώπους τη δυνατότητα να δημοσιεύουν τις ιδέες τους για έρευνες, παιχνίδια και εφευρέσεις και να ζητούν απευθείας χρηματοδότηση. Οι χορηγοί λαμβάνουν ανταμοιβές μέσω διαφόρων δεσμεύσεων, όπως είναι το υπογεγραμμένο αντίτυπο ενός βιβλίου ή το ειδικό χρώμα ενός προϊόντος. Αυτός ο τρόπος

δημιουργίας κεφαλαίου για την έναρξη μιας επιχείρησης, μέσω μικρών δωρεών από πολλούς ανθρώπους, είναι γνωστός ως **διαδικτυακή μικροχρηματοδότηση** (crowdfunding) και συχνά χρησιμοποιεί το διαδίκτυο. Μεταξύ των πετυχημένων έργων του Kickstarter είναι φορητά ψυγεία με ενσωματωμένα μίξερ, συσκευές ανάλυσης DNA που θα μπορούσαν να διαγνώσουν ασθένειες χωρίς κόστος καθώς και πολλές ψυχαγωγικές δραστηριότητες. Συνολικά, μέσω του Kickstarter έχουν συγκεντρωθεί περισσότερα από 2,5 δισεκατομμύρια δολάρια για χρηματοδοτήσεις έργων. Οι επιχειρηματικές ιδέες δεν είναι τα μοναδικά έργα που επωφελούνται από την πληθοχρηματοδότηση ή τη συμμετοχική μικροχρηματοδότηση μέσω διαδικτύου. Ιστότοποι όπως το GoFundMe επιτρέπουν σε όσους χρειάζονται πόρους να συγκεντρώνουν χρήματα για πράγματα όπως λογαριασμούς για ιατρική περίθαλψη ή διδασκτρα.

Η τεχνολογία επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο καταναλώνουμε

Στόχος 1.5 Σύνοψη του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία επηρεάζει τον τρόπο που επιλέγουμε και καταναλώνουμε προϊόντα και υπηρεσίες.

Η τεχνολογία αλλάζει όλες τις πτυχές της αγοράς και της κατανάλωσης αγαθών – από στρατηγικές που επιχειρούν να σας πείσουν να αγοράσετε ένα συγκεκριμένο προϊόν έως την ίδια τη διαδικασία της αγοράς και της κατοχής πραγμάτων.

Μάρκετινγκ



Οι νέες στρατηγικές στο μάρκετινγκ βασίζονται στο γεγονός ότι οι περισσότεροι άνθρωποι διαθέτουν κινητό τηλέφωνο με κάμερα και πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Μια τεχνολογία ονόματι **QR** (κωδικοί ταχείας απόκρισης) επιτρέπει την ενσωμάτωση σε οποιοδήποτε έντυπο ή εκτυπωμένο χαρτί ενός συνδέσμου που παραπέμπει σε πληροφορίες στο διαδίκτυο, καθώς και σε σχετικό βίντεο. Οι μελέτες δείχνουν ότι το 82% των καταναλωτών συμβουλευόταν το διαδίκτυο στο κινητό τους πριν προχωρήσουν σε μια αγορά. Συχνά χρησιμοποιούν εργαλεία σύγκρισης τιμών, τα οποία με βάση τη θέση στην οποία βρίσκεται ο χρήστης προτείνουν κοντινά καταστήματα. Εφαρμογές όπως οι ShopSavvy και RedLaser σαρώνουν τον ραβδωτό κώδικα ενός προϊόντος και στη συνέχεια συγκρίνουν τις τιμές των κοντινών καταστημάτων με τις τιμές που υπάρχουν στο διαδίκτυο. Οι καταναλωτές που γνωρί-

ζουν να χειρίζονται το διαδίκτυο μπορούν στη συνέχεια να λάβουν στα κινητά τους «ηλεκτρονικά κουπόνια» (*mobicoupons*) χάρη σε δικτυακούς τόπους όπως οι Zavers και Cellfire. Το μέλλον υπόσχεται εξειδικευμένα κουπόνια που θα δημιουργούνται μόνο για σας, ανάλογα με την τοποθεσία και τις καταναλωτικές σας προτιμήσεις.

Οι άνθρωποι της αγοράς πρέπει επίσης να έχουν επίγνωση του φαινομένου του **πληθοπορισμού** (*crowdsourcing*), δηλαδή της ανάθεσης διαφόρων καθηκόντων σε μεγάλες ομάδες εθελοντών. Οι καταναλωτές χρησιμοποιούν εφαρμογές όπως το Mobile Voice προκειμένου να μαθαίνουν τη γνώμη των άλλων για την ποιότητα των προϊόντων. Πολλές εταιρείες χρησιμοποιούν αυτά τα στοιχεία για να βελτιώσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες τους. Η εταιρεία τηλεπικοινωνιών AT&T, για παράδειγμα, διαθέτει μια εφαρμογή η οποία επιτρέπει στους καταναλωτές να αναφέρουν περιοχές όπου η κάλυψη του δικτύου δεν είναι καλή.

Πρόσβαση εναντίον ιδιοκτησίας

Ακόμα και η ιδέα της ιδιοκτησίας εξελίσσεται χάρη στις νέες τεχνολογίες. Προϊόντα όπως αυτοκίνητα και ποδήλατα μπορούν να μετατραπούν σε «συνδρομές» αντί για μεγάλες άπαξ αγορές. Για παράδειγμα, η ZipCar επιτρέπει σε εκατοντάδες χιλιάδες ανθρώπους να χρησιμοποιούν κοινόχρηστα αυτοκίνητα, ενώ το Call a Bike είναι ένα δημοφιλές πρόγραμμα ενοικίασης ποδηλάτων στη Γερμανία. Με τη ZipCar, μια τηλεφωνική κλήση ή μια κράτηση μέσω διαδικτύου ενεργο-

ποιεί την προσωπική σας ZipCard, η οποία σας επιτρέπει να ανοίγετε αυτόματα την πόρτα του αυτοκινήτου που έχετε κρατήσει και να ξεκινάτε τις βόλτες σας. Η τεχνολογία GPS χρησιμοποιείται για τον εντοπισμό της θέσης του αυτοκινήτου, για να ελέγξει αν βρίσκεται σταθμευμένο στο σωστό σημείο, και τα χιλιόμετρα που έχει διανύσει. Στη Γερμανία, βάσεις στήριξης των ποδηλάτων Call a Bike βρίσκονται σε μεγάλες διασταυρώσεις στις μεγάλες πόλεις. Απλώς καλείτε τον τηλεφωνικό αριθμό που εμφανίζεται πάνω στο ποδήλατο, και σας αποστέλλεται ένας κωδικός με τον οποίο θα το ξεκλειδώσετε. Όταν ολοκληρώσετε τη βόλτα σας, απλώς το κλειδώνετε πάλι και χρεώνεστε αυτόματα. Στο αντίστοιχο πρόγραμμα στη Νέα Υόρκη, το Citi Bike, έχουν γίνει ήδη 25 εκατομμύρια διαδρομές από τους συμμετέχοντες (βλ. Εικόνα 1.6).

Αυτά τα συνδρομητικά επιχειρηματικά μοντέλα εξαπλώνονται τώρα και σε μικρότερα αγαθά. Το Swar.com βοηθά στη διακίνηση βιβλίων, βιντεοπαιχνιδιών και DVD, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, τη δύναμη των ομότιμων συνδέσεων ώστε να βρεθεί το καλύτερο ζευγάρι χρηστών για την ανταλλαγή ενός μεταχειρισμένου παιχνιδιού Portal με το DVD ενός κύκλου του *Curb Your Enthusiasm*.

Η Rachel Botsman και ο Roo Rogers διατυπώνουν τα συμπεράσματά τους στο βιβλίο τους *What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption* (Το δικό μου δικό σου: Η ακμή της συνεργατικής κατανάλωσης), τα οποία σε γενικές γραμμές είναι ότι αυτές οι υπηρεσίες τροφοδοτούνται κυρίως από μια αλλαγή που παρατηρείται στους ανθρώπους προς την απο-



Εικόνα 1.6

Το πρόγραμμα Citi Bike της Νέας Υόρκης χρησιμοποιεί ψηφιακή τεχνολογία για να αλλάξει τον τρόπο ζωής μας και από την ιδιοκτησία να περάσουμε στη συνδρομή. Οι αναβάτες ξεπερνούν πλέον το ένα εκατομμύριο διαδρομές το μήνα.

(Tim Clayton/Contributor/Corbis Sport/Getty Images)

Εικόνα 1.7

Η οικονομία της κοινοχρησίας

A Day in the Life of the Collaborative Economy

Version 1.2

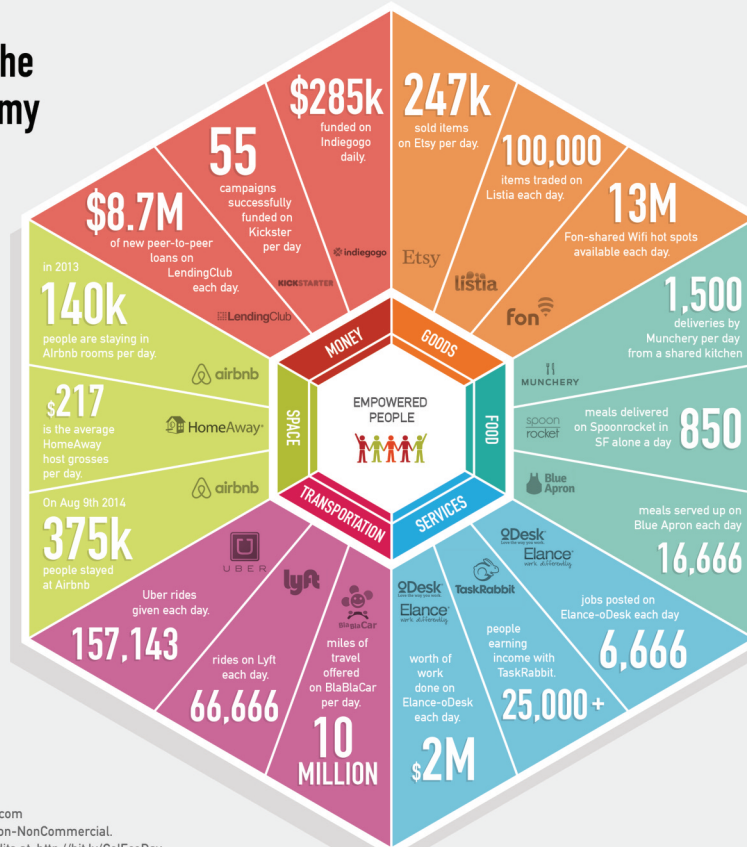
The growing Collaborative Economy is a peer-based movement that empowers individuals to get what they need from each other.

From crowd-funding new projects, to peer-based money lending, to people sharing physical goods, the collaborative movement stretches across many aspects of our lives and businesses.

We can see it activating all around us. But, is it having a broader impact beyond the limits of our own horizons? This illustration reveals the current, possible daily impact of the Collaborative Economy, making it easy to see the scope and impact of the entire evolving economy in one, single graphic.

Compiled by
Jeremiah Owyang, @jowyang
jeremiah@crowdcompanies.com
Founder of Crowd Companies

Design by Vladimir Mirkovic www.transartdesign.com
August 2014. Creative Commons license: Attribution-NonCommercial.
Access a digital copy of this graphic, and data credits at: <http://bit.ly/ColEcoDay>



PARTICIPATION IN THE COLLABORATIVE ECONOMY: RECENT AND PROJECTED

GOODS

Pre-owned goods	46%
Loaner products	11%
Custom products	18%

FOOD & SERVICES

Professional services	13%
Personal Services	16%

TRANSPORTATION

Transportation Services	9%
Loaner Vehicles	9%

SPACE

Office Space	7%
Place to Stay	13%

MONEY

Moneylending	10%
Crowdfunding	12%

■ 2013 Participation
■ 2014 Participation (Projected from intent)

Data from recent report Sharing is the new Buying with Vision Critical and Crowd Companies, 2014

CROWD
COMPANIES
www.crowdcompanies.com

δοχή της κοινοχρησίας. Η **συνεργατική κατανάλωση** (collaborative consumption) συνεπάγεται τη συμμετοχή ανθρώπων σε ομάδες με σκοπό τη χρήση ενός συγκεκριμένου προϊόντος με πιο αποδοτικό τρόπο. Συνδεόμαστε διαρκώς ο ένας με τον άλλον και έχουμε ανακαλύψει ξανά τη δύναμη της κοινότητας. Υπάρχουν πλέον πολλές ευκαιρίες για να διανείμουμε

πράγματα που έχουμε ήδη αγοράσει και για να μοιραστούμε ένα προϊόν αντί να το έχουμε στην κατοχή μας. Προσθέστε σε όλα αυτά τις αυξανόμενες ανησυχίες για το περιβάλλον και την παγκόσμια οικονομική κρίση και θα καταλάβετε γιατί κινούμαστε προς τη συνεργατική κατανάλωση (βλ. Εικόνα 1.7).

Πριν προχωρήσετε στο Μέρος 2:

1. Παρακολουθήστε το Βίντεο Επισκόπησης Κεφαλαίου 1.1.
2. Στη συνέχεια ελέγξτε όσα έχετε μάθει ως τώρα.

Σύντομη επισκόπηση //

Για μια σύντομη επισκόπηση όσων μάθατε μέχρι τώρα, απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις.

Πολλαπλή επιλογή

1. Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ είναι τεχνολογία που έχει χρησιμοποιηθεί για να προσφέρει βοήθεια σε περιόδους κρίσης;
 - α. Ushahidi
 - β. blend.io
 - γ. κοινωνική δικτύωση
 - δ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο
2. Το ψηφιακό χάσμα συμβαίνει επειδή
 - α. οι ΗΠΑ έχουν την ταχύτερη πρόσβαση στο διαδίκτυο.
 - β. η πληθοχρηματοδότηση αυξάνεται.
 - γ. δεν έχουν όλοι ίση πρόσβαση στο διαδίκτυο.
 - δ. όλοι έχουν πλέον smartphone.
3. Το γνωστικό πλεόνασμα σημαίνει ότι μπορούμε πλέον να βρούμε πολλούς ανθρώπους με:
 - α. περισσότερα χρήματα από ό,τι ελεύθερο χρόνο.
 - β. περιορισμένη πρόσβαση στο διαδίκτυο.
 - γ. πλεόνασμα χρόνου και δωρεάν εργαλεία για συνεργασία.
 - δ. φορητές συσκευές.
4. Η πληθοχρηματοδότηση βοηθά τις νεοφυείς επιχειρήσεις
 - α. μέσω πιο εύκολης πώλησης των μετοχών τους.
 - β. μέσω συγκέντρωσης οικονομικών συνεισφορών από υποστηρικτές.
 - γ. μέσω χρήσης κωδικών QR για διαφήμιση και προώθηση προϊόντων.
 - δ. μέσω αντικατάστασης της τεχνολογίας Web 2.0.
5. Η συνεργατική κατανάλωση συμβαίνει όταν συγκεντρώνονται άνθρωποι ώστε να:
 - α. βρουν τις καλύτερες τιμές σε προϊόντα.
 - β. ανταλλάσσουν απόψεις για υπηρεσίες και αγαθά που έχουν αγοράσει.
 - γ. καταπολεμήσουν ασθένειες του αναπνευστικού.
 - δ. αυξήσουν τη χρήση ενός προϊόντος όταν μοιράζονται την πρόσβαση σε αυτό.

TechBytes Weekly

Επισκεφτείτε το TechBytes Weekly για να μάθετε τα τελευταία νέα για την τεχνολογία!

Δοκιμάστε κι αυτό

Ο γύρος του κόσμου με το Skype

Η κατανόηση όσων μπορεί να κάνει ο υπολογιστής για να βελτιώσει τη ζωή μας είναι ένα από τα οφέλη που έχει κάποιος με γνώσεις υπολογιστών. Σε αυτή την άσκηση, θα σας δείξουμε πώς να πραγματοποιείτε μια δωρεάν τηλεφωνική κλήση μέσω διαδικτύου χρησιμοποιώντας το Skype, μια δημοφιλή υπηρεσία επικοινωνίας φωνής μέσω διαδικτύου με το πρωτόκολλο VOIP (Voice over Internet Protocol). (Σημείωση: Αυτές οι οδηγίες αφορούν την έκδοση του Skype για σταθερούς υπολογιστές. Το περιβάλλον χρήσης του Skype σε φορητές συσκευές πιθανώς διαφέρει.)

Τι θα χρειαστείτε

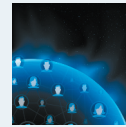
Σύνδεση στο διαδίκτυο



Μια συσκευή



Ένα φίλο



(gst/Shutterstock, Dvougao/DigitalVision Vectors/Getty Images, Filo/DigitalVision Vectors/Getty Images)

- Βήμα 1** **Ανοίξετε την εφαρμογή Skype.** Η εφαρμογή Skype είναι ενσωματωμένη, πλέον, στα Windows. Αναζητήστε το Skype και ανοίξτε την εφαρμογή των Windows. Συνδεθείτε με τα στοιχεία του λογαριασμού που διατηρείτε στη Microsoft (Λογαριασμός Microsoft).
- Βήμα 2** **Φτιάξτε τη λίστα επαφών σας.** Για να δημιουργήσετε μια λίστα επαφών, επιλέξτε **Ρυθμίσεις, Επαφές** και **Χρήση του βιβλίου διευθύνσεών μου**. Το Skype θα προσθέσει αυτόματα τα άτομα που γνωρίζετε στη λίστα επαφών σας στο Skype. Επιπλέον, μπορείτε να αναζητήσετε στο Skype άτομα χρησιμοποιώντας το όνομά τους, το όνομά τους στο Skype ή τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου τους.
- Βήμα 3** **Κάντε μια κλήση.** Τώρα είστε έτοιμοι να καλέσετε κάποιον! Θα πρέπει ωστόσο να βεβαιωθείτε ότι όλα έχουν ρυθμιστεί σωστά. Κάτω από τη λίστα επαφών σας, κάντε κλικ στο **Πραγματοποίηση δωρεάν δοκιμαστικής κλήσης** και στη συνέχεια καλέστε σε αυτή την υπηρεσία δοκιμαστικής κλήσης κάνοντας κλικ στο πράσινο κουμπί **Κλήση**. Η υπηρεσία του Skype θα απαντήσει στην κλήση σας, θα ηχογραφήσει ένα σύντομο μήνυμα για σας και θα το αναπαραγάγει. Θα καταλάβετε έτσι ότι όλα είναι έτοιμα και θα μπορείτε να επικοινωνείτε δωρεάν με όλο τον κόσμο!

Settings

Contacts

Automatically add friends

☒ Use my address book

Skype will check your address book and automatically add people you know to your Skype contact list.

☐ Don't use my address book

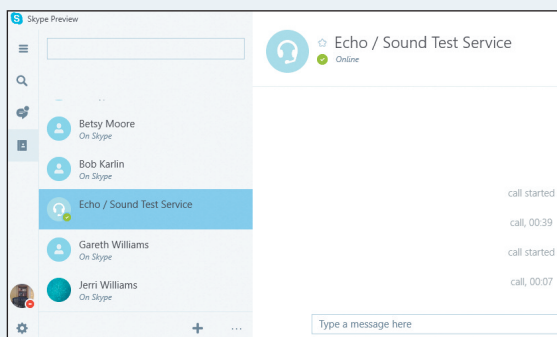
You'll need to manually find and add new contacts to Skype.

Contacts

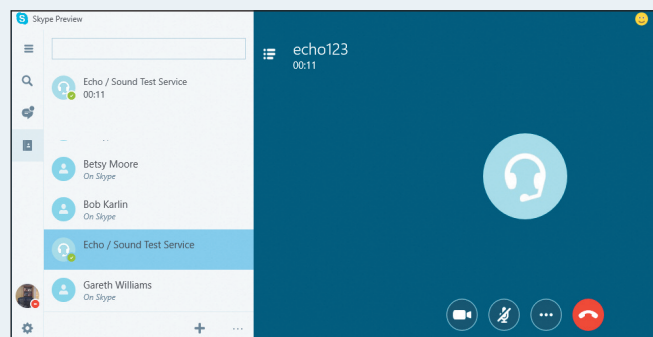
Sync my Skype contacts with the People app.

☐ Off

(Microsoft Corporation)



(Microsoft Corporation)



(Microsoft Corporation)