



## Θέμα: Ηθικά, κοινωνικά και νομικά ζητήματα στην χρήση της τεχνολογίας της Επαυξημένης Πραγματικότητας

### Επιβλέπων:

Καρυδάκης Γιώργος  
Επίκουρος Καθηγητής  
Πανεπιστημίου Αιγαίου

### Στοιχεία επικοινωνίας:

Τηλέφωνο: 2251036644  
Email: gcari@aegean.gr

### Περιγραφή ΠΕ

Η αλματώδη εξέλιξη της επαυξημένης πραγματικότητας τα τελευταία χρόνια έχει ως αποτέλεσμα την παραγωγή πολλών συστημάτων και εφαρμογών που υπόσχονται να διευκολύνουν / επαυξήσουν την καθημερινότητα των χρηστών τους. Η νέα γενιά της επαυξημένης πραγματικότητας AR 2.0 θα δώσει στους χρήστες περισσότερες δυνατότητες και ευρύτερη πρόσβαση σε δεδομένα, ενώ πλέον και οι ίδιοι θα μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους εφαρμογές και να μοιραστούν τις πληροφορίες τους με άλλους χρήστες. Έτσι θα δημιουργηθούν εφαρμογές και πληροφορίες με γεωγραφικό προσδιορισμό, που θα είναι προσβάσιμες ή/και επεξεργάσιμες από το καθένα.

Παράλληλα όμως, τίθενται μερικά ηθικά και νομικά ζητήματα για μία τεχνολογία η οποία εξελίσσεται ραγδαία αλλά δεν υπάρχει ακόμα σαφές νομικό πλαίσιο που να τη χαρακτηρίζει.

Ποιος θα ελέγχει το μεγάλο όγκο δεδομένων που οι χρήστες θα φτιάχνουν / ανεβάζουν / διαμοιράζονται? Είναι όντως αληθινές οι πληροφορίες που δίνουν οι εφαρμογές στους χρήστες ή μπορεί να είναι παραπλανητικές / κατευθυνόμενες? Τι γίνεται με πληροφορίες που δεν ισχύουν πλέον ή έχουν προστεθεί καινούριες αντικρουόμενες?

Στη παρούσα βιβλιογραφική έρευνα καλείστε να διερευνήσετε όλα τα παραπάνω ζητήματα και να εξετάσετε την άλλη πλευρά της επαυξημένης πραγματικότητας (τι κοινωνικές επιρροές μπορεί να έχει μια μη ηθική εφαρμογή της), ώστε οι χρήστες να γνωρίσουν και τα αντίστοιχα μειονεκτήματα / συνέπειες που μπορεί να έχει αυτή η τεχνολογία στη καθημερινότητα τους.

### Ενδεικτικές αναφορές/σύνδεσμοι

1. Graham, M., Zook, M., & Boulton, A. (2013). Augmented reality in urban places: contested content and the duplicity of code. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 38(3), 464-479.
2. Berryman, D. R. (2012). Augmented reality: a review. *Medical reference services quarterly*, 31(2), 212-218.
3. Zsila, Á., Orosz, G., Bóthe, B., Tóth-Király, I., Király, O., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2017). An empirical study on the motivations underlying augmented reality games: The case of Pokémon Go during and after Pokémon fever. *Personality and Individual Differences*.
4. Langlotz, T., Mooslechner, S., Zollmann, S., Degendorfer, C., Reitmayr, G., & Schmalstieg, D. (2012). Sketching up the world: in situ authoring for mobile augmented reality. *Personal and ubiquitous computing*, 16(6), 623-

630

**Σχετιζόμενα μαθήματα στο ΠΠΣ**

Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή

Τεχνολογίες Διαχείρισης Πολιτισμικής Πληροφορίας