



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

Σχολή Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών
Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ TELEGRAM ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ULIANA PELEVINA

*Πτυχιακή εργασία που κατατίθεται ως μέρος των απαιτήσεων του
Προγράμματος Προπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Επικοινωνίας και
Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης*

Αθήνα, Ιούνιος, 2019

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη.....	5
Κατάλογος εικόνων.....	6
Κατάλογος γραφημάτων.....	9
Πρόλογος.....	10
Εισαγωγή.....	11
Κεφάλαιο 1. Τι είναι το Telegram: περιγραφή, ιστορία ανάπτυξης και σημερινή πορεία εξέλιξης.....	13
Κεφάλαιο 2. Τα εργαλεία και οι τρόποι χρήσης τους.....	19
2.1. Η αλληλογραφία στο Telegram: συνομιλίες.....	19
2.2. Κανάλια.....	23
2.3. Νέφος.....	25
2.4. Εφαρμογές bot.....	26
2.5. Τεχνολογία Blockchain.....	30
Κεφάλαιο 3. Στατιστικά.....	33
Κεφάλαιο 4. Οι πηγές χρηματοδότησης του Telegram και πως πραγματοποιείται η οικονομία μέσω εφαρμογής.....	40
Κεφάλαιο 5. Χρήσεις του Telegram για σοβαρούς επικοινωνιακούς σκοπούς.....	46
5.1. Εκπαίδευση και μόρφωση.....	46
5.2. Ενημέρωση.....	47
5.3. Πολιτική.....	50
5.4. Ακτιβισμός.....	52
Κεφάλαιο 6. Ψυχαγωγία και άλλοι τρόποι χρήσης.....	54
6.1. Κανάλια με μιμήματα, εικόνες GIF, βίντεο.....	54
6.2. Παιχνίδια.....	54
6.2.1. Παιχνίδια βασισμένα στο HTML5.....	55
6.2.2. Βασισμένα σε κείμενο παιχνίδια.....	56
6.3. Ταινιοθήκες, βιβλιοθήκες, μουσική.....	59
6.4. Προσωπικά κανάλια και ιστολόγια (blogs).....	61
6.5. Αυτοκόλλητα.....	62
6.6. Κανάλια με ευαίσθητο περιεχόμενο.....	64
Κεφάλαιο 7. Ψυχολογικές, κοινωνικές, πολιτισμικές, πολιτικές, ηθικές και νομικές διαστάσεις της επικοινωνίας μέσω του Telegram.....	65
7.1. Κοινωνιο-ψυχολογικές επιδράσεις και κοινότητες στο Telegram.....	65
7.2. Επιδράσεις στον πολιτισμό.....	71
7.3. Ηθικές και νομικές διαστάσεις.....	72
7.3.1.Κανάλια με ευαίσθητο περιεχόμενο (προπαγάνδα ρατσισμού και βίας, τρομοκρατία, εγκληματικότητα).....	72
7.3.2. Ασφάλεια προσωπικών δεδομένων και έλεγχος περιεχομένου.....	73
7.3.3. Πνευματική ιδιοκτησία.....	75
Συμπεράσματα.....	76

Βιβλιογραφικές αναφορές.....	77
Παράρτημα Α.....	82
Παράρτημα Β.....	91
Παράρτημα Γ.....	96
Έννοιες και ορισμοί.....	99

Περίληψη

Η παρούσα εργασία έχει σκοπό να παρουσιάσει την εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων Telegram ως μέσο επικοινωνίας. Η επιλογή του Telegram για την έρευνα και ανάλυση δεν είναι τυχαία: προς το παρόν η εφαρμογή δεν έχει εξαπλωθεί στην Ελλάδα και, επομένως, δεν είναι γνωστή. Η εργασία περιλαμβάνει την επισκόπηση όλων των εργαλείων, παρουσιάζει τα δημογραφικά στοιχεία χρηστών, αναλύει τις επιδράσεις της εφαρμογής στον πολιτισμό, πολιτική και κοινωνία. Επίσης, δίνει έμφαση στην έννοια των κοινοτήτων, ειδικά στα παιχνίδια μέσα στο Telegram. Η εφαρμογή αποτελεί ένα μεγάλο πεδίο για περαιτέρω μελέτες, και ο στόχος είναι να αποσαφηνιστεί γιατί το Telegram μπορεί και πρέπει να είναι αντικείμενο του επιστημονικού ενδιαφέροντος.

Λέξεις κλειδιά: Telegram, Εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων, Μέσο επικοινωνίας, Επικοινωνία

Κατάλογος εικόνων

Εικόνα	Σελίδα
1. Το περιβάλλον της εφαρμογής για τους υπολογιστές (https://screenshots.debian.net/package/telegram-desktop)	13
2. Το περιβάλλον μιας συνομιλίας (https://ipahub.com/app.php?id=686449807)	14
3. Η λίστα με όλες τις τρέχουσες συνομιλίες (https://ipahub.com/app.php?id=686449807)	14
4. Οι ρυθμίσεις των συνομιλιών	16
5. Οι ρυθμίσεις των αυτοκόλλητων	16
6. Οι ρυθμίσεις του απορρήτου	17
7. Η καταγραφή της ολόκληρης συνομιλίας και για τους δυο συνομιλητές	17
8. Η καταγραφή ενός μηνύματος και για τους δυο συνομιλητές	17
9. Η παρουσίαση μιας από τις αναβαθμίσεις της εφαρμογής στο επίσημο κανάλι του Telegram	17
10. Η χρήση ενός απλού ερωτηματολογίου με στόχο την ανακάλυψη προτιμήσεων των χρηστών	17
11. Η χρήση ενός απλού ερωτηματολογίου ως εργαλείου ανατροφοδότησης	17
12. Η αλλαγή του ονόματος χρήστη στις ρυθμίσεις	19
13. Το προφίλ ενός χρήστη	19
14. Οι χρήστες συνήθως βάζουν στο αθόρυβο τις ομαδικές συνομιλίες, αλλά η σημείωση του ονόματος χρήστη επιτρέπει να ενημερωθεί ο χρήστης ότι έλαβε ένα μήνυμα που απευθύνεται σε αυτόν	19
15. Τα βίντεο από το YouTube παίζουν μέσω εφαρμογής	21
16. Για κάθε σύνδεσμο υπάρχει μια προεπισκόπηση	21
17. Τα άρθρα ανοίγουν μέσω εφαρμογής και έχουν μια μορφή προσαρμοσμένη για βολική ανάγνωση	21
18. Η λίστα μοιρασμένου περιεχομένου	21
19. Ο χρήστης μπορεί να βρει ένα αυτοκόλλητο με χρήση της ειδικής γραμμής αναζήτησης	22
20. Μετά την εισαγωγή μιας φατσούλας εμφανίζονται τα αυτοκόλλητα που την αντιστοιχούν	22
21. Ο χρήστης μπορεί να ψάχνει, να αποθηκεύει και να στέλνει τις εικόνες GIF, όπως και τα αυτοκόλλητα	22
22. Το προφίλ μιας ομαδικής συνομιλίας	23
23. Η λίστα με άδειες που δίνει ο διαχειριστής μιας συνομιλίας στους	23

συμμετέχοντες	
24. Η παρουσίαση λειτουργίας καρφίτσας	23
25. Η λίστα του περιεχομένου που έχει δημοσιεύσει το κανάλι	24
26. Στο κανάλι μπορούν να δημοσιεύονται εικόνες, αυτοκόλλητα, κείμενο, μουσική κ.α.	24
27. Ένα άλλο παράδειγμα ειδών περιεχομένου και εμφάνισης ενός καναλιού	24
28. Το παράδειγμα αποστολής καταγγελίας	25
29. Ο χώρος των αποθηκευμένων μηνυμάτων	26
30. Ο κατάλογος του περιεχομένου στα αποθηκευμένα μηνύματα	26
31. Η εφαρμογή μουσικής	26
32. Μια εφαρμογή bot - κατάλογος με παιχνίδια	28
33. Η αναζήτηση ενός παιχνιδιού με χρήση εφαρμογής bot με εντολή σε μια συνομιλία	28
34. Η λίστα των διαθέσιμων εντολών σε μια ομαδική συνομιλία	28
35. Η αναζήτηση βίντεο με εντολή	28
36. Η αναζήτηση εστιατορίων με πίτσες με εντολή	28
37. Η αναζήτηση εικόνων με εντολή	28
38-39. Παράδειγμα κουμπιών φτιαγμένων με χρήση εφαρμογών bot	29
40. Παράδειγμα κουμπιών αξιολόγησης	29
41-42. Το παράδειγμα χρήσης Voicy για την μετατροπή ενός φωνητικού μηνύματος σε κείμενο	30
43. Η αναφορά του Durov στο έργο το οποίο γέννησε τις φήμες (durov, 2015)	31
44. Το White Paper του TON (Telegram Primer, n.d.)	
45-46. Τα στατιστικά για ενεργούς χρήστες του Telegram και WhatsApp. (Statista, 2018)	34
47. Το σχόλιο του Durov μετά το κύμα εγγραφών στο Telegram (Durov's Channel, 2019)	37
48-49. Οι ανακοινώσεις για τα κύματα εγγραφών στο Telegram	37
50-51. Τα στατιστικά εγγραφών και προβολών για το κανάλι του Aquababe (tgstat.com)	38
52-53. Η διαδικασία της ανταλλαγής χρημάτων στο εικονικό νόμισμα	41
54-60. Η διαδικασία παραγγελίας στο Shop Bot (@ShopBot)	42-43
61. Ο τιμοκατάλογος των διαφημίσεων στο Movie Barn (@moviebarn)	43
62. Η τιμή πώλησης του καναλιού Books Mania μαζί με την σελίδα στο	43

<i>Facebook (@booksmania)</i>	
<i>63-65. Τα παραδείγματα των διαφημίσεων στα κανάλια</i>	<i>44</i>
<i>66. Ο ρωσικός κατάλογος καναλιών που πουλάνε διαφημιστικό χώρο. Από αριστερά στα δεξιά: ονομασία καναλιού, τιμή, κατηγορία καναλιού και διαθέσιμες ώρες για την συγκεκριμένη ημερομηνία</i>	<i>45</i>
<i>67-69. Τα παραδείγματα καναλιών διδασκαλίας ξένων γλωσσών (@EnglishTipsandTools, @TutorLingua, @French)</i>	<i>46</i>
<i>70-71. Τα παραδείγματα εκπαιδευτικών καναλιών (@askmenow, @earth_bbc)</i>	<i>47</i>
<i>72-73. Τα κανάλια με ειδήσεις (@ReutersWorldChannel, @Nyakundi)</i>	<i>49</i>
<i>74-75. Κανάλια Telegram News (@telegram) και Blockchain Life Official (@blockchain_life_official)</i>	<i>50</i>
<i>76-78. Τα κανάλια πολιτικών προσώπων και του κόμματος Podemos</i>	<i>51</i>
<i>79-81. Τα κανάλια με μιμήματα και εικόνες GIF</i>	<i>54</i>
<i>82-84. Παραδείγματα των HTML-βασισμένων παιχνιδιών</i>	<i>56</i>
<i>85-86. Οι διαφορετικές εκδοχές του Chat Wars</i>	<i>57</i>
<i>87-89. Τα παραδείγματα καναλιών: ταινιοθήκης, βιβλιοθήκης και ενός μουσικού</i>	<i>60</i>
<i>90-92. Οι εφαρμογές bot με μουσική και ταινίες</i>	<i>60</i>
<i>93-95. Τα παραδείγματα καναλιών-ιστολογίων</i>	<i>61</i>
<i>96-97. Η χρήση των αυτοκόλλητων</i>	<i>62</i>
<i>98-101. Η διαφήμιση του εαυτού στα αυτοκόλλητα</i>	<i>63-64</i>

Κατάλογος γραφημάτων

Γράφημα	Σελίδα
1. Πως και γιατί οι παίκτες μπήκαν στο παιχνίδι	58
2. Αν οι παίκτες του Chat Wars έχουν παίξει κάτι άλλο στο Telegram	59
3. Ο χρόνος που αφιερώνουν οι παίκτες στο παιχνίδι Chat Wars 3	67
4. Πόσο χρόνο περνούν στο παιχνίδι τα διαφορετικά φύλα. Εν τέλει, δεν βρέθηκαν διαφορές στην αφιέρωση χρόνου μεταξύ ανδρών και γυναικών	67
5. Πόσο χρόνο αφιερώνουν οι παίκτες διαφορετικής ηλικίας. Οι νεαροί (19-25) περνούν στο παιχνίδι περισσότερο χρόνο από άλλους παίκτες, και περισσότεροι ώριμοι (πιθανόν εργαζόμενοι) ηλικίας 26-40 παίζουν πιο σπανίως.	68
6. Τι πιστεύουν οι παίκτες του Chat Wars για την κοινότητα στο παιχνίδι	70
7. Οι χώρες προέλευσης των παικτών του Chat Wars 3	71

Πρόλογος

Το Telegram ως μια προηγμένη και καινοτομική τεχνολογία και οι ιδέες του Durov για το μέλλον των τεχνολογιών με απασχολούν εδώ και πολύ καιρό. Ως ενεργός χρήστης διάφορων εφαρμογών, συμπεριλαμβανομένων Telegram, WhatsApp, Instagram και άλλα, παρατηρώ ότι οι πολιτικές του Telegram και οι μετεξελίξεις του, το περιβάλλον του και η συνεχής αλληλεπίδραση του με τους χρήστες το ξεχωρίζουν μεταξύ άλλων. Επιπλέον, οι έρευνες που να έχουν σχέση με εφαρμογή, είναι ελάχιστες. Άρα οι βασικοί λόγοι επιλογής του θέματος εργασίας είναι οι εξής: το προσωπικό ενδιαφέρον και η επιθυμία να μαζέψω όσο περισσότερες πληροφορίες γίνεται, σε ένα έργο.

Τα κυριότερα προβλήματα που έχω αντιμετωπίσει κατά την συγγραφή είναι ένας πολύ μικρός αριθμός επιστημονικών πηγών για το Telegram και ένα πολύ μεγάλο εύρος θεμάτων που ήθελα να καλύψω. Ως αποτέλεσμα, έβγαλα ολόκληρους παραγράφους για να μη ξεπεράσω την ορισμένη έκταση της εργασίας.

Κατά την συγγραφή έχω βγάλει πολλά στιγμιότυπα οθόνης για να δείξω μερικές λειτουργίες του Telegram, περιεχόμενο καναλιών και άλλα πράγματα. Έχω διεξάγει μια έρευνα, και πήρα μερικές συνεντεύξεις. Όλα αυτά δεν θα γινόταν χωρίς την βοήθεια των χρηστών του Telegram και φίλων μου, οι οποίοι με υποστήριζαν κατά την συλλογή υλικού για την εργασία. Εδώ θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσοι με βοήθησαν στην έρευνα, συνεντεύξεις και σε άλλα πράγματα, και ειδικότερα τον Ivan, ο οποίος δημοσίευσε το ερωτηματολόγιο της έρευνας μου στο κανάλι του και συγκίνησε τα άλλα κανάλια να το προωθήσουν, τους Evgenyi, Sasha, Svetlana, Denis, Olga και Vsevolod για την υποστήριξη τους και όλη την βοήθεια.

Εισαγωγή

Τα κοινωνικά δίκτυα ικανοποιούν την ανθρώπινη ανάγκη στην επικοινωνία, και η επικοινωνία είναι μια πολύπλοκη διαδικασία ανταλλαγής μηνυμάτων, η οποία επηρεάζει τα άτομα σε διαφορετικά επίπεδα. Η εικονική επικοινωνία τελευταία έγινε ένα ουσιώδες στοιχείο της καθημερινότητας και σίγουρα έχει επιπτώσεις σε κοινωνία και ανθρώπινες ζωές.

Αν ορίσουμε το κοινωνικό δίκτυο ως ένα χώρο που τα άτομα αλληλεπιδρούν και επικοινωνούν (Tointon, 2015), τότε το Telegram μπορεί να θεωρηθεί κοινωνικό δίκτυο. Από την άλλη μεριά, παρά το γεγονός ότι το Telegram περιέχει αρκετά στοιχεία ενός κλασικού κοινωνικού δικτύου, είναι πρωτίστως εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων, και μόνο δεύτερον κάτι άλλο. Εξυπηρετεί την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο και χρησιμοποιείται κυρίως για προσωπικές συνομιλίες παρά την αναζήτηση και διανομή πληροφοριών. (Tsai, 2019)

Το αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι όχι μόνο το ίδιο το Telegram, αλλά όλο το έργο με το οποίο ασχολείται η Telegram Messenger Inc. Ο σκοπός είναι να προβληθεί η πολυπλοκότητα του Telegram ως εφαρμογής ανταλλαγής μηνυμάτων, κοινωνικού μέσου και της πλατφόρμας για την ανάπτυξη τεχνολογιών του μέλλοντος. Η εφαρμογή συχνά συγκρίνεται με το WhatsApp, το οποίο εξυπηρετεί πολύ μεγαλύτερο κοινό παρά το Telegram, και την ίδια στιγμή λείπει πολλές λειτουργίες που υπάρχουν στο Telegram και επίσης κρίνεται για μη πλήρη της πολιτικής προστασίας δεδομένων. (Gibbs, 2017) Η εξέταση των λειτουργιών του Telegram θα συνεισφέρει στην κατανόηση της αποκλειστικότητας του σε σχέση με τις άλλες παρόμοιες εφαρμογές.

Έτσι, το Κεφάλαιο 1 παρουσιάζει την ιστορική πορεία του Telegram από μία ιδέα στο μυαλό του δημιουργού του μέχρι την συνεχώς αναβαθμιζόμενη εφαρμογή με εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο. Ο βασικός στόχος είναι η γνωριμία με την εφαρμογή και τον δημιουργό της, ο οποίος έχει τρέξει ένα μεγάλο έργο πριν του έρθει η ιδέα του Telegram και το έχει πετύχει.

Στο Κεφάλαιο 2 περιγράφονται όλα τα εργαλεία που υπάρχουν στην εφαρμογή (οι πληροφορίες είναι τρέχουσες για την μέση Μαΐου του 2019).

Τα στατιστικά του Telegram δεν δημοσιοποιούνται από την ομάδα της εφαρμογής, και η ίδια η εφαρμογή δεν έχει τραβήξει ακόμα την επιστημονική προσοχή για να διεξαχθεί μια μελέτη του κοινού που χρησιμοποιεί το Telegram. Παρά το γεγονός ότι δεν γίνονται οι επιστημονικές μελέτες, οι διαχειριστές των μεγάλων καναλιών, ειδικοί στο μάρκετινγκ και δημοσιογράφοι διεξάγουν δικές τους έρευνες, οι οποίες περιγράφονται στο Κεφάλαιο 3. Αφορούν το κοινό του Telegram και περιλαμβάνουν ενδιαφέροντα γεωγραφικά και δημογραφικά ευρήματα.

Ανάμεσα σε συχνές ερωτήσεις του Telegram υπάρχει μία που αφορά την χρηματοδότηση της εφαρμογής. Δεν είναι τυχαίο ότι οι χρήστες αναρωπιούνται γιατί το Telegram είναι ελεύθερο από τις διαφημίσεις και προσφέρει τον ανοιχτό κώδικα και πολλές υπηρεσίες εντελώς δωρεάν. Επίσης, ακόμα κι αν δεν είναι βέβαιο, τα προσωπικά δεδομένα και οι οποιοσδήποτε πληροφορίες για τους χρήστες δεν

πωλούνται στους τρίτους, ούτε σε διαφημιστές ούτε σε κρατικούς τομείς. Το Κεφάλαιο 4 προσπαθεί να βρει τις πηγές χρηματοδότησης του Telegram, αλλά και να περιγράψει ένα άλλο γεγονός, την κυκλοφορία του χρήματος μέσω εφαρμογής και τις υπηρεσίες που επιτρέπουν να εγκαταστήσουν τις οικονομικές σχέσεις μεταξύ χρηστών.

Οι επόμενες δύο ενότητες, τα Κεφάλαια 5 και 6, ασχολούνται με τις διαφορετικές χρήσεις του Telegram, ξεκινώντας από την εκπαιδευτική λειτουργία της εφαρμογής και τελειώνοντας με την εκμετάλλευση της εφαρμογής από τους διανομείς του πορνογραφικού περιεχομένου. Εξετάζονται τα παραδείγματα κυρίως καναλιών, αλλά και μερικών συνομιλιών, που παρουσιάζουν το αντίστοιχο με το πεδίο χρήσης περιεχόμενο.

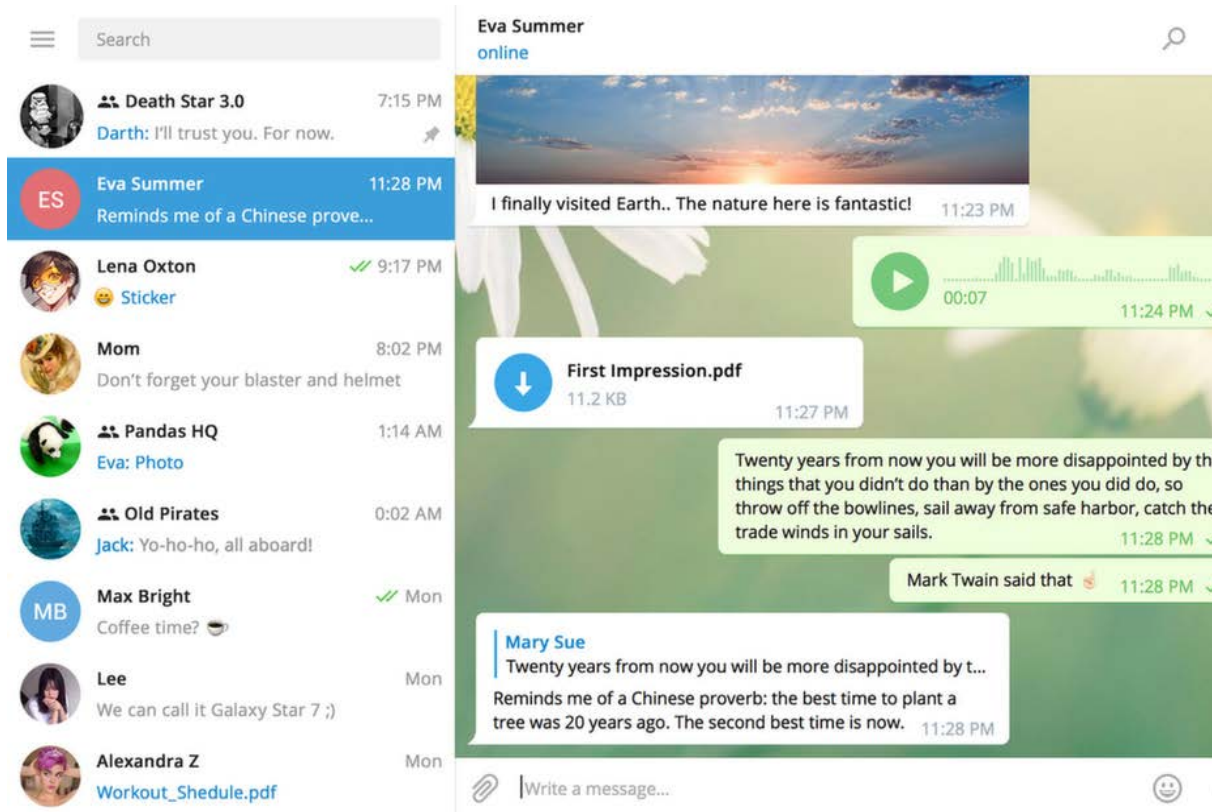
Τέλος, πολύ συνοπτικά το Κεφάλαιο 7 αποκαλύπτει τις ηθικές, ψυχοκοινωνικές και πολιτικές διαστάσεις του Telegram, τις επιδράσεις της χρήσης του στο ατομικό και ομαδικό επίπεδο.

Από το 2013 η εφαρμογή έχει περάσει μια δύσκολη πορεία με πολλά εμπόδια για την εξέλιξή της. Έχει επιβιώσει τα μπλοκαρίσματα, έχει λάβει κριτικές από τις κρατικές αρχές, αλλά ταυτόχρονα έχει αποκτήσει την εμπιστοσύνη του κοινού. Το παρόν έργο ακολουθεί αυτήν την πορεία από την στιγμή που πρωτοεμφανίστηκε η ιδέα της εφαρμογής μέχρι σήμερα, και την ίδια ώρα προσπαθεί να αναπτύξει όλα τα ζητήματα που απασχολούν τον κόσμο, τον ίδιο τον Durov και μερικά επιπρόσθετα, πιο γενικά και του τρέχοντος ενδιαφέροντος, τα οποία μπορούν να σχετιστούν όχι μόνο με το Telegram, αλλά και με κοινωνικά δίκτυα, εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων και διαδίκτυο γενικώς.

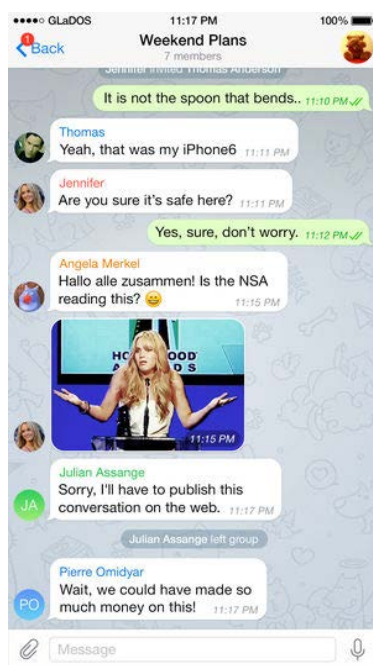
Κεφάλαιο 1

Τι είναι το Telegram: περιγραφή, ιστορία ανάπτυξης και σημερινή πορεία εξέλιξης.

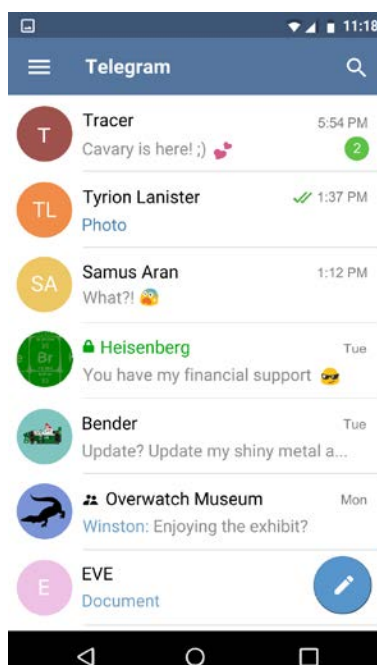
Το Telegram ξεκίνησε ως μια εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων, η οποία όμως αμέσως ξεχώρισε από τις άλλες παρόμοιες εφαρμογές σαν WhatsApp και Viber, προσφέροντας στους χρήστες καινοτομικές υπηρεσίες και την απόλυτη ασφάλεια. Η ομάδα προγραμματιστών δίνει έμφαση στην ταχύτητα και την ασφάλεια, την απλότητα της χρήσης και δωρεάν διάδοση σε όλες τις πλατφόρμες. Τα μηνύματα συγχρονίζονται σε οποιοδήποτε αριθμό συσκευών: τηλεφώνων, υπολογιστών και tablet. (“Telegram FAQ”, n.d.)



Εικόνα 1. Το περιβάλλον της εφαρμογής για τους υπολογιστές (<https://screenshots.debian.net/package/telegram-desktop>)



Εικόνα 2. Το περιβάλλον μιας συνομιλίας (<https://ipahub.com/app.php?id=686449807>)



Εικόνα 3. Η λίστα με όλες τις τρέχουσες συνομιλίες (<https://ipahub.com/app.php?id=686449807>)

Η εφαρμογή προσφέρει ένα μεγάλο φάσμα υπηρεσιών: δυνατότητα αποστολής φωτογραφιών, βίντεο και διαφόρων τύπων αρχείων, δημιουργίας ομαδικών τσατ έως και 200 χιλιάδες άτομα, δημιουργίας λίστας επαφών εντός της εφαρμογής, και των κρυπτογραφημένων φωνητικών κλήσεων. Πέραν τούτου, το Telegram περιλαμβάνει μερικές καινοτόμες λειτουργίες και στοιχεία κοινωνικού μέσου, τα οποία το ξεχωρίζουν από άλλες εφαρμογές: δημόσια κανάλια με εκπομπή σε απεριόριστο κοινό, πλατφόρμα Bot API με ανοιχτό κώδικα για ενσωμάτωση εφαρμογών και υπηρεσιών για διάφορους σκοπούς από κάθε ενδιαφερόμενο, υποστήριξη νέφου με δυνατότητα αποθήκευσης μεγάλων αρχείων έως 1,5GB το κάθε ένα, και μερικά άλλα, τα οποία θα διερευνηθούν στα επόμενα κεφάλαια.

Η ιδέα της εφαρμογής ήρθε στο μυαλό του νεαρού τότε διευθύνων συμβούλου του ρωσικού μέσου κοινωνικής δικτύωσης VKontakte, του Pavel Durov, όταν ομάδα ειδικών όπλων και τακτικών (SWAT) χτύπησε στην πόρτα του. (Hakim, 2014) Ήταν ανήσυχια χρόνια στη Ρωσία λόγω των εκλογών και αναθεώρησης της ρύθμισης του διαδικτύου. Αφού προηγουμένως υπήρχε σχεδόν απεριόριστη ελευθερία μέσα στο διαδίκτυο χωρίς ρυθμιστικούς νόμους, τώρα το κράτος επέβαλε κανονισμούς ελέγχου πνευματικής ιδιοκτησίας και των εκφράσεων προσωπικής γνώμης. Υποστηρίζοντας την απόλυτη ελευθερία των χρηστών, στο 2007 ο Pavel επέτρεψε στους χρήστες του VKontakte να ανεβάζουν οποιαδήποτε αρχεία χωρίς την αναφορά στο πνευματικό δικαίωμα δημιουργών, και εξέφραζε τολμηρά της ανπιπολιτευτικές απόψεις στα κοινωνικά μέσα του. Στη συνέντευξη για το “New York Times” (2014) έλεγε: “Μερικοί μου είπαν ότι εφαρμόζοντας το [αναφέροντας στην απόφαση του στο 2007], θα πήγαινα στην φυλακή την επόμενη μέρα. Ήμουν πολύ απρόσεκτος.”

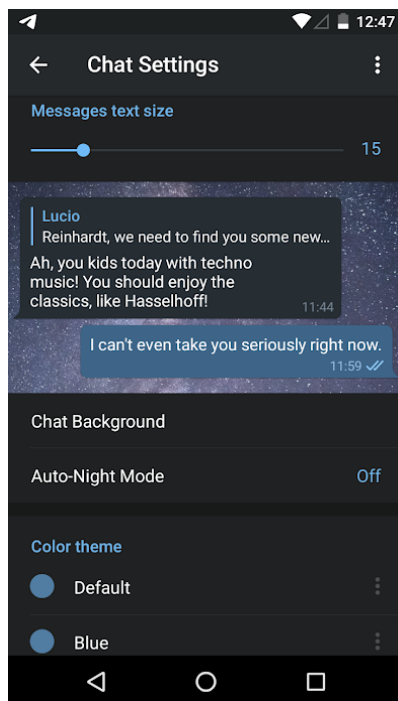
Το 2011 η κυβέρνηση τον ζήτησε να κλείσει τις σελίδες των πολιτικών προσώπων της ανιπολίτευσης μετά από τις αμφιλεγόμενες κοινοβουλευτικές εκλογές. Ο Pavel απάντησε με μια εικόνα ενός σκυλιού με τη γλώσσα του έξω και το οποίο φορούσε κουκούλα. (Pavel Durov, 2011)

Όταν η πλήρως εξοπλισμένη με όπλα και αλεξίσφαιρα γιλέκα ομάδα ειδικών δυνάμεων ήρθε και τον περίμενε μπροστά στη πόρτα του, πήρε τηλέφωνο στον αδελφό του, Nikolai, και κατάλαβε πως δεν έχει έναν ασφαλή τρόπο να τον επικοινωνήσει. Ενώ σε μια ώρα μετά την άφιξη έφυγε η ομάδα ειδικών όπλων, έχει ξεκινήσει η πορεία του Telegram. (Hakim, 2014)

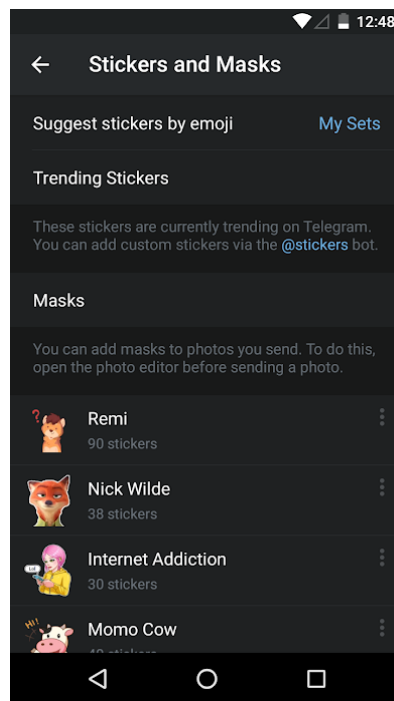
Το 2013 ιδρύθηκε η εταιρεία Telegram Messenger Inc. με τον Pavel και Nikolai Durov ως διευθύνων σύμβουλοι. (“Telegram (software)”, n.d.) Η αρχική έκδοση της εφαρμογής είχε τη μορφή του κρυπτογραφημένου πρωτοκόλλου ασφαλείας μετάδοσης μηνυμάτων ακόμα και μέσω αδύναμων δικτυακών συνδέσεων. Αμέσως μετά εγκαταστάθηκαν τα κέντρα δεδομένων με απαιτούμενο εξοπλισμό και σέρβερ που να διασφαλίζουν την ταχεία λειτουργία της εφαρμογής σε όλο τον κόσμο. (Eckstein, 2016)

Στο 2013 η τεχνολογία κρυπτογραφημένων μηνυμάτων, η οποία ονομάστηκε κρυπτογράφηση από άκρο σε άκρο (end-to-end encryption), ήταν πρωτοποριακή και προσέλκυσε προσοχή όχι μόνο των επενδυτών, αλλά και χρηστών ενδιαφερομένων στην ασφάλεια μεταδιδόμενων δεδομένων. Από έκτοτε ο βασικότερος σκοπός της ύπαρξης της εφαρμογής είναι η συνεχής ανάπτυξη των υπηρεσιών ασφάλειας πληροφοριών, μηνυμάτων και προσωπικών δεδομένων χρηστών και της προστασίας απορρήτου. Επίσης με κάθε αναβάθμιση εφαρμόζονται υπηρεσίες που συνεισφέρουν στην ευχρηστία και προστίθεται ποικιλία καινούργιων ρυθμίσεων, που επιτρέπει στους χρήστες να διακοσμήσουν το περιβάλλον ανάλογα με τις ανάγκες και προτιμήσεις τους.

Έτσι, η εφαρμογή περιέχει μια γκάμα ρυθμίσεων της εμφάνισης της εφαρμογής: από την επιλογή του θέματος μέχρι επιλογής σειράς των stickers που θα εμφανίζονται στο χώρο εισαγωγής κειμένου στα τσατ.

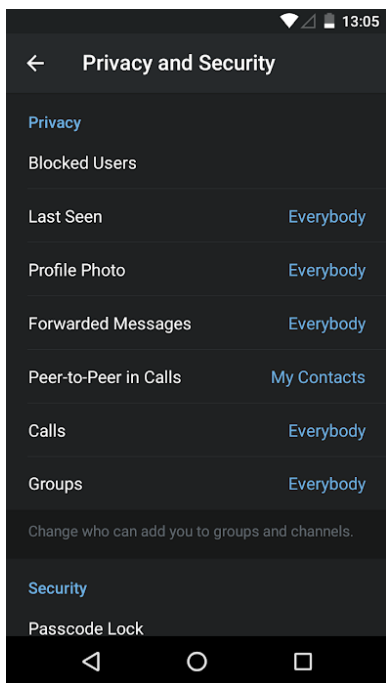


Εικόνα 4. Οι ρυθμίσεις των συνομιλιών

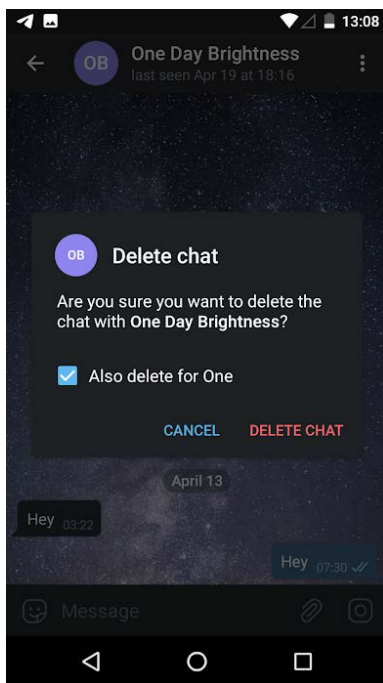


Εικόνα 5. Οι ρυθμίσεις των αυτοκόλλητων

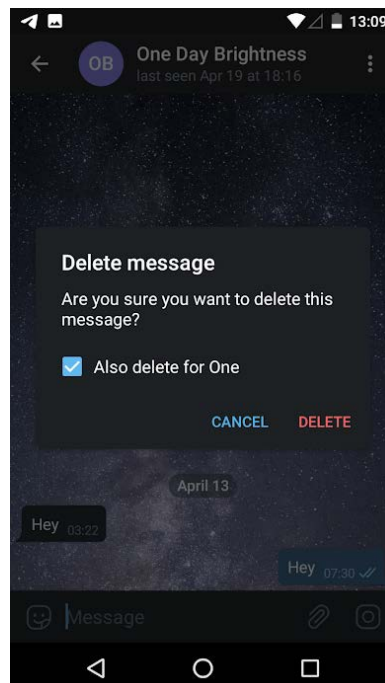
Οι ρυθμίσεις της ασφάλειας περιλαμβάνουν όχι μόνο μια σπάντα λίστα με άδειες για πρόσβαση στα δεδομένα και τον έλεγχο προσώπων που μπορούν να στέλνουν μηνύματα ή καλούν έναν χρήστη, αλλά και επιπλέον ειδικές ρυθμίσεις. Για παράδειγμα, η εφαρμογή επιτρέπει την διαγραφή μηνυμάτων που έχουν σταλεί από οποιονδήποτε σε μία συνομιλία. Το μήνυμα θα εξαφανιστεί όχι μόνο για έναν χρήστη, αλλά για όλους, και δεν υπάρχει δυνατότητα αναίρεσης της πράξης. Πέραν αυτού, ένας χρήστης μπορεί να καθαρίσει όλη την συνομιλία για όλους τους συμμετέχοντες της. (“Telegram Blog”, n.d.) Θεωρείται ότι αυξάνει τις ελευθερίες των χρηστών και την ασφάλεια τους.



Εικόνα 6. Οι ρυθμίσεις του απορρήτου

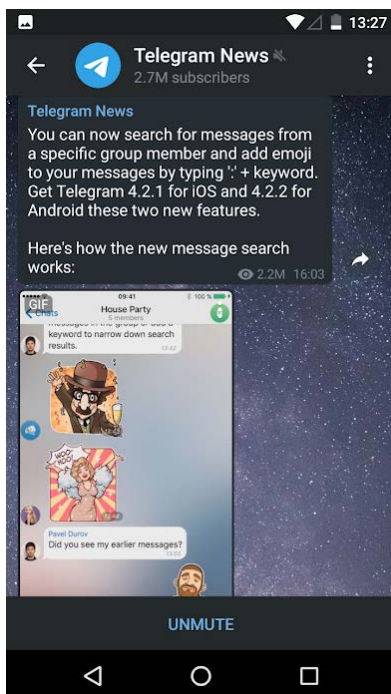


Εικόνα 7. Η καταγραφή της ολόκληρης συνομιλίας και για τους δυο συνομιλητές

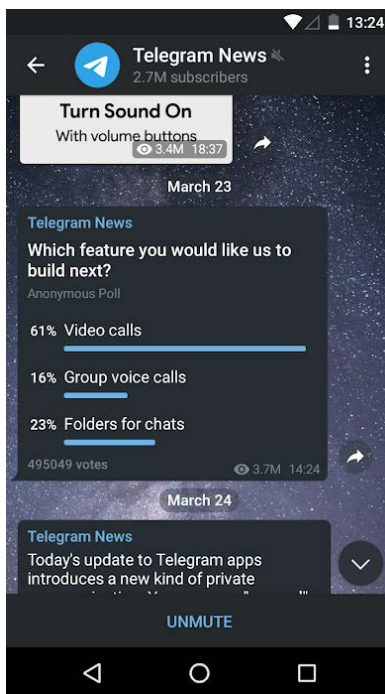


Εικόνα 8. Η καταγραφή ενός μηνύματος και για τους δυο συνομιλητές

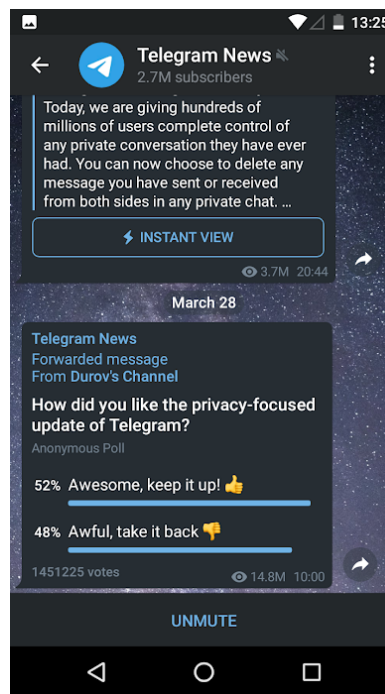
Το Telegram αναβαθμίζεται συνέχεια και προσθέτει νέες λειτουργίες. Επιπροσθέτως, χρησιμοποιεί το δικό του κανάλι για ενημερωτικούς σκοπούς, ανεβάζοντας πληροφορίες για κάθε μεγάλη ανανέωση και χρησιμοποιώντας το ως μέσο συλλογής γνώμης χρηστών και επιλογής κατεύθυνσης για το επόμενο βήμα εξέλιξης της εφαρμογής.



Εικόνα 9. Η παρουσίαση μιας από τις αναβαθμίσεις της εφαρμογής στο επίσημο κανάλι του Telegram



Εικόνα 10. Η χρήση ενός απλού ερωτηματολογίου με στόχο την ανακάλυψη προτιμήσεων των χρηστών



Εικόνα 11. Η χρήση ενός απλού ερωτηματολογίου ως εργαλείου ανατροφοδότησης

Η ομάδα του Telegram, συμπεριλαμβανόμενη και τον Pavel Durov, η οποία ασχολείται με την ανάπτυξη λογισμικού και κάνει τη βασική δουλειά, μετράει μόνο 15 άτομα. Ο σχεδιασμός εμφάνισης εφαρμογής, όπως και η εξυπηρέτηση πελατών και άλλες μικρές δουλειές εκτελούνται από τους εξωτερικούς συνεργάτες. ("TechCrunch", 2015)

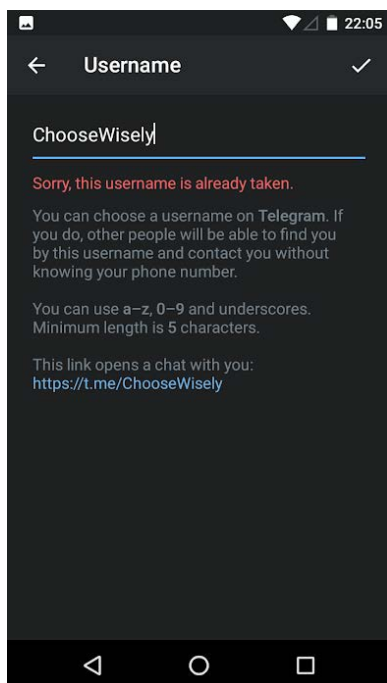
Κεφάλαιο 2.

Τα εργαλεία και οι τρόποι χρήσης τους.

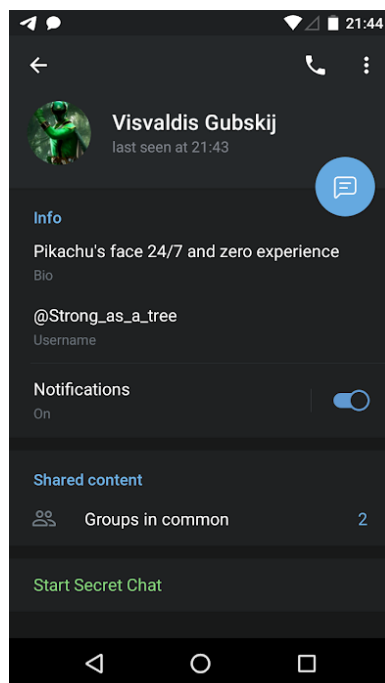
2.1. Η αλληλογραφία στο Telegram: συνομιλίες (chat)

Η βασικότερη λειτουργία του Telegram είναι η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση των χρηστών μεταξύ τους.

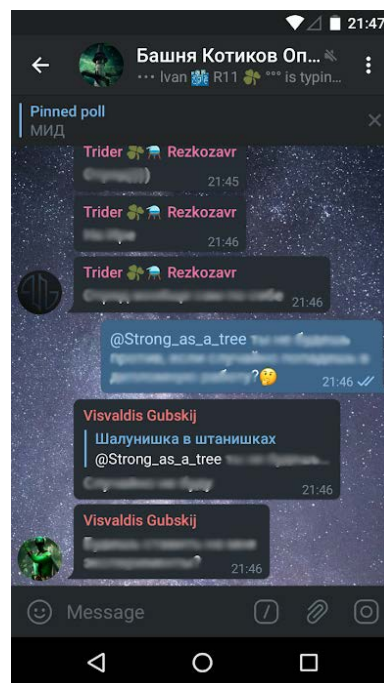
Σε αντίθεση με άλλες παρόμοιες εφαρμογές, το σύστημα αλληλεπιδράσεων ακολουθεί κανόνες των φόρουμ ή παλαιών μέσων επικοινωνίας σαν ICQ. Η εγγραφή χρήστη γίνεται με το νούμερο κινητού τηλεφώνου. Έπειτα στον χρήστη προτείνεται να δημιουργήσει ένα όνομα χρήστη (username), ένα μοναδικό όνομα με το οποίο οι άλλοι χρήστες μπορούν να τον βρίσκουν στη γραμμή αναζήτησης χωρίς να ξέρουν το νούμερο του, να τον αναγνωρίζουν μεταξύ άλλων και να τον “σφυρίζουν” (ring), άρα να γράψουν το όνομα χρήστη του με παπάκι για να του έρθει μια ειδοποίηση. Η εφαρμογή επίσης δημιουργεί έναν σύνδεσμο που οδηγεί στο προφίλ του χρήστη. Ο χρήστης μπορεί επίσης να επιλέξει ένα όνομα το οποίο θα εμφανίζεται στην συνομιλία (και μπορεί να είναι διαφορετικό από το όνομα χρήστη), να αλλάξει την εικόνα του προφίλ του και να προσθέσει πληροφορίες για τον εαυτό του.



Εικόνα 12. Η αλλαγή του ονόματος χρήστη στις ρυθμίσεις



Εικόνα 13. Το προφίλ ενός χρήστη



Εικόνα 14. Οι χρήστες συνήθως βάζουν στο αθόρυβο τις ομαδικές συνομιλίες, αλλά η σημείωση του ονόματος χρήστη επιτρέπει να ενημερωθεί ο χρήστης ότι έλαβε ένα μήνυμα που απευθύνεται σε αυτόν

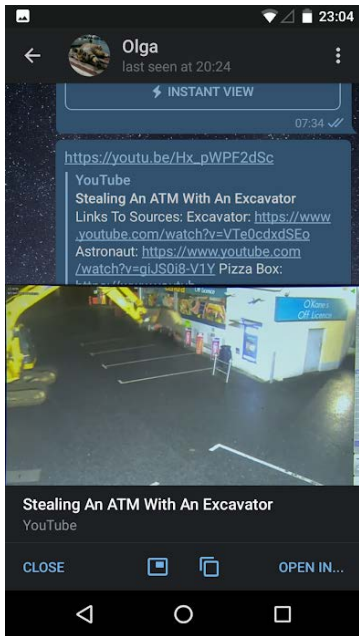
Υπάρχουν τρία είδη συνομιλιών: προσωπικές, ομαδικές και μυστικές (secret). Η προσωπική προϋποθέτει την επικοινωνία δύο ατόμων. Επομένως, στην ομαδική

συμμετέχουν πάνω από δύο, και η χωρητικότητα της είναι μέχρι 200 χιλιάδες άτομα. (“Telegram Blog”, n.d.)

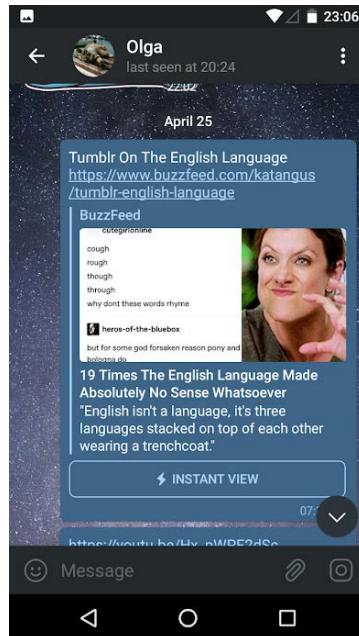
Η μυστική συνομιλία χρησιμεύει στους ανθρώπους που προτιμούν να είναι σίγουροι στο απόλυτο απόρρητο των συνομιλιών τους. Όλες οι μυστικές συνομιλίες υποστηρίζουν την κρυπτογράφηση από άκρο σε άκρο, το οποίο σημαίνει ότι η συνομιλία θα διατηρηθεί μόνο στις συσκευές των συνομιλητών, όπου έχει ξεκινήσει και δεν θα συγχρονίζεται με άλλες. Με άλλα λόγια, η πρόσβαση στη μυστική συνομιλία πραγματοποιείται μόνο από την συσκευή προέλευσης του. Τα μηνύματα δεν μπορούν να προωθηθούν σε άλλες συνομιλίες, και στην περίπτωση που θα διαγραφούν σε μια συσκευή, αυτόματα θα διαγραφούν και στην άλλη. Ο χρήστης μπορεί να βάλει χρόνο ύπαρξης κάθε σταλμένου αρχείου ή της ίδιας της συνομιλίας, με πέρασμα του οποίου το αρχείο θα αυτοκαταστραφεί αυτόματα και από τις δύο συσκευές. Η κάθε μυστική συνομιλία έχει ένα μοναδικό κλειδί κρυπτογράφησης, το οποίο υπάρχει όσο υπάρχει και η συνομιλία. Επιπλέον, είναι αδύνατο να βγάλει κανείς το στιγμιότυπο οθόνης (screenshot) μιας μυστικής συνομιλίας, αφού το απαγορεύει η εφαρμογή. Στην περίπτωση που ο χρήστης καταφέρει να το κάνει, ο συνομιλητής του ενημερώνεται με ένα αντίστοιχο μήνυμα.

Σε όλες τις συνομιλίες οι χρήστες μπορούν να ανταλλάσσονται βίντεο, εικόνες, μουσική, διάφορα αρχεία όγκους έως και 1,5GB το καθένα (“Telegram Blog”, n.d.), να μοιράζονται τις τοποθεσίες μέσω ενσωματωμένης χάρτης της Google και συνδέσμους. Στις ομαδικές συνομιλίες υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας ενός ανώνυμου ερωτηματολογίου απλής επιλογής.

Το Telegram διαθέτει το δικό του πρόγραμμα περιήγησης (browser), το οποίο είναι σε θέση να ανοίγει τους περισσότερους συνδέσμους εντός εφαρμογής. Επίσης υποστηρίζει τα δικά του είδη συνδεσμών, τους οποίους παράγει σε μορφή *t.me/link*, και οι οποίοι μπορούν να οδηγήσουν είτε σε μία συνομιλία, είτε σε ένα κανάλι, είτε σε ένα άρθρο ή άλλη απλοποιημένη σελίδα διαδικτύου. Αν ο σύνδεσμος που έχει σταλεί περιέχει ένα βίντεο (π.χ. από το YouTube) ή εικόνα, το περιεχόμενο εμφανίζεται μέσω εφαρμογής, ώστε ο χρήστης να μη μεταβιβάζεται σε άλλο πρόγραμμα περιήγησης να το δει. Με αναλογικό τρόπο προβάλλονται και τα άρθρα, τα οποία μετατρέπονται σε απλοποιημένη μορφή μέσω εφαρμογής για τη διευκόλυνση του διαβάσματος.



Εικόνα 15. Τα βίντεο από το YouTube παίζουν μέσω εφαρμογής

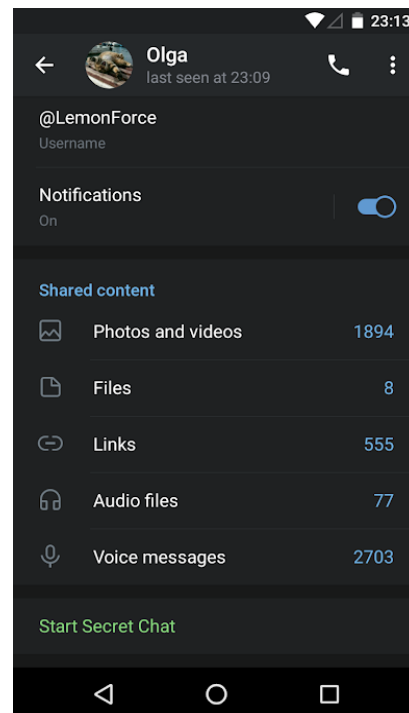


Εικόνα 16. Για κάθε σύνδεσμο υπάρχει μια προεπισκόπηση



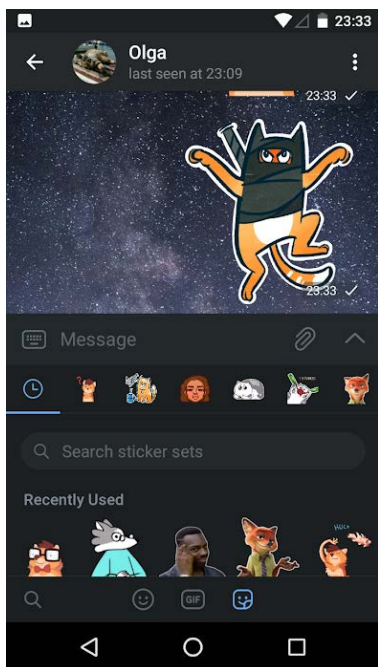
Εικόνα 17. Τα άρθρα ανοίγουν μέσω εφαρμογής και έχουν μια μορφή προσαρμοσμένη για βολική ανάγνωση

Η περιγραφή των συνομιλιών περιλαμβάνει πληροφορίες για όλα τα αρχεία που έχουν μοιραστεί, ώστε να διευκολυνθεί η αναζήτη τους. Επίσης υπάρχει δυνατότητα να απενεργοποιηθούν οι ειδοποιήσεις από τις συνομιλίες, που ο χρήστης δεν επιθυμεί να τις λαμβάνει.

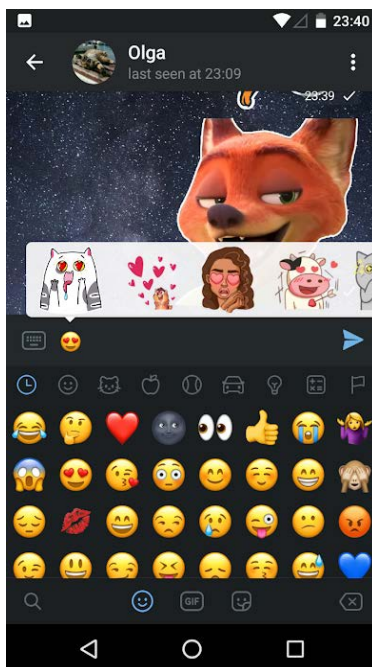


Εικόνα 18. Η λίστα μοιρασμένου περιεχομένου

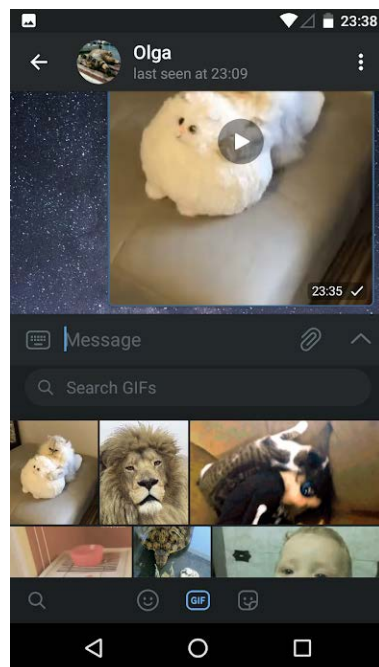
Για την εμπλοήπιση της επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης, οι χρήστες χρησιμοποιούν αυτοκόλλητα, φωνητικά μηνύματα ή βίντεο μηνύματα σε μικρά κυκλάκια διάρκειας έως ένα λεπτό. Μεταξύ άλλων, οι χρήστες μπορούν να αποθηκεύουν εικόνες GIF που τους άρεσαν και να τις στέλνουν από την περιοχή που συνήθως βρίσκονται τα αυτοκόλλητα. Και για τα δύο (εικόνες GIF και αυτοκόλλητα) υπάρχει μια επιπρόσθετη γραμμή αναζήτησης, που οι χρήστες μπορούν να ψάξουν αυτό που θέλουν.



Εικόνα 19. Ο χρήστης μπορεί να βρει ένα αυτοκόλλητο με χρήση της ειδικής γραμμής αναζήτησης

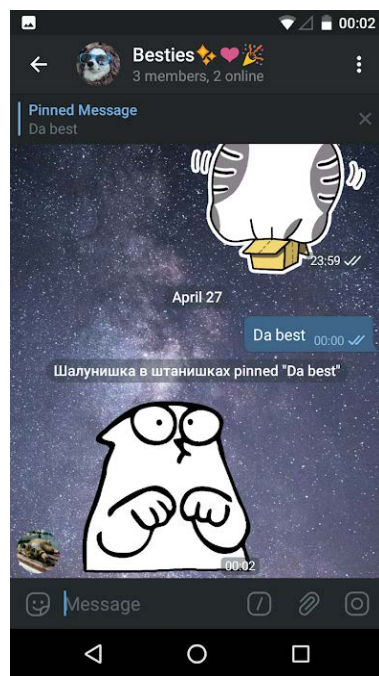
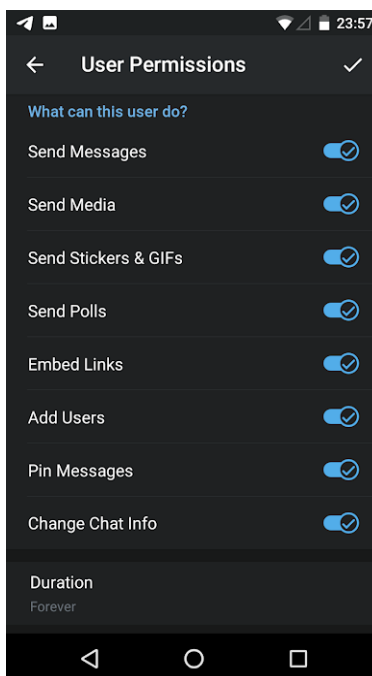
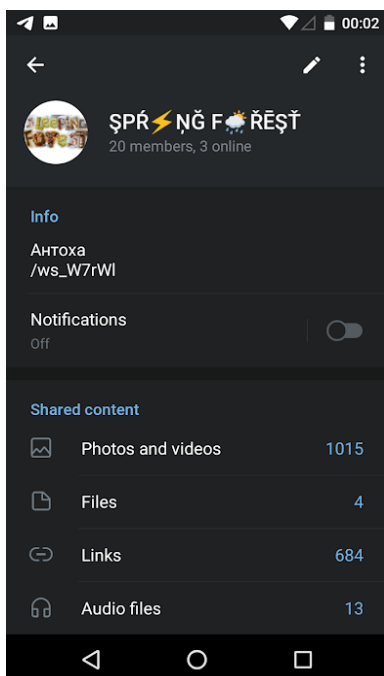


Εικόνα 20. Μετά την εισαγωγή μιας φασουλάς εμφανίζονται τα αυτοκόλλητα που την αντιστοιχούν



Εικόνα 21. Ο χρήστης μπορεί να ψάχνει, να αποθηκεύει και να στέλνει τις εικόνες GIF, όπως και τα αυτοκόλλητα

Οι ομαδικές συνομιλίες έχουν και άλλα χαρακτηριστικά εκτός από την μεγάλη χωρητικότητα. Οι διαχειριστές ομάδων μπορούν να αλλάξουν το όνομα, την περιγραφή και την εικόνα της. Μπορούν να προσθέτουν και να διώχνουν συμμετέχοντες, να τους αναθέτουν ως διαχειριστές και να τους δίνουν πρόσβαση σε κάθε λειτουργία της συνομιλίας ξεχωριστά. Επιπλέον, ο διαχειριστής έχει τη δυνατότητα να “καρφιτσώνει” (pin) ένα μήνυμα, ώστε να εμφανίζεται πάντα στο πάνω μέρος της συνομιλίας του κάθε συμμετέχοντα.



Εικόνα 22. Το προφίλ μιας ομαδικής συνομιλίας

Εικόνα 23. Η λίστα με άδειες που δίνει ο διαχειριστής μιας συνομιλίας στους συμμετέχοντες

Εικόνα 24. Η παρουσίαση λειτουργίας καρφίτσας

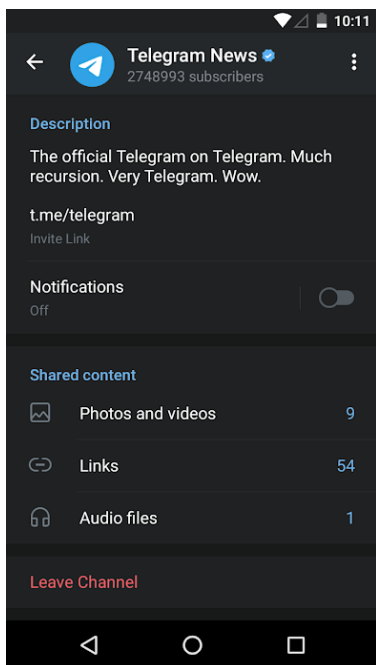
2.2. Κανάλια

Τα κανάλια είναι εργαλεία εκπομπής μηνυμάτων σε ένα σύνολο συνδρομητών που τα ακολουθούν. Κατ' αρχήν, μοιάζουν με τις σελίδες του Facebook που ο διαχειριστής ανεβάζει μία ανάρτηση με κάποιο περιεχόμενο, ώστε να το δουν οι ακόλουθοι. Σε αντίθεση με τις σελίδες, ωστόσο, τα κανάλια δεν περιέχουν εργαλεία ανατροφοδότησης, και ο μόνος τρόπος επικοινωνίας με τον διαχειριστή καναλιού είναι τα ερωτηματολόγια ή τα συνημμένα κουμπιά με φατσούλες (εάν επισυνάπτονται σε ανάρτηση μέσω bots) και τα στοιχεία επικοινωνίας με τον διαχειριστή, εάν αυτός τα άφησε στον χώρο περιγραφής του καναλιού του. Αυτό σημαίνει ότι κατά επιθυμία ο διαχειριστής μπορεί να παραμείνει τελείως ανώνυμος.

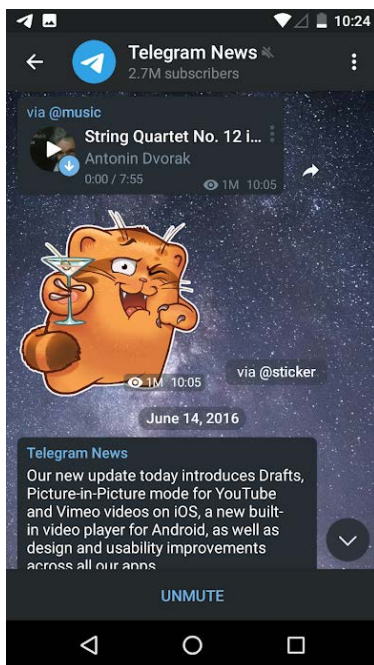
Με αυτόν τον τρόπο, τα κανάλια μοιάζουν σε μεγάλο βαθμό με τα παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης. Το μοντέλο διάδοσης πληροφοριών είναι, ουσιαστικά, μονόπλευρο και ανιστοχεί τη θεωρία της πληροφορίας των Shannon & Weaver, οι οποίοι θεώρησαν την επικοινωνία "μία ακολουθία η οποία ξεκινά από την πηγή που επιλέγει ένα μήνυμα". Το μήνυμα μεταδίδεται με τη μορφή σήματος (δημοσίευση) διαμέσου ενός επικοινωνιακού διαύλου (ένα κανάλι στο Telegram) σε έναν παραλήπτη (συνδρομητή), ο οποίος συγκροτεί το μήνυμα από το σήμα. (McQuail, 2003). Επειδή υπάρχουν πιο πολλά κοινά σημεία με τα παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης, παρά με τις σελίδες του Facebook, τα κανάλια μπορούν να διερευνώνται ως MME. Ανάλογα με τα μέσα, η πλειοψηφία καναλιών έχουν ψυχαγωγική, ενημερωτική ή εκπαιδευτική κατεύθυνση. Λόγω της ομοιότητας με τα παραδοσιακά μέσα, στη Ρωσία το Επαρχιακό Δικαστήριο Νέφσκι της Αγίας Πετρούπολης παραδέχτηκε ότι το Telegram αποτελεί μαζικό μέσο ενημέρωσης. (Επαρχιακό Δικαστήριο Νέφσκι, 2019)

Ωστόσο, το Telegram ως μέσο ενημέρωσης δεν έχει τέτοια επιρροή στο κοινό, και το περιεχόμενό είναι στα χέρια όσων θέλουν να το διαχειρίζονται, και όλοι έχουν την ελευθερία να ανεβάζουν όποιες αναρτήσεις επιθυμούν.

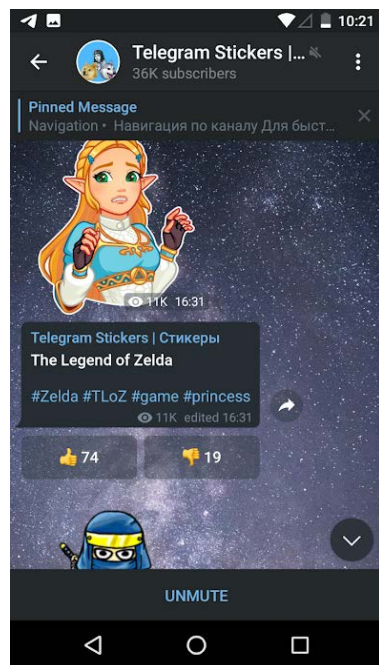
Στον χώρο περιγραφής τα κανάλια έχουν ίδια στοιχεία με τις συνομιλίες: εικόνα, ονομασία, γενικές πληροφορίες και μοιρασμένα αρχεία.



Εικόνα 25. Η λίστα του περιεχομένου που έχει δημοσιεύσει το κανάλι



Εικόνα 26. Στο κανάλι μπορούν να δημοσιεύονται εικόνες, αυτοκόλλητα, κείμενο, μουσική κ.α.

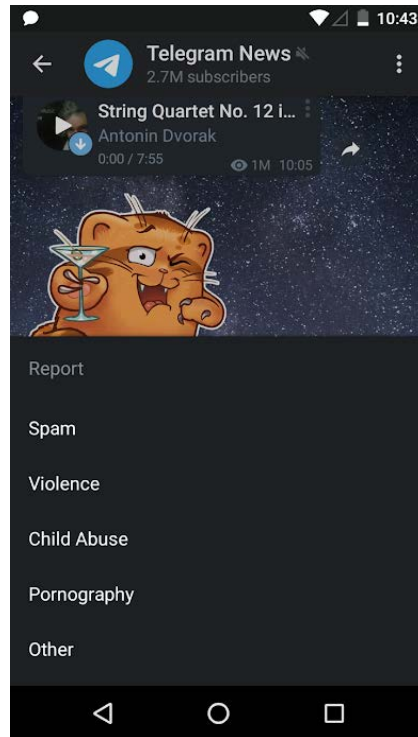


Εικόνα 27. Ένα άλλο παράδειγμα ειδών περιεχομένου και εμφάνισης ενός καναλιού (@TgSticker)

Τα κανάλια χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: δημόσια και κλειστά. Κάθε δημόσιο κανάλι έχει όνομα χρήστη και, επομένως, έναν δικό του σύνδεσμο. Οι χρήστες μπορούν να το αναζητήσουν στη γραμμή αναζήτησης και να το βρουν στους καταλόγους καναλιών. Αντίθετα, τα κλειστά κανάλια συνιστούν μια κλειστή κοινότητα. Ο χρήστης πρέπει να ζητήσει τον διαχειριστή καναλιού να τον προσθέσει, ώστε να αποκτήσει την πρόσβαση.

Ο διαχειριστής μπορεί να ανεβάζει οποιοδήποτε περιεχόμενο επιθυμεί: απλά μηνύματα, εικόνες, βίντεο, αυτοκόλλητα, μουσική, αρχεία κ.α. Επίσης μπορεί να αναθέσει τους βοηθούς και να τους δώσει πρόσβαση σε ένα ορισμένο αριθμό εργαλείων διαχείρισης.

Το περιεχόμενο των καναλιών δεν ελέγχεται και δεν περιορίζεται από κανόνες του Telegram, μόνο αν δεν είναι κανάλια τρομοκρατών. Αν ο χρήστης θεωρεί ένα κανάλι να παραβιάζει νόμους, ηθικές αρχές ή τον προσβάλλει με κάποιο τρόπο, μπορεί να στείλει καταγγελία, ώστε το περιεχόμενό του καναλιού να μελετηθεί, και το κανάλι να κλείσει.

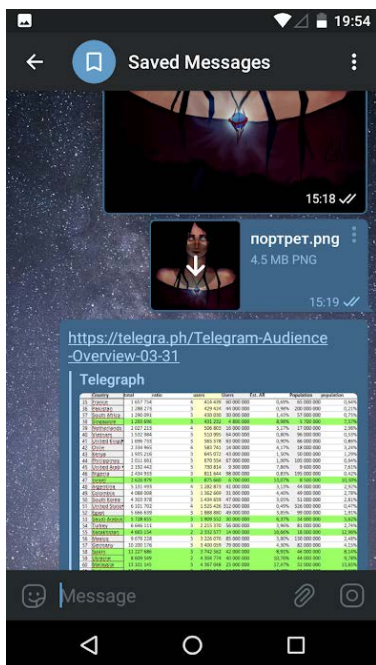


Εικόνα 28. Το παράδειγμα αποστολής καταγγελίας (@telegram)

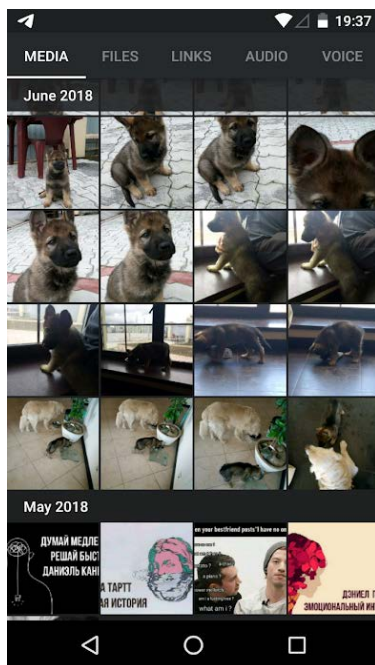
2.3. Νέφος

Το Telegram είναι νεφική υπηρεσία. Τα μηνύματα, εικόνες, βίντεο και όσα δεδομένα υπάρχουν μέσα, αποθηκεύονται στους διακομιστές του Telegram, ώστε οι χρήστες να έχουν πρόσβαση σε αυτά από οποιαδήποτε συσκευή άνα πάσα στιγμή. Όλα τα δεδομένα κρυπτογραφούνται και τα κλειδιά κρυπτογράφησης αποθηκεύονται κατακερματισμένα σε κέντρα δεδομένων σε διαφορετικές χώρες. Έτσι, οι τοπικοί μηχανικοί και άλλα πρόσωπα δεν μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση στα δεδομένα των χρηστών.

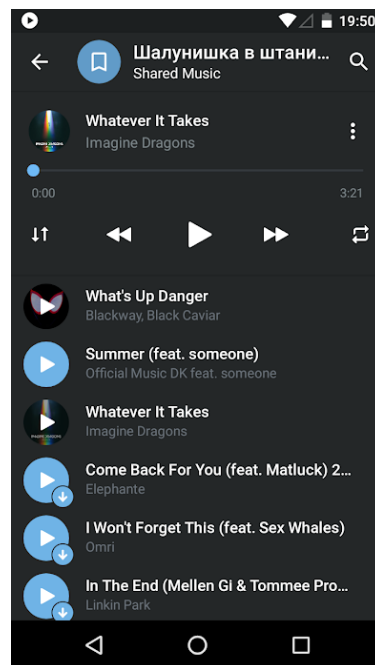
Στη διάθεση του κάθε χρήστη υπάρχει μία συνομιλία, η οποία σε άλλες εφαρμογές είναι απλώς μια συνομιλία με τον εαυτό του. Στο Telegram αποτελεί έναν ξεχωριστό χώρο “αποθηκευμένων μηνυμάτων” (saved messages), ο οποίος εμφανίζεται στο μενού για τη γρήγορη πρόσβαση χωρίς την ανάγκη να το ψάξει ο χρήστης στο πλήθος των συνομιλιών. Όλα τα αποθηκευμένα αρχεία σορτάρονται αυτόματα και τοποθετούνται σε μία από πέντε κατηγορίες: μίνια (βίντεο και συμπιεσμένες εικόνες), αρχεία (μαζί με τις μη συμπιεσμένες εικόνες), σύνδεσμοι, ήχοι και φωνητικά μηνύματα. Η ήχοι (ή μουσική) παίζονται μέσω ενσωματωμένης εφαρμογής μουσικής (player), η οποία έχει μόνο τα βασικά εργαλεία, αλλά επιτρέπει στους χρήστες να χρησιμοποιούν το Telegram για να απολαύσουν μουσική.



Εικόνα 29. Ο χώρος των αποθηκευμένων μηνυμάτων



Εικόνα 30. Ο κατάλογος του περιεχομένου στα αποθηκευμένα μηνύματα



Εικόνα 31. Η εφαρμογή μουσικής

2.4. Εφαρμογές bot

Οι εφαρμογές bot είναι μικρές εφαρμογές μέσα στο Telegram. Υπάρχουν επίσης, δημιουργημένες από την ομάδα του Telegram, αλλά τα περισσότερα φτιάχνονται από τους τρίτους.

Η πλατφόρμα για την δημιουργία των εφαρμογών bot περιέχει έναν ανοιχτό κώδικα (Bot API), προσφέρει παραδείγματα κώδικα γραμμένου στη γλώσσα προγραμματισμού PHP και τις λεπτομερείς οδηγίες για την χρήση της πλατφόρμας. Επίσης δίνει στους προγραμματιστές χώρο στην διαδικτυακή πλατφόρμα του Telegram και παρέχει όλα τα βοηθήματα που χρειάζονται για την κατασκευή μιας εφαρμογής bot.

Δυνατότητες που προσφέρουν οι εφαρμογές bot και η πλατφόρμα Bot API

- “Εξυπνες” ειδοποιήσεις και νέα. Μία εφαρμογή bot μπορεί να λειτουργήσει ως μια έξυπνη εφημερίδα, στέλνοντας στον χρήστη σχετικό περιεχόμενο μόλις δημοσιευθεί.
- Συλλειτουργία με άλλες υπηρεσίες. Μία εφαρμογή bot μπορεί να εμπλουτίσει τις συνομιλίες με περιεχόμενο από εξωτερικές υπηρεσίες.
- Πληρωμές μέσω Telegram. Μία εφαρμογή bot μπορεί να προσφέρει υπηρεσίες με πληρωμή ή να λειτουργήσει ως εικονική βιτρίνα.
- Βοηθητικά εργαλεία. Μία εφαρμογή bot μπορεί να στέλνει ειδοποιήσεις, προβλέψεις καιρού, μεταφράσεις, μορφοποιήσεις κειμένου κ.α.
- Παιχνίδια για έναν ή πολλούς παίκτες. Μία εφαρμογή bot μπορεί να προσφέρει πλούσιες HTML5 εμπειρίες, από τα απλά παζλ μέχρι 3D σούτερ και παιχνίδια στρατηγικής.

- Κοινωνικές υπηρεσίες. Μία εφαρμογή bot μπορεί να συνδέσει άτομα που αναζητούν συνομιλητή βάσει ενδιαφερόντων και προτιμήσεών τους.
- Οποδήποτε άλλο επιθυμεί να δημιουργήσει ένας προγραμματιστής. (“Telegram Core”, n.d.)

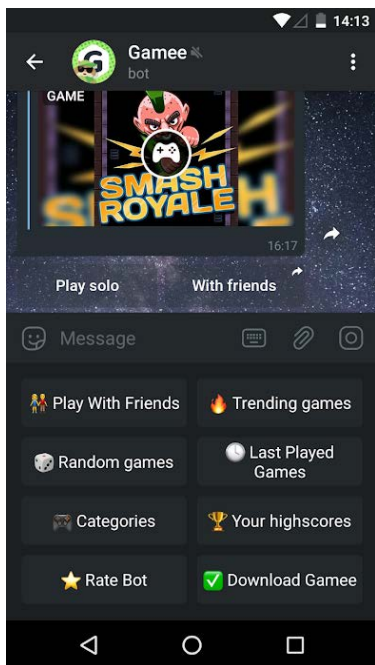
Δύο τρόποι επικοινωνίας με τις εφαρμογές bot:

1. Μέσω μηνυμάτων ή/και εντολών απευθείας στην εφαρμογή ή με πρόσθεση του σε μία ομαδική συνομιλία.
2. Μέσω αποστολής αιτημάτων με την πληκτρολόγηση του ονόματος χρήστη της εφαρμογής bot στο χώρο εισαγωγής κειμένου και του ίδιου του αιτήματος. Αυτό επιτρέπει την αποστολή του περιεχομένου απευθείας σε οποιαδήποτε συνομιλία. (“Telegram Core”, n.d.)

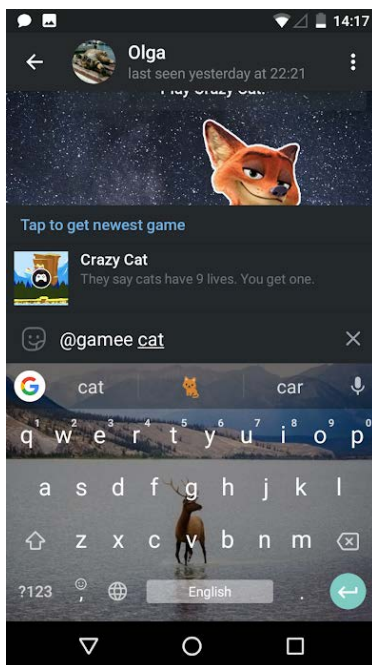
Σήμερα στο Telegram οι εφαρμογές bot χρησιμοποιούνται στα περισσότερα κανάλια και ομαδικές συνομιλίες και από πολλούς χρήστες, επειδή εμπλουτίζουν και διευκολύνουν την επικοινωνία και την χρήση της εφαρμογής γενικά, βοηθούν στην παραγωγή και μορφοποίηση περιεχομένου, διασκεδάζουν και προσφέρουν διαφορετικές υπηρεσίες.

Οι προγραμματιστές, χάρη της πλατφόρμας Bot API, δεν έχουν όρια στην υλοποίηση των ιδεών και φαντασιών τους. Επιπλέον, στην περίπτωση δημιουργίας μιας εξαιρετικά καλής και χρήσιμης εφαρμογής bot, μπορεί να την πουλήσει. Μία πολύ επιτυχημένη εφαρμογή bot πωλήθηκε με δεκάδες εκατομμύρια δολάρια.

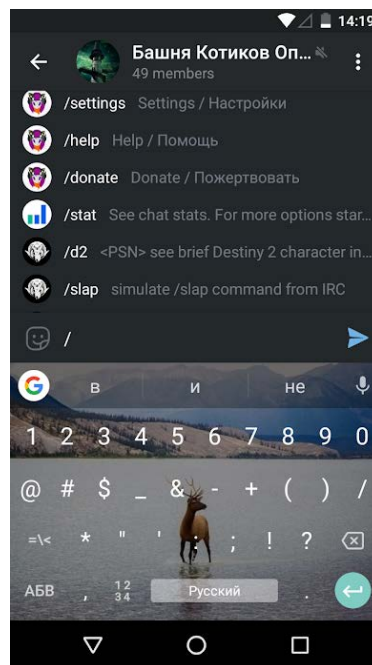
(“TechCrunch”, 2015) Ένας προγραμματιστής που ξέρει καλά να γράφει κώδικα και έχει μάθει να δημιουργεί εφαρμογές bot, μπορεί να προσφέρει τις υπηρεσίες του σε τρίτους και να βγάζει λεφτά από τη δουλειά που κάνει. Επιπλέον, οι προγραμματιστές και όποιοι έχουν στη κατοχή τους μια εφαρμογή bot μπορούν να προσθέσουν μέσα την υπηρεσία πληρωμής, ώστε οι χρήστες να τους κάνουν δωρεές ή να τους πληρώσουν για να αποκτήσουν πρόσβαση σε μία εκτεταμένη εκδοχή της εφαρμογής bot ή σε κάποιες υπηρεσίες.



Εικόνα 32. Μια εφαρμογή bot - κατάλογος με παιχνίδια (@gamee)

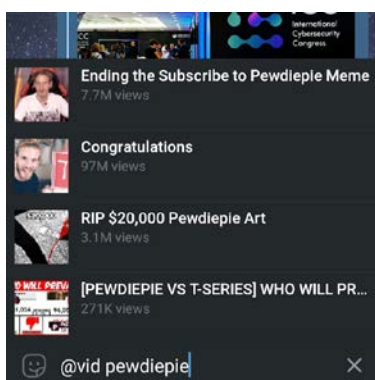


Εικόνα 33. Η αναζήτηση ενός παιχνιδιού με χρήση εφαρμογής bot με εντολή σε μια συνομιλία

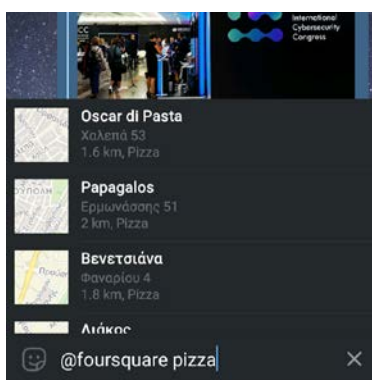


Εικόνα 34. Η λίστα των διαθέσιμων εντολών σε μια ομαδική συνομιλία

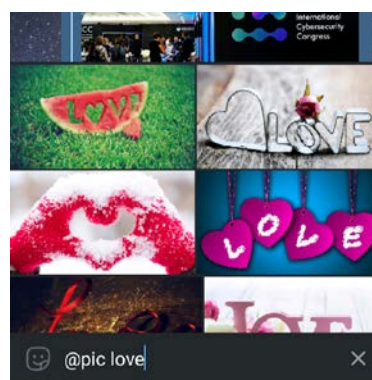
Η χρήση των εφαρμογών bot με εντολές (inline bot) επιταχύνει την αναζήτηση περιεχομένου χωρίς την ανάγκη να μεταβιβάζεται ο χρήστης σε ένα πρόγραμμα περιήγησης για να το φάξει και να το στείλει. Αφορά κυρίως τους πιο γνωστούς και συνηθισμένους εξωτερικούς ιστότοπους, όπως YouTube, Wikipedia, IMDB και μερικά άλλα. Επίσης ο χρήστης μπορεί να βρει και να στείλει αμέσως σε έναν φίλο του την πρόσκληση σε ένα παιχνίδι, απλώς απευθύνοντας στην συνομιλία σε ένα από τους καταλόγους παιχνιδιών, π.χ. Gamee (@gamee) ή GameBot (@gamebot). Υπάρχει ποικιλία των εφαρμογών bot με εντολές που λειτουργούν σε όλα τα είδη συνομιλιών και προσφέρουν διάφορες υπηρεσίες.



Εικόνα 35. Η αναζήτηση βίντεο με εντολή

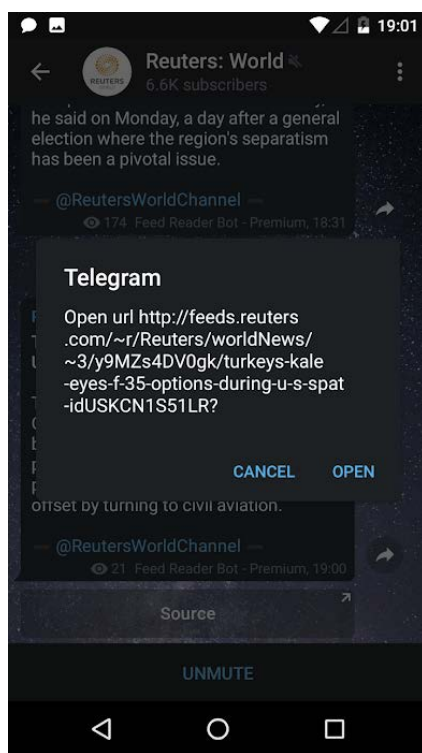
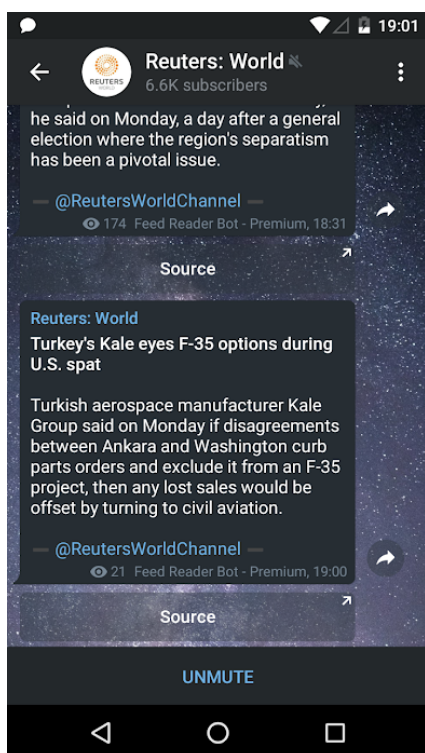


Εικόνα 36. Η αναζήτηση εστιατορίων με πίτσες με εντολή



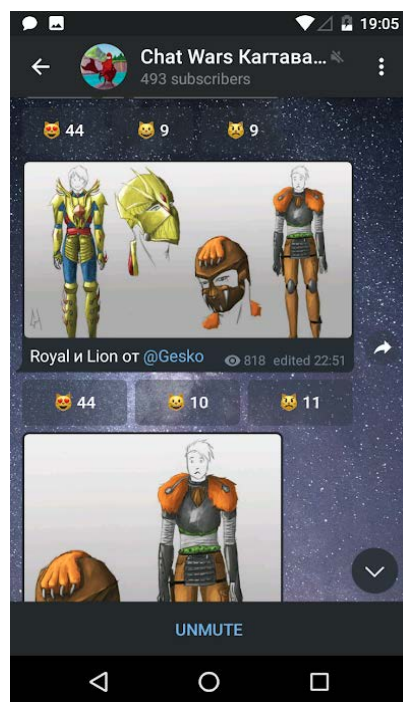
Εικόνα 37. Η αναζήτηση εικόνων με εντολή

Πέρα αυτού, οι χρήστες μπορούν να δημιουργούν τους συνδέσμους οι οποίοι εμφανίζονται ως κουμπιά. Χρησιμοποιούνται συχνά στα κανάλια για να οδηγήσουν τον χρήστη σε ένα άλλο τόπο (άλλο κανάλι, bot, έναν ιστόχωρο ή αλλού). Συνήθως τα κανάλια χρησιμοποιούν τέτοιους συνδέσμους για διαφημιστικούς σκοπούς.



Εικόνες 38-39. Παράδειγμα κουμπιών φτιαγμένων με χρήση εφαρμογών bot (@ReutersWorldChannel)

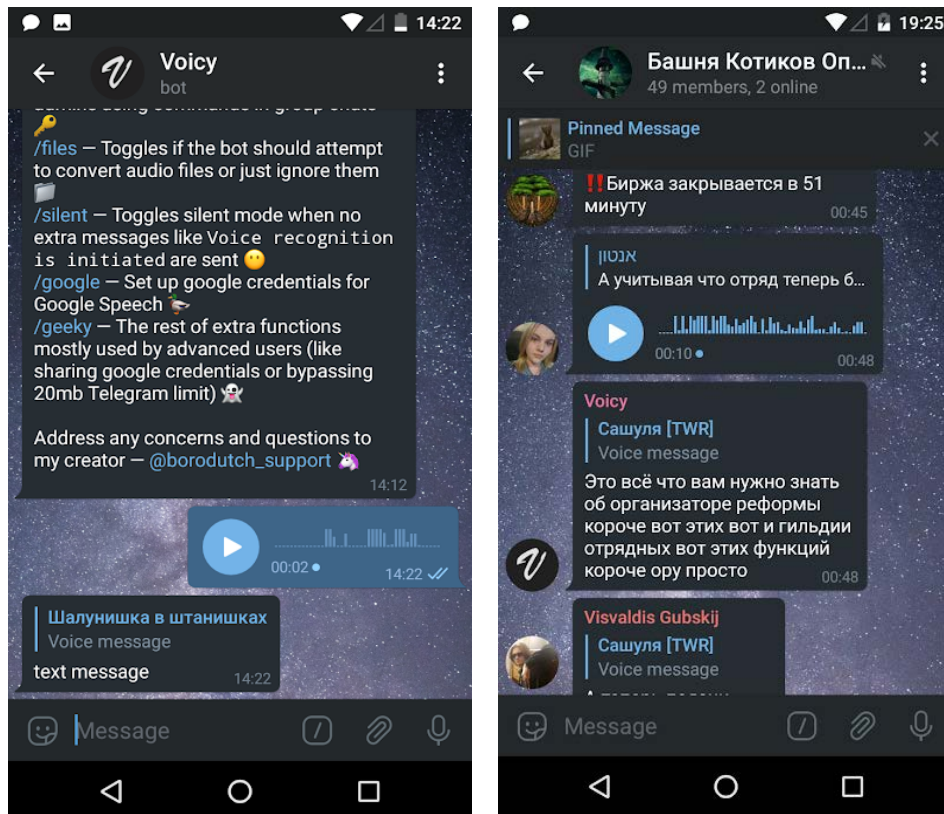
Τα κανάλια που αξιοποιούν την ανατροφοδότηση χρησιμοποιούν το LikeBot (@like) ή παρόμοιες εφαρμογές bot οι οποίες προσθέτουν κουμπιά με φατσούλες κάτω από την ανάρτηση, ώστε οι χρήστες να μπορούν να την αξιολογήσουν. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ψηφοφορίες (π.χ. σε ένα διαγωνισμό ομορφιάς).



Εικόνα 40. Παράδειγμα κουμπιών αξιολόγησης (@CWrak)

Σε ομαδικές συνομιλίες οι συμμετέχοντες συχνά προσθέτουν τις εφαρμογές bot και τους δίνουν πρόσβαση στα μηνύματα. Ενώ αυτή η αδειοδότηση θέτει σε κίνδυνο το απόρρητο των συνομιλιών, χαρίζει μια ποικιλία δυνατοτήτων για ομαδικές δραστηριότητες και βοηθητικές λειτουργίες. Για παράδειγμα, το Voicy (@voicybot)

είναι μία πολύ συνηθισμένη εφαρμογή bot που χρησιμοποιείται συχνά στις ομάδες. Ενώ λειτουργεί και από μόνο του ανεξαρτήτως των συνομιλιών, μετατρέποντας τα προωθούμενα φωνητικά μηνύματα σε κείμενο, μπορεί να κάνει τη δουλειά του μέσα σε μια ομαδική συνομιλία. Επίσης, στις συνομιλίες είναι διαθέσιμες όλες οι ρυθμίσεις του.



Εικόνες 41-42. Το παράδειγμα χρήσης Voicy (@voicy) για την μετατροπή ενός φωνητικού μηνύματος σε κείμενο

2.5. Τεχνολογία Blockchain.

Οι φήμες για την τεχνολογία blockchain ξεκίνησαν από το 2015 μετά την απάντηση του Durov σχετικά με την απαγόρευση του Telegram σε μερικές χώρες. (durov, 2015)



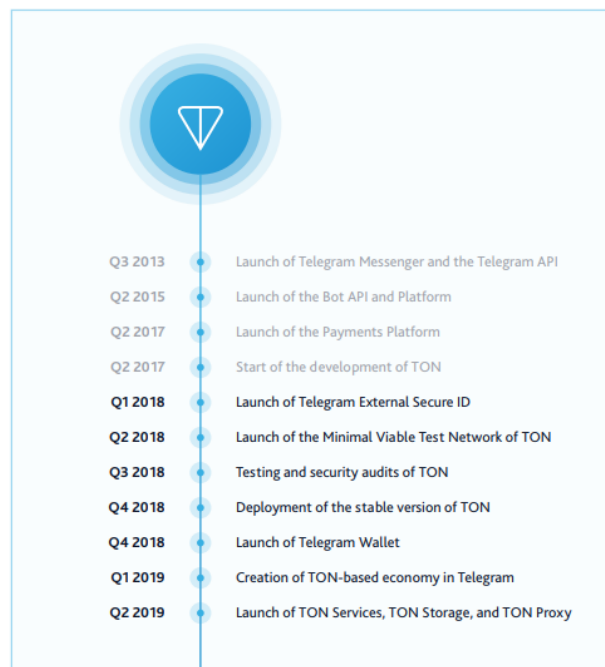
Εικόνα 43. Η αναφορά του Durov στο έργο το οποίο γέννησε τις φήμες (durov, 2015)

Ήταν σίγουρο ότι η ομάδα του Telegram δούλεψε πάνω σε ένα μεγάλο έργο, αλλά δεν έχει δημοσιευτεί καμία ανακοίνωση ή τουλάχιστον ένα υπαινιγμό. Σε μία

συνέντευξη το Bloomberg (2017) ο Durov υποσχέθηκε να παρουσιάσει “κάτι μεγάλο” στο μέλλον. Όντως, το 2018 ίδρυσε την εταιρεία Telegram Issuer Inc. (U.S. Securities and Exchange Commission, 2018), από το όνομα της οποίας αναζητούσε τις επενδύσεις. Επιπλέον, εμφανίστηκαν πληροφορίες σε ανοικτή πρόσβαση για μια επένδυση με ποσοστό 850 εκατομμύρια δολάρια από τους αδελφούς Durov στην εταιρεία τους. (U.S. Securities and Exchange Commission, 2018) Στην ίδια χρονιά, η πλατφόρμα TON (Telegram Open Network) παρουσιάστηκε στο ICO (ICObench, 2018). Στο διαδίκτυο “κατά λάθος” διέρρευε ένα πρόγραμμα υλοποίησης της τεχνολογίας και λεπτομέρειες της. Άλλες πληροφορίες διέρεαν από τους επενδυτές, οι οποίοι απέκτησαν πρόσβαση στο TON. (Voytenko, 2019)

Η παρουσίαση του TON και το πρόγραμμα της υλοποίησης του θεωρούνται αληθινές. Οι χρήστες βασίζονται στις πληροφορίες από το “Λευκό Χαρτί” ανεβασμένο στη σελίδα του ICO Telegram όπου περιγράφονται όλες τις λεπτομέρειες για το TON, για να αξιολογούν και να σχολιάζουν την τεχνολογία.

Σύμφωνα με πληροφορίες από τους επενδυτές, η τεχνολογία θα ανοίξει στο ευρύ κοινό μετά τον Οκτώβριο του 2019. (Voytenko, 2019)



Εικόνα 44. Το White Paper του TON (Telegram Primer, n.d.)

Το Telegram θα είναι η πρώτη εφαρμογή που θα εφαρμόσει TON και θα υιοθετήσει όλες τις υπηρεσίες του. (Telegram Primer, n.d.) Ωστόσο, η τεχνολογία υπόσχεται να είναι κάτι πολύ μεγαλύτερο από μια απλή εφαρμογή. Θα καλύψει όλο τον κόσμο και θα προσφέρει όχι μόνο την πλήρη ασφάλεια στις συναλλαγές και πρόσβαση στο διαδίκτυο, αλλά και την ελευθερία του κυβερνοχώρου από πολλές υπάρχουσες νόμους που περιορίζουν την λειτουργία του. Η ιδεολογία μοιάζει με τις αναρχικές ιδέες του σκοτεινού διαδικτύου (dark web), στο οποίο κανένα κράτος δεν μπορεί να παρέμβει και να το ρυθμίσει ανάλογα με τις νομικές διαστάσεις.

Για την ελαχιστοποίηση των παράνομων ενεργειών θα χρησιμοποιηθεί η υπηρεσία TON Εξωτερική Ταυτοποίηση. Μια παρόμοια υπηρεσία έχει εφαρμοστεί στο Telegram ως Telegram Διαβατήριο. Η πιστοποίηση των χρηστών θα γίνεται με την

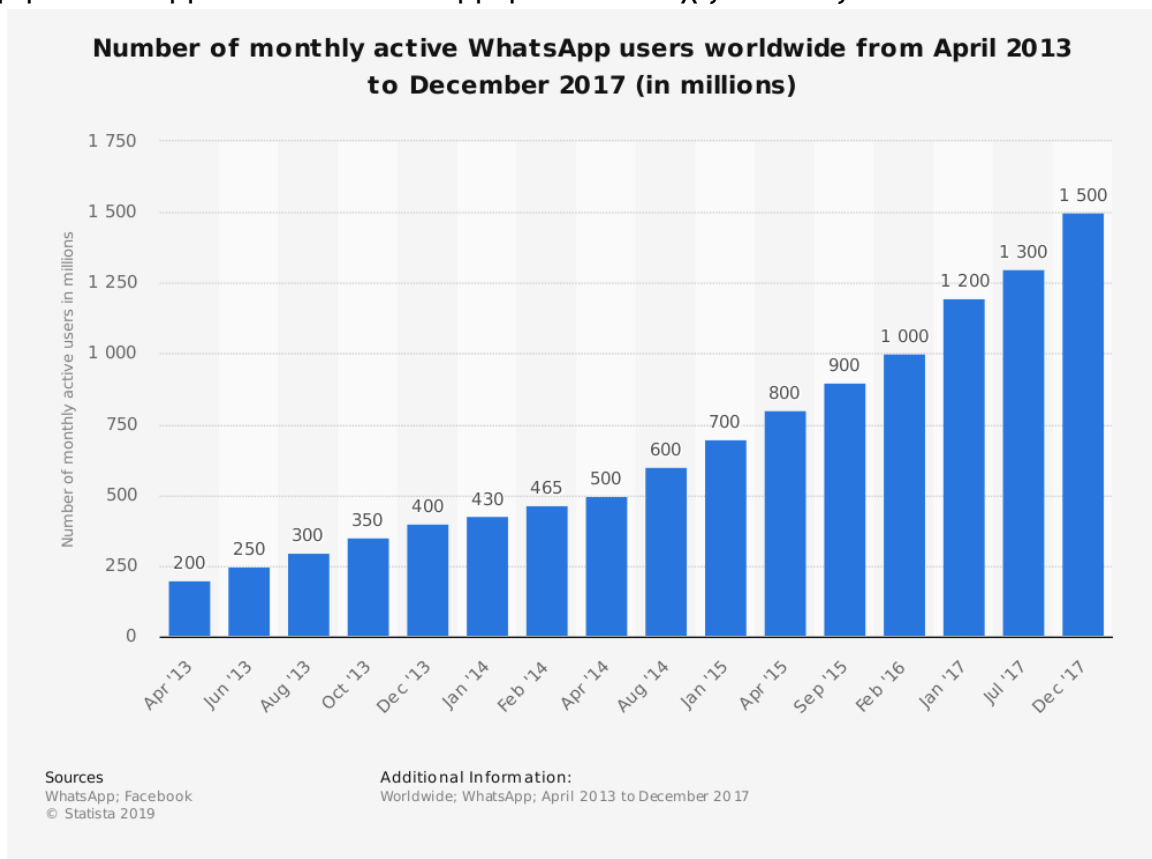
αποστολή των ανηγράφων προσωπικών δικαιολογητικών, όπως και στο PayPal που έχει υιοθετήσει την διαδικασία πιστοποίησης προσωπικότητας πελατών εδώ και πολύ καιρό. Το ηλεκτρονικό διαβατήριο του TON θα διατηρηθεί κρυπτογραφημένο στην αποθήκη του. Η αποκάλυψη της προσωπικότητας είναι αδύνατη και γίνεται μόνο στην περίπτωση που ο ίδιος ο χρήστης θέλει να αποκαλύψει και να προσφέρει στους τρίτους τα προσωπικά στοιχεία του.

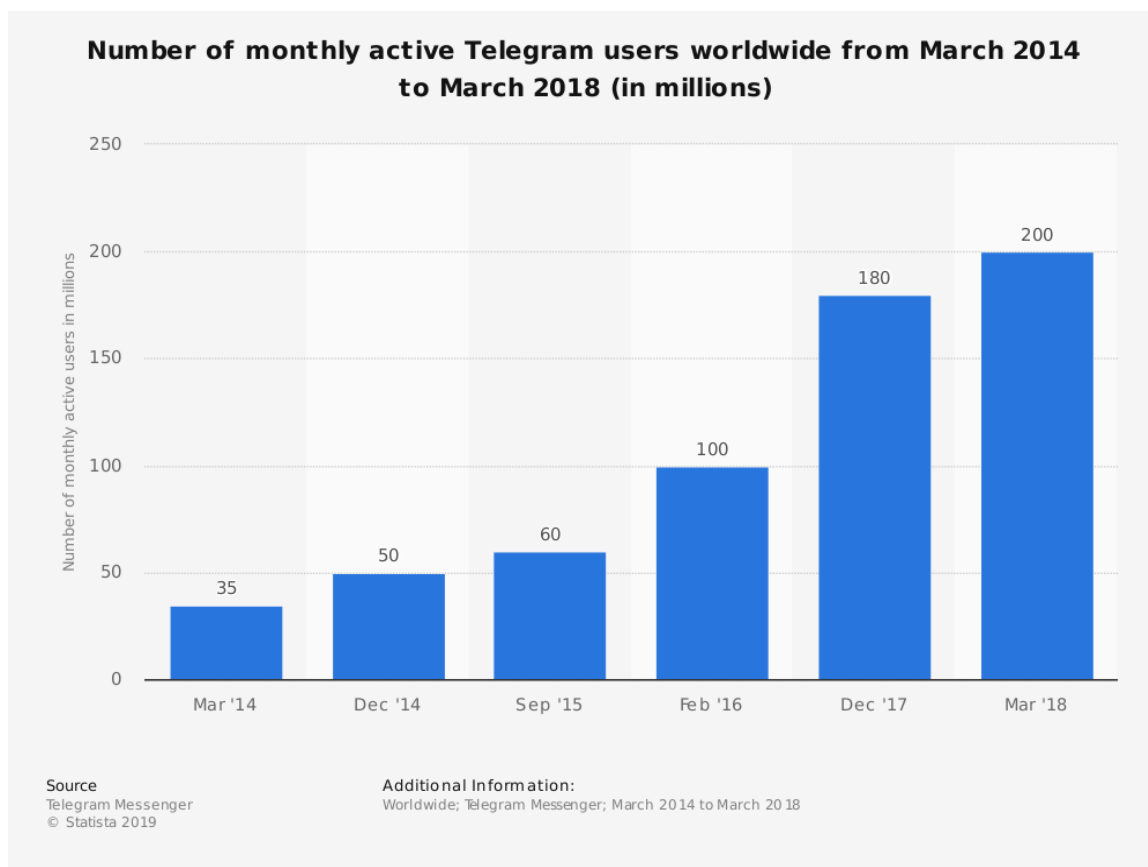
Το TON προσφέρει επίσης ένα δικό του κρυπτογραφημένο νόμισμα. Το νόμισμα λέγεται Gram και η πρώτη μονάδα του θα πωληθεί με 0.1 δολάριο και μετά το κόστος της καθεμιάς θα αυξάνεται με ένα δισεκατομμύριο με κάθε πώληση. (“Telegram Primer”, n.d.)

Βάσει των πληροφοριών από την παρουσίαση, το αρχικό όραμα και η κατασκευή του TON θα έχει υλοποιηθεί και αναπτυχθεί μέχρι το 2021. Τότε θα απαλλαχθεί από το στοιχείο “Telegram” στο όνομά του και θα γίνει απλώς “The Open Network”. Από εκεί και πέρα, η εξέλιξη του TON Blockchain θα συνεχιστεί από το ίδρυμα TON. Το Telegram θα χρησιμοποιηθεί ως πλατφόρμα εκτόξευσης του TON, διασφαλίζοντας την τεχνολογική υπεροχή του και την εκτεταμένη υιοθέτηση του στα αρχικά στάδια, αλλά το μέλλον του βρίσκεται στα χέρια της παγκόσμιας κοινότητας ανοικτού κώδικα. (“Telegram Primer”, n.d.)

Κεφάλαιο 3. Στατιστικά.

Παρά το γεγονός, ότι το Telegram προέρχεται από τη Ρωσία, έχει ρώσους δημιουργούς και είναι εξαιρετικά δημοφιλής στη Ρωσία, η εφαρμογή έχει εξαπλωθεί πέρα από τα ρωσικά σύνορα και βρήκε το κοινό της σε πολλές χώρες. Η ομάδα του Telegram, ακόμα και αν μαζεύει πληροφορίες για τους χρήστες της εφαρμογής, δεν αποκαλύπτει τα στατιστικά στοιχεία, και για λόγους προστασίας των χρηστών από τους διαφημιστές και κρατικές υπηρεσίες (οι οποίες με την λογική του Telegram χρησιμοποιούν τα δεδομένα για τον έλεγχο του κοινού) απαγορεύουν τη πρόσβαση στις βάσεις δεδομένων. Ωστόσο, στο ιστολόγιο του Telegram συνέχεια εμφανίζονται γενικά στατιστικά για τον συνολικό αριθμό χρηστών ή τον αριθμό μηνυμάτων που στέλνονται καθημερινά. Ο αριθμός των ενεργών χρηστών της εφαρμογής αυξάνεται σταδιακά. Ωστόσο, ενώ ακόμα και περισσότεροι νέοι χρήστες ανακαλύπτουν το Telegram, η εφαρμογή δυσκολεύεται να ανταγωνίζεται με τα μαστόδοντα της αγοράς εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων όπως είναι το WhatsApp, όπου ο αριθμός των ενεργών χρηστών υπερβαίνει ένα δισεκατομμύριο και συνεχίζει να αυξάνεται.





Εικόνα 45-46. Τα στατιστικά για ενεργούς χρήστες του Telegram και WhatsApp. (Statista, 2018)

Η δυναμική της εξέλιξης του Telegram είναι, πάντως, θετική. Η εφαρμογή προσελκύει με πολλές δυνατότητες, πληθώρα των υπηρεσιών και μεγάλες προοπτικές ανάπτυξης στο μέλλον.

Η γενική εικόνα επιτευγμάτων του Telegram, ανάλογα με τις πληροφορίες που προσφέρονται στο ιστολόγιο, είναι η εξής:

Όνομα	Αριθμός	Ημερομηνία
Αριθμός ενεργών χρηστών μηνιαία	200 εκατομμύρια	22/03/18
Μηνύματα που στέλνονται κάθε μέρα	15 δισεκατομμύρια	23/02/16
Εγγραφές νέων χρηστών καθημερινά	350 χιλιάδες	23/02/16
Χρήματα ξοδεμένα στις διαφημιστικές καμπάνιες της εφαρμογής	0\$	08/12/14

Ποσοστό των χρηστών που χρησιμοποιούν συσκευές με λειτουργικό σύστημα Android	85%	01/03/17
-------------------------------------------------------------------------------	-----	----------

(“Telegram blog”, n.d.)

Εκτός από τις επίσημες πηγές στατιστικών στοιχείων, υπάρχουν μελέτες διεξαγόμενες από τους ερευνητές ερασιτέχνες, οι οποίοι χρησιμοποιούν εξωτερικές πηγές δεδομένων για την ανάλυση και βρίσκουν εναλλακτικούς τρόπους να μαζέψουν σύνολα δεδομένων για τους χρήστες παρά να τα ζητήσουν από το Telegram, το οποίο αρνείται να τα μοιράζεται.

Έτσι, μέσα στο Μάρτιο του 2019 ο Skuratov, ο διαχειριστής ενός δημοφιλούς καναλιού για το μάρκετινγκ, διεξήγαγε έρευνα πάνω στην εξάπλωση της εφαρμογής παγκοσμίως. Βασίστηκε στα στατιστικά λήψης επίσημης έκδοσης εφαρμογής στη πλατφόρμα Android (2015-2019) και iOS (2014-2017). Αρχικά μέτρησε την αναλογία των ενεργών χρηστών του Telegram (ο αριθμός των οποίων είναι πολύ μικρότερος από τον αριθμό λήψεων της εφαρμογής) προς το γενικό σύνολο αριθμού χρηστών διαδικτύου. Την ονόμασε “δείκτης υιοθέτησης”, ο οποίος δείχνει πόσοι από όλους τους χρήστες ιστού μιας χώρας χρησιμοποιούν το Telegram.

Παραδέχεται ότι η έρευνα μπορεί να περιέχει λάθη για πολλούς λόγους. Δεν περιλαμβάνονται οι χρήστες της έκδοσης του Telegram για Windows (υπολογιστές και κινητά) και των ανεπιτημένων εκδοχών, αφού θεωρούνται ελάχιστοι. Επιπλέον, τα στατιστικά της Κίνας και του Ιράν δεν θεωρούνται ακριβείς, επειδή το διαδικτυακό περιβάλλον τους είναι κλειστό. Τα σφάλματα μέτρησης και των στοιχείων ενδέχεται να είναι γύρω στα 10%.

Επιπλέον, έχει μετρήσει για κάθε χώρα την αναλογία του αριθμού των ενεργών χρηστών προς συνολικό αριθμό λήψεων εφαρμογής. Ανακάλυψε ότι σε περισσότερες περιπτώσεις ένας χρήστης προς τρεις που έχουν κατεβάσει συνεχίζει να χρησιμοποιεί την εφαρμογή. Αυτός ο δείκτης, ωστόσο, είναι κοινός για περισσότερες εφαρμογές και όχι μόνο το Telegram.

Οι δέκα χώρες που το Telegram χρησιμοποιείται περισσότερο καταγράφονται παρακάτω.

Χώρα	Δείκτης υιοθέτησης	Ένας ενεργός χρήστης προς αριθμό λήψεων
Ιράν	86%	1 προς 2
Μαλάσια	17%	1 προς 3
Καζακστάν	17%	1 προς 2
Ισραήλ	13%	1 προς 3
Ουκρανία	11%	1 προς 2

Σιγκαπούρη	9%	1 προς 3
Ισπανία	9%	1 προς 3
Ρωσία	9%	1 προς 4
Ιταλία	8%	1 προς 3
Σουηδική Αραβία	6%	1 προς 3

Η δεύτερη ανάλυση αφορά την δυναμική της αύξησης του αριθμού λήψεων σε κάθε χώρα. Η μέση αύξηση λήψεων μηνιαίως αποτελεί 5%.

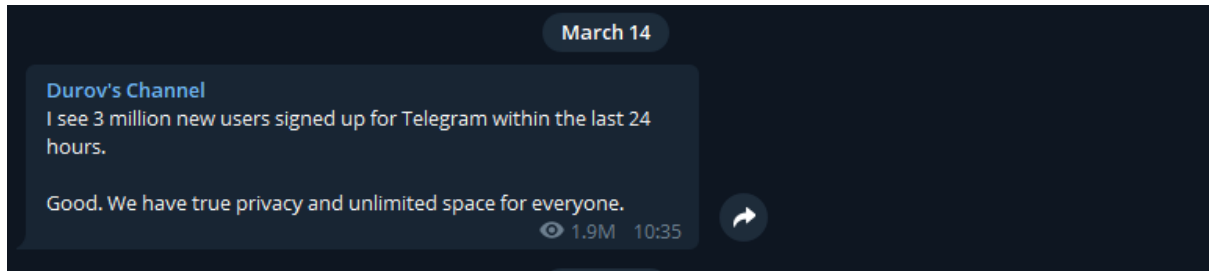
Χώρα	Αύξηση λήψεων
Ινδία	21%
Νιγηρία	19%
Καζακστάν	15%
Νότια Αφρική	14%
Ουκρανία	14%
Φιλιππίνες	13%
Πορτογαλία	12%
Αίγυπτος	10%
Γαλλία	9%

Κάποιες χώρες έδειξαν την αρνητική δυναμική:

Χώρα	Μείωση λήψεων
Φινλανδία	-5%
Ταϊβάν	-4%
Νορβηγία	-4%
Χονγκ Κονγκ	-3%

Εξαιρέθηκαν από τις μετρήσεις οι μαζικές εισροές νέων χρηστών. Οι εκρήξεις εγγραφών έπεσαν στις περιόδους δυσλειτουργίας ή μπλοκαρίσματος άλλων κοινωνικών μέσων.

Έτσι, τον Μάρτιο του 2019 κατά την κατάρρευση λειτουργίας του Facebook και του Instagram, στο Telegram καταγράφηκαν 3 εκατομμύρια νέες εγγραφές. (“Durov’s Channel”, 2019)



Εικόνα 47. Το σχόλιο του Durov μετά το κύμα εγγραφών στο Telegram (Durov’s Channel, 2019)

Το ίδιο συνέβει και στο 2014, όταν το WhatsApp έχει πουληθεί στο Facebook. Τότε στο Telegram μετακόμισαν 8 εκατομμύρια νέες χρήστες μέσα σε μια μέρα. (Sangwan, 2014)

Η ξαφνικές αυξήσεις εγγραφών έγιναν αφού το WhatsApp έχει απαγορευθεί προσωρινά στην Βραζιλία στο 2015 και 2016 (telegram, 2015; telegram, 2016):

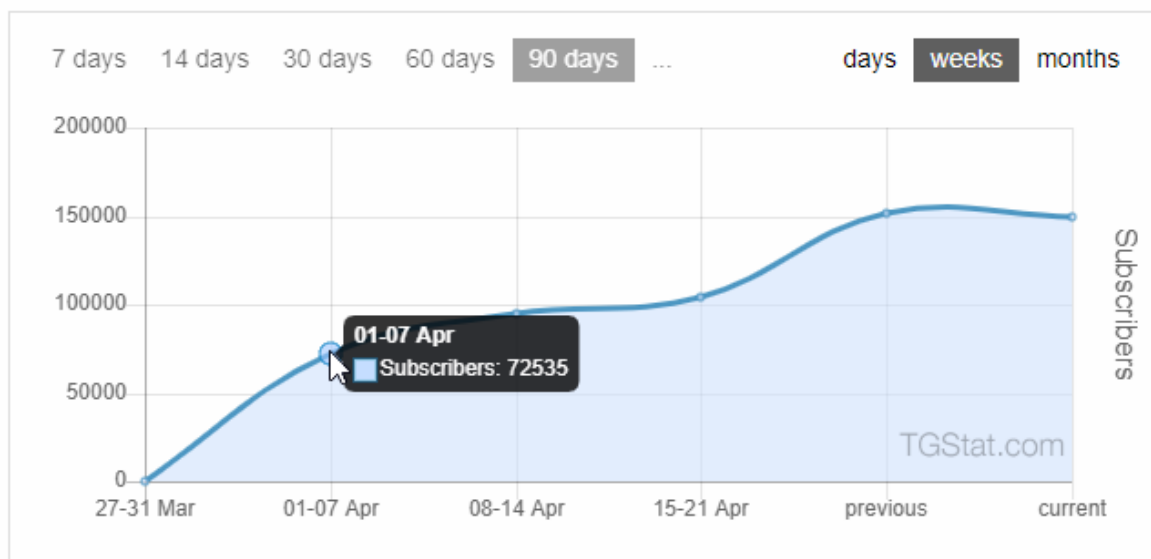


Εικόνες 48-49. Οι ανακοινώσεις για τα κύματα εγγραφών στο Telegram

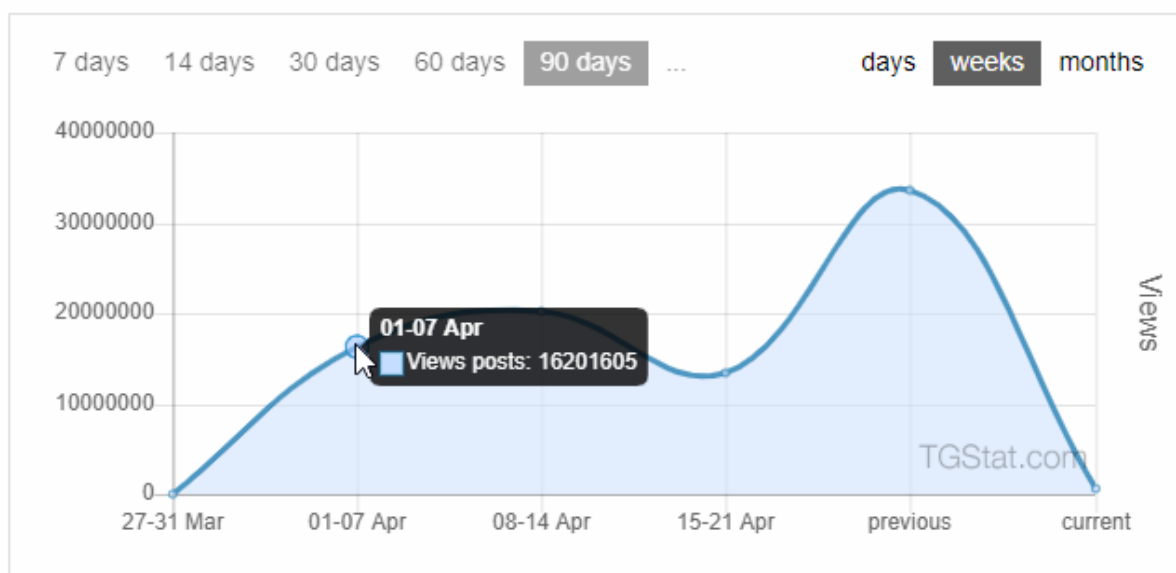
Μια άλλη περίπτωση μαζικής εισροής νέων χρηστών στην εφαρμογή συνδέεται με ένα γαλλικό είδωλο. Ο γαλλικός συγγραφέας ιστολογίου Aquababe έκανε το Telegram εξαιρετικά δημοφιλές στη Γαλλία. Η δραστηριότητα του σκανδαλώδους μπλόγκερ ήταν απαράδεκτη για να τη δεχτούν τα μέσα όπως YouTube, Snapchat και Instagram, που τα προφίλ του αποβλήθηκαν. Δημιούργησε ένα κανάλι στο Telegram και κάλεσε τους λάτρεις του μαζί του μέσω Twitter και βοήθωσε σε όλους με την εγκατάσταση της εφαρμογής και την αναζήτηση του καναλιού του. (Voitenko, 2019) Επιπλέον, δημιούργησε και μία συνομιλία, ώστε να επικοινωνεί με τους ακόλουθους του.

Μέσα σε μια εβδομάδα έφερε στο κανάλι του πάνω από 70 χιλιάδες χρήστες. Επιπλέον, οι αναρτήσεις του έλαβαν εκατομμύρια προβολές.

Subscribers



Views



Εικόνες 50-51. Τα στατιστικά εγγραφών και προβολών για το κανάλι του Aquababe

Πολύ γρήγορα το Telegram ανέβηκε στη πρώτη θέση στο App Store στη Γαλλία, ενώ παλιά δεν έμπαινε ούτε στο Top-150 εφαρμογών στην κατηγορία των κοινωνικών μέσων. (Voytenko, 2019)

Η ομάδα του Telegram Analytics (tgstat.com) διεξήγαγε μια έρευνα ακροατηρίου του Telegram. Πάνω από 20 χιλιάδες άτομα πήραν συμμετοχή, κυρίως από την Ρωσία (72,6%), αλλά και από τις άλλες χώρες ("TGSTAT", 2019). Τελικά, βρέθηκαν τα εξής αποτελέσματα:

Ποσοστό χρηστών κάθε φύλου	67% 33%	άντρες γυναίκες
Ποσοστό χρηστών κάθε ηλικιακής ομάδας	6,5% 27% 38% 17% 10%	12-17 18-24 25-34 35-44 45-64
Ποσό ακολουθουμένων καναλιών	11% 20% 22% 21% 16% 10%	1-5 6-10 11-15 16-25 26-50 >50
Στόχοι χρήσης εφαρμογής	85% 43% 42% 30% 28% 18% 4%	Προσωπικές συνομιλίες Ομαδικές συνομιλίες (<50 συμμετέχοντες) Εφαρμογές bot Ομαδικές συνομιλίες (>50 συμμετέχοντες) Επιχειρηματικές συνομιλίες Κανάλια (ως διαχειριστές) Παιχνίδια
Γιατί Telegram;	70% 50% 43% 24% 23%	Μου αρέσει περισσότερο από τα άλλα κοινωνικά δίκτυα Η ομαδικές συνομιλίες είναι καλύτερα οργανωμένες σε σχέση με άλλες εφαρμογές Το χρησιμοποιώ συχνά για προσωπικές συνομιλίες Κατεβάζω ταινίες, βιβλία, μουσική εδώ Το χρησιμοποιώ συχνά για επιχειρηματικούς σκοπούς
Επί ασφάλειας	50% 35% 15% 13%	Χρησιμοποιώ το Telegram μόνο επειδή είναι ασφαλής Οι πολιτικές απορρήτου και οι διαρροές προσωπικών δεδομένων σε άλλα δίκτυα με συγκίνησαν να χρησιμοποιήσω το Telegram Χρησιμοποιώ προσωπικές συνομιλίες τουλάχιστον μια φορά τον μήνα Διαγράφω τα μηνύματα μου τουλάχιστον μια φορά την εβδομάδα

(“TGSTAT”, 2019)

Κεφάλαιο 4.

Οι πηγές χρηματοδότησης του Telegram και πως πραγματοποιείται η οικονομία μέσω εφαρμογής.

Telegram FAQ:

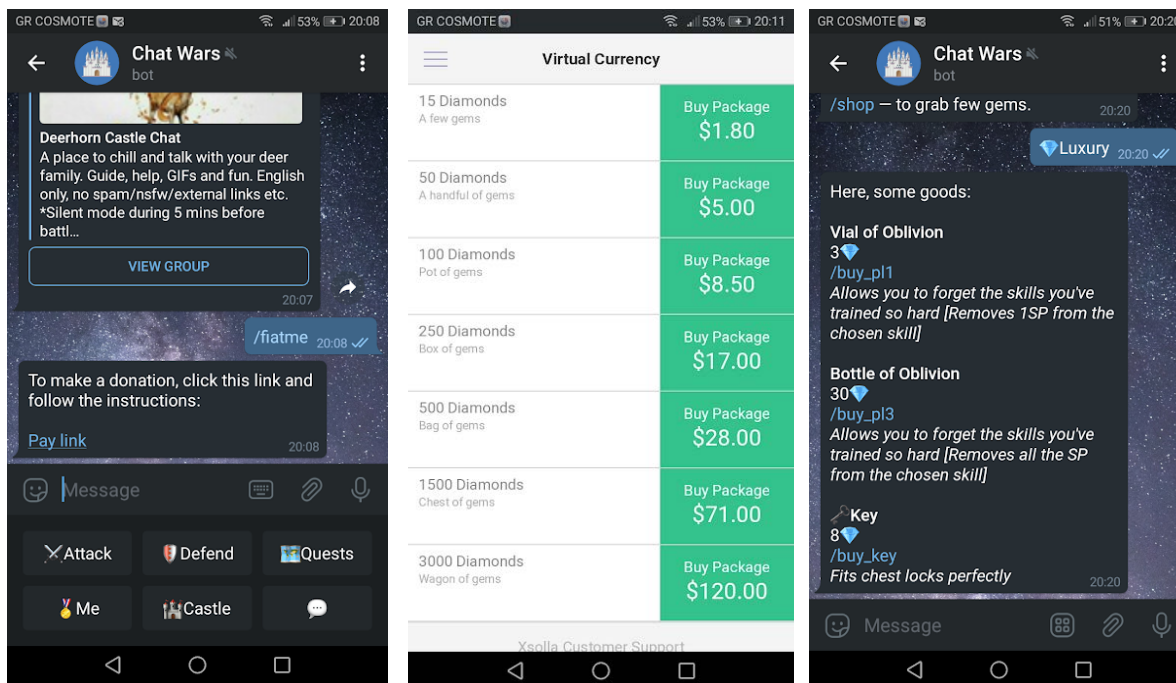
Πώς σκοπεύετε να κερδίζετε χρήματα από αυτά;

Πιστεύουμε στην γρήγορη και ασφαλής επικοινωνία η οποία είναι 100% δωρεάν. Ο Pavel Durov, ο οποίος μοιράζεται το όραμά μας, παρείχε το Telegram με μία γενναιόδωρη δωρεά, οπότε προς το παρόν έχουμε αρκετά λεφτά. Αν εξαντληθούν, θα παρουσιάσουμε κάποιες υπηρεσίες επί πληρωμή για να υποστηρίξουμε την οργάνωση και τους μισθούς των προγραμματιστών μας. Ωστόσο, το κέρδος ποτέ δεν θα αποτελέσει τελικό στόχος του Telegram. ("Telegram FAQ", n.d.)

Όντως, το Telegram δεν τρέχει διαφημίσεις, διαδίδεται και προσφέρει όλες τις υπηρεσίες του εντελώς δωρεάν και, σύμφωνα με τις επίσημες πηγές, δεν πουλάει δεδομένα στους τρίτους. ("TechCrunch", 2015) Οι φήμες γύρω από το μοντέλο χρηματοδότησης της εφαρμογής λένε ότι, παρά το ότι το Telegram λέει για τον εαυτό του, κρυφά συνεργάζεται με τα κράτη πουλώντας τα δεδομένα των χρηστών. Κάποιοι υποθέτουν ότι, ανάλογα με μερικές άλλες εφαρμογές, το Telegram έχει μια ειδική εκδοχή για μεγάλες εταιρείες και επιχειρήσεις, η οποία προσφέρεται με πληρωμή.

Από την άλλη μεριά, το Telegram έγινε πηγή εσόδων για πολλούς διαχειριστές καναλιών, προγραμματιστών, ακόμα και ζωγραφών. Το γεγονός ότι μέσω εφαρμογών bots μπορούν να πραγματοποιούνται χρηματικές συναλλαγές, ώθησε στην εξέλιξη της εσωτερικής οικονομίας.

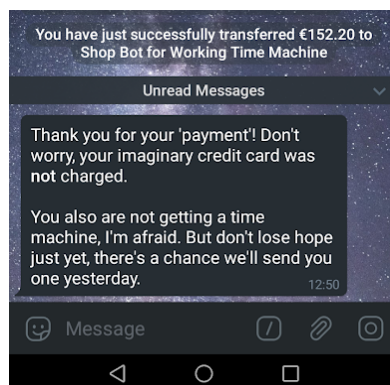
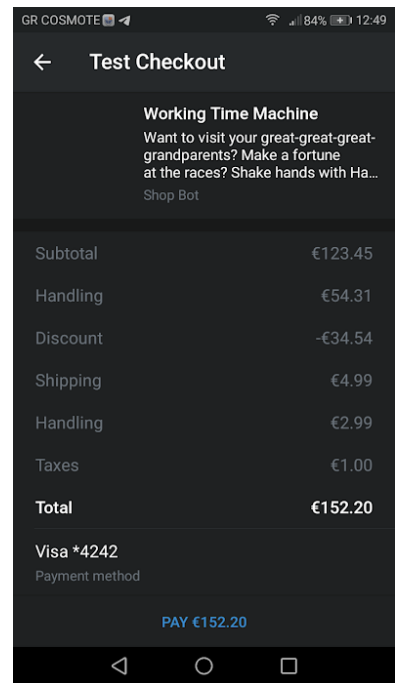
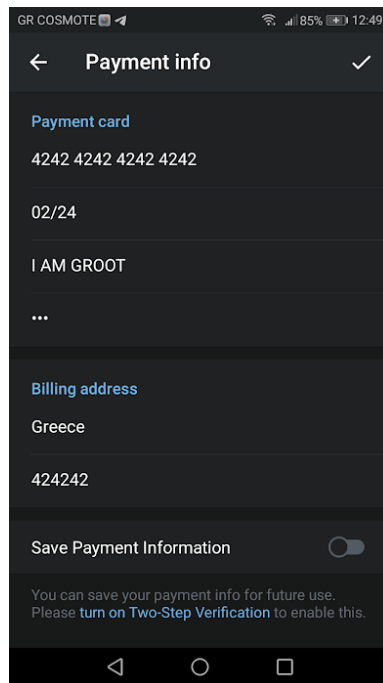
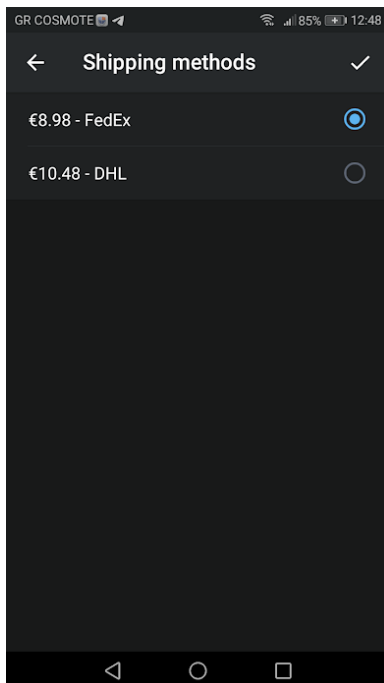
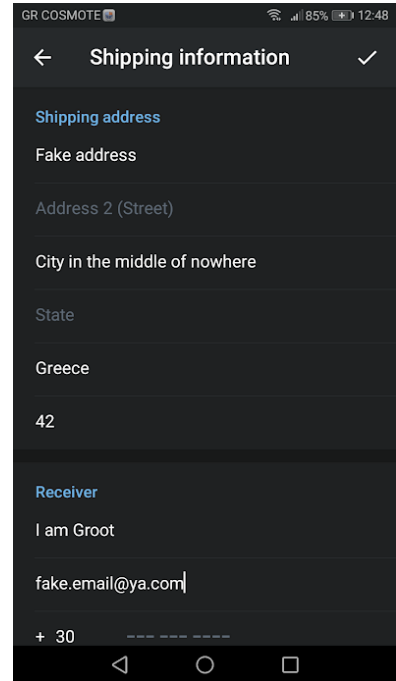
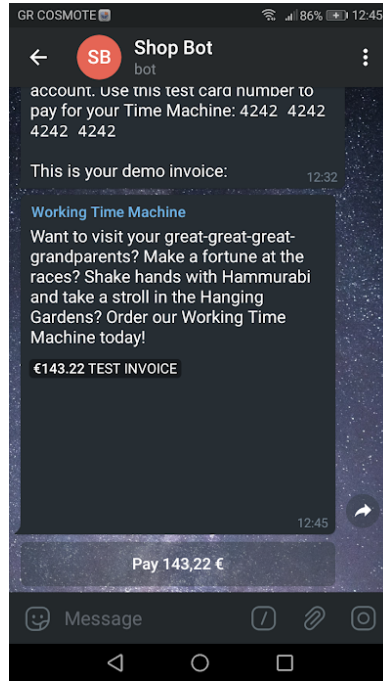
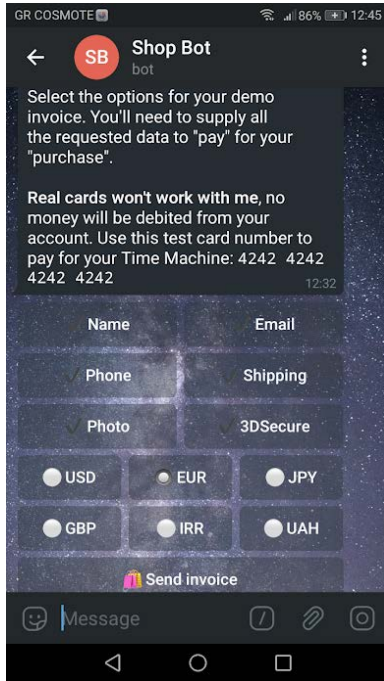
Ένα τυπικό παράδειγμα είναι η υποστήριξη των δημιουργών μιας εφαρμογής bot με δωρεές. Έτσι χρηματοδοτείται το βασισμένο στο κείμενο παιχνίδι Chat Wars, που οι χρήστες αγοράζουν ένα ειδικό εικονικό νόμισμα, διαμάντια, για να τα ανταλλάξουν σε αντικείμενα που δεν μπορούν να αποκτηθούν με κανένα άλλο τρόπο.



Εικόνες 52-53. Η διαδικασία της ανταλλαγής χρημάτων στο εικονικό νόμισμα

Οι παραγγελίες και πραγματοποίηση συναλλαγών εμφανίστηκαν στο Telegram μόνο στο 2017. Δέχονται πληρωμές όχι μόνο απευθείας από την κάρτα ή τραπεζικό λογαριασμό, αλλά και από τις ψηφιακές διαμεσολαβητές και ηλεκτρονικά πορτοφόλια. (“Telegram Core”, n.d.) Το σύστημα ονομάστηκε Bot Pay, και το Telegram προσφέρει ανοιχτό κώδικα του σε όσους θέλουν να φέρουν το εμπόριο τους στο Telegram.

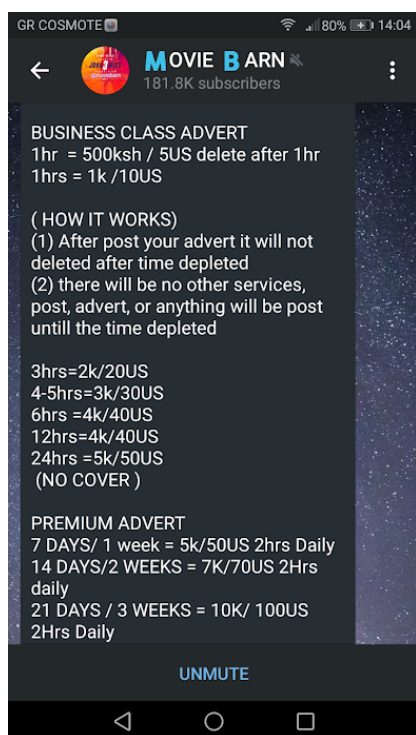
Υπάρχει μία δειγματική εφαρμογή bot που παρουσιάζει όλες τις δυνατότητες ηλεκτρονικού καταστήματος και πληρωμών μέσω Telegram. Η εφαρμογή bot πουλάει χρονομηχανές και δέχεται μόνο τα εικονικά χρήματα. Εξυπηρετεί τον πελάτη προσφέροντας υπηρεσία αποστολής σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου. Ο χρήστης βήμα-βήμα ακολουθεί όλη την διαδικασία της παραγγελίας, από την προσφορά προϊόντος μέχρι την επιβεβαίωση πληρωμής.



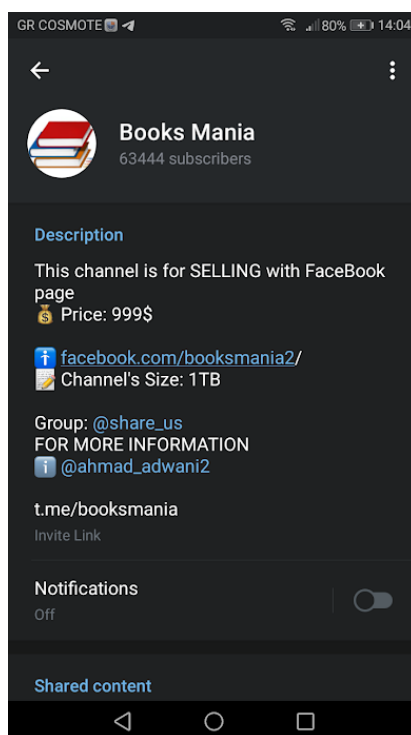
Εικόνες 54-60. Η διαδικασία παραγγελίας στο Shop Bot (@ShopBot)

Πολλοί βλέπουν το Telegram ως μία πηγή εσόδων λόγω της δυνατότητας διαφήμισης μέσω καναλιών. Τα ίδια τα κανάλια μπορούν να γίνουν ανικείμενο εμπορίου. Όσο περισσότερους ακόλουθους έχει ένα κανάλι, τόσο περισσότερη αξία έχει.

Σε κάθε κανάλι, που ο διαχειριστής επιθυμεί να πουλήσει τον “χώρο” για διαφημίσεις, υπάρχουν στοιχεία επικοινωνίας του προσώπου που ασχολείται με αυτό και προαιρετικά μια λίστα τιμών. Η τιμή εξαρτάται από πολλούς παράγοντες: ο αριθμός ακολούθων, οι ώρες εμφάνισης, το χρονικό διάστημα στο οποίο μια διαφήμιση θα εμφανίζεται στο κανάλι και ο χώρος τοποθέτησης (είτε σε μία απλή ανάρτηση, είτε σε καρφίτσα).

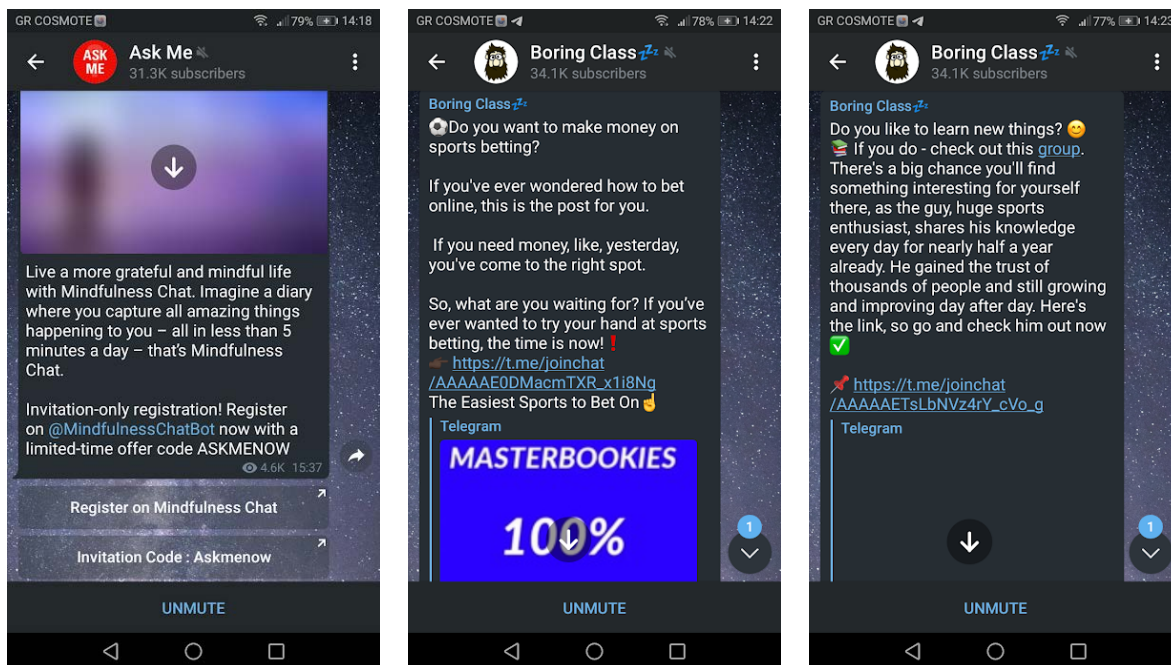


Εικόνα 61. Ο τιμοκατάλογος των διαφημίσεων στο Movie Barn (@moviebarn)



Εικόνα 62. Η τιμή πώλησης του καναλιού Books Mania μαζί με την σελίδα στο Facebook (@booksmania)

Τα περισσότερα κανάλια προτιμούν να μη βγάδουν τις τιμές σε μία ξεχωριστή ανάρτηση, διατηρώντας την υψηλή ποιότητα του περιεχομένου. Επίσης, τα πιο μεγάλα και επιτυχημένα κανάλια που λαμβάνουν πολλές προσφορές από τους ενδιαφερόμενους στη διαφήμιση συνήθως διαφημίζουν προϊόντα, υπηρεσίες και άλλα κανάλια που έχουν σχέση με το περιεχόμενο. Ωστόσο, στα κανάλια με περιεχόμενο μικρότερης ποιότητας ή για ενηλίκους, οι διαφημίσεις μπορούν να είναι ενοχλητικές και δεν περιορίζονται στον αριθμό εμφανίσεων ανά στιγμή.



Εικόνες 63-65. Τα παραδείγματα των διαφημίσεων στα κανάλια (@askmenow, @BoringClass)

Για τα ρωσικά κανάλια υπάρχουν ιστοχώροι συγκέντρωσης πληροφοριών για διαφημίσεις. Έτσι, αν ένας διαχειριστής θέλει να βρει διαφημιστές, ώστε να πουλήσει χώρο τοποθέτησης και να αρχίσει να βγάζει κέρδος, μπορεί να δηλώσει το κανάλι του σε έναν τέτοιο ιστοχώρο.

Канал	Цена	Категории	← 2019-05-05 →		
4u 4U	4400 P 20000 P	Новости/СМИ	07:00	14:00-22:00	
Факт дня	11000 P 33000 P	Познавательное	10:00-13:00	17:00-20:00	
ВПИСКА	5000 P 20000 P	Пошлые	11:15	15:15	19:15
Рекорды мира	7650 P 17000 P	Познавательное	07:00-14:00	14:00-22:00	
История	5280 P 24000 P	Познавательное	07:00-12:00	12:00-17:00	17:00-22:00
CRASH NEWS	12190 P 30000 P	Новости/СМИ	12:01	18:02	
MapMind	7800 P 26000 P	Познавательное	07:00-14:00	14:00-22:00	
4ch	4800 P 24000 P	Юмор	10:37	13:05	17:00-22:00
Наука в деталях	6300 P 21000 P	Познавательное	07:00-14:00	14:00-22:00	
ТРЭШ	5500 P 25000 P	Юмор	11:05	15:05	19:00
	6000 P				

Εικόνα 66. Ο ρωσικός κατάλογος καναλιών που πουλάνε διαφημιστικό χώρο. Από αριστερά στα δεξιά: ονομασία καναλιού, τιμή, κατηγορία καναλιού και διαθέσιμες ώρες για την συγκεκριμένη ημερομηνία (<https://segroun.me/>)

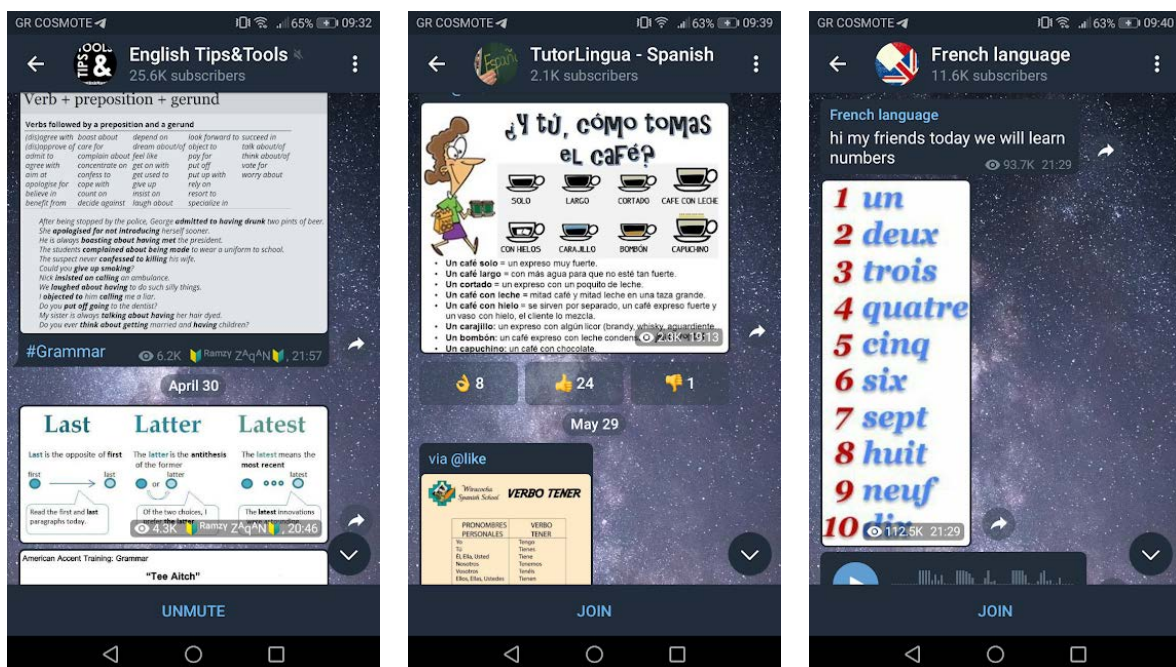
Κεφάλαιο 5.

Χρήσεις του Telegram για σοβαρούς επικοινωνιακούς σκοπούς.

5.1. Εκπαίδευση και μόρφωση

Από τη στιγμή που τα κανάλια περιέχουν τα χαρακτηριστικά των μαζικών μέσων, παίζουν ρόλο επιμορφωτών του κοινού τους. Η προσφορά του εκπαιδευτικού υλικού, η ελεύθερη πρόσβαση στην εφαρμογή και η ποικιλία καναλιών με εκπαιδευτικό στόχο κάνουν το Telegram ιδανικό μέσο για τη μάθηση χωρίς την ανάγκη στην εγκατάσταση άλλων εφαρμογών και φάξιμου του κατάλληλου υλικού. Μόνο που χρειάζεται είναι η συνδρομή σε ένα κανάλι που προσφέρει το αντικείμενο ενδιαφέροντος ενός χρήστη.

Μία από τις μεγαλύτερες κατηγορίες των εκπαιδευτικών καναλιών περιλαμβάνει την μάθηση ξένων γλωσσών. Υπάρχουν δεκάδες μεγάλα κανάλια με την αγγλική γλώσσα, πιο λίγα διδάσκουν γερμανικά, γαλλικά, κινέζικα και άλλες γλώσσες. Ωστόσο, όποιος επιθυμεί να μάθει μια γλώσσα ή να ανακαλύψει νέα πράγματα, μπορεί να βρει ένα κανάλι με αντίστοιχο περιεχόμενο.



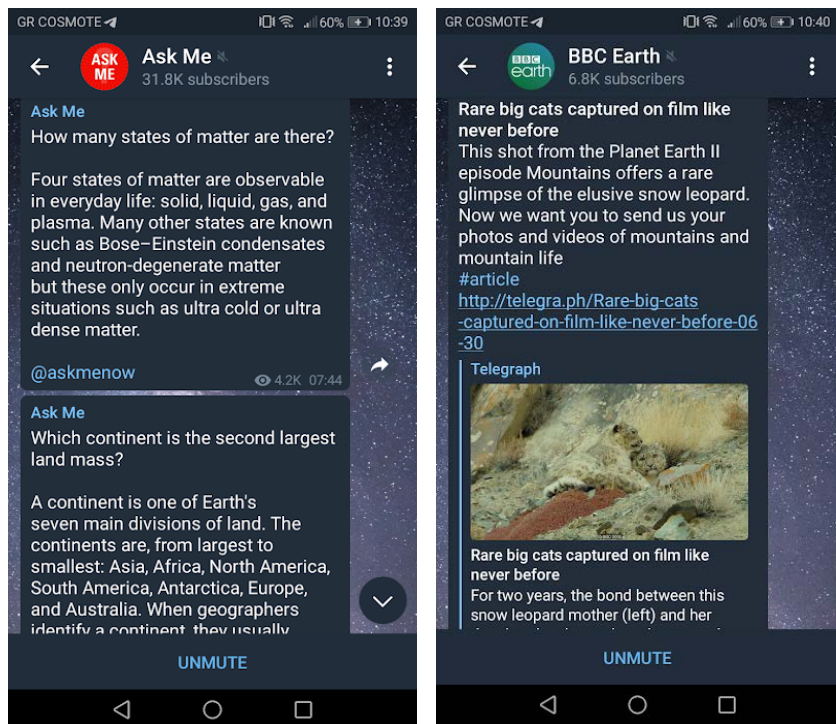
Εικόνες 67-69: Τα παραδείγματα καναλιών διδασκαλίας ξένων γλωσσών (@EnglishTipsandTools, @TutorLingua, @French)

Η δυνατότητα μάθησης με χρήση εφαρμογής ανταλλαγής μηνυμάτων είναι όχι μόνο καινοτομική για τον κόσμο, αλλά και κρίσιμη για τις χώρες όπως Ιράν, όπου το Telegram είναι διάσημο και χρησιμοποιείται από πολλά άτομα. Δεδομένο ότι το Twitter, το YouTube και το Facebook συγκαταλέγονται στη λίστα απαγορευμένων ιστοτόπων, οι καθηγητές ξένων γλωσσών μπορούν να χρησιμοποιούν το Telegram με σκοπό την διδασκαλία γλωσσών και να μοιράζονται περιεχόμενο, συμπεριλαμβανόμενο βίντεο, εικόνες και ήχο. (Xodabande, 2017)

Ο Χοδαμπαντε και οι συνεργάτες του (2017) μελέτησαν την αποτελεσματικότητα του Telegram στην εκμάθηση της αγγλικής προφοράς από τους Ιρανικές σπουδαστές. Η διδασκαλία της προφοράς είναι εξαιρετικά ευαίσθητη (και, επομένως, σημαντική) μεταξύ άλλων δεξιοτήτων καθώς σχετίζεται με την ατομική και κοινωνική ταυτότητα των εκπαιδευόμενων. (Seidhofer, 2001) Ο στόχος της μελέτης ήταν να εξεταστεί η δυνατότητα εκμάθησης της ορθής προφοράς μέσω κοινωνικών μέσων. Τα ευρήματα έδειξαν ότι το Telegram συνέβαλε σημαντικά στην βελτίωση της προφοράς των συμμετεχόντων. Ανακαλύφθηκε ότι, πιθανόν, ένας από τους σημαντικότερους λόγους της βελτίωσης της πειραματικής ομάδας είναι η διαθεσιμότητα του υλικού σε οποιαδήποτε στιγμή και τόπο. (Χοδαμπαντε, 2017) Το συμπέρασμα για τις ευρείες δυνατότητες των μέσων να διαδίδουν γνώση δεν αποτελεί κάτι καινούργιο: η επιμόρφωση περιλαμβάνεται στην γενικότερη λίστα των επικοινωνιακών επιδιώξεων, αναγκών και χρήσεων των ΜΜΕ κατά την ιστορική πορεία τους. (McQuail, 2003) Δεν είναι μόνο οι γλώσσες που μπορεί να μάθει κανείς μέσα στο Telegram. Υπάρχει ένα φάσμα καναλιών που έχουν σκοπό την διάδοση γνώσης. Το κάθε κανάλι προσφέρει τις γνώσεις σε ένα δικό του τρόπο.

Για παράδειγμα, Ask Me ανεβάζει ερωτήσεις με θέματα από όλες τις περιοχές επιστήμης και δίνει μια απλή και μικρή απάντηση. Το κανάλι BBC Earth χρησιμοποιεί το εργαλείο Telegraph για την δημοσίευση άρθρων.

Εικόνες 70-71. Τα παραδείγματα εκπαιδευτικών καναλιών (@askmenow, @earth_bbc)



5.2. Ενημέρωση

Οι ειδήσεις αποτελούν το βασικό συστατικό του κάθε μέσου. Οι θεσμοί των ΜΜΕ μετά δυσκολίας μπορούν να υπάρξουν χωρίς τις ειδήσεις και οι ειδήσεις δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς τα ΜΜΕ. (McQuail, 2003) Το κάθε μέσο προσπαθεί σε κάποιο βαθμό να καλύψει το ενδιαφέρον των ατόμων στο τι συμβαίνει στον κόσμο, στον τόπο του, σε ένα πλαίσιο ζωής ή σε τομέα που τον απασχολεί. Στο Telegram υπάρχουν όσο τα ενημερωτικά κανάλια, τόσο και οι εφαρμογές bot που βρίσκουν και

παρουσιάζουν στον χρήστη ένα σύνολο ειδήσεων και άρθρων βάσει ενδιαφερόντων του.

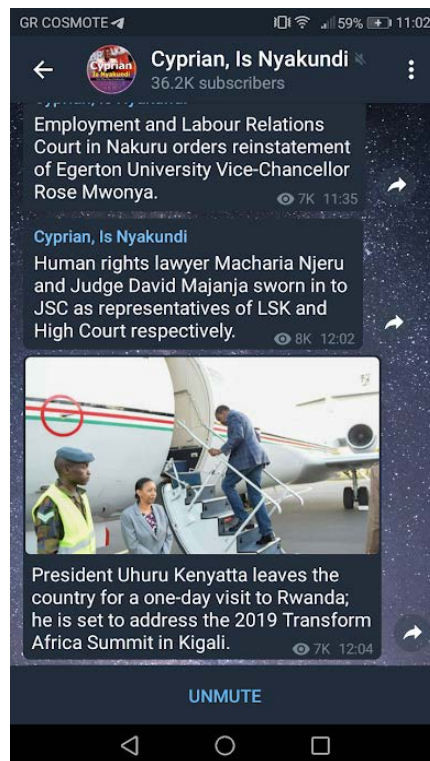
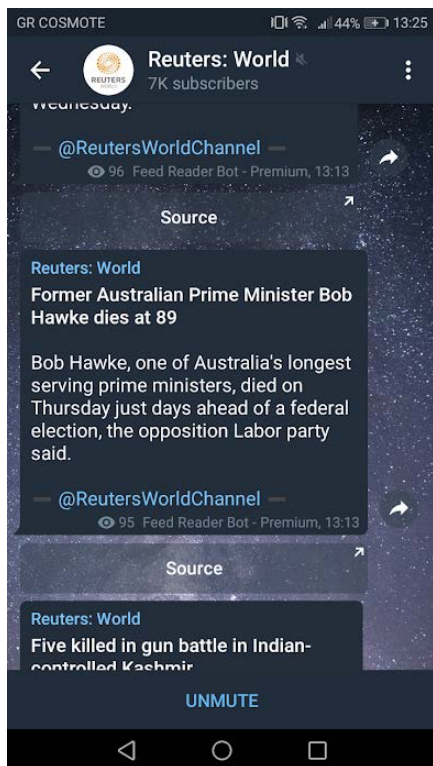
Οι ειδήσεις παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον στη συζήτηση για το περιεχόμενο των ΜΜΕ, επειδή αποτελούν έναν από τους ελάχιστους αυθεντικούς παράγοντες των ΜΜΕ στο πεδίο των πολιτιστικών μορφών επικοινωνιακής έκφρασης. (McQuail, 2003). Από μια μεριά, υπάρχει ένα μεγάλο χάσμα ανάμεσα στον τρόπο παραγωγής ειδήσεων ανάμεσα στο Telegram και τα παραδοσιακά μέσα. Από την άλλη, έχουν ίδια χαρακτηριστικά και ακολουθούν τους κλασικούς κανόνες, γραμμένες πριν από δεκάδες χρόνια. Εδώ θα πρέπει να αναφερθούν οι “κανόνες της ορατότητας των ειδήσεων” του Hall (1973), οι οποίοι είναι οι εξής:

- Η σύνδεση τους [των ειδήσεων] με ένα συμβάν ή γεγονός (το συστατικό της δράσης)
- Η επικαιρότητα τους
- Η ειδησεογραφική τους αξία ή η σύνδεσή τους με κάποια σημαντική κατάσταση ή πρόσωπο

Τα ενημερωτικά κανάλια μπορούν να χωριστούν σε τρεις μεγάλες κατηγορίες:

1. τα κανάλια που έχουν τις ρίζες τους από τα παραδοσιακά μέσα και διαχειρίζονται από εκπροσώπους του μέσου αυτού,
2. τα κανάλια που διαχειρίζονται από ελεύθερους δημοσιογράφους, είτε πολιτικούς και εξαρτώμενους από το κράτος, είτε από εκείνους που θέλουν να εκφράζονται ελεύθερα, και
3. τα κανάλια που διαχειρίζονται από απλούς ανθρώπους οι οποίοι δεν έχουν σχέση με επαγγελματική διάσταση της δημοσιογραφίας, και συνήθως η θεματική τέτοιων καναλιών είναι κάλυψη γεγονότων σε ένα συγκεκριμένο τομέα κοινωνικού ενδιαφέροντος.

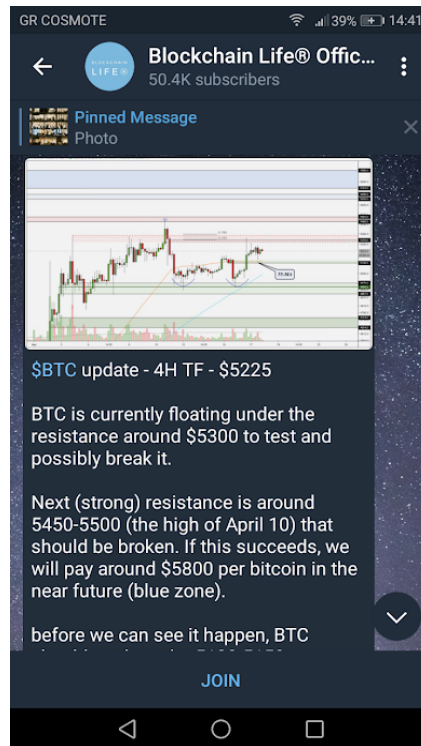
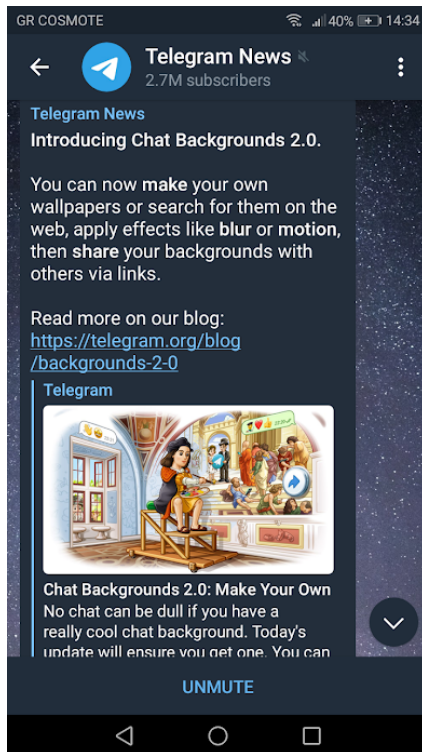
Η πρώτη κατηγορία απλώς εκπροσωπεί ένα παραδοσιακό μέσο, αλλά μπορεί να το κάνει με δύο βασικούς τρόπους: α) αναγράφοντας το περιεχόμενο ειδήσεων ή αναφέροντας τον σύνδεσμο που οδηγεί στην πηγή ή β) παράγοντας ειδήσεις ειδικά για τη πλατφόρμα, ενημερώνοντας για τα γεγονότα ζωντανά και σύντομα



Εικόνες
 κανάλια με ειδήσεις (@ReutersWorldChannel, @Nyakundi)

72-73. Τα

Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει όχι μόνο διάσημους δημοσιογράφους, αλλά και τις ελεύθερες οργανώσεις που παράγουν ειδήσεις. Αυτές οι οργανώσεις, καθώς τοποθετούν την δραστηριότητα τους στην ίδια σειρά με τα μαστόδοντα της δημοσιογραφικής σφαίρας και παραγωγών ειδήσεων, αποτελούν ανεξάρτητα μέσα που υπάρχουν μόνο στο διαδίκτυο και δεν έχουν καμία σχέση με το κράτος. Από την άλλη πλευρά, οι δημοσιογράφοι που έχουν προσωπικά κανάλια στο Telegram, συνήθως δουλεύουν παράλληλα στα παραδοσιακά μέσα και έχουν το κανάλι κυρίως για την έκφραση προσωπικής γνώμης πάνω σε ένα γεγονός, παρά για την ενημέρωση του κοινού. Ωστόσο, ένας Ρώσος δημοσιογράφος, ο Alexey Venedictov, ο οποίος δουλεύει στο ραδιοφωνικό σταθμό Echo of Moscow και έχει το μεγαλύτερο από όλους τους δημοσιογράφους κανάλι στο Telegram, συνδυάζει τις δημοσιεύσεις των προσωπικών απόψεων και αποσπασμάτων ζωής με τις ειδήσεις.



Εικόνες 74-75. Κανάλια Telegram News (@telegram) και Blockchain Life Official (@blockchain_life_official)

Στην τρίτη κατηγορία ανήκουν, ουσιαστικά, όλα τα κανάλια που δεν μπαίνουν σε καμία από τις δύο πρώτες κατηγορίες. Για παράδειγμα, το Telegram News ενημερώνει για τις αναβαθμίσεις της εφαρμογής, και το Blockchain Life Official ενημερώνει για τις αλλαγές τιμών εικονικών νομισμάτων.

5.3. Πολιτική

Η εμφάνιση της πολιτικής σε μια ελεύθερη πλατφόρμα σαν Telegram ήταν αναπόφευκτη. Τα νέα μέσα αποτελούν τους διαύλους για την παροχή πολύ διαφοροποιημένων πολιτικών πληροφοριών και ιδεών, προσφέρουν, θεωρητικά, σχεδόν απεριόριστη πρόσβαση σε όλες τις φωνές, καθώς και τη δυνατότητα ανάδρασης και διαπραγματεύσεων ανάμεσα στους πολιτικούς ηγέτες και τους οπαδούς τους. (McQuail, 2003) Επίσης, τα μέσα αποτελούν ένα σημαντικό συστατικό στην οργάνωση της πολιτικής καμπάνιας, επειδή μπορούν να κάνουν τον υποψήφιο ορατό, αν όχι αξιέπαινο, ή να τον κρατήσουν τους υποψήφιους στις σκιές των καμπανιών. (Newman, 1999) Επειδή το Telegram παρουσιάζεται στο ευρύ κοινό ως εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων και όχι ως μαζικό μέσο, η πλατφόρμα δεν φαίνεται ελκυστική για τους πολιτικούς και πολιτικές καμπάνιες. Αντίθετα, σε μερικές χώρες (π.χ. Ιράκ και Ρωσία) το δαιμονοποιούν και απαγορεύουν, αγνοώντας το γεγονός ότι το Telegram ίσως είναι από τις καλύτερες πλατφόρμες για την συγκίνηση του κοινού να συμμετέχουν στις εκλογές και πολιτική ζωή της χώρας.

Ελάχιστοι πολιτικοί έχουν τα κανάλια στο Telegram και οι περισσότεροι υποστηρίζουν την ακροδεξιά ή συμμετέχουν στις αντιπολιτευτικές κινήσεις. Ωστόσο, η πλατφόρμα υιοθέτησε τους πολιτικούς διαφόρων πεποιθήσεων. Για παράδειγμα, ο νέος πρόεδρος της Βραζιλίας, ο Juan Bolsonaro, έχει ένα προσωπικό κανάλι (@jguaidom). Παρόλα αυτά, το περιεχόμενο του καναλιού συνιστά κυρίως η προώθηση των δημοσιεύσεων από το Twitter. Με ανάλογο τρόπο ο Juan Guaidó, ο αυτοανακηρυγμένος πρόεδρος της Βενεζουέλας, διαχειρίζεται το δικό του κανάλι (@JairMessiasBolsonaro), με μόνη διαφορά ότι ανεβάζει βίντεο και εικόνες ή προσθέτει λίγα λόγια στο προωθούμενο κείμενο. Παραμένει άγνωστο όμως αν οι πρόεδροι διαχειρίζονται τα κανάλια από μόνοι τους.

Στον χώρο της πολιτικής μέσα στο Telegram βρήκε τη θέση του το ισπανικό αριστερό κόμμα Podemos. Οι μερικοί εκπρόσωποι του, όπως ο ιδρυτής και αρχηγός του, ο Pablo Iglesias (@canalpabloiglesias), και η γραμματέας του τμήματος του φεμινισμού και της ΛΟΑΤ, η Sofia Castañón (@sofcastanon), επίσης έχουν κανάλια, τα οποία μάζεψαν πολλούς συνδρομητές. Παρόλα αυτά, το περιεχόμενο των καναλιών αποτελείται σε μεγάλο βαθμό από τους συνδέσμους που οδηγούν στα πιο συνηθισμένα μέσα: Facebook, Twitter και YouTube.



Εικόνες 76-78. Τα κανάλια πολιτικών προσώπων και του κόμματος Podemos (@JairMessiasBolsonaro, @ahorapodemus, @canalpabloiglesias)

Μεταξύ άλλων, η Ισπανία είναι ίσως η πρώτη χώρα που έχει χρησιμοποιήσει το Telegram για πολιτικούς σκοπούς. Μία ομάδα ισπανικών δημοσιογράφων δημιούργησε το Politibot, μία ενημερωτική εφαρμογή bot που προσφέρει στους χρήστες του πολιτικές πληροφορίες. Ξεκίνησε να λειτουργεί από τις 9 Ιουνίου του 2016, όταν άρχισε η εκστρατεία των εκλογών της 26ης Ιουνίου, και παρείχε στους συνδρομητές τις απεικονίσεις και αναλύσεις δεδομένων των πιθανών σχεδίων ψηφοφορίας βασισμένων σε κοινωνιολογικές μελέτες. Προς το τέλος του Ιουνίου είχε

περισσότερους από 8400 συνδρομητές. (Gonzalez, 2017) Η εφαρμογή bot επίσης κάλυψε τις εκλογές στη Δανία.

Ο λόγος για τον οποίον το Telegram δεν έγινε πλατφόρμα ενεργής προώθησης της πολιτικής είναι κυρίως τα μικρά ακροατήρια, μόνο ένα κομμάτι των οποίων θεωρητικά μπορεί να το αρπάξει ένας πολιτικός. Ενώ συνολικός αριθμός χρηστών της εφαρμογής είναι αρκετά μεγάλος, σε περισσότερες χώρες η διασημότητα του Telegram είναι τόσο ελάχιστη που η διαχείριση των καναλιών με θέμα της τοπικής πολιτικής δεν θα συμβάλει ούτε θετικά, ούτε αρνητικά στην εκτέλεση μιας πολιτικής καμπάνιας.

5.4. Ακτιβισμός

Ο ψηφιακός ακτιβισμός επιτρέπει την τακτική συμμετοχή χωρίς περιορισμούς χρόνου και χώρου και αυξάνει τα διαφορετικά επίπεδα συμμετοχής και εμπλοκής, επιτρέποντας σε ένα άτομο να υποστηρίξει τη διαμαρτυρία με μια απλή προώθηση ενός συνδέσμου. (Sandoval-Almazan, 2014)

Ο ακτιβισμός στο Telegram συνδέεται στενά με την πολιτική. Η πλατφόρμα υποστηρίζει την ελευθερία του λόγου και δεν λογοκρίνει τα κανάλια στα οποία εκφράζονται ριζοσπαστικές απόψεις ή προωθούνται οι ανιπολιτευτικές ιδέες. Το Telegram προκαλεί ανησυχίες στα κράτη όχι μόνο επειδή το χρησιμοποιούν οι τρομοκράτες για την επικοινωνία, αλλά και επειδή είναι ανεξέλεγκτο μέσο. Οι άνθρωποι που θα αναδυθούν ως οι νέοι ανικαθεστωτικοί ηγέτες θα είναι αυτοί που θα μπορέσουν να δώσουν εντολές και να στηρίξουν τη διαδικτυακή τους καμπάνια μέσω μαζικοποίησης ενώ θα έχουν ικανότητες στο ψηφιακό μάρκετινγκ, αλλά σημαντικότερο όλων θα είναι διατεθειμένοι να κινδυνέψουν πραγματικά. (Schmidt & Cohen, 2014) Πράγματι, ο ίδιος ο ιδρυτής του Telegram είναι παράλληλα και αρχηγός ενός μεγάλου διαδικτυακού κινήματος που παλεύει για την ελευθερία του λόγου στο διαδίκτυο και για το ανθρωπινό δικαίωμα να σερφάρει στον παγκόσμιο ιστό τελείως ανώνυμα και ασφαλώς. Αυτή η κίνηση λέγεται “Ψηφιακή Αντίσταση” και ως σύμβολο έχει το σκυλάκι σε κουκούλα, η οποία αναφέρεται στην απάντηση του Durov στις κρατικές απαιτήσεις να μπλοκάρει ανιπολιτευτικές ομάδες στο κοινωνικό μέσο του. (durov, 2011) Στο 2018 ο Durov κάλεσε τους υποστηρικτές του οράματος του να βγουν στους δρόμους να διαμαρτυρηθούν και να ρίξουν τα χάρπινα αεροπλανάκια από το παράθυρο σε μια συγκεκριμένη ώρα. (Павел Дуров, 2018) Και οι δυο ειρηνικές διαδηλώσεις ήταν επιτυχημένες. Τον Απρίλιο του 2018 οι πάνω από 7 χιλιάδες άνθρωποι στη Μόσχα διαδήλωσαν κατά την απαγόρευση του Telegram, και τον Μάρτιο του 2019 οι 15 χιλιάδες διαμαρτυρήθηκαν κατά τον νόμο περιορισμού ελευθερίας του διαδικτύου στη Ρωσία. (“BBC”, 2018)

Ο ψηφιακός ακτιβισμός, ειδικά όταν γίνεται σε απόσταση ή ανώνυμα, μειώνει τους κινδύνους για τους εν δυνάμει διαδηλωτές, ενώ οι αληθινοί ηγέτες είναι αυτοί που θα ξεχωρίσουν να πάρουν το πραγματικό ρίσκο που οι εικονικοί τους υποστηρικτές δεν μπορούν ή δε θέλουν να πάρουν. Αυτοί που έχουν βαθιά γνώση σε θέματα συνταγματικών μεταρρυθμίσεων, θεσμοθέτησης και διακυβέρνησης, αλλά δεν έχουν την τεχνογνωσία που έχουν άλλοι ακτιβιστές, να μείνουν πίσω και να δυσκολευτούν

να ξεχωρίσουν σε ένα ψηφιακό πλήθος, αλλά να χρειαστεί να αποδείξουν την αξία τους σε νεαρούς και καινούργιους ηγέτες. (Schmidt & Cohen, 2014) Βεβαίως, δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει ένας ηγέτης, αλλά να ενωθούν οι άνθρωποι με κοινό όραμα. Μια πρόσφατη έρευνα σχετικά με την χρήση των κοινωνικών μέσων για τον ψηφιακό ακτιβισμό υποστηρίζει την ιδέα ότι οι τεχνολογίες του διαδικτύου επιτρέπουν στους διαδηλωτές να οργανώνονται με αποκεντρωμένο τρόπο χωρίς την κυρίαρχη αρχή. Αυτή η μορφή οργάνωσης δημιουργεί πιο ευέλικτες μορφές συλλογικής δράσης. (González-Bailón, 2013)

Το ανιπολιτευτικό ακτιβιστικό κίνημα του Καζακστάν με όνομα “Η Δημοκρατική Επιλογή” μάζεψε σε ένα Telegram τσατ πάνω από 85 χιλιάδες άτομα σύμφωνα με τα στατιστικά από τον Μάρτιο του 2018. (TeleGrach, 2018) Οι ακτιβιστές αναλύουν τα προγράμματα του κινήματος και συζητούν τους τρόπους προπαγάνδας του κινήματος. Η “Δημοκρατική Επιλογή” δεν δρα αποκλειστικά στο διαδίκτυο, επειδή υπάρχει ως ανιπολιτευτική οργάνωση υπό την ηγεσία του Muchtar Abljazon και επιδιώκει την συνταγματική μεταρρύθμιση στο Καζακστάν.

Επίσης, τα κανάλια ακτιβιστών εθνικιστικού κινήματος μαζεύουν αρκετά μεγάλα ακροατήρια. Πάνω από 20 χιλιάδες άτομα ακολούθησαν το κανάλι του Martin Sellner, του ακτιβιστή του εθνικιστικού κινήματος (@martinsellner1B), ο Paul Joseph Watson, ο οποίος κρίνεται για τις προκλήσεις εχθρότητας κατά των ισλαμιστών (@rjnnews), μάζεψε 18 χιλιάδες συνδρομητές, και οι 14 χιλιάδες παρακολουθούν τις δημοσιεύσεις στο κανάλι υποστηρικτών των Ναζί (@NS1488). Μια έρευνα για την επιρροή του ψηφιακού ακτιβισμού στις μελλοντικές πράξεις απέδειξε, ότι για άτομα που συνήθως ασχολούνται με τη δράση μέσω διαδικτύου, η λήψη μιας ηλεκτρονικής δράσης, όταν θεωρείται αποτελεσματική, κινητοποιεί την μελλοντική δέσμευση για άλλες αιτίες. Η ίδια έρευνα έδειξε, ότι η συμμετοχή στη δράση μέσω διαδικτύου μειώνει την επιθυμία της συμμετοχής σε δράσεις υψηλότερου επιπέδου (π.χ., διαδήλωση στον δρόμο), αλλά μπορεί να διευκολύνει μια μελλοντική συλλογική δράση υπό ορισμένες συνθήκες (π.χ. όταν οι συμμετέχοντες είναι πεπποιηθιμένες στην αποτελεσματικότητα αυτού που κάνουν).(Wilkins, 2018) Από αυτήν την άποψη, τα κανάλια και οι συνομιλίες των ακτιβιστών ανιπολίτευσης, εθνικισμού κ.α. είναι επικίνδυνα για τον πραγματικό κόσμο και τα κράτη, και είναι συγκρίσιμα με μια ωρολογιακή βόμβα, η οποία κάποια στιγμή θα εκρήγνυται.

Κεφάλαιο 6.

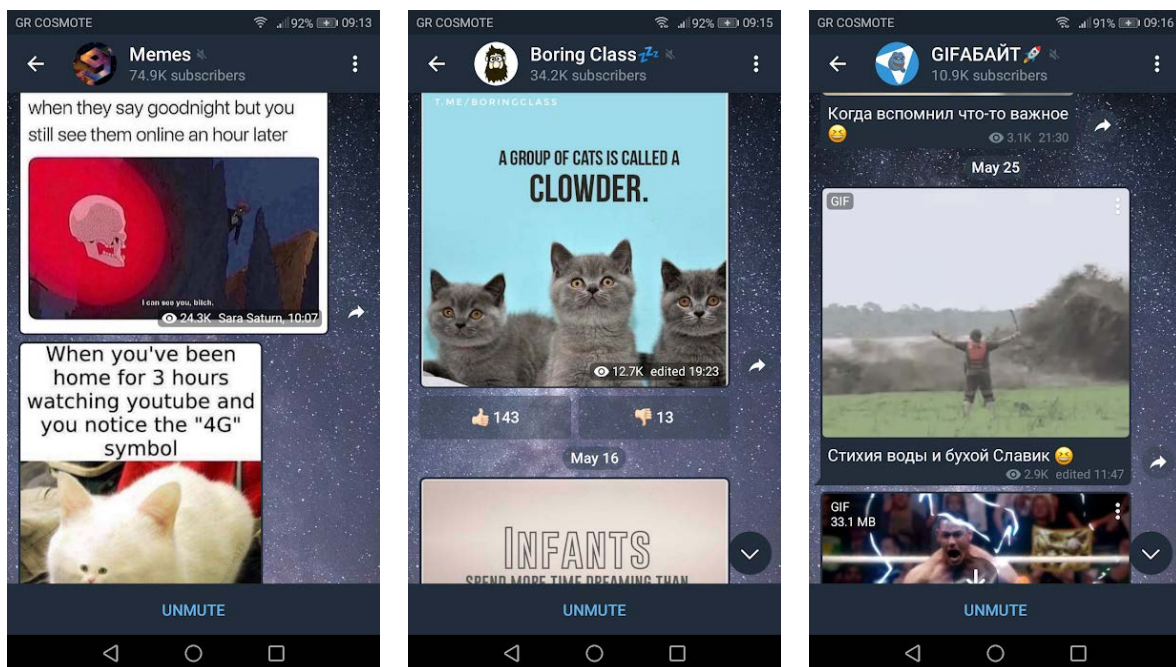
Ψυχαγωγία και άλλοι τρόποι χρήσης.

6.1. Κανάλια με μιμήματα, εικόνες GIF, βίντεο

Ένα μεγάλο μέρος όλων των καναλιών κατέχουν τα κανάλια με ψυχαγωγικό περιεχόμενο. Ωστόσο, η πλειοψηφία δεν παράγει το δικό της περιεχόμενο, αλλά το παίρνει από τις άλλες πηγές: 9GAG, Reddit, 4chan κ.α.

Συνήθως τα κανάλια επιλέγουν μόνο ένα είδος περιεχομένου να μοιράζονται: μιμήματα (memes), εικόνες GIF ή βίντεο. Σπανίως ανακατεύουν τα παραπάνω είδη. Για παράδειγμα, το κανάλι Memes ασχολείται κυρίως με μιμήματα. Αναλόγως, το Boring Class επίσης μοιράζεται εικόνες, αλλά με ενδιαφέρουσες πληροφορίες και όχι μιμήματα.

Τα κανάλια με εικόνες GIF και βίντεο είναι εξαιρετικά δημοφιλείς και έχουν πολλούς συνδρομητές. Ίσως αυτό το γεγονός οφείλεται στη δυνατότητα αποθήκευσης των εικόνων GIF σε ένα ειδικό χώρο μαζί με τις φατσούλες και τα αυτοκόλλητα, για να μπορεί ένας χρήστης να βρει εύκολα την εικόνα gif που θέλει και να το στείλει αμέσως.



Εικόνες 79-81. Τα κανάλια με μιμήματα και εικόνες GIF (@bestmemes, @BoringClass, @gifxona)

6.2. Παιχνίδια.

Η ιστορία των παιχνιδιών ξεκινάει ήδη στις δεκαετίες του 30-40 με τη δημιουργία των ηλεκτρονικών μηχανημάτων που λειτουργούσαν με κέρματα. Αλλά τα πρώτα-πρώτα βιντεοπαιχνίδια εμφανίστηκαν στην δεκαετία του 60. Ο Steve L. Kent (2001) θεωρεί ότι το Spacewar ήταν ο πρωτοπόρος στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών, επειδή ήταν πρώτο παιχνίδι που σχεδιάστηκε για τους υπολογιστές. Τα δύο διαστημόπλοια

ελεγχόμενα από τους παίκτες προσπαθούν να καταστρέψουν ο ένας τον άλλο. Από εκεί ξεκίνησε η εποχή των arcades, η οποία περιλαμβάνει και τα μηχανήματα στα “ουφάδικα”, και, στη συνέχεια της εξέλιξης των τεχνολογιών, τα ‘σπιτικά’ παιχνίδια. Στην ίδια περίοδο εμφανίστηκαν τα βασισμένα σε κείμενο (text-based) παιχνίδια, που αποτελούν μία ιστορία, με την οποία οι παίκτες μπορούν να αλληλεπιδρούν και να παρεμβαίνουν σ’ αυτήν με ένα ή με άλλο τρόπο. Το καλύτερο παράδειγμα είναι το Adventure: το πρώτο βασισμένο σε κείμενο παιχνίδι για τη πλατφόρμα Atari. Βεβαίως, το Adventure περιλαμβάνει εικόνες, αλλά η αλληλεπίδραση και η γενική κατανόηση του τι συμβαίνει γίνεται μέσω κειμένου. Ο παίκτης λάμβανε μια κειμενική περιγραφή αίθουσας, μέσα στην οποία βρισκόταν, και τι υπήρχε γύρω του, και έδινε εντολές σαν “σήκωσε ραβδί”, “πήγε βόρεια”, “πήγε νότια” κ.α. (Kent, 2001)

Το Telegram κληρονόμησε τις ιδέες και τεχνικά στοιχεία των πρώτων παιχνιδιών. Χάρη του ανοιχτού κώδικα, ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει ένα δικό του παιχνίδι, και για αυτόν τον λόγο υφίστανται δεκάδες παιχνίδια διαφορετικών ειδών: arcades, περιπέτειες, αθλητικά, αγώνες αυτοκινήτων, παζλ κ.α.

Μια βασική πτυχή των βιντεοπαιχνιδιών που συχνά παραβλέπεται είναι η ικανότητα της συνεργασίας του παίκτη με άλλους. Η κοινωνική λειτουργία των παιχνιδιών είναι εμφανείς στον σχεδιασμό τους. Πράγματι, από τις πρώτες κονσόλες (δηλαδή, Atari VCS), είναι δύσκολο να βρεθεί μια κονσόλα χωρίς τουλάχιστον θύρες εισόδου για κοντρολέρ μαζί με μία βιβλιοθήκη με παιχνίδια για πολλαπλούς παίκτες. (Bowman, 2015) Και όντως, το βασικό χαρακτηριστικό όλων των παιχνιδιών στο Telegram είναι η δυνατότητα να παίξουν πολλά άτομα ταυτόχρονα. Ουσιαστικά, είναι σχεδιασμένα για παιχνίδι με παρέα, αλλά δεν αποκλείεται η δυνατότητα να παίξει μόνο ένας χρήστης.

Τα παιχνίδια μπορούν να σχεδιαστούν με δύο τρόπους: με χρήση HTML5 στην πλατφόρμα Gaming ή με τη χρήση εφαρμογών bot.

6.2.1. Παιχνίδια βασισμένα στο HTML5

Η πλατφόρμα Gaming διαθέτει καταλόγους με παιχνίδια τέτοιου τύπου. Είναι ευκολονόητα, και συνήθως διαχειρίζονται μόνο με ένα ή δύο κουμπιά. Ανάλογα με τα παλιά παιχνίδια, ο μόνος στόχος του παίκτη είναι να φτάσει στο καλύτερο αποτέλεσμα.

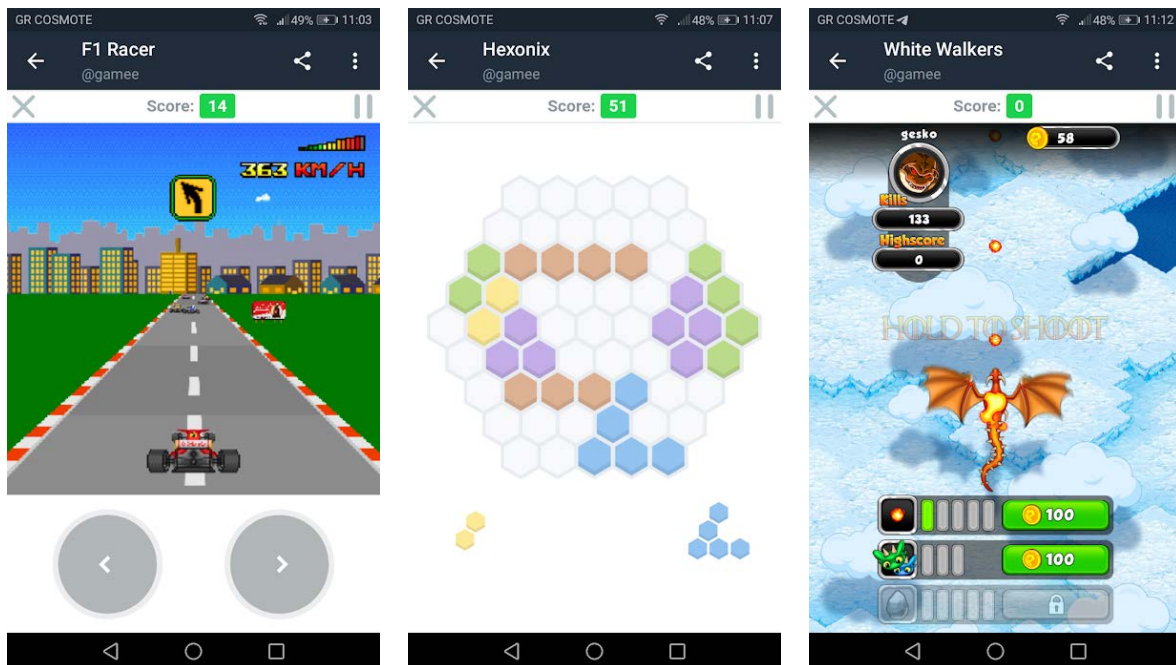
Η πλατφόρμα επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται το παιχνίδι με φίλους, ώστε να ανταγωνίζονται στο ποιός είναι καλύτερος. Το σκορ του καθενός καταγράφεται άμεσα στην συνομιλία .

Οι κατάλογοι προσφέρουν διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών: από τα απλά παζλ με λογική του Tetris μέχρι τις σύγχρονες εκδοχές του Space Invaders.

Η βασική τεχνολογία που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι HTML5, και επομένως τα παιχνίδια φορτώνονται κατά παραγγελία, σαν ιστοσελίδες. (“Telegram Core”, n.d.)

Το νόημα είναι η διασκέδαση εντός του Telegram χωρίς τη ανάγκη την εγκατάσταση εφαρμογών τρίτων. Παρά το γεγονός ότι τα παιχνίδια αυτά είναι απλά, και τα λείπουν πολλές λειτουργίες που υπάρχουν σε αντίστοιχα παιχνίδια σε δικές τους

πλατφόρμες, είναι ελκυστικά, συναρπαστικά και δωρεάν, άρα η επιτυχία του παίκτη εξαρτάται μόνο από τις ικανότητες του και ένα βαθμό τύχης.



Εικόνες 82-84. Παραδείγματα των HTML-βασισμένων παιχνιδιών

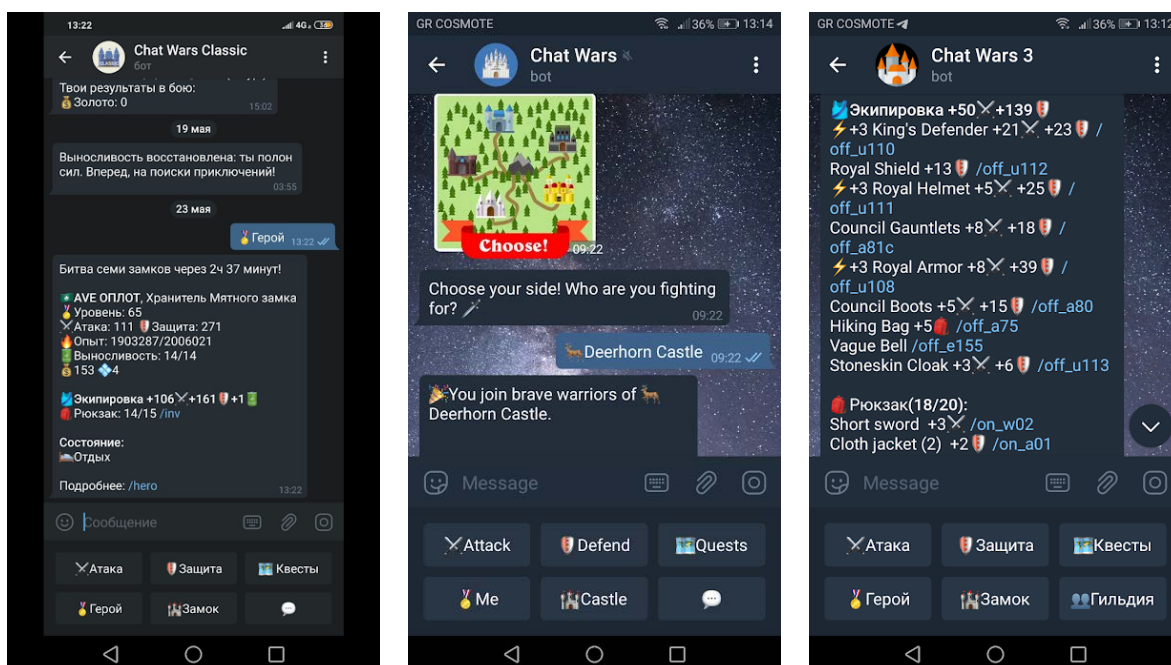
6.2.2. Βασισμένα σε κείμενο παιχνίδια

Ενώ τα HTML5 παιχνίδια δημιουργούνται και διαδίδονται στην ειδική πλατφόρμα, τα βασισμένα σε κείμενο (text-based) αποτελούν τις εφαρμογές bot, οι οποίες λειτουργούν έτσι, ώστε να προσφέρουν στον χρήστη την πλούσια εμπειρία ενός αναπαραστατικού παιχνιδιού (RPG - Role Play Games). Αλλά ο βασικότερος στόχος τους δεν είναι το παιχνίδι από μόνο του, αλλά η αλληλεπίδραση των παικτών και η συνεχόμενη επικοινωνία. Η συνεργασία μεταξύ παικτών είναι το βασικότερο συστατικό της επιτυχίας σε ένα τέτοιο παιχνίδι.

Εκτός από αναπαραστατικά παιχνίδια, το Telegram υιοθέτησε διάφορες εκδοχές των κλασικών επιτραπέζιων παιχνιδιών: Poker, Mafia, Hangman, Quiz. Οι αντίστοιχες εφαρμογές bot μπορούν να προστεθούν σε μία έτοιμη συνομιλία για να ξεκινήσει το παιχνίδι, και λαμβάνουν ρόλο του αρχηγού που καθοδηγεί τους παίκτες. Τα Hangman και Quiz παρέχουν δυνατότητα συμμετοχής για μόνο έναν χρήστη, αν θέλει να παίξει μόνος του.

Τα αναπαραστατικά είναι πιο δύσκολα παρά τις ηλεκτρονικές εκδοχές των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Παρακάτω θα παρουσιαστεί ένα παράδειγμα ενός αναπαραστατικού παιχνιδιού, το οποίο θεωρείται το παλαιότερο στην κατηγορία του και, συνεπώς, έχει το μεγαλύτερο ακροατήριο.

Λέγεται Chat Wars και έχει τρεις εκδοχές: την παλιά Chat Wars Classics, η οποία πλέον δεν υποστηρίζεται από τους δημιουργούς, την ευρωπαϊκή Chat Wars και την ρωσική Chat Wars 3. Η καθεμία τρέχει στη δική της εφαρμογή bot.



Εικόνες 85-86. Οι διαφορετικές εκδόχές του Chat Wars (@ChatWarsClassicBot, @chtwrsbot, @ChatWarsBot)

Μετά την εντολή εκκίνησης (/start) το παιχνίδι προσφέρει στον χρήστη να επιλέξει ένα από τα επτά κάστρα, και στη συνέχεια να μπει σε μία ομαδική συνομιλία του κάστρου. ("ChatWars Wiki", n.d.) Για να συκινηθεί ο παίκτης να έρθει στην επαφή με άλλους, του δίνεται ένας κωδικός, τον οποίο πρέπει να ανιγράψει και να επικολλήσει στην ομαδική συνομιλία, ώστε να λάβει ένα πρώτο αντικείμενο του εξοπλισμού του.

Τρεις φορές την ημέρα γίνονται μάχες των κάστρων. Ο κάθε παίκτης έχει δύο επιλογές: να μείνει να προστατέψει το δικό του κάστρο ή να εισβάλει ένα άλλο. Η επιτυχία της εισβολής εξαρτάται από τον συνολικό αριθμό δυνάμεων όλων των ατόμων που εισέβαλαν ένα κάστρο, και των δυνάμεων προστασίας αυτών που έμειναν στο δικό τους κάστρο. Αν ο συνολικός αριθμός προστασίας, ο οποίος εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά προστασίας του κάθε φύλακα, είναι μεγαλύτερος από τον συνολικό αριθμό δύναμης των εισβολέων, θεωρείται ότι το κάστρο στάθηκε. Οι εισβολείς παίρνουν μόνο ένα πόντο εμπειρίας, χάνουν χρήματα και, με ορισμένη πιθανότητα, τον εξοπλισμό. Αν οι εισβολείς καταφέρνουν να εισβάλουν το εχθρικό κάστρο, τότε εκείνο χάνει χρήματα και προμήθειες.

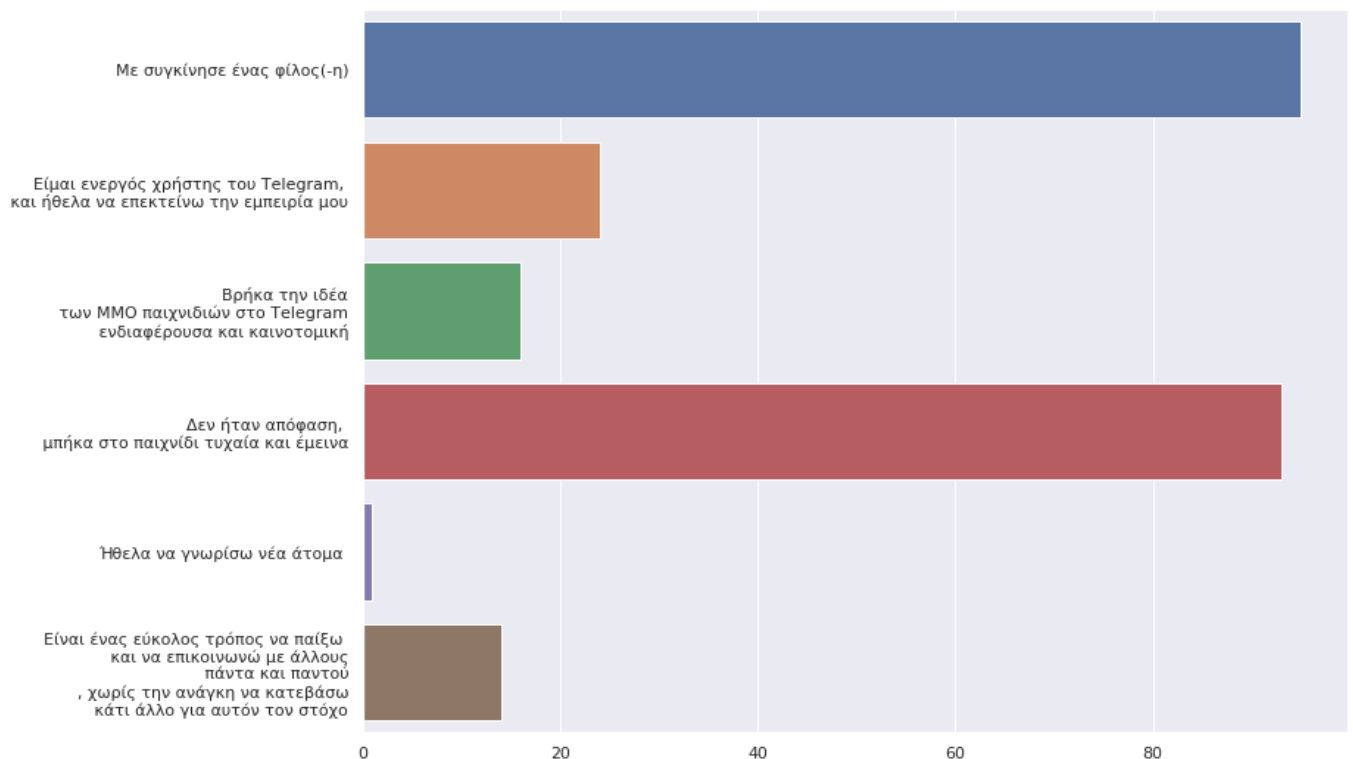
Εκτός από τις μάχες, ένας παίκτης μπορεί να συμμετάσχει σε περιπέτειες, όπου βρίσκει προμήθεια, χρήματα και αποκτά εμπειρία. Η εφαρμογή bot επίσης επιτρέπει την δημιουργία μιας συντεχνίας, που υπάρχει μία κοινή για όλους τους συμμετέχοντες αποθήκη (απαράβατη για τους εχθρούς). Προσφέρει επίσης την πρόσβαση στη δημοπρασία, το κατάστημα με τον αρχικό εξοπλισμό, το εργαστήριο και σε μερικές άλλες λειτουργίες.

Όταν ένας παίκτης φτάνει ένα συγκεκριμένο επίπεδο, του προσφέρεται να επιλέξει έναν ρόλο. Έτσι, στο επίπεδο 10 μπορεί να γίνει μάστορας ή ιπποκόμος, και στο επίπεδο 20 μπορεί να επιλέξει την ειδικότητα. Για τους μάστορες οι ειδικότητες είναι

αλχημιστής, συλλέκτης ή σιδηρουργός, για τους ιπποκόμους είναι ιππότης, φύλακας ή τοξότης. Ο κάθε ρόλος περιλαμβάνει ένα σύνολο ειδικών δεξιοτήτων και έχει δική του αναλογία βασικών χαρακτηριστικών (προστασίας και δύναμης). (“ChatWars Wiki”, n.d.)

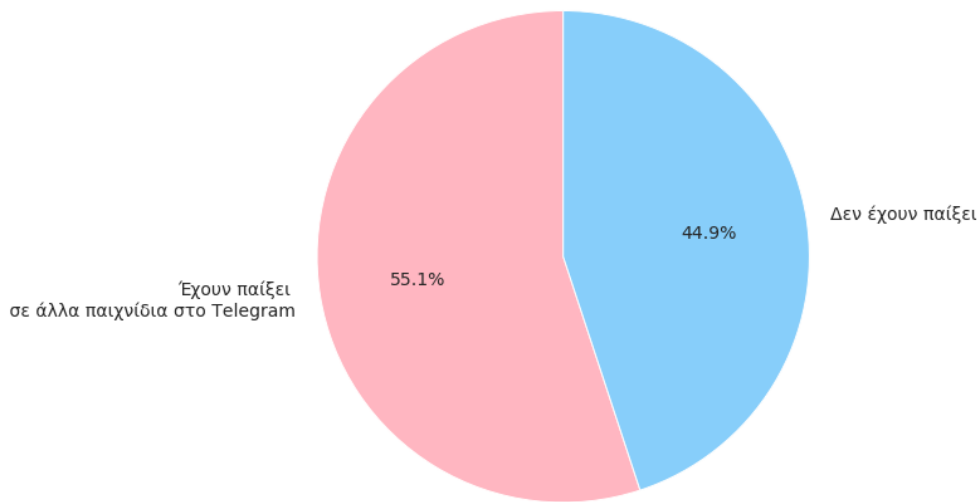
Το ολόκληρο σύστημα φαίνεται περίπλοκο για έναν νεοεισερχόμενο, αλλά τα κάστρα το προβλέπουν και προσφέρουν στους νέους παίκτες να μπουν σε ένα “σχολείο”, που οι έμπειροι παίκτες τους βοηθούν και απαντούν σε ερωτήσεις.

Το παιχνίδι μάζεψε το ακροατήριο χάρη των διαφημίσεων που έτρεχαν οι ίδιοι οι χρήστες. Μια και μόνη μέθοδος απόκτησης του πλεονεκτήματος πάνω σε άλλους παίκτες είναι η προώθηση ενός προσωπικού συνδέσμου. Αφού πατάει ένας νέος χρήστης τον σύνδεσμο και γίνεται μέλος της κοινότητας, ο παίκτης που έδωσε τον σύνδεσμο λαμβάνει έναν πόντο “αντοχής”, η οποία επιτρέπει στον παίκτη να πάει σε επιπλέον περιπέτειες και, επομένως, να πάρει πλεονέκτημα σε πόντους εμπειρίας και επίπεδο. Έτσι, οι περισσότεροι παίκτες του Chat Wars ήρθαν σε επαφή με το παιχνίδι τυχαία (μέσω διαφημίσεων) ή τους κάλεσε ένας φίλος.



Γράφημα 1. Πως και γιατί οι παίκτες μπήκαν στο παιχνίδι

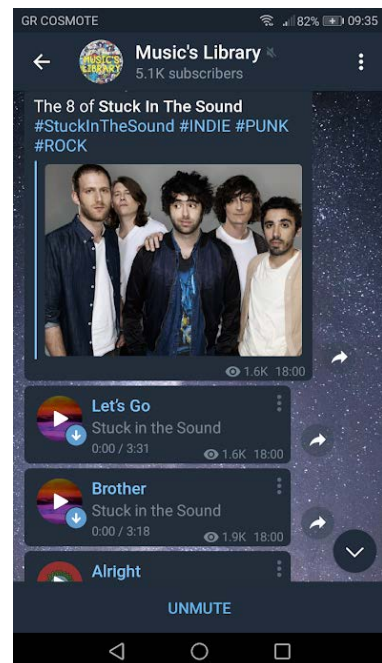
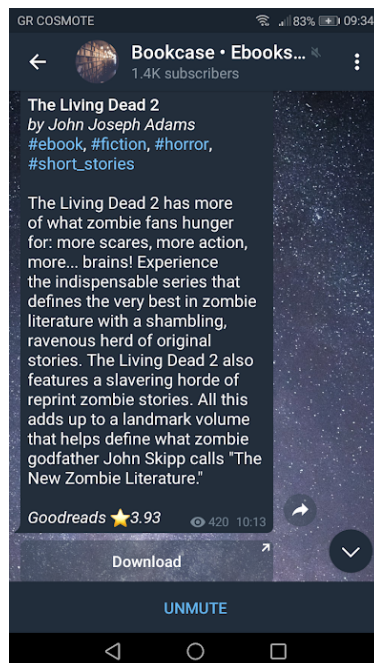
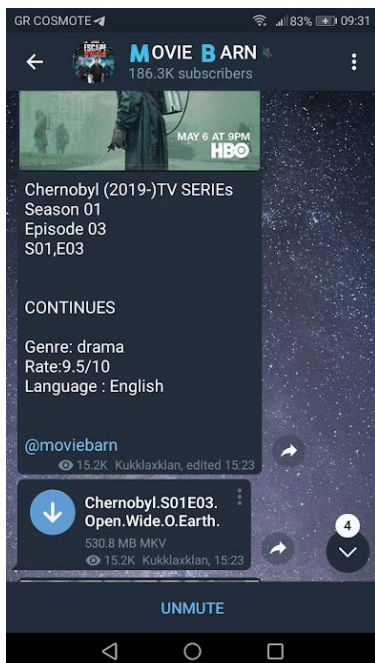
Η έρευνα της κοινότητας του παιχνιδιού έχει αποδεχτεί επίσης ότι οι χρήστες παίζουν διάφορα παιχνίδια εκτός από το Chat Wars, αφού υπάρχουν και πολλά άλλα παρόμοια, π.χ. Wasteland Wars, Through Portals, Fun Farm, RF Telegram κ.α.



Γράφημα 2. Αν οι παίκτες του Chat Wars έχουν παίξει κάτι άλλο στο Telegram

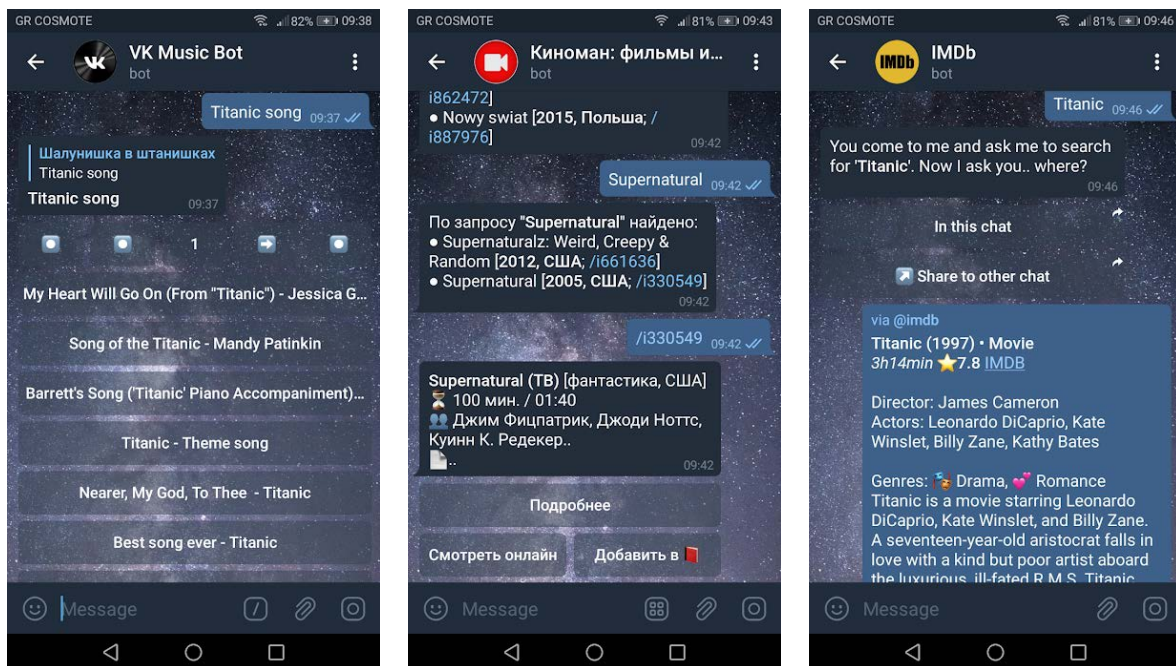
6.3. Ταινιοθήκες, βιβλιοθήκες, μουσική

Η υποστήριξη μετάδοσης μεγάλων αρχείων, η απουσία πιμωρίας για την παραβίαση πνευματικής ιδιοκτησίας και η ενσωματωμένη εφαρμογή μουσικής συνέσφεραν στην ελεύθερη κυκλοφορία των ταινιών, βιβλίων και μουσικής. Τα κανάλια με πειρατικό περιεχόμενο μαζεύουν μεγάλα ακροατήρια και προσφέρουν στους συνδρομητές μια ευρύ επιλογή περιεχομένου, το οποίο μπορούν να κατεβάσουν ή να δουν μέσα στην εφαρμογή. Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει αυτό που θέλει χρησιμοποιώντας την γραμμή αναζήτησης ή να ανακαλύψει κάτι καινούργιο απλώς παρακολουθώντας τις νέες δημοσιεύσεις.



Εικόνες 87-89. Τα παραδείγματα καναλιών: ταινιοθήκης, βιβλιοθήκης και ενός μουσικού (@moviebot, @bookcase_library, @musiclibrary)

Εκτός από τα κανάλια, λειτουργούν μερικές εφαρμογές bot, οι οποίες συνδέονται με μεγάλες βιβλιοθήκες περιεχομένου, αναζητούν εκεί αυτό που παρήγγειλε ο χρήστης και μετά του στέλνουν το αρχείο να το κατεβάσει. Οι ορισμένες εφαρμογές bot όμως δεν προσφέρουν το πειρατικό περιεχόμενο και λειτουργούν ως απλοί κατάλογοι με περιγραφή και αξιολογήσεις έργων τέχνης.



Εικόνες 90-92. Οι εφαρμογές bot με μουσική και ταινίες (@vkm4bot, @kinomanbot, @imdb)

6.4. Προσωπικά κανάλια και ιστολόγια

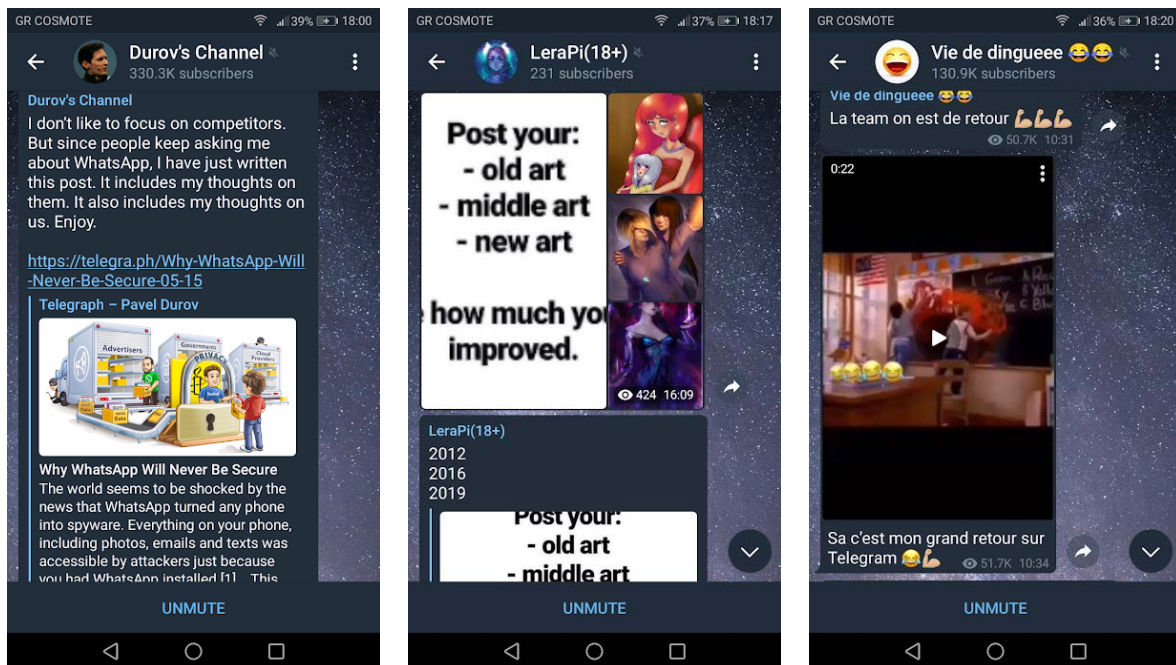
Εκτός από τα κανάλια πολιτικών, υπάρχει φάσμα καναλιών που διαχειρίζονται από ένα άτομο και αντιπροσωπεύουν τα ενδιαφέροντα και τις σκέψεις του. Ωστόσο, τα αγγλόφωνα ιστολόγια είναι ελάχιστα, επειδή το αγγλόφωνο ακροατήριο είναι σχετικά μικρό, και οι άνθρωποι που θέλουν να ξεκινήσουν ένα ιστολόγιο στο Telegram προτιμούν να εκφράζονται στη μητρική τους γλώσσα.

Το μεγαλύτερο ιστολόγιο στην εφαρμογή είναι ίσως το κανάλι του Durov (@durov), ο οποίος δημοσιεύει τις σκέψεις του πάνω στα θέματα εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων, ασφάλειας δεδομένων και νέων τεχνολογιών.

Ένα άλλο παράδειγμα προσωπικού καναλιού, το οποίο δεν έχει εκπαιδευτικό ή πολιτικό προσανατολισμό, αλλά έχει στόχο να ενημερώνει για τη ζωή ενός ανθρώπου και να διασκεδάζει, είναι το κανάλι του γαλλικού συγγραφέα ιστολογίου Aquababe, ο οποίος έχει αναφερθεί ήδη στα προηγούμενα κεφάλαια.

Το Telegram φαίνεται να είναι ελκυστικό για την συγγραφή ενός ιστολογίου, αφού δεν περιορίζει την ελευθερία του λόγου και της έκφρασης. Οι μερικοί καλλιτέχνες που ζωγραφίζουν εικόνες για τους ενήλικους χρησιμοποιούν την εφαρμογή ως δεύτερη

πλατφόρμα για την δημοσίευση των εικόνων τους (η πρώτη είναι το Twitter, το οποίο έχει μεγαλύτερο ακροατήριο και δυνατότητες προώθησης με hashtags).



Εικόνες 93-95. Τα παραδείγματα καναλιών-ιστολογίων (@durov, @LeraPiXXX, @vid013)

Σε σύγκριση με την Αμερική ή χώρες της ΕΕ, που το Telegram δεν είναι πολύ δημοφιλές, στη Ρωσία η ιδέα διαχείρισης ενός ιστολογίου στο Telegram μετεξελίχθηκε στην παρουσία πολλών δημοσιοτήτων μέσα στην εφαρμογή. Ο Artemy Lebedev, γνωστός σχεδιαστής, γραφίστας και επιχειρηματίας, μάζεψε στο κανάλι του 190 χιλιάδες συνδρομητές. Πολύ μεγάλο είναι το κανάλι της Reyra (160 χιλ. συνδρομητές), η οποία γράφει για σχέσεις και τη προσωπική ζωή της, και μόνο στο Telegram. Το ρωσικό κανάλι του Durov, του ιδρυτή του Telegram, έχει μικρότερο αριθμό συνδρομητών (140 χιλ.). Tina Kandelaki, Ilya Varlamov και πολλά άλλα γνωστά πρόσωπα της Ρωσίας διαχειρίζονται τα κανάλια τους με μεγάλη επιτυχία.

6.5. Αυτοκόλλητα

Υπάρχουν ποικιλίες μορφών της μη λεκτικής επικοινωνίας στο διαδικτυακό περιβάλλον, συμπεριλαμβανόμενο σύμβολα, εικόνες, πίνακες κ.α. Τα αυτοκόλλητα, τα οποία ουσιαστικά είναι απλές εικόνες, επίσης ανήκουν σε αυτές τις μορφές. (Chang & Lee, 2016) Ανάλογα με τις φατσούλες, τα αυτοκόλλητα απεικονίζουν ανθρώπινα συναισθήματα, αλλά αντί των κίτρινων κυκλικών φατσών χρησιμοποιούν χαρακτήρες - από τα όμορφα και γλυκά ζωάκια μέχρι τις τρομακτικές απεικονίσεις του Jason Voorhees.

Στις αρχές του 2015 το Telegram άνοιξε την ελεύθερη πλατφόρμα για καλλιτέχνες και απλούς χρήστες με δυνατότητα να ανεβάσουν τα δικά τους αυτοκόλλητα, τα οποία είναι διαθέσιμα για όλους εντελώς δωρεάν.

Ομαδοποιούνται με βάση των συναισθημάτων και όχι των χαρακτήρων. Δεν γεμίζουν τον χώρο εισαγωγής κειμένου, αλλά εμφανίζονται μόνο όταν ο χρήστης εισάγει φατσούλα και μόνο αν έχουν σχέση με συγκεκριμένο συναίσθημα. (“Telegram Blog”, n.d.) Ο χρήστης μπορεί να αποθηκεύει τα πακέτα αυτοκόλλητων με χαρακτήρες που του άρεσαν σε ένα δικό του κατάλογο και να επιλέγει το κατάλληλο αυτοκόλλητο από την συλλογή του.



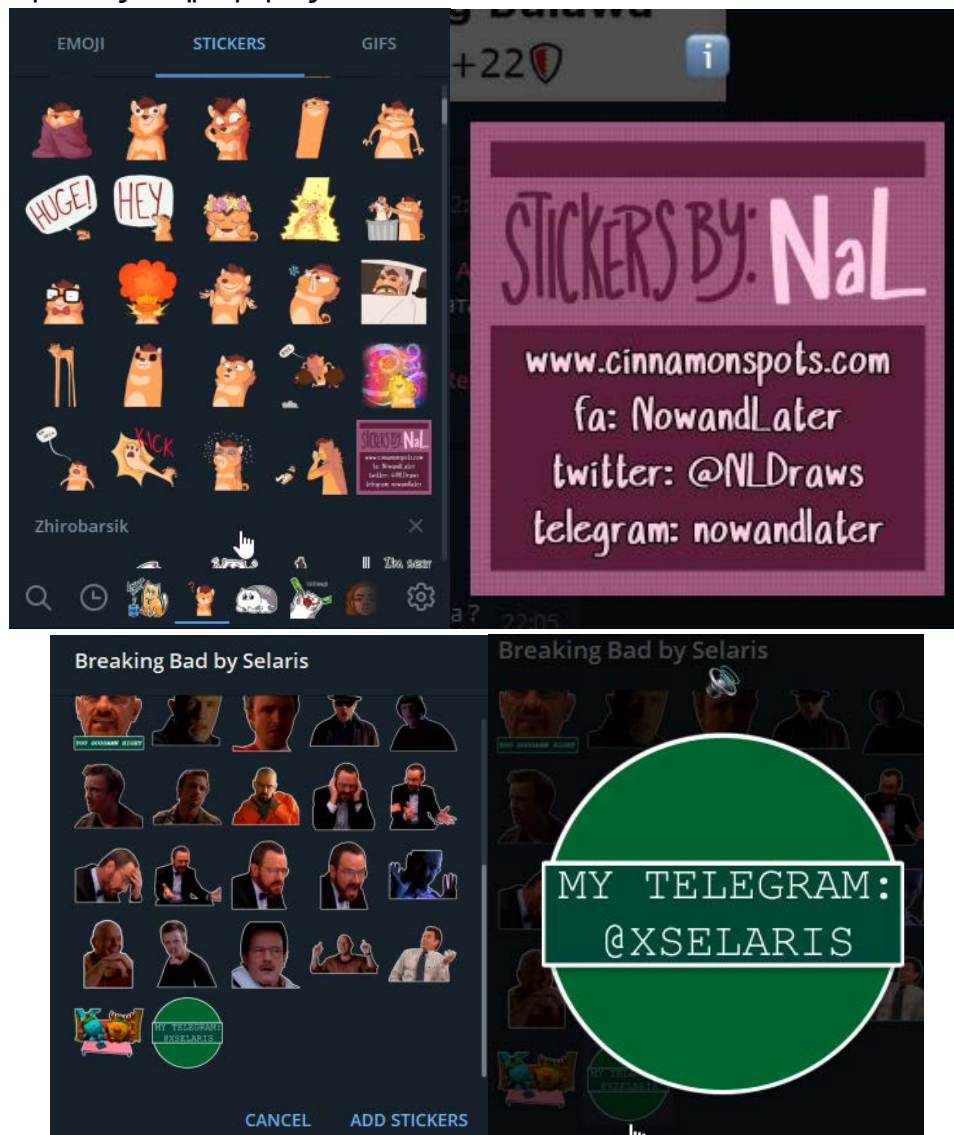
Εικόνες 96-97. Η χρήση των αυτοκόλλητων

Μια έρευνα πάνω στη χρήση των αυτοκόλλητων στην κινέζικη εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων LINE έδειξε ότι τα αυτοκόλλητα δεν αποτελούν μόνο απεικονίσεις συναισθηματικής έκφρασης, αλλά και άλλες ενδείξεις που περιλαμβάνουν την προσωπικότητα, εμφάνιση, ατμόσφαιρα, ιστορία και το συναίσθημα. “Η προσωπικότητα δείχνει την ατομική προσωπικότητα, τα ενδιαφέροντα, τις προτιμήσεις και ούτω καθεξής. Η εμφάνιση δείχνει το αγαπημένο στυλ των αυτοκόλλητων. Η ιστορία είναι το αυτοκόλλητο που ανακτήθηκε από μια φανταστική ιστορία ή έναν χαρακτήρα πραγματικού κόσμου. Η ατμόσφαιρα είναι ένα αυτοκόλλητο που φιάχνει τη διάθεση, την ατμόσφαιρα. Το συναίσθημα είναι μια δυνατή έκφραση ενός συναισθήματος.” (Chang & Lee, 2016)

Όντως, τα αυτοκόλλητα αποτελούν όχι μόνο μία από τις πιο ωραίες λειτουργίες του Telegram, αλλά παίζουν σημαντικό ρόλο στην έκφραση του εαυτού των χρηστών. Η μεγάλη ποικιλία αυτοκόλλητων επιτρέπει σε έναν χρήστη να επιλέξει εκείνα με τα οποία μπορεί να ταυπιστεί συναισθηματικά και τα οποία τον χαρακτηρίζουν και εκφράζουν καλύτερα.

Επειδή τα αυτοκόλλητα είναι κοινώς διαθέσιμα και ανοιχτά για όλους, οι καλλιτέχνες και οι ομάδες δημιουργών τα χρησιμοποιούν για διαφήμιση, προσθέτοντας στην

συλλογή τους ένα αυτοκόλλητο με τα στοιχεία επικοινωνίας τους, τη διεύθυνση του καναλιού ή άλλες πληροφορίες.



Εικόνες 98-101. Η διαφήμιση του εαυτού στα αυτοκόλλητα

Οι πιο πετυχημένοι και ταλαντούχοι καλλιτέχνες λαμβάνουν παραγγελίες από τους τρίτους να ζωγραφίσουν τα αυτοκόλλητα. Σύμφωνα με τον καλλιτεχνικό υπεύθυνο του Telegram, Andrey Yakovenko, η τιμή ενός αυτοκόλλητου ξεκινά από 80 δολάρια και οι καλλιτέχνες μπορούν να κερδίσουν περισσότερα, ανάλογα με τη δημοφιλότητα των αυτοκόλλητων τους. (Kazak, 2017)

6.6. Κανάλια με ευαίσθητο περιεχόμενο

Το περιεχόμενο για ενήλικους αφορά κυρίως τα πορνογραφικά βίντεο και εφαρμογές bot. Ο Durov έχει αποδεχτεί ότι η πορνογραφία κατέχει ένα πολύ μεγάλο μέρος στο Telegram και φέρνει το ανεπιθύμητο κοινό στην εφαρμογή. ("TechCrunch", 2015) Στις χώρες της Μέσης Ανατολής που οι ιστοχώροι με πορνογραφικό περιεχόμενο κλείνουν, οι διαχειριστές τους φτιάχνουν εφαρμογές bot με απομακρυσμένη

πρόσβαση στα περιεχόμενα των ιστοχώρων αυτών. Οι εφαρμογές bot βρίσκουν το περιεχόμενο που αναζητά ένας χρήστης και του το δίνει να το κατεβάσει. Το Telegram κλείνει τέτοιου είδους εφαρμογές bot, ειδικά αν συνδέονται με αραβικούς ιστοχώρους.

Εκτός από την πορνογραφία, στην κατηγορία του περιεχομένου για ενηλίκους ανήκουν όλα τα κανάλια που δημοσιεύουν τις απεικονίσεις βίας, βιασμού και βαναύσων περιπτώσεων ταπείνωσης, κακοποίησης ζώων κ.α. Επίσης εκεί μπαίνουν τα κανάλια που δεν προβάλλουν βία ή πορνογραφία, αλλά απευθύνονται στους ενηλίκους και δημοσιεύουν άρθρα ή συμβουλές πάνω στο θέμα σχέσεων ή έρωτα, ιστορίες από την προσωπική ζωή, συζητούν θέματα θανάτου και αυτοκτονιών.

Αυτά τα κανάλια έχουν εκατοντάδες χιλιάδες συνδρομητές συνολικά. Στην ιστοσελίδα μέτρησης στατιστικής καναλιών (tgstat.com) οι πρώτες 25 θέσεις στην κατηγορία "Adult" έχουν πάνω από 100 χιλιάδες συνδρομητές και οι επόμενες 70 θέσεις έχουν πάνω από 50 χιλιάδες. Οι περισσότεροι διανέμουν πορνογραφία και διαχειρίζονται είτε στα ρώσικα, είτε στα αραβικά.

Κεφάλαιο 7.

Ψυχολογικές, κοινωνικές, πολιτισμικές, πολιτικές, ηθικές και νομικές διαστάσεις της επικοινωνίας μέσω του Telegram

7.1. Κοινωνιο-ψυχολογικές επιδράσεις και κοινότητες στο Telegram

Σύμφωνα με τον Kadushin (2011), τα βασικά κίνητρα για τη χρήση των κοινωνικών δικτύων είναι, πρώτον, η επιθυμία ενός ατόμου να παραμείνει μέσα σε κοινωνικό κουκούλι του, επειδή η σύνδεση με άλλα άτομα και κοινωνικές μονάδες οδηγεί στην αίσθηση ασφάλειας, άνεσης και υποστήριξης, και δεύτερον, η θέληση του να φτάσει τις συνδέσεις εκεί που πριν δεν υπήρχαν.

Η φύση της υποστήριξης που παρέχεται από τα κοινωνικά δίκτυα ποικίλει ανάλογα με την ένταση σχέσεων που έχει ένα άτομο με ένα άλλο μέσα στο εικονικό περιβάλλον. (Tsai, 2019) Μπορεί να είναι συναισθηματική, ψυχολογική, κοινωνική ή άλλη. Σε μερικές μελέτες θεωρείται πως έχουν θετικές επιπτώσεις, σε άλλες όμως αμφισβητείται ότι οι ισχυρές σχέσεις στο διαδίκτυο προσφέρουν υψηλότερα επίπεδα και ποικιλομορφία υποστήριξης. (Sutcliffe, 2018)

Τα παιχνίδια και οι ομαδικές συνομιλίες ανοίγουν τις πόρτες στην μελέτη του Telegram ως κοινωνικού δικτύου. Πιο συγκεκριμένα, επιτρέπει τη μελέτη των κοινοτήτων, κοινωνικών κύκλων και κοινωνικής υποστήριξης, που αποτελούν τα σημαντικά και από τα πιο βασικά στοιχεία των κοινωνικών δικτύων. (Kadushin, 2011) Η περαιτέρω έρευνα κοινοτήτων και κοινωνιο-ψυχολογικών επιδράσεων εμπλέκει τους χρήστες οι οποίοι χρησιμοποιούν ενεργά το Telegram και παίζουν τουλάχιστον σε ένα βασισμένο στο κείμενο παιχνίδι, το οποίο έχει αναφερθεί προηγουμένως (Chat Wars, ρωσική εκδοχή).

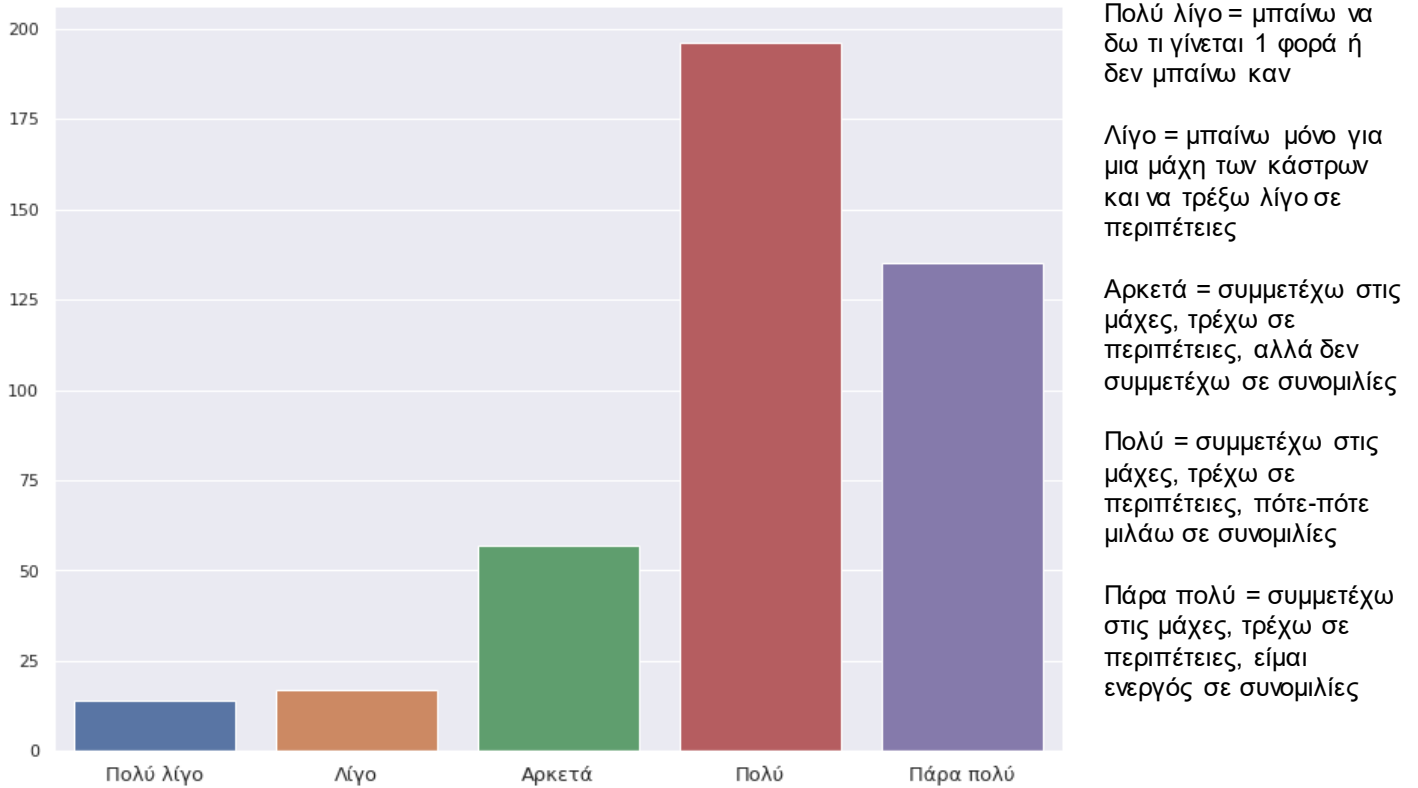
Στους παίκτες προσφέρθηκε να απαντήσουν σε 10 ερωτήσεις (βλ. τα παραρτήματα), οι οποίες είχαν σκοπό να συλλέξουν τα δημογραφικά στοιχεία και να ανακαλύψουν τις στάσεις παικτών, αλλά και χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι. Το ερωτηματολόγιο έχει φραχτεί στη πλατφόρμα Google Docs (<https://forms.gle/je76jCbC6ffFBCLL6>) και δημοσιευθεί στο κανάλι Кагтавая Наковальня (<https://t.me/CWrak/950>). Έχουν συλλογιστεί 446 απαντήσεις, οι οποίες αναλύθηκαν με την χρήση γλώσσας προγραμματισμού Python. Επειδή οι απαντήσεις περιείχαν τις περιοχές με ελεύθερο κείμενο, και μερικές ερωτήσεις ήταν πολλαπλής επιλογής, για την παραγωγή γραφημάτων είχα το περιθώριο να αφαιρέσω τις μοναδικές απαντήσεις ή εκδοχές απαντήσεων οι οποίες επιλέχθηκαν από λιγότερο από 10% άτομα (και ήταν κυρίως οι πολλαπλές επιλογές).

Έπειτα, έγινε μια μικρή σειρά συνεντεύξεων με τέσσερις παίκτες, που είχε στόχο να βρεθεί η σύνδεση μεταξύ παιχνιδιού και πραγματικής ζωής, να ανακαλυφθεί η επιρροή του παιχνιδιού στις ζωές των συνεντευξιζομένων και τι συναισθήματα τους προκαλεί το παιχνίδι. Οι συνεντεύξεις έγιναν σε μορφή ελεύθερου διαλόγου (βλ. τα παραρτήματα).

Η επιθυμία κοινωνικοποίησης με άλλους κατέχει ένα εξέχοντα ρόλο (Bowman, 2015), ειδικά στο πλαίσιο των παιχνιδιών. Οι μελέτες των προηγούμενων ετών πάνω στις αλληλεπιδράσεις στα βιντεοπαιχνίδια έχουν δείξει ότι τα κοινωνικά κίνητρά αποτελούν έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες που παρακινούν τους παίκτες να ξεκινήσουν να παίξουν και έπειτα να συνεχίσουν. Οι περισσότεροι παίκτες βρίσκουν φίλους μέσα στο παιχνίδι, προσκαλούν την οικογένεια και πραγματικούς φίλους τους να παίξουν μαζί, απολαμβάνοντας έτσι το παιχνίδι ακόμα περισσότερο, και δείχνουν να είναι κοινωνικά ενεργοί με θετικές επιπτώσεις στην κοινωνική τους ζωή. (Cole & Griffiths, 2007) Ένας από τους συνεντευξιαζόμενους παίκτες του Chat Wars έχει αποδεχτεί ότι το παιχνίδι του έδωσε πολλές ενδιαφέρουσες γνωριμίες και εξέφρασε γνώμη, ότι η δυνατότητα του να γνωρίζει καινούργια άτομα είναι ο βασικός λόγος για να βρίσκεται κάπου, ακόμα και σε κυβερνοχώρο. Επίσης οι παίκτες έχουν την τάση να αναζητούν υποστήριξη και προτιμάνε να συζητούν για προσωπικά προβλήματα τους με τα μέλη διαδικτυακών κοινοτήτων, παρά με στενούς φίλους και οικογένεια τους. (Cole & Griffiths, 2007; Sirola, 2019) Όπως, οι δύο παίκτες (ένας άντρας και μία γυναίκα) του Chat Wars 3 είπαν ότι βρήκαν πολλούς καλούς φίλους στο παιχνίδι, και η διαδικτυακή επικοινωνία τους βοηθά πολύ να απαλλαγθούν από άγχος της καθημερινής ζωής και να λύσουν τα προβλήματά τους. Ωστόσο, ο άντρας βρήκε στο παιχνίδι ένα είδος καταφυγίου, αφού θεωρεί ότι απέτυχε στην κοινωνική ζωή του στην πραγματικότητα και νιώθει μονάχος. Υποθετικά, η επικοινωνία στο παιχνίδι του δίνει την αίσθηση του ανήκειν και της ασφάλειας. Από την άλλη μεριά, η κοπέλα θεωρεί τον εαυτό της πάρα πολύ επικοινωνιακή και της αρέσει να μιλά και να συναντά καινούργια άτομα. Γι' αυτό κρατά την επαφή με πολλούς από τους συμπαίκτες της και στην πραγματική ζωή. Επίσης, η κοπέλα παραδέχτηκε ότι νιώθει εξαρτημένη από την διαδικτυακή επικοινωνία.

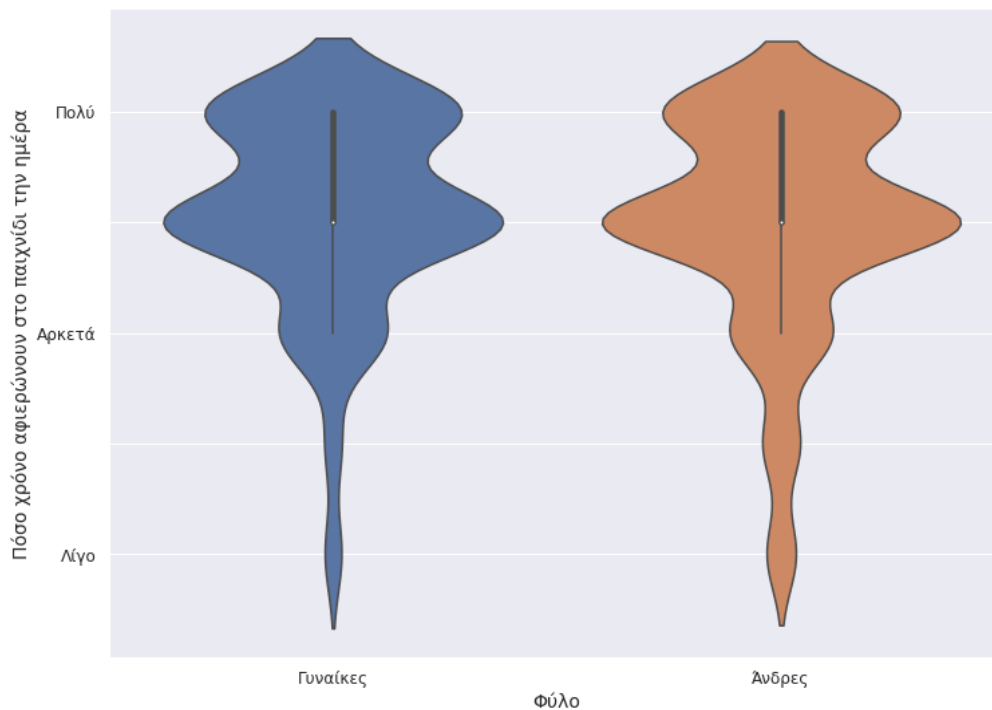
Οι άλλοι δύο συμμετέχοντες έδειξαν να είναι ικανοποιημένοι στην πραγματική τους ζωή, αλλά περνάνε ώρες στο παιχνίδι, επειδή συναντάνε καινούργια άτομα με τα οποία μοιράζονται τα κοινά ενδιαφέροντα, και τους αρέσουν οι διαδικτυακές δραστηριότητες.

Όλοι οι συνεντευξιαζόμενοι είπαν ότι είναι ενεργοί παίκτες και περνάνε πολύ χρόνο όχι μόνο στο παιχνίδι, αλλά γενικά στο Telegram. Η έρευνα της κοινότητας του Chat Wars 3 επίσης έδειξε ότι το παιχνίδι τρώει πολύ ή πάρα πολύ χρόνο καθημερινότητας των παικτών.

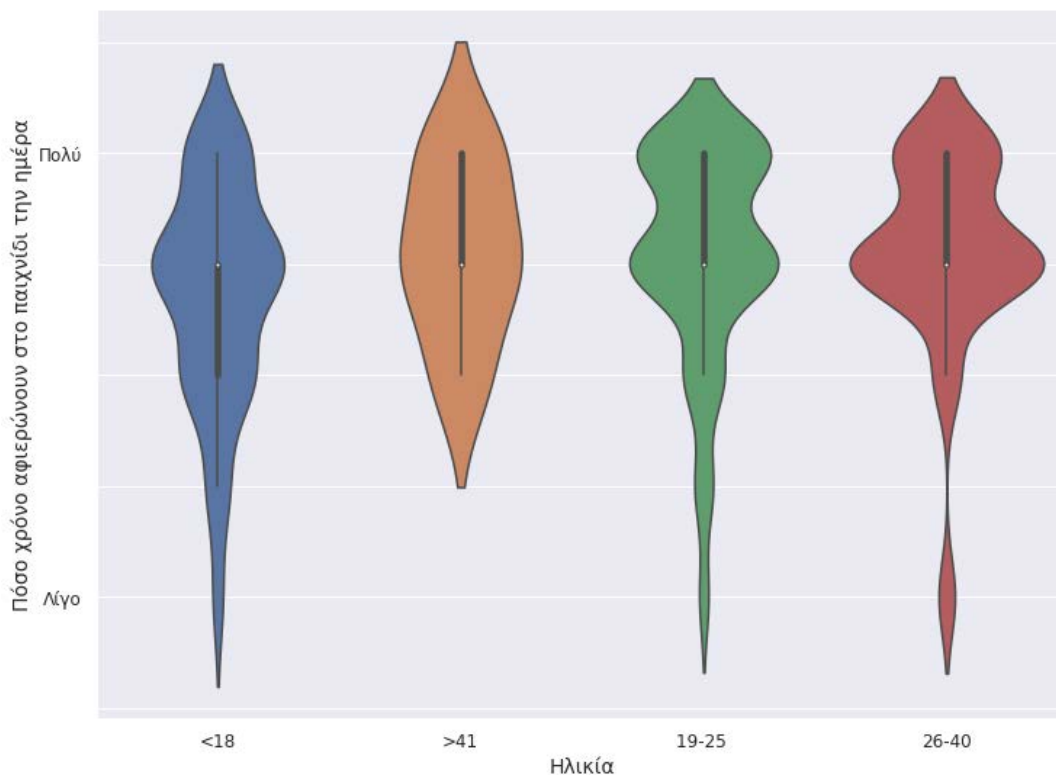


Γράφημα 3. Ο χρόνος που αφιερώνουν οι παίκτες στο παιχνίδι Chat Wars 3

Η ανίστοιχη ανάλυση έγινε για να ανακαλυφθεί το εξάρτημα του αφιερωμένου χρόνου από το φύλο, ηλικία και την εμπειρία των χρηστών.



Γράφημα 4. Πόσο χρόνο περνούν στο παιχνίδι τα διαφορετικά φύλα. Εν τέλει, δεν βρέθηκαν διαφορές στην αφιέρωση χρόνου μεταξύ ανδρών και γυναικών



Γράφημα 5. Πόσο χρόνο αφιερώνουν οι παίκτες διαφορετικής ηλικίας. Οι νεαροί (19-25) περνούν στο παιχνίδι περισσότερο χρόνο από άλλους παίκτες, και περισσότεροι ώριμοι (πιθανόν εργαζόμενοι) ηλικίας 26-40 παίζουν πιο σπανίως.

Οι συνεντευξιαζόμενοι αποδέχονται ότι το παιχνίδι πολλές φορές παρεμβαίνει στην πραγματική ζωή τους. Ο ένας είπε ότι λόγω των ατελείωτων συνομιλιών άρχισε να κοιμάται λιγότερο και συχνά νιώθει νυσταγμένος και κουρασμένος. Μία γυναίκα παραδέχτηκε ότι το παιχνίδι αποσπάζει τη προσοχή της από τη δουλειά, ειδικά αφού έγινε βοηθός νεοεισερχομένων του “σχολείου” του κάστρου της.

Το Chat Wars ανήκει στην κατηγορία αναπαραστατικών παιχνιδιών, που ο καθένας μπορεί να αποκτήσει ένα ρόλο στα πλαίσια του τεχνικού υποβάθρου του παιχνιδιού (αλχημιστής, ιπποκόμος, τοξότης κ.α.) και στο πλαίσιο της κοινότητας, η οποία ορίζει μόνη της τους κοινωνικούς ρόλους, τρόπο κυβέρνησης του κάστρου και τις διοικητικές δομές. Το ολόκληρο σύστημα βασίζεται στις μηχανικές που προσφέρει το παιχνίδι, αλλά εν μέρει λειτουργεί ανεξάρτητα από εκείνες. Το κάθε κάστρο διαθέτει τη δική του εφαρμογή bot, η οποία μπορεί να στέλνει μαζικά μηνύματα σε όλες τις συνομιλίες στις οποίες συμμετέχει, υπάγεται σε εντολές οι οποίες έχουν προστεθεί από τα μέλη της κυβέρνησης του κάστρου, και συνδέεται με τη κυρίαρχη εφαρμογή bot του παιχνιδιού. Η κοινότητα την χρησιμοποιεί για να οργανωθεί και να ενωθεί, ώστε να πετυχαίνει στις μάχες. Ο βασιλιάς του κάστρου, ο οποίος εκλέγεται από τους παίκτες, επιλέγει τους παίκτες να μπουν στην ομάδα του Υπουργείου Εξωτερικών, το οποίο θα καθοδηγήσει το κάστρο στις μάχες, στέλνοντας εντολές μέσω της εφαρμογής bot του κάστρου. Ο βασιλιάς και το Υπουργείο Εξωτερικών είναι οι μόνοι τομείς οι οποίοι συνδέονται άμεσα με την κυρίαρχη εφαρμογή bot, άρα και με το ίδιο το παιχνίδι. Οι άλλοι τομείς, όπως π.χ. το Συμβούλιο, η Υπηρεσία

Ασφάλειας και τα MME, ασχολούνται με την υποστήριξη, ανάπτυξη, οργάνωση και ενημέρωση της κοινότητας. Όλοι μαζί αποτελούν τη κυβέρνηση. Η κοινότητα ενός κάστρου χωρίζεται σε ομάδες (συνήθως, εξαρτάται από την απόφαση της κυβέρνησης), η καθεμία έχει έναν αρχηγό, ο οποίος μεσολαβεί την κυβέρνηση και απλούς παίκτες (στρατιώτες του κάστρου) της ομάδας που διοικεί. Υπάρχουν και πιο μικρά τμήματα, τα οποία ασχολούνται με την πειθαρχία σε συνομιλίες, καθοδήγηση των νεοεισερχομένων παικτών ή κάτι άλλο.

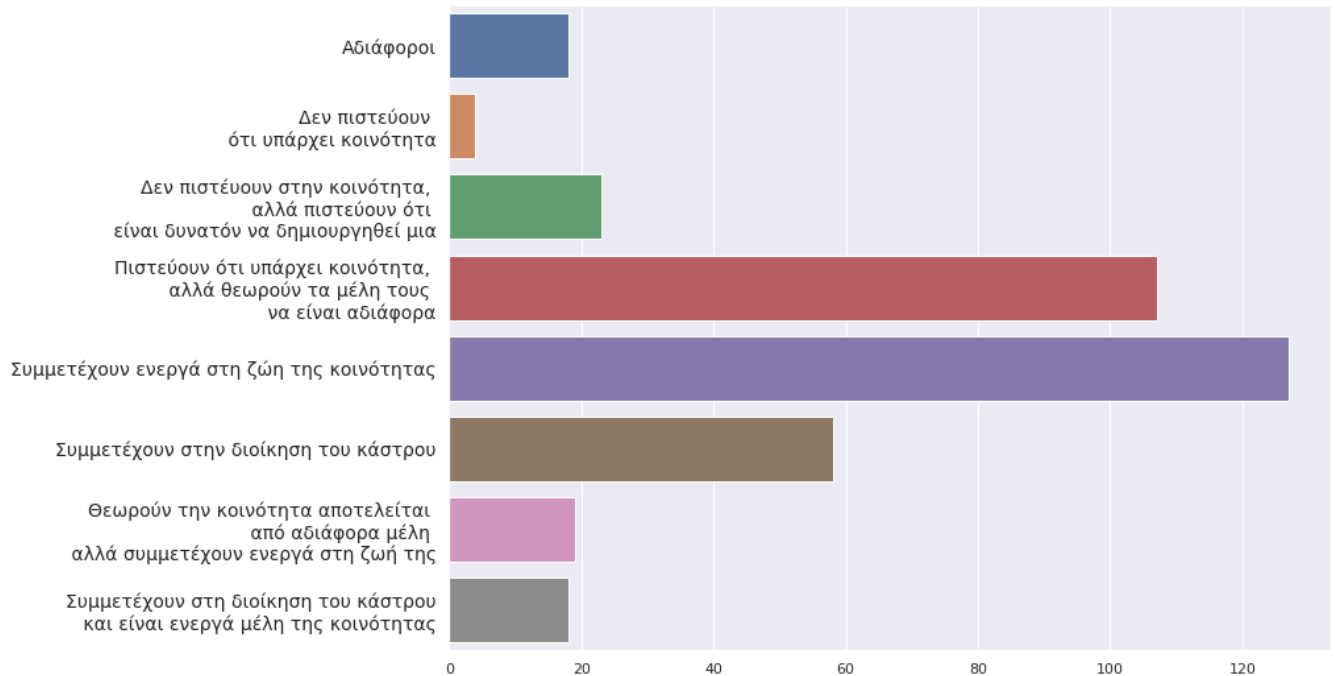
Μία μελέτη πάνω στον ρόλο της αφήγησης στις κοινότητες έδειξε ότι οι αναπαραστάσεις στα παιχνίδια επηρεάζουν θετικά στον βαθμό ενδιαφέροντος, εμπλοκής και συμμετοχής στα παιχνίδια. Η ίδια η αφήγηση, δηλαδή μία ιστορία πίσω από τους κοινωνικούς ρόλους και μερικές πτυχές του παιχνιδιού, επηρεάζει σημαντικά την συμμετοχή στη ζωή μιας κοινότητας. (Escobar, 2014) Τα κάστρα του Chat Wars έχουν διαφορετικά ονόματα, χρώματα και ιστορίες. Για παράδειγμα, σε ένα κάστρο με όνομα Οχυρό εφαρμογή bot του λέγεται Δέντρο. Οι παίκτες του κάστρου ταυτίζονται με ζωικά. Χωρίζονται σε ομάδες, οι οποίες ονομάζονται ανάλογα με το μέρος του φανταστικού κόσμου, στο κέντρο του οποίου βρίσκεται το Δέντρο. Για παράδειγμα, υπάρχει μία ομάδα “Πύργος του Οχυρού”, η οποία σύμφωνα με την αφήγηση έχει φπαχτεί από τους πρώτους κατοίκους-ζωικά με σκοπό να φρουρά το Δέντρο. Στην ομάδα συμμετέχουν κυρίως οι φύλακες, συλλέκτες και τοξότες, στους οποίους το Υπουργείο Εξωτερικών δίνει την εντολή να προστατεύουν το Οχυρό.

Τα ονόματα των τομέων της κυβέρνησης εξαρτώνται από την ιστορία του κάστρου. Έτσι, στο Οχυρό τα MME λέγονται Χρονικογράφοι, η ομάδα των νεοεισερχομένων ονομάζεται Θερμοκήπιο, οι καθοδηγητές τους είναι Δρυίδες κ.α.

Στην αρχή στους παίκτες δόθηκε μια ιδέα, και αυτοί ανέπτυξαν την αφήγηση, και όχι οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Όταν το παιχνίδι μόλις ξεκίνησε, η ιστορία των κάστρων περιλήφθηκε μόνο τα ονόματα και τα εμβλήματα. Το έμβλημα του Οχυρού είναι τριφύλλι. Αμέσως γεννήθηκε μία ιδέα για τα ζωικά και το Δέντρο, εμφανίστηκαν οι τομείς με τις ονομασίες που σχετίζονταν με την ιστορία. Η μελέτη του Escobar και των συνεργατών του (2014) δείχνει ότι οι αφηγήσεις ενώνουν τους παίκτες και τους συγκινούν στην πιο ενεργή συμμετοχή, και επίσης τους δίνουν την αίσθηση προσωπικής σημαντικότητας και του ανήκειν. Αυτή η αίσθηση ενισχύεται, όταν οι μαζικές πράξεις της κοινότητας οδηγούν στην επιτυχία. Στο Chat Wars ο βαθμός επιτυχίας μετράται σε αριθμό επικρατήσεων σε μάχες, αλλά και σε θέση του κάστρου σε μία κοινή λίστα καστρών. Το κάστρο το οποίο βρίσκεται στη κορυφή (top-1) θεωρείται το πιο δυνατό, αφού σε περισσότερες περιπτώσεις καταφέρνει να προστατευτεί και ταυτοχρόνως να εισβάλλει ένα άλλο κάστρο.

Η έννοια της κοινότητας - πραγματικής κοινότητας - προϋποθέτει την παρουσία των πραγματικών ατόμων σε ένα πραγματικό μέρος. Μερικές παλιές μελέτες διαβεβαιώνουν ότι οι διαδικτυακές κοινότητες δεν υπάρχουν, επειδή τους λείπει μια ορισμένη τοποθεσία και η ταυτότητα των μελών είναι ρευστή, με την έννοια ότι ένα άτομο μπορεί να προβάλλεται στο διαδίκτυο ως ένας άλλος και να αλλάζει ταυτότητες ανάλογα με τις ανάγκες και τις θελήσεις του. (Stoll, 1995) Η έρευνα της

κοινότητας του Chat Wars 3 επίσης έδειξε ότι μερικοί παίκτες δεν πιστεύουν στην ύπαρξη της και, επομένως, δεν θεωρούν τον εαυτό τους τα μέλη της.



Γράφημα 6. Τι πιστεύουν οι παίκτες του Chat Wars για την κοινότητα στο παιχνίδι

Σύμφωνα με τους Maloney-Krichmar και Preece (2002), οι κοινότητες περιέχουν 4 βασικά συστατικά στοιχεία:

- 1) Ανθρώπους, οι οποίοι αλληλεπιδρούν κοινωνικά καθώς ικανοποιούν τις δικές τους ανάγκες ή εκτελούν ένα ειδικό ρόλο,
- 2) Έναν κοινό στόχο, ο οποίος μπορεί να είναι ένα ενδιαφέρον, ανάγκη, ανταλλαγή πληροφοριών ή κάποια υπηρεσία,
- 3) Πολιτική, οι οποία μπορεί να πάρει μορφή σιωπηρών υποθέσεων, τελετουργιών, πρωτοκόλλων, κανόνων και νόμων, που καθοδηγούν τις αλληλεπιδράσεις ανθρώπων,
- 4) Υπολογιστικά συστήματα, τα οποία μεσολαβούν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.

Αν αυτά τα στοιχεία ορίζουν μια ομάδα ανθρώπων ως κοινότητα, τότε στο Telegram υπάρχουν πολλές κοινότητες, ακόμα και αν δεν υπάρχει ένας πραγματικός χώρος συνάντησης των μελών τους. Σε σύγκριση με τις ομαδικές συνομιλίες στο πλαίσιο ενός θέματος ή ενός καναλιού, τα παιχνίδια στο Telegram παρουσιάζουν πιο περίπλοκες, καλά οργανωμένες και ενδιαφέρουσες κοινότητες. Επιπλέον, το παραπάνω γράφημα δείχνει ότι τα περισσότερα μέλη της κοινότητας του Chat Wars 3, παρά το γεγονός ότι βρίσκουν τα άλλα μέλη αδιάφορα προς τη ζωή της, εν τέλει πιστεύουν στην ύπαρξή της. Επιπλέον, συμμετέχουν στη ζωή της ενεργά, και μερικοί έχουν αποκτήσει διοικητικούς ρόλους στο κάστρο τους.

Οι παίκτες συνασπίζονται από μια τεράστια ποικιλία πολιτιστικών υποβάθρων, τα οποία μπορούν να μη φαίνονται στην αρχή. Το βασικό σημείο της κοινωνικοποίησης και της ένωσης είναι το παιχνίδι και όχι πιο προφανές ενοποιητές όπως τοποθεσία,

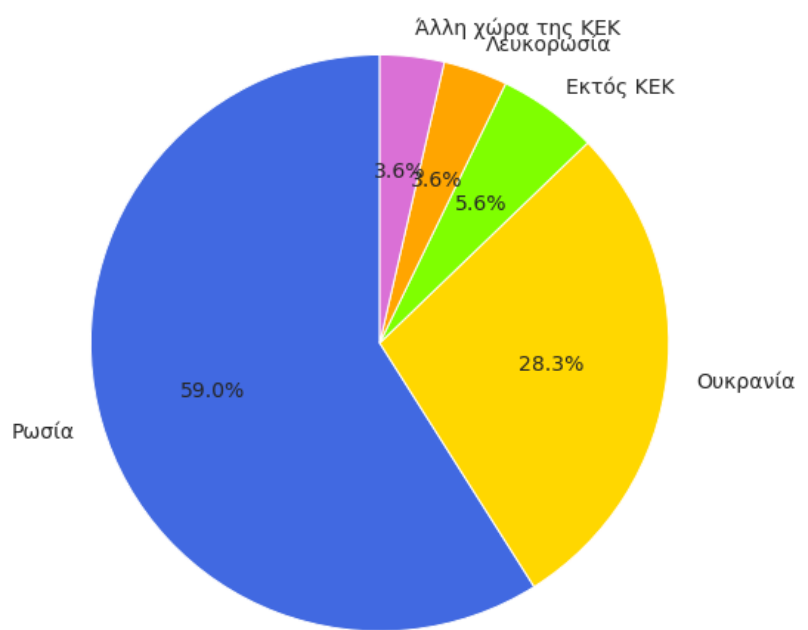
χώρος εργασίας ή θρησκευτικές ή πολιτικές πεποιθήσεις. (MacCallum-Stewart, 2014) Παρά το ότι το κοινό στο Chat Wars 3 είναι κυρίως ρωσόφωνο, έρχονται να παίξουν οι αγγλόφωνοι υπήκοοι άλλων χωρών. Σύμφωνα με τις πληροφορίες της 31.05.19, το κάθε κάστρο διαθέτει από μια αγγλόφωνη ομάδα παικτών. Συνολικά είναι γύρω στα 150 άτομα (οι πληροφορίες ανακτήθηκαν στις συνεντεύξεις με αρχηγούς των αγγλόφωνων ομάδων, βλ. παράρτημα), ενώ ο συνολικός αριθμός παικτών (ενεργών και ανενεργών) ανέρχεται σε 5 χιλιάδες (με βάση πληροφοριών από τις ομαδικές συνομιλίες καστρών). Και οι ρωσόφωνοι προέρχονται από διαφορετικές χώρες όχι μόνο της ΚΕΚ, αλλά και εκτός της. Οι υποστηρικτές της άποψης ότι οι διαδικτυακές κοινότητες δεν υφίστανται, επειδή τα μέλη βρίσκονται σε διάφορες άκρες του κόσμου, δεν λαμβάνουν υπόψη ότι ο κυβερνοχώρος (και στη περίπτωση του Chat Wars, το παιχνίδι και οι συνομιλίες) αποτελεί τον κοινό για όλους τους παίκτες τόπο που βρίσκονται όλοι μαζί και αλληλεπιδρούν. (MacCallum-Stewart, 2014)

Γράφημα 7. Οι χώρες προέλευσης των παικτών του Chat Wars 3

7.2. Επιδράσεις στον πολιτισμό

Πριν από την εμφάνιση του Παγκόσμιου Ιστού, τα άτομα θα μπορούσαν να εκφράσουν τη διαφωνία τους με πολιτικές θέσεις μέσω επιστολών στα μέσα ενημέρωσης για την εκτύπωση καθώς και στους πολιτικούς. Η ελευθερία του λόγου στον βιομηχανοποιημένο κόσμο δίνει επίσης τη δυνατότητα στα άτομα να εκφράσουν τη γνώμη τους σε δημόσια περιβάλλοντα, ανεξάρτητα από το πόσο αρνητική είναι εκείνη. Ο ιστότοπος έχει επεκτείνει αυτή την ικανότητα, καθώς τα άτομα τακτικά δημοσιεύουν μηνύματα με τις απόψεις τους σχετικά με την πολιτική και τα κοινωνικά ζητήματα. (Holt, 2015) Η δυνατότητα της ελεύθερης έκφρασης αποτελεί κρίσιμο στοιχείο για τους πολιτισμούς όσο σε τοπικό, τόσο και σε παγκόσμιο επίπεδο.

Ο McQuail (2003) ορίζει τον πολιτισμό ως μία δυναμική συνέχεια μέσα στον χρόνο, ένα από τα πιο βασικά χαρακτηριστικά της οποίας είναι η συνεχόμενη επικοινωνία. Το Telegram αποτελεί ένα μέσο επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο, η πολιτική του οποίου δεν υπάγεται σε κανένα κράτος και γι' αυτό θεωρείται επαναστατικό. Ο πολιτισμός χαρακτηρίζεται ως συλλογικά διαμορφωμένος και προσανατολισμένος, ανοιχτός στη συμβολική έκφραση, δυναμικός και μεταβαλλόμενος και επικοινωνιών μέσα στο χρόνο και το χώρο. (McQuail, 2003) Είναι σίγουρο ότι μια εφαρμογή που



υπόσχεται την απόλυτη ασφάλεια και την ελευθερία του λόγου στους χρήστες, προσαρμόζεται στις ανάγκες τους και προσφέρει ένα φάσμα διαφορετικών υπηρεσιών, μπορεί να επηρεάσει τον πολιτισμό, ο οποίος ποτέ δεν είναι σταθερός, αλλά ευέλικτος και δυναμικός, και να εξυπηρετήσει όλες τις ανάγκες του. Οι ανησυχίες των κρατών σχετικά με τη δύναμη που έχουν τα κοινωνικά δίκτυα, και ειδικά το Telegram, μπορούν να εξηγηθούν εύκολα, αν ληφθεί υπόψη η περίπτωση της Αραβικής Άνοιξης, που ο ρόλος των μέσων επικοινωνίας ήταν πολύ σημαντικός. Η καλύτερη απόδειξη του κρίσιμου ρόλου του δικτύου τότε ήταν οι προσπάθειες των αυταρχικών να διακόψουν τη λειτουργία του και οι συνεχείς διακοπές ρεύματος με σκοπό να περιορίσουν την επικοινωνία μεταξύ πολιτών. (Howard & Hussain, 2013) Η περίπτωση της “Δημοκρατικής Επιλογής” στο Καζακστάν και της “Ψηφιακής Αντίστασης” στη Ρωσία έχουν δείξει ότι το Telegram αποτελεί χώρο για τη διοργάνωση ανιπολιτευτικών και επαναστατικών κινήσεων. Από αυτήν την άποψη, το Telegram θεωρείται απειλή και απαγορεύεται σε χώρες που τα κράτη θέλουν να αποφύγουν τις διαμαρτυρίες και διαδηλώσεις, και που η πολιτική κατάσταση είναι ασταθής. Η εφαρμογή είναι απαγορευμένο στην Κίνα, Ιράκ, Αφγανιστάν, Ινδονησία, Πακιστάν, Μπαχρέιν και Ρωσία. Το παράδοξο είναι ότι στις περισσότερες από αυτές τις χώρες το Telegram χρησιμοποιείται από πολλούς χρήστες και μετά την απαγόρευση του.

7.3. Ηθικές και νομικές διαστάσεις

7.3.1.Κανάλια με ευαίσθητο περιεχόμενο (προπαγάνδα ρατσισμού και βίας, τρομοκρατία, εγκληματικότητα)

Οι ερευνητές του BBC διαπίστωσαν ότι οι παιδοφιλικόι χρησιμοποιούν τις κρυπτογραφημένες εφαρμογές όπως το Discord και το Telegram για να δίνουν σε ανθρώπους πρόσβαση σε αισχρές εικόνες των παιδιών. Οι σύνδεσμοι προς κανάλια του Telegram τοποθετούνται στα σχόλια κάτω από τα βίντεο στο YouTube. (“BBC”, 2019)

Οι οργανώσεις Ισλαμικό Κράτος (IS), Αλ Κάιντα (Al-Qaeda) και άλλες τζιχαντιστές εκμεταλλεύονται το Telegram ως ασφαλές μέσο για την μετάδοση της προπαγάνδας τους και την επικοινωνία μεταξύ μελών τους. (“BBC”, 2015) Ένα ειδικό σύστημα του Telegram με όνομα ISIS Watch κλείνει πάνω από 100 κανάλια καθημερινά. Ο αριθμός των μπλοκαρισμένων καναλιών των τρομοκρατών κυλάει από 8 έως 11 χιλιάδες (ή παραπάνω) μηνιαία. (“ISIS Watch”, n.d.)

Στο 2016 στη Γαλλία η αστυνομία υποπτεύτηκε μια δεκαεξάχρονη κοπέλα στην προσπάθεια διοργάνωσης της τρομοκρατικής επίθεσης. Η κοπέλα διαχειρίστηκε μια μεγάλη ομάδα προπαγάνδας του Ισλαμικού Κράτους και εξέφρασε στην ομαδική μυστική συνομιλία την επιθυμία να αναλάβει δράση. (“BBC”, 2016)

Το Telegram χρησιμοποιείται για την προπαγάνδα ναζί και αντισημιτισμού. Η πρώην συμμετέχων διαγωνισμού ομορφιάς στην Αγγλία περιέγραψε τους ξένους ως τέρατα και εξέφραζε ναζιστικές απόψεις μέσω Telegram. (“BBC”, 2019)

Ο κυβερνοχώρος εν γένει περιλαμβάνει πολλές πτυχές εγκληματικότητας, ο οποίος βρίσκονται στο σκοτάδι, μακριά από τα βλέμματα απλών χρηστών. Ο Holt, Bossler

και Seigfried-Spellar (2015) έχουν περιγράψει πολλά είδη εγκλημάτων τα οποία δεν είναι πανταχού ορατά: αγορά πορνογραφικού υλικού και διαδικτυακή πορνεία, ηλεκτρονική πειρατεία, τρομοκρατία, εξτρεμισμός, αγορά όπλων και ναρκωτικών, ηλεκτρονική απάτη και πολλά άλλα. Οι τρομοκράτες και οι εγκληματίες ψάχνουν τρόπους να μείνουν στις σκιές, ώστε να αποφύγουν την ανεπιθύμητη προσοχή της αστυνομίας, υπηρεσιών ασφάλειας και των αρχών. Το Telegram, το οποίο ξεχωρίζεται από άλλες εφαρμογές λόγω της τεχνολογίας κρυπτογράφησης και της απόλυτης ασφάλειας δεδομένων, χρησιμοποιείται συχνά για παράνομους σκοπούς, όπως δείχνουν τα στατιστικά του ISIS Watch και τα ειδησεογραφικά μέσα.

Οι 5 εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων, συμπεριλαμβανόμενες Viber, WhatsApp, Telegram, Skype και Messenger, έχουν μελετηθεί με σκοπό να βρεθούν τα αδύνατα σημεία τους και προσβασιμότητα στα περιεχόμενα συνομιλιών και δεδομένα χρηστών. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, το Telegram παρέχει τον λιγότερο αριθμό ενδείξεων προσωπικών στοιχείων χρηστών και τα μεταδεδωμένα γεγονότων. (Cahyani, 2016) Τα ευρήματα της μελέτης αποτελούν έναν επιπλέον λόγο να απαγορευτεί σε μερικές χώρες, επειδή είναι σχεδόν αδύνατο να εντοπιστούν οι συνομιλίες των τρομοκρατών και να ανακαλυφθούν οι ταυτότητές τους.

7.3.2. Ασφάλεια προσωπικών δεδομένων και έλεγχος περιεχομένου

Οι Schmidt και Cohen (2014) πιστεύουν ότι στο μέλλον όλα τα δεδομένα των ανθρώπων θα αποθηκεύονται στα “σύννεφα” (η δυνατότητα αυτή υπάρχει και τώρα, αλλά οι χρήστες ακόμα διατηρούν τα δεδομένα τους σε τοπική μνήμη υπολογιστών), ακόμα και η ταυτότητά τους, η οποία θα καθορίζεται όλο και περισσότερο από τις εικονικές δραστηριότητες τους και τις συναναστροφές τους. Πρόκειται εν γένει για την ψηφιοποίηση όλης της ζωής, συμπεριλαμβανόμενη ταυτότητας, καθημερινότητας και προσωπικής ζωής. Εδώ προκύπτει ένα προφανές πρόβλημα εμπιστοσύνης, επειδή οι κάτοχοι των διαδικτυακών υπηρεσιών θα κρατήσουν στα χέρια τους τα προσωπικά δεδομένα των ανθρώπων και θα μπορέσουν να κάνουν με αυτά ό,τι θέλουν, ακόμα και να τα αποκαλύψουν σε ευρύ κοινό. Οι Schmidt και Cohen (2014) προσφέρουν μια πιθανή, “καλύτερη αν όχι τέλεια” λύση του προβλήματος: την υιοθέτηση μιας παγκόσμιας μεθόδου κρυπτογράφησης δεδομένων.

Το ζήτημα της ασφάλειας δεδομένων υπάρχει και σήμερα, και όντως αποτελεί πρόβλημα, αφού η διαδικασία της μεταφοράς των προσωπικών στοιχείων, άρα ταυτότητας, και διαφορετικών πληροφοριών σε μια ψηφιοποιημένη μορφή και στους νέφους έχει ήδη ξεκινήσει. Ήδη οι περιπτώσεις των μαζικών διαρροών των προσωπικών δεδομένων είναι αμέτρητες. Τα σκάνδαλα γύρω από την πολιτική ασφάλειας του Facebook και του WhatsApp δεν σταματάνε. Στο 2018 τα δεδομένα των πάνω από 87 εκατομμύρια χρηστών του Facebook διέρρεαν (ή πιθανόν μοιράστηκαν σκόπιμα) στην πολιτική συμβουλευτική εταιρεία Cambridge Analytica (Ingram, 2018), και δεν είναι η μόνη περίπτωση διαρροών στο Facebook.

Ο Weber (2015) περιγράφει όλα τα σημερινά ζητήματα που αφορούν την ασφάλεια προσωπικών δεδομένων:

1. Δημιουργία νέου λογαριασμού μέσω σύνδεσης με ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης (Google, Facebook, Twitter ή άλλο). Διευκολύνει την διαδικασία εγγραφής σε έναν ιστότοπο, αλλά ταυτόχρονα του δίνει πληροφορίες του λογαριασμού στο κοινωνικό μέσο με το οποίο έγινε η εγγραφή. Είναι άγνωστο πως ο συγκεκριμένος ιστότοπος μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτά τα δεδομένα. Η εγγραφή στο Telegram ωστόσο γίνεται μόνο με το νούμερο κινητού τηλεφώνου, και ακόμα δεν υπάρχουν ιστότοποι που είναι δυνατή η εγγραφή με χρήση στοιχείων λογαριασμού του Telegram.
2. Η πρόσβαση τρίτων στα δεδομένα των χρηστών. Είναι γνωστό ότι οι τρίτοι σκανάρουν τις δημοσιεύσεις των χρηστών, μαζεύοντας πληροφορίες για τις προτιμήσεις τους, ώστε μετά να προωθήσουν τη σωστή διαφήμιση σε έναν συγκεκριμένο χρήστη. Ωστόσο, πριν ξεκινήσουν εξόρυξη δεδομένων, πρέπει κατ' αρχάς να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτά, και μερικοί ιστότοποι τη δίνουν (ή πουλάνε). Ο Durov σε μια συνέντευξη έχει επιβεβαιωθεί ότι ποτέ το Telegram δεν έχει δώσει "ούτε ένα byte" των δεδομένων των χρηστών στους τρίτους.
3. Οι πληροφορίες για την τοποθεσία καταγράφονται από την στιγμή που ο χρήστης ανοίγει το GPS στο κινητό του να λειτουργήσει ή συνδέεται με το Wi-Fi. Όταν μπαίνει σε μια εφαρμογή στην οποία έχει δώσει πρόσβαση στη τοποθεσία του, αυτά τα δεδομένα συνέχεια αποστέλλονται στα αρχεία της εφαρμογής. Το Telegram δεν ζητάει πρόσβαση στη τοποθεσία, αλλά διαθέτει την υπηρεσία μοιράσματος της με συνομιλητές. Αν ένας χρήστης θέλει να μοιραστεί την τοποθεσία του με έναν φίλο του, αναγκαστικά θα πρέπει να επιτρέψει στην εφαρμογή να διαβάσει τα στοιχεία για τον τόπο που βρίσκεται (και σε πραγματικό χρόνο).
4. Οι μελέτες του προφίλ υπόπτου σε ένα έγκλημα ή ενός υποψηφίου σε δουλειά είναι επίσης το ζήτημα, αλλά δεν αφορούν το Telegram, επειδή εκεί απλώς δεν υπάρχει προφίλ με κλασική έννοια αυτού. Οι χρήστες δεν έχουν τις προσωπικές σελίδες που εισάγουν στοιχεία για τον εαυτό και κάνουν δημοσιεύσεις, αλλά μόνο την εικόνα προφίλ και μια σύντομη βιογραφία (bio).
5. Η πρόσβαση κυβερνητικών οργανώσεων στα δεδομένα χρηστών είναι ανάλογη με την πρόσβαση από τρίτους. Η μόνη διαφορά αποτελείται στο ότι τα κράτη συνήθως δεν πληρώνουν, αλλά κάνουν συμφωνίες με τους διευθυντικές αρχές των κοινωνικών μέσων, ώστε αυτές να δώσουν όσες πληροφορίες ζητηθούν. Το Telegram απορρίπτει όλες τις προσπάθειες των κρατών να συμφωνηθούν για την πρόσβαση. Στη Ρωσία η απόρριψη συνεργασίας με το κράτος οδήγησε στην απαγόρευση της εφαρμογής.

Η μελέτη του Cahyani (2016) που αναφέρθηκε παραπάνω, μετά τη προσπάθεια να βρει τα αδύνατα σημεία των μέσων ανταλλαγής μηνυμάτων, κατέληξε στο ότι από όλες τις εφαρμογές το Telegram έχει λιγότερα.

Ο τελικός στόχος του Telegram είναι η απόλυτη ασφάλεια δεδομένων, και η κάθε μεγάλη αναβάθμιση εφαρμογής προσφέρει στους χρήστες νέες ρυθμίσεις, οι οποίες περιορίζουν ακόμα περισσότερο τη πρόσβαση στα προσωπικά δεδομένα από τρίτους. Η κρυπτογράφηση και η διατήρηση όλων των πληροφοριών σε

κατακερματισμένη μορφή (ανάλογα με τις blockchain τεχνολογίες), αλλά και η πολιτική συγκεντρωμένη στην παροχή ασφάλειας και τα μελλοντικά σχέδια της εξέλιξης της εφαρμογής και του TON υπόσχονται ένα βήμα μπροστά στην εξέλιξη ανωνυμίας και επιθυμητής ελευθερίας του κυβερνοχώρου.

7.3.3. Πνευματική ιδιοκτησία

Το Vkontakte, το κοινωνικό δίκτυο το οποίο αποτελεί ανάλογο του Facebook στη Ρωσία και είναι και πρώτο πρότζεκτ του Pavel Durov, μηνύθηκε πολλές φορές λόγω των μεγάλων αριθμών πειρατικού περιεχομένου (κυρίως μουσικής, αλλά και ταινιών και βιβλίων) που διαδίδονταν δωρεάν και χωρίς την άδεια ιδιοκτητών. (Dredge, 2014) Τώρα το πειρατικό περιεχόμενο κυκλοφορεί και στο Telegram.

Θεωρείται δύσκολο να εφαρμοστούν οι νόμοι σχετικά με δικαιώματα ιδιοκτησίας στα ψηφιακά αντικείμενα (Fairfield, 2017), επειδή ανημετωπίζουν ασαφή δικαιώματα σε ασαφή θέματα. (Τσώλης, 2015) Αν στην πραγματική ζωή κάποιος κλέβει ένα βιβλίο από την βιβλιοθήκη και πιάνεται, πάει φυλακή ή πληρώνει ένα μεγάλο πρόστιμο.

Οι νόμοι που ισχύουν στο διαδίκτυο είναι πιο πολύπλοκοι. Σύμφωνα με τον Τσώλη (2015), η δίκαιη χρήση εξαρτάται από τον σκοπό και χαρακτήρα της χρήσης (εμπορική ή προσωπική), την φύση του προστατευμένου έργου, την επίδραση της χρήση πάνω στην αγορά του έργου ή στην εμπορική αξία του και το ποσοστό αυτού που χρησιμοποιείται σε σχέση με όλο το έργο. Ωστόσο, η δίκαιη χρήση ισχύει μόνο αν ένα έργο έχει αγοραστεί. Ακόμα και στην περίπτωση που ένα άτομο αγοράζει ένα βιβλίο στην ψηφιακή μορφή, συνήθως δεν επιτρέπεται να διαδίδεται από αυτόν ούτε με πληρωμή, ούτε δωρεάν χωρίς την ειδική άδεια. Στο Telegram κανένα κανάλι δεν διαθέτει τέτοια άδεια. Επιπλέον, αφού οι νόμοι της πνευματικής ιδιοκτησίας διαφέρουν από χώρα σε χώρα, και στο διαδίκτυο δεν υπάρχουν σύνορα, είναι αδύνατο να περιοριστεί ένας χρήστης στη χρήση ενός έργου, επειδή είναι αδύνατο να καθοριστεί ποιοί νόμοι ισχύουν για αυτόν και, επομένως, αν μπορεί να έχει πρόσβαση στο έργο. (Τσώλης, 2015) Καθώς σε μερικές χώρες (π.χ. Γερμανία, Δανία) οι νόμοι είναι σκληροί και τα πρόστιμα για την χρήση πειρατικών έργων είναι μεγάλα, στο Telegram θεωρητικά η χρήση τους δεν μπορεί να πωρηθεί λόγω της αδυναμίας να εντοπιστεί ο χρήστης, αν δεν είχε δοθεί από αυτόν η άδεια μοιράσματος της τοποθεσίας με άλλους, και να εντοπιστεί ποιος διαδίδει το περιεχόμενο και από ποια χώρα. Το ίδιο το Telegram δεν κλείνει τα κανάλια πειρατών, και οι ατελείωτες ταινιοθήκες, βιβλιοθήκες και κανάλια με μουσική συνεχίζουν τη λειτουργία τους χωρίς ρίσκο να πωρηθούν οι διαχειριστές τους.

Συμπεράσματα.

Το Telegram έχει επιλεχθεί ως αντικείμενο εργασίας κυρίως επειδή αποτελεί ένα καινούργιο φαινόμενο όχι μόνο στην Ελλάδα, αλλά και σε όλο τον κόσμο. Γι' αυτόν τον λόγο δεν είναι πολλές οι βιβλιογραφικές πηγές που θα αναφέρονταν στο Telegram. Ωστόσο, οι τελευταίες μελέτες κοινωνικών δικτύων και ειδικά εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων αρχίζουν να λαμβάνουν υπόψη το Telegram, αφού μπαίνει στην χρήση από πολλά άτομα παγκοσμίως και προσφέρει πράγματα, που δεν υπάρχουν σε καμία άλλη εφαρμογή.

Ήδη στα πρώτα χρόνια της ύπαρξης του Telegram δημιουργήθηκαν μεγάλες συζητήσεις γύρω του πάνω στα θέματα προστασίας προσωπικών δεδομένων, ελευθερίας του λόγου και τρόπων ρύθμισης του κυβερνοχώρου. Οι λογομαχίες για το μέλλον της εφαρμογής και όλου του έργου του Durov δεν ησυχάζουν, και πλησιάζει η μέρα εκκίνησης του ΤΟΝ, το οποίο θεωρείται πως θα σπάσει τον κόσμο των τεχνολογιών σε μια περίοδο πριν το ΤΟΝ και μια περίοδο μετά το ΤΟΝ, σύμφωνα με γνώμες των υποστηρικτών. Σύμφωνα με τους ανιπάλους της τεχνολογίας, με την ίδια πιθανότητα θα αποτύχει.

Συνοψίζοντας, το Telegram είναι μια εφαρμογή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς τρόπους και για πολλούς σκοπούς: για προσωπικές συνομιλίες, εργασία και ομαδικές συνομιλίες με συναδέλφους, ενημέρωση, εκπαίδευση, παιχνίδια, επιχειρήσεις κ.α.

Ακόμα κι αν φαίνεται να έχει πολλά πλεονεκτήματα πάνω σε άλλες παρόμοιες εφαρμογές, έχει και αρνητικά στοιχεία. Επιπλέον, καθώς προσφέρει πλούσιες εμπειρίες στους χρήστες, έχει μια σχετικά μικρή βάση ακροατηρίου, ειδικά στις ευρωπαϊκές χώρες και ΗΠΑ.

Όσον αφορά την Ελλάδα, να επισημανθεί ότι δεν υπάρχουν ούτε στατιστικά στοιχεία, ούτε βιβλιογραφικές πηγές για το Telegram. Υποθετικά, οι χρήστες του στην χώρα είναι πολύ ελάχιστη, και ακόμα πιο ελάχιστοι είναι αυτοί που γνωρίζουν για την εφαρμογή.

Εν τέλει, η παρούσα εργασία αποσκοπεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον για την εφαρμογή, να αναδείξει τα πεδία για μελλοντική συζήτηση και επιστημονικές έρευνες. Λαμβάνοντας υπόψη όλες τις δυνατότητες που προσφέρει η εφαρμογή και το πως τις υιοθετούν και προσαρμόζουν οι χρήστες, πιστεύω ότι μπορούν να γίνουν πολλές μελέτες, που θα αφορούν όχι μόνο τα γενικά ζητήματα, όπως εκπαίδευση, μοναξιά και διαδίκτυο, οικονομία, αλλά συγκεκριμένα το Telegram, την χρήση των εργαλείων του, τις ατελείωτες κοινότητες και τις επιδράσεις του στην οικονομία, κοινωνία, πολιτική, πολιτισμό και άλλους τομείς της ζωής. Επιπλέον, η εφαρμογή μπορεί να αποτελέσει από μόνο του ένα βολικό και χρήσιμο εργαλείο για την διεξαγωγή ερευνών.

Βιβλιογραφικές αναφορές

1. Τσώλης, Δ. (2016). *Προστασία και Διαχείριση της Πνευματικής Ιδιοκτησίας Ψηφιακού Περιεχομένου στο Διαδίκτυο και τα Σύγχρονα Δίκτυα*. Αθήνα:Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/6482>
2. BBC. (2016, August 10) *France terror: Girl, 16, investigated over Telegram 'attack plan'*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/world-europe-37033271>
3. BBC. (2018, April 18). *Russia internet freedom: Mass rally in Moscow against Telegram ban*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/world-europe-43948618>
4. BBC. (2019, February 19) *Child abuse images being traded via secure apps*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/technology-47279256>
5. BBC. (2019, March 26). *National Action trial: Accused 'posted about lesser races online'*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/uk-england-47710419>
6. BBC Monitoring. (2015, October 7) *IS exploits Telegram mobile app to spread propaganda*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/technology-34466287>
7. Bowman, N. D., Kowert, R., & Cohen, E. (2015). When the ball stops, the fun stops too: The impact of social inclusion on video game enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 53, 31–139.doi:10.1016/j.chb.2015.06.036
8. Cahyani, N. D. W., Rahman, N. H. A., Glisson, W. B., & Choo, K.-K. R. (2016). The Role of Mobile Forensics in Terrorism Investigations Involving the Use of Cloud Storage Service and Communication Apps. *Mobile Networks and Applications*, 22(2), 240–254. doi:10.1007/s11036-016-0791-8
9. Chang Ya-Chiao, Lee Jiunde. (2016). The Impact of Social Context and Personality Toward The Usage of Stickers in LINE. *Social Computing and Social Media: 8th International Conference*, 114-121.
10. ChatWars Wiki. (n.d.). Retrieved from https://chatwars-wiki.de/index.php?title=Main_Page
11. Cole H. and Griffiths M.D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10. DOI: 10.1089/cpb.2007.9988
12. Constantin Eckstein. (2016, February 24). *Pavel Durov (Telegram) - Keynote MWC 2016*. [Video File] Retrieved from <https://youtu.be/NEoymnuzsFA>
13. Daniel Trotter, Christian Fuchs. (2014). *Social Media, Politics and the State: Protests, Revolutions, Riots, Crime*. UK: Routledge.
14. Dredge S. (2014, April 3). Major labels sue Russian social network vKontakte for 'large-scale' music piracy. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/03/major-labels-vkontakte-russia-music-piracy>

15. durov. (2011, December 8). Οфициальный ответ спецслужбам на запрос о блокировке групп <http://twitpic.com/7q9u8o> - [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/durov/status/144775176742113281>
16. durov. (2015, October 20). @emmanuelksvz We are working on a P2P solution that will make the service unblockable. It'll take some time. [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/durov/status/656583952950513664>
17. Durov's Channel. [durov] (n.d.). Retrieved from <https://t.me/s/durov>
18. eduardosuarez. (2016, June 12). How we created Politibot, the bot who reports on Telegram Messenger about the Spanish election campaign. *Medium*. Retrieved from <https://nohacefaltapapel.com/how-we-created-politibot-the-bot-who-reports-on-telegram-messenger-about-the-spanish-election-bb21242f6b4f>
19. Eric Schmidt, Jared Cohen. (2014). *Η νέα ψηφιακή εποχή: Οι επιπτώσεις στα έθνη, την επιχειρηματικότητα και τη ζωή μας*. Athens: ΔΙΑΥΛΟΣ.
20. Escobar L. M., Kommers, P. A. M., & Beldad, A. (2014). Using narratives as tools for channeling participation in online communities. *Computers in Human Behavior*, 37, 64–72.doi:10.1016/j.chb.2014.04.013
21. Fairfield A.T. Joshua. (2017). *Owned: Property, Privacy, And The New Digital Serfdom*. UK: Cambridge University Press.
22. Forbes. (2019). #838 Pavel Durov. Retrieved from <https://www.forbes.com/profile/pavel-durov/#7cb55c8b14c5>.
23. Gibbs S. (2017, July 11). Amazon and WhatsApp “falling short over privacy”, says pressure group. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/technology/2017/jul/11/eff-who-has-your-back-report-amazon-whatsapp-falling-short-over-privacy>
24. Gonzales Hada M. Sánchez , González María Sánchez . (2017). Bots as a news service and its emotional connectivity with the audience. The case of Politibot. *Doxa Comunicación*, 63, 63-84.
25. González-Bailón S. (2013). Online Social Networks and Bottom-Up Politics. Forthcoming in Dutton. *Society and the Internet: How Information and Social Networks are Changing our Lives*. Oxford: Oxford University Press. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2246663> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2246663>
26. Hakim D. (2014, December 2). Once Celebrated in Russia, the Programmer Pavel Durov Chooses Exile. *New York Times*.
27. Hall, S. (1973). The determination of new photographs. *The manufacture of news*. London: Constable, σ.176-190.
28. Holt T. J, Bossler A.M., Seigfried-Spellar K.C. (2015). *Cybercrime and digital forensics: an introduction*. UK: Routledge.
29. Howard, Philip N., and Muzzamil M. Hussain. (2013). *Democracy's Fourth Wave?: Digital Media and the Arab Spring*. Malden, MA: Oxford University Press.
30. ICObench. (2018). *Telegram Open Network. Multi-blockchain Proof-of-Stake System*. Retrieved from <https://icobench.com/ico/telegram-open-network>

31. ICO digest. (n.d.). *ICO Telegram Open Network*. Retrieved from <https://ico-digest.com/ico-telegram-open-network>
32. Ingram D. (2018, April 4). Facebook says data leak hits 87 million users, widening privacy scandal. *Reuters*. Retrieved from <https://www.reuters.com/article/us-facebook-privacy/facebook-says-data-leak-hits-87-million-users-widening-privacy-scandal-idUSKCN1HB2CM>
33. ISIS Watch. (n.d.). Retrieved from <https://t.me/s/ISISwatch>
34. Kadushin C. (2011). *Understanding Social Networks. Theories, Concepts and Findings*. New York: Oxford University Press.
35. Kazak A. (2017, May 18). How to create Telegram stickers and make money out of it. *Russia Beyond*. Retrieved from <https://www.rbth.com/business/2017/05/16/how-create-telegram-stickers-make-money-763706>
36. Kent S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond : the Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*. CA: Prima Pub.
37. Kravchenko S., Al Ali N., Khrennikov I. (2017, December 2). This \$5 Billion Encrypted App Isn't for Sale at Any Price. *Bloomberg*. Retrieved from <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-12-12/cryptic-russian-crusader-says-his-5-billion-app-can-t-be-bought>
38. MacCallum-Stewart E. (2014). *Online Games, Social Narratives*. UK: Routledge.
39. Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. D. (2002). The meaning of an online health community in the lives of its members-roles, relationships and group dynamics. *Paper presented at the international symposium on technology and society*. ISTAS'02
40. McQuail, D. (2003). *Η θεωρία της Μαζικής Επικοινωνίας για τον 21ο αιώνα*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη
41. Newman I. B. (1999). *Handbook of Political Marketing*. London: Sage Publications.
42. Sandoval-Almazan, R., & Ramon Gil-Garcia, J. (2014). Towards cyberactivism 2.0? Understanding the use of social media and other information technologies for political activism and social movements. *Government Information Quarterly*, 31(3), 365–378. doi:10.1016/j.giq.2013.10.016
43. Sangwan S. (2014). Telegram Hits 50M Monthly Active Users. *I Am Wire*. Retrieved from <http://www.iamwire.com/2014/12/telegram-claims-50m-monthly-active-users-reaches-1b-daily-messages/105949>
44. Seidlhofer, B. (2001). *The cambridge guide to teaching English to speakers of other languages*. Cambridge: Cambridge University Press. 10.1017/CBO9780511667206
45. Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., & Oksanen, A. (2019). Loneliness and Online Gambling-Community Participation of Young Social Media Users. *Computers in Human Behavior*, 95, 136-145. doi:10.1016/j.chb.2019.01.023

46. Skuratov F. [theodorix]. (2019, March 31). *Telegram Audience Overview*. Retrieved from <https://telega.ph/Telegram-Audience-Overview-03-31>
47. Stall C. (1995). *Silicon Snake Oil*. New York: Doubleday.
48. Statista. (2018). *Number of monthly active Telegram users worldwide from March 2014 to March 2018 (in millions)*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/234038/telegram-messenger-mau-users/>
49. Sutcliffe, A. G., Binder, J. F., & Dunbar, R. I. M. (2018). Activity in social media and intimacy in social relationships. *Computers in Human Behavior*, 85, 227–235.doi:10.1016/j.chb.2018.03.050
50. TechCrunch. (2015, September 23). *Pavel Durov of Telegram: WhatsApp Sucks*. [Video File]. Retrieved from <https://youtu.be/kVZN9QbtFgs>
51. TeleGrach. (2018, March 13). Самый крупный Telegram чат в СНГ принадлежит оппозиции в Казахстане. *TJournal*. Retrieved from <https://tjournal.ru/flood/67511-samyy-krupnyy-telegram-chat-v-sng-prinadlezhit-oppozicii-v-kazahstane>
52. telegram. (2015, December 17). *5.7 million users joined Telegram today. If you're new here, check this out: https://telegram.org/faq#q-who-is-telegram-for ...* [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/telegram/status/677604437905580032>
53. telegram. (2016, May 3). *Over 7 Million new users signed up for Telegram in the last 24 hours. Check out these unique features if you're new https://telegram.org/faq#q-who-is-telegram-for ...* [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/telegram/status/727551443553685506>
54. Telegram Analytics. (n.d.). Retrieved from <https://tgstat.com/>
55. Telegram Blog. (n.d.). Retrieved from <https://telegram.org/blog>
56. Telegram Core. (n.d.) *Bots: An Introduction for developers*. Retrieved from <https://core.telegram.org/bots>
57. Telegram News. (n.d.). Retrieved from <https://t.me/s/telegram>
58. Telegram Primer. (n.d.). Retrieved from <https://icorating.com/upload/whitepaper/gNQ7e9z3ICGi519Wz8mmC0Kq8aA0goeZKAQ802vo.pdf>
- 59.
60. Telegram (software). (n.d.) In *Wikipedia*. Retrieved June 9, 2019, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Telegram_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Telegram_(software))
61. Telegram FAQ. (n.d.). Retrieved from <https://telegram.org/faq>
62. TGSTAT. (2019). *Исследование аудитории Telegram 2019*. Retrieved from <https://tgstat.ru/en/research>
63. Tointon A. (2015, September 9). Social media, by definition, is an “interaction”. *CenterWatch*. Retrieved from <https://www.centerwatch.com/news-online/2015/09/09/social-media-by-definition-is-an-interaction/>
64. Tsai, H. S., Hsu, P.-J., Chang, C.-L., Huang, C.-C., Ho, H.-F., & LaRose, R. (2019). High tension lines: Negative social exchange and psychological well-being in the context of instant messaging. *Computers in Human Behavior*, 93, 326–332. doi:10.1016/j.chb.2018.12.034
65. U.S. Securities and Exchange Commission. (2018). *Filing Detail*. Retrieved from <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1729650/000095017218000030/0000950172-18-000030-index.htm>

66. U.S. Securities and Exchange Commission. (2018). *Notice of Exempt Offering of Securities*. Retrieved from https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1729650/000095017218000030/xslFormDX01/primary_doc.xml
67. Voytenko V. (2019, April 3). Блогер Aqababe популяризировал Telegram во Франции. *Код Дурова*. Retrieved from <https://kod.ru/aqababe-podnyal-france-telegram-apr-2019/>
68. Voytenko V. (2019, April 11). Telegram запустил закрытое тестирование своего блокчейна TON. *Код Дурова*. Retrieved from <https://kod.ru/ton-test-version-apr-2019/>
69. Weber, R. H. (2015). The digital future – A challenge for privacy? *Computer Law & Security Review*, 31(2), 234–242. doi:10.1016/j.clsr.2015.01.003
70. Wilkins, D. J., Livingstone, A. G., & Levine, M. (2018). All click, no action? Online action, efficacy perceptions, and prior experience combine to affect future collective action. *Computers in Human Behavior*, 91, 97-105. doi:10.1016/j.chb.2018.09.007
71. Hodabande, I. (2017). The effectiveness of social media network telegram in teaching English language pronunciation to Iranian EFL learners. *Cogent Education*, 4(1).doi:10.1080/2331186x.2017.1347081
72. Επαρχιακό Δικαστήριο Νέφσκι. (2019). *Решение по гражданскому делу*. Retrieved from https://nvs--spb.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=300441014&delo_id=1540005&new=0&text_number=1&fbclid=IwAR0tJ3CuPhogHOSrrTmYcy0IkVuQkos0bPfQCr2VsKSmntY1GyjV3JEyybQ#
73. Павел Дуров. [durov_russia] (n.d.). Retrieved from https://t.me/s/durov_russia

Παράρτημα Α.

Η έρευνα της κοινότητας του Chat Wars 3

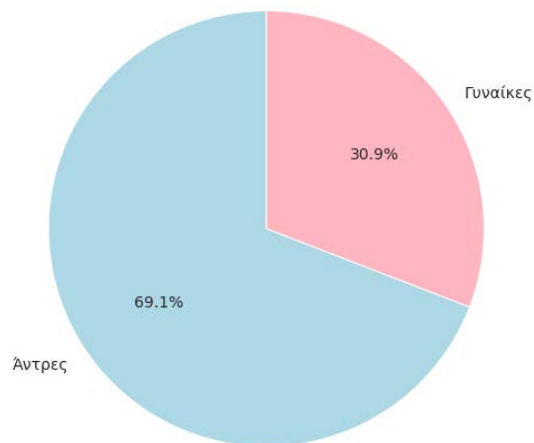
Ο σύνδεσμος στο ερωτηματολόγιο (στα ρώσικα):

<https://forms.gle/cKcoz9JMLqSCtLom9>

Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου και τα γραφήματα αποτελεσμάτων:

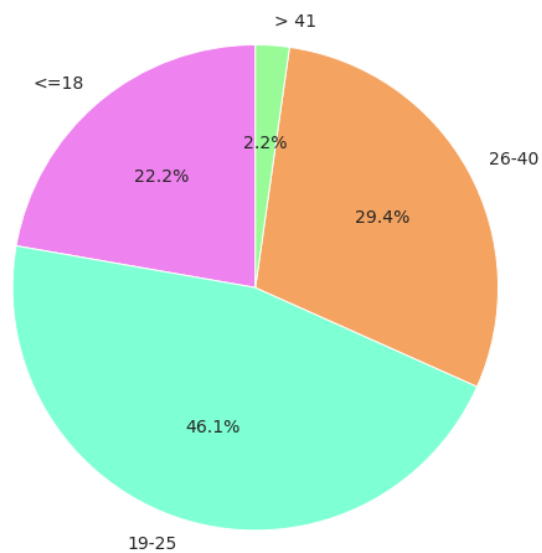
1. Φύλο σας:

- αρσενικό
- θηλυκό



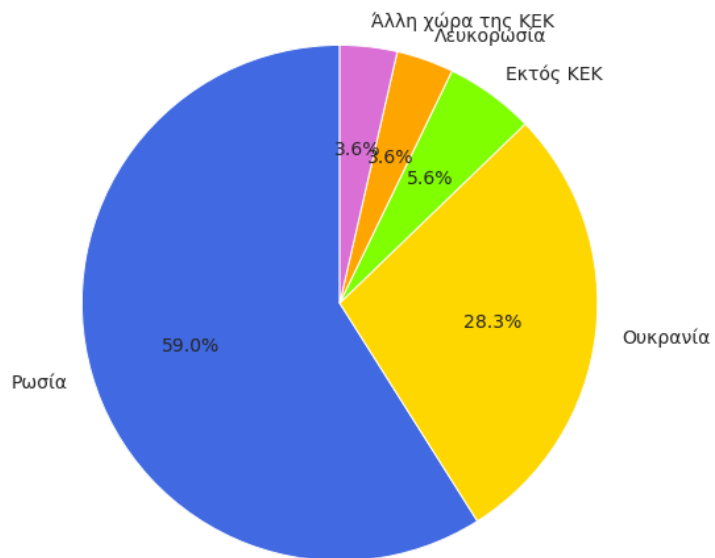
2. Ηλικία:

- <=18
- 19-25
- 26-40
- 41+



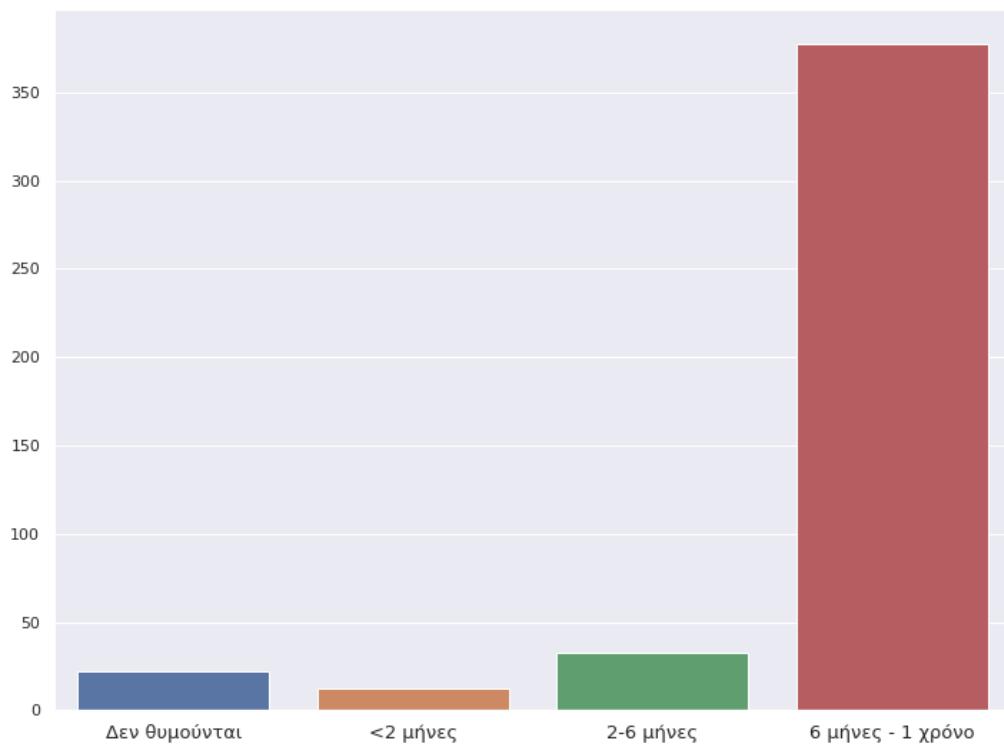
3. Χώρα διαμονής:

- Ρωσία
- Ουκρανία
- Λευκορωσία
- Άλλη χώρα της ΚΑΚ
- Άλλη χώρα εκτός της ΚΑΚ



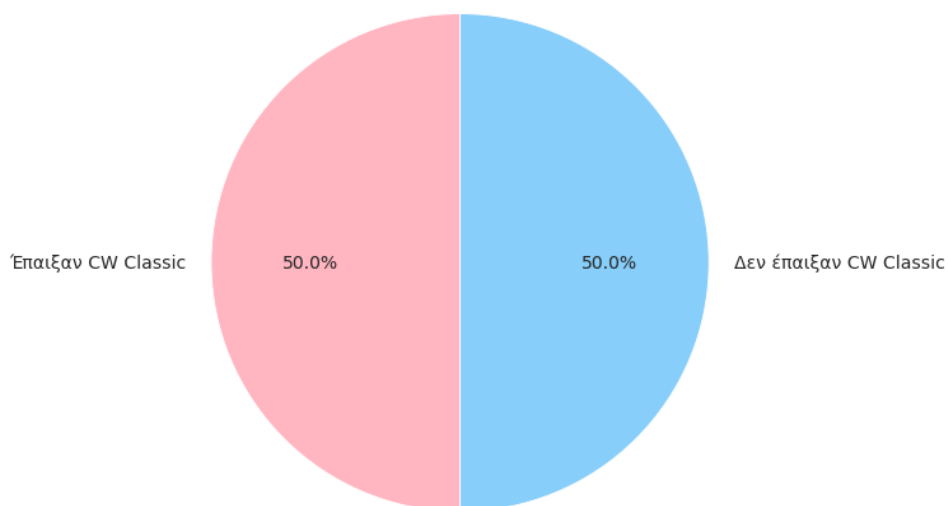
4. Πόσο καιρό παίζετε το Chat Wars 3;

- λιγότερο από 2 μήνες
- 2 μήνες έως 6 μήνες
- 6 μήνες έως 1 χρόνο



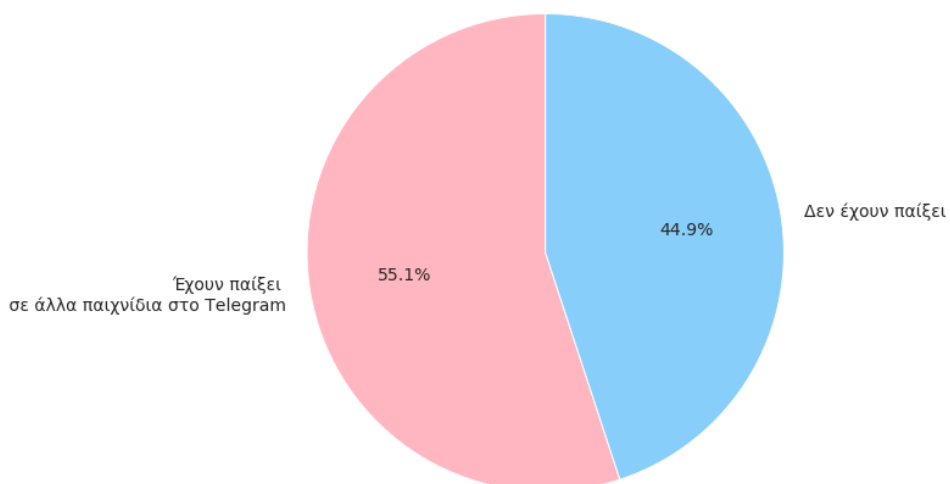
5. Έχετε παίξει το Chat Wars Classics;

- Ναι
- Όχι



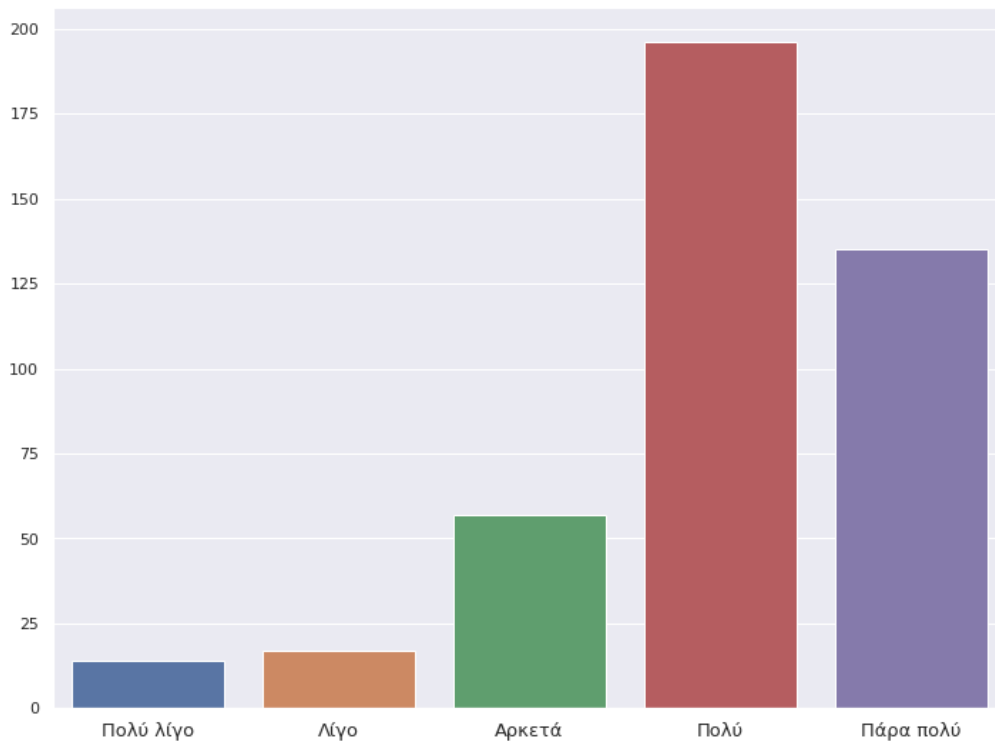
6. Παίζετε σε άλλα text-based παιχνίδια στο Telegram;

- Ναι
- Όχι



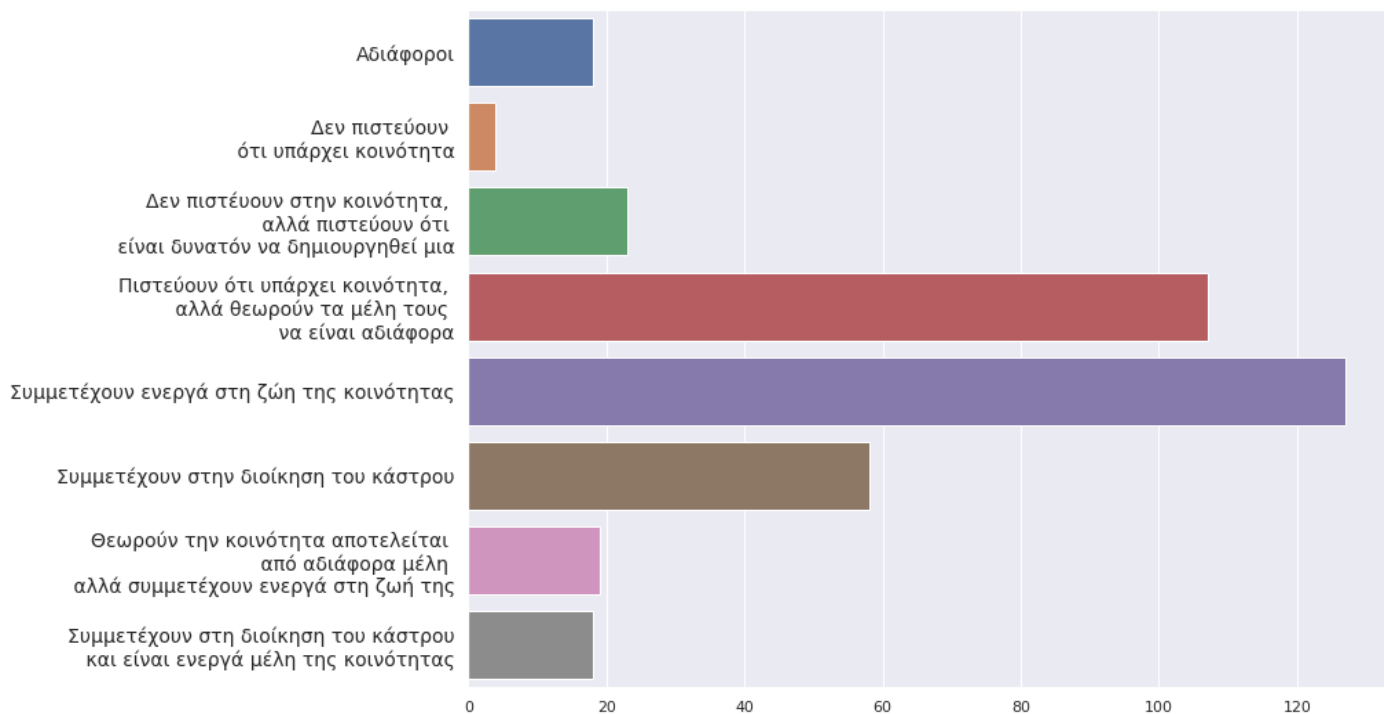
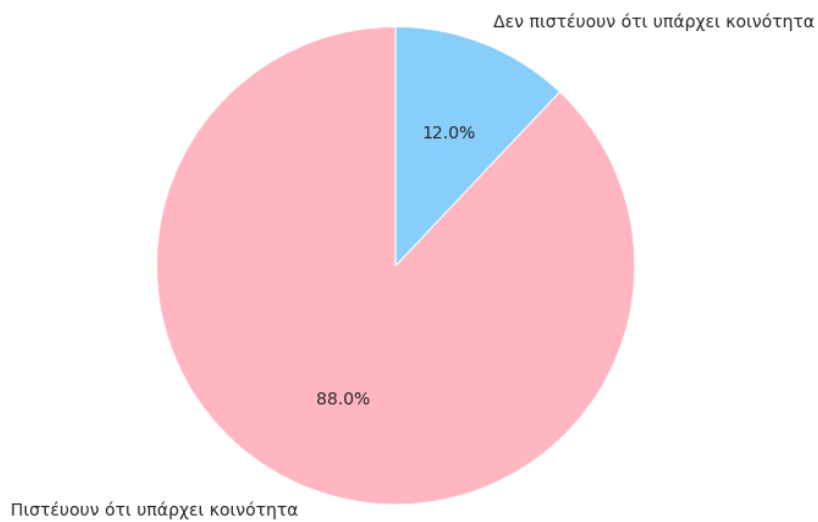
7. Πόσο χρόνο την ημέρα αφιερώνετε στο παιχνίδι;

- Έως καθόλου (μπαίνω να δω τι γίνεται 1 φορά ή δεν μπαίνω καν)
- Λίγο (μπαίνω μόνο για μια μάχη των κάστρων και να τρέξω λίγο στα quests)
- Αρκετά (συμμετέχω στις μάχες, τρέχω στα quests, αλλά δεν μιλάω στα τσατ)
- Πολύ (συμμετέχω στις μάχες, τρέχω στα quests, πότε-πότε μιλάω στα τσατ)
- Πάρα πολύ (συμμετέχω στις μάχες, τρέχω στα quests, είμαι ενεργός στα τσατ)



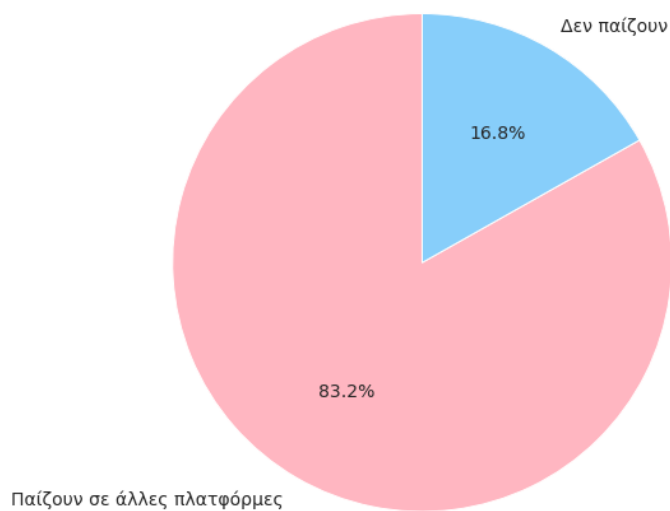
8. Θεωρείτε ότι υπάρχει η κοινότητα (-ες) στο Chat Wars τον εαυτό σας μέλος της;
(πολλαπλής επιλογής)

- Όχι, απλά σκοτώνω χρόνο στο παιχνίδι και δεν πολύ νοιάζομαι για κοινότητες και τέτοια
- Όχι, δεν θεωρώ ότι υπάρχει κοινότητα στο Chat Wars
- Όχι, αλλά βλέπω προοπτικές για δημιουργία μιας μεγάλης και ωραίας κοινότητας
- Ναι, αλλά πιστεύω ότι η κοινότητα του Chat Wars είναι κατακερματισμένη και αποτελείται από αδιάφορους ανθρώπους
- Ναι, και συμμετέχω ενεργά στη κοινωνική ζωή του κάστρου (συμμετοχή στα τσατ ή/και βοήθεια στη διοργάνωση της)
- Ναι, και είμαι μέλος διαχειριστικής δομής του κάστρου (βασιλέας, ΥΠ. ΕΞ., μέσα ενημέρωσης, αρχηγός ομάδας ή άλλο)
- Έχω τη δική μου άποψη:(ελεύθερο κείμενο)



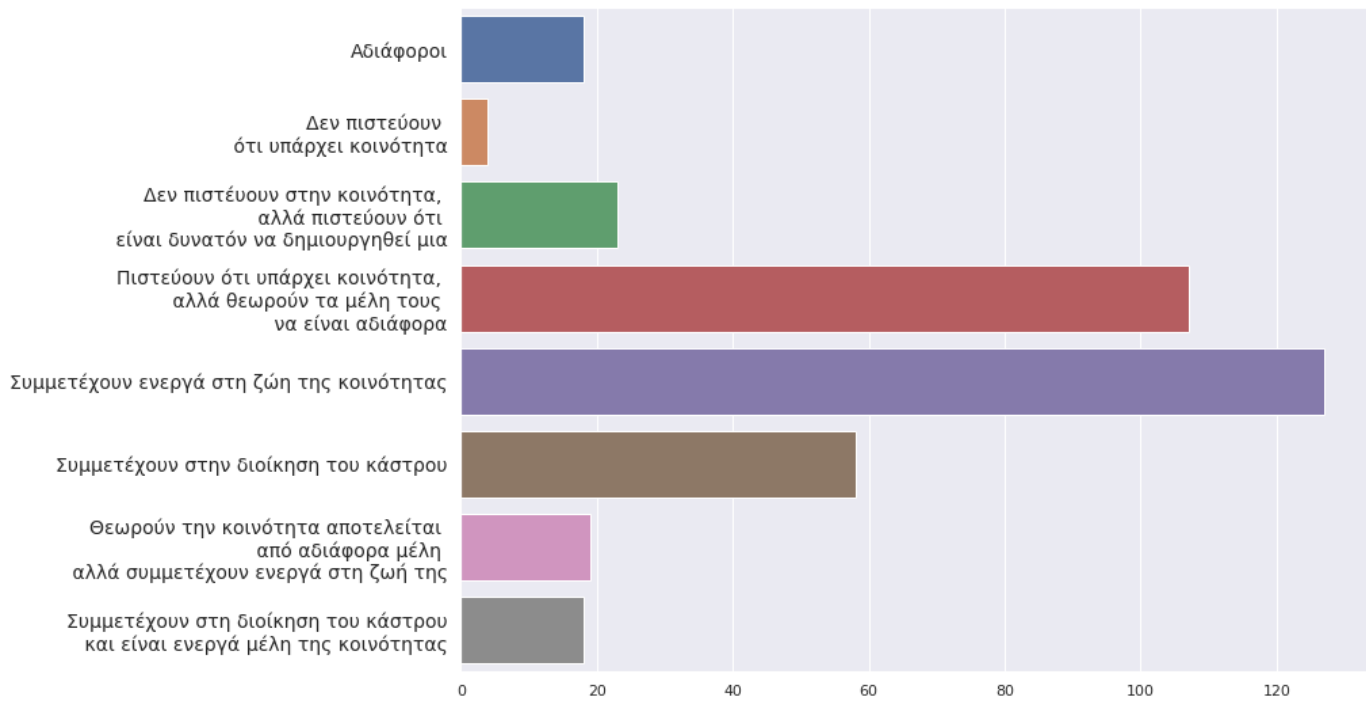
9. Παίζετε παιχνίδια σε άλλες πλατφόρμες (άλλες εφαρμογές και συσκευές σαν υπολογιστή, Playstation κ.α.);

- Ναι
- Όχι

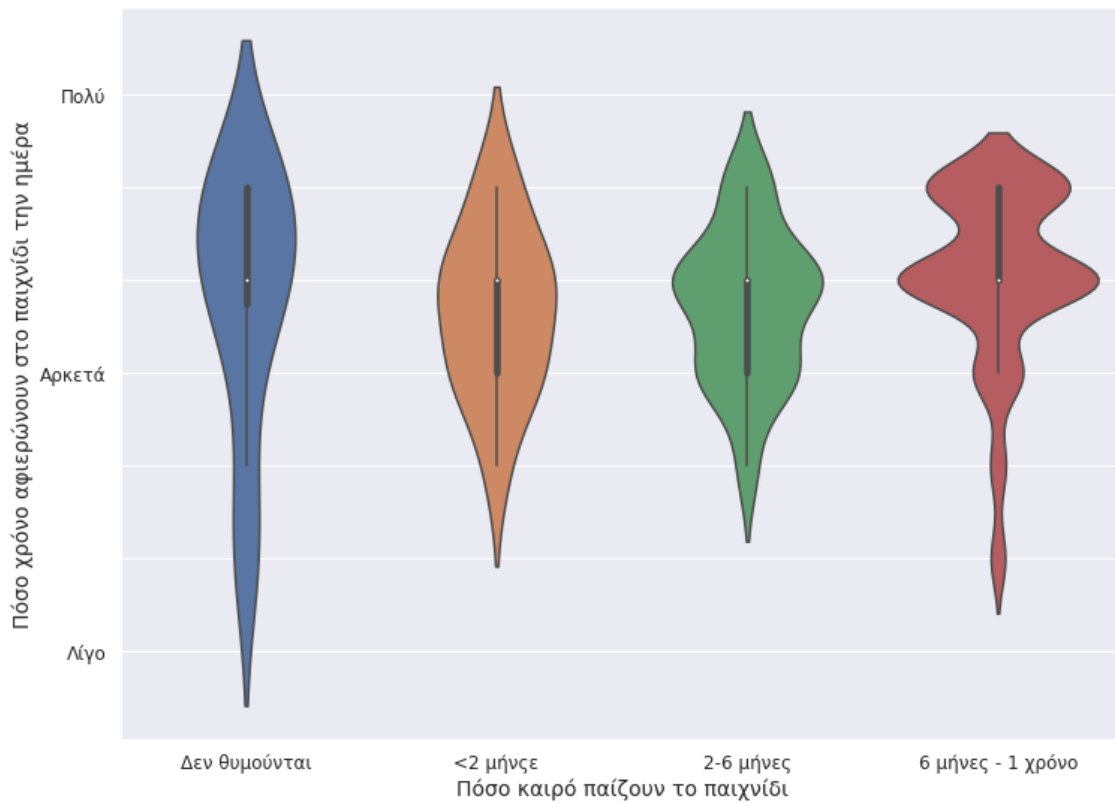


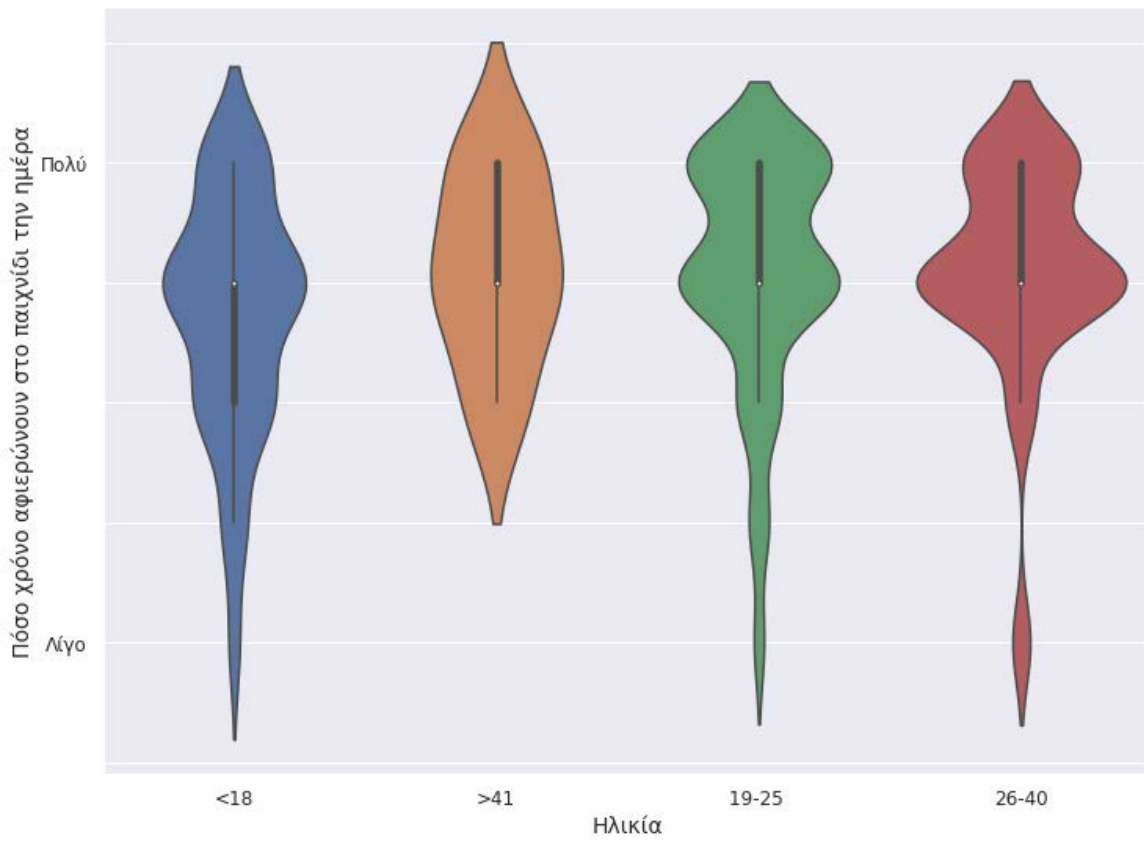
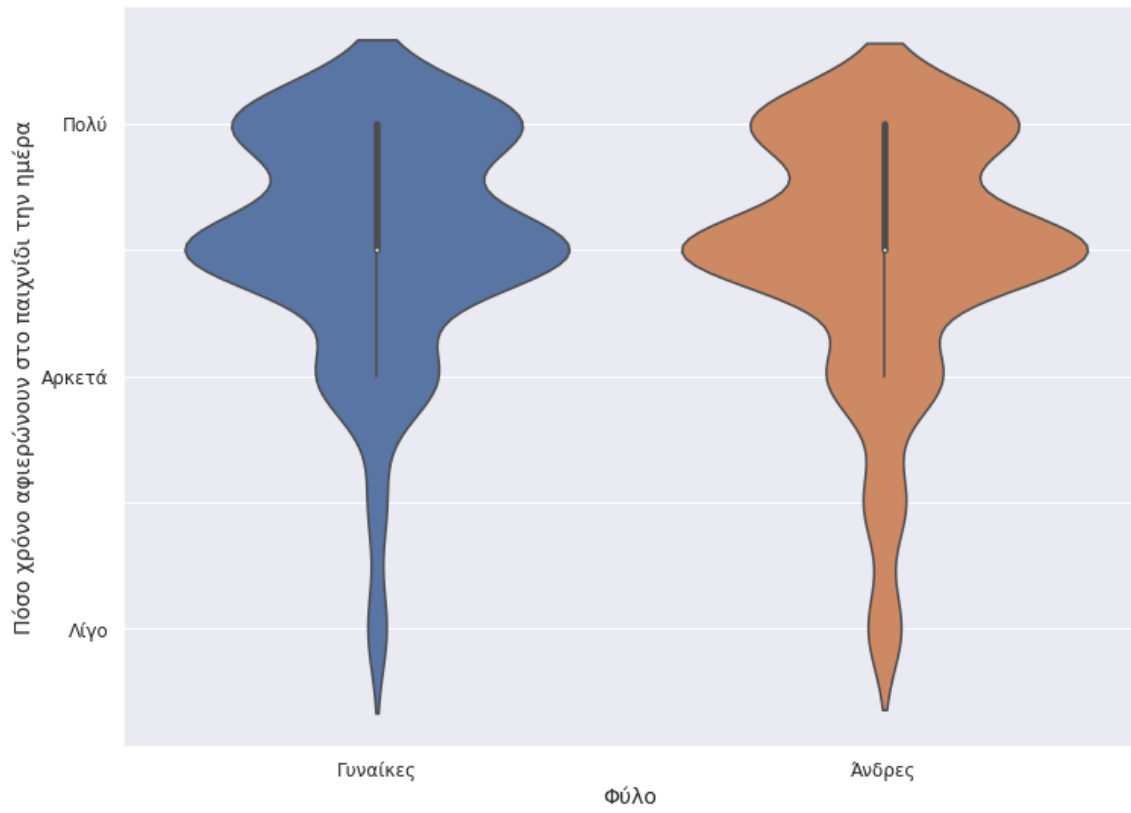
10. Γιατί αποφασίσατε να παίξετε στο Telegram; (πολλαπλής επιλογής)

- Με συγκίνησε ένας φίλος μου
- Είμαι ενεργός χρήστης του Telegram, και ήθελα να επεκτείνω την εμπειρία μου
- Βρήκα την ιδέα των MMO παιχνιδιών στο Telegram ενδιαφέρουσα και καινοτομική
- Δεν ήταν απόφαση, μπήκα στο παιχνίδι τυχαία και έμεινα
- Ήθελα να γνωρίσω νέα άτομα
- Είναι ένας ωραίος και εύκολος τρόπος να παίξω και να επικοινωνώ με άλλους πάντα και παντού μόνο με χρήση εφαρμογής που ήδη χρησιμοποιώ, χωρίς την ανάγκη να κατεβάσω κάτι άλλο για αυτόν τον στόχο
- Έχω τη δική μου απάντηση: (ελεύθερο κείμενο)



Επιπλέον γραφήματα με εξαρτήματα:



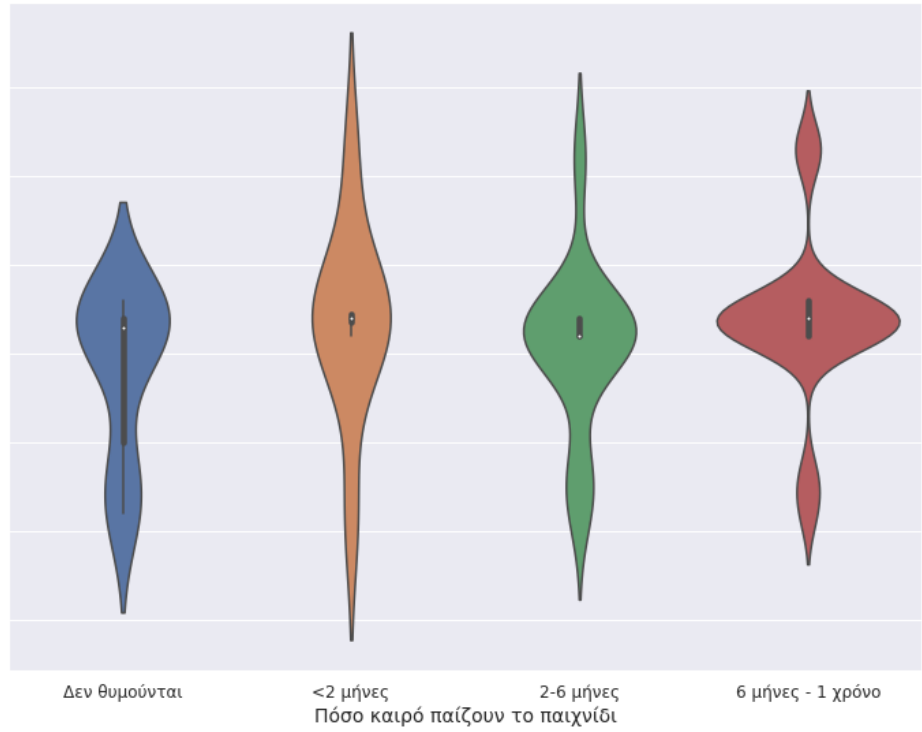


Συμμετοχή στη ζωή της κοινότητας

Συμμετέχουν ενεργά
ή συμμετέχουν στη διοίκηση

Συμμετέχουν

Δεν συμμετέχουν
ή δεν πιστεύουν στην κοινότητα



Παράρτημα Β

Περιεχόμενο συνεντεύξεων

Τα αληθινά ονόματα δεν αναφέρονται. Παρουσιάζονται μόνο οι πληροφορίες που οι συνεντευξιαζόμενοι συμφώνησαν ότι θα παρουσιαστούν. Οι συνεντεύξεις έγιναν στα ρωσικά. Το περιεχόμενο μεταφράστηκε στα ελληνικά με την όσο γίνεται μεγαλύτερη ακρίβεια.

Άννα

Uliana (στη συνέχεια - U): Πες μου λίγο για τον εαυτό σου: ηλικία, με τι ασχολείσαι, αν είσαι παντρεμένη/έχεις παιδιά.

Άννα (στη συνέχεια - A): Είμαι 19 χρονών, φοιτήτρια, μοναχούλα, παιδιά δεν έχω.

U: Νόμισα ότι είσαι πιο μεγάλη. Τέλος πάντων, να συνεχίσουμε. Πες μου, τι είναι απομόνωση για σένα;

A: Είναι ωραιότερη κατάσταση ψυχής, την οποία επιθυμώ κάποια στιγμή να αποκτήσω. Θεωρώ ότι κάθε άνθρωπος έχει ανάγκη να μείνει μόνος του, αλλά μόνο για ορισμένο διάστημα. Νιώθω πολύ άνετα όταν είμαι μόνη μου, και η απομόνωση με βοηθά να κάνω πολλά πράγματα πιο αποτελεσματικά. Όταν λέω απομόνωση, εννοώ ότι αποστασιοποιούμαι από τους άλλους όχι μόνο στην πραγματική ζωή, αλλά και στην εικονική.

U: Πως συχνά καταφέρνεις να μένεις μόνη σου;

A: Τώρα δεν έχω τέτοια δυνατότητα καθόλου, επειδή μοιράζω το σπίτι με άλλα άτομα. Μερικές φορές βγαίνω βόλτα μόνη μου, σβήνοντας το κινητό.

U: Θεωρείς τον εαυτό σου ευτυχισμένη;

A: 50/50. Η διάθεση μου αλλάζει συνέχεια. Μερικές φορές ξυπνάω και νιώθω ότι εγώ είμαι εγώ, έχω τα πόδια και τα χέρια, μπορώ να περπατώ, να τρώω και να μιλάω, και αυτή είναι ευτυχία. Και μερικές φορές κλαίω όλη τη νύχτα, βρίζοντας τον εαυτό μου για όσα έχω κάνει στη ζωή μου. Δεν έχω μια απάντηση σε αυτήν την ερώτηση.

U: Νομίζω πως και δεν υπάρχει μια μονόπλευρη απάντηση. Θεωρείς τον εαυτό σου ανοιχτό και επικοινωνιακό άνθρωπο; Πως θα περιέγραφες την κοινωνική ζωή σου;

A: Πολύ ανοιχτή και επικοινωνιακή είμαι. Έχω πολλούς φίλους. Επικοινωνώ με άλλους συνέχεια, δεν έχω κανένα πρόβλημα για να έρθω σε επαφή με κάποιον, εύκολα γνωρίζω νέα άτομα.

U: Χρησιμοποιείς το Telegram συχνά;

A: 24 ώρες, 7 μέρες την εβδομάδα.

U: Τι κάνεις εδώ, εκτός από το Chat Wars;

A: Έχω πολλά κανάλια με ειδήσεις, μιμήματα και άλλα. Εφαρμογές bot για μουσική και ταξί. Έχω 2-3 παιχνίδια εδώ. Νέφος. Μερικές φορές οι φίλες μου μου ζητάνε τα πς στείλω φωτογραφίες εδώ.

U: Πόσους φίλους από την πραγματική ζωή σου έχεις στο Telegram;

A: 5 άτομα. Σε σύγκριση με τον αριθμό όλων των φίλων μου είναι πάρα πολύ λίγο.

U: Επικοινωνείς μαζί τους σε άλλα δίκτυα;

A: Ναι, WhatsApp, VKontakte. Οχ, ξέχασα να πω ότι με αυτούς τους φίλους έχω γνωριστεί εδώ [στο παιχνίδι], αλλά τώρα είμαστε φίλοι και έτσι.

U: Έχεις πολλούς τέτοιους φίλους;

A: Αν πάρουμε το Chat Wars, τότε είναι 20 άτομα περίπου, με τα οποία βγαίνουμε συνέχεια κλπ. Και αν πάρουμε γνωστούς, με τους οποίους έχω βρεθεί 1-2 φορές, είναι γύρω στα 100.

U: Θεωρείς ότι είσαι εξαρτημένη από την τέτοια εικονική επικοινωνία;

A: Ναι, σε ένα βαθμό. Πριν από 2 χρόνια εδώ ξεκίνησε η σχέση μου με ένα αγόρι, και θέλουμε να συνεχίσουμε και στην πραγματικότητα. Παλιά είχα ένα άτομο το οποίο εμπιστευόμουν περισσότερο από όλους τους πραγματικούς μου φίλους, καθώς ήξερα ότι δεν θα έχουμε βρεθεί ποτέ. Θα έδωσα οτιδήποτε να επιστρέψω αυτό το άτομο. Δεν μιλάμε πια.

U: Αυτή η ιστορία έγινε στο Chat Wars;

A: Ναι.

U: Να μη σε κουράσω με αυτό το θέμα, ας μιλήσουμε για ένα άλλο: πόσες ομαδικές συνομιλίες έχεις;

A: [στέλνει το σπιγκιότυπο οθόνης που φαίνονται 21 μικρές ομάδες και 113 μεγάλες]

U: Προλαβαίνεις να μιλάς σε όλες;

A: Πριν ξεκίνησα να δουλέψω, ήμουν ενεργή σε πολλές από αυτές.

U: Σε βοηθάει η επικοινωνία εδώ να παλέψεις κάποια προβλήματα, άγχος ή άλλα αρνητικά συναισθήματα;

A: Ναι. Είμαι πολύ ευαίσθητη, και το να μιλάω εδώ με ξεφορτώνει από τα αρνητικά.

U: Θεωρείς το παιχνίδι να είναι ένα σημαντικό κομμάτι της ζωής σου, ή διαχωρίζεις την πραγματική ζωή σου από την εικονική;

A: Το πρώτο. Τα άτομα από εδώ [Telegram] έχουν μπει και στην πραγματική μου ζωή.

U: Νιώθεις επιρροή του παιχνιδιού στη ζωή σου; Σε ενοχλεί ή, αντίθετα, συγκινεί κάπως;

A: 50/50 και πάλι. Χάνω χρόνο στο παιχνίδι. Από την άλλη μεριά, κάποια γεγονότα εδώ φέρνουν κάτι καινούργιο και στη ζωή μου.

Θανάσης

Uliana (στη συνέχεια - U): Πες μου λίγο για τον εαυτό σου: ηλικία, με τι ασχολείσαι, αν είσαι παντρεμένη/έχεις παιδιά.

Θανάσης (στη συνέχεια - Θ): 20, φοιτητής, έχω σχέσεις.

U: Τι είναι απομόνωση για σένα;

Θ: Και αυτό είναι δύσκολο. Συνηδαιοποιημένη απουσία επιθυμίας να μιλάς με άλλους.

U: Έχεις τέτοια απουσία επιθυμίας ποτέ;

Θ: Όχι.

U: Θεωρείς ότι είσαι ευτυχισμένος;

Θ: Και αυτό είναι εύκολο. Καταλαβαίνω ότι δεν εκτιμώ την ζωή μου, επειδή δεν θεωρώ ότι είχα πρόσφατα κάποια πράγματα που θα μου έκαναν να καταλάβω ότι είμαι ευτυχισμένος. Ελπίζω καλά το εξήγησα.

U: Τι πρέπει να αλλάξει για να νιώθεις καλύτερα για τη ζωή σου;

Θ: Θα πρέπει να αποκτήσω ένα πράγμα, το οποίο με απασχολεί εδώ και χρόνια.

U: Θεωρείς τον εαυτό σου ανοιχτό και επικοινωνιακό άνθρωπο; Πως θα περιέγραφες την κοινωνική ζωή σου;

Θ: Δε μιλώ για τον εαυτό μου με όποιον να' ναι. Μοιράζομαι μόνο με τους κοντινούς μου. Αλλά εν γένει είμαι αρκετά ανοιχτός και επικοινωνιακός.

U: Σε βλέπω συχνά online, αλλά πρέπει να ρωτήσω. Χρησιμοποιείς συχνά το Telegram;

Θ: Όταν δεν κοιμάμαι, είμαι εδώ.

U: Εκτός από το Chat Wars, τι κάνεις εδώ;

Θ: Κανάλια με ειδήσεις και μιμήματα, μερικές φορές φίλοι. Και θεωρώ ότι μερικές φορές το Chat Wars και οι φίλοι είναι το ίδιο πράγμα.

U: Πόσους φίλους από την πραγματική σου ζωή έχεις εδώ;

Θ: Λιγότερα από 10.

U: Σε βοηθάει η επικοινωνία εδώ να παλέψεις κάποια προβλήματα, άγχος ή άλλα αρνητικά συναισθήματα;

Θ: Αν αυτή η επικοινωνία δεν έχει σχέση με την πραγματική ζωή, δεν γράφω τίποτα. Προσπαθώ να λύνω τα προβλήματά μου μόνος μου.

U: Θεωρείς το παιχνίδι να είναι ένα σημαντικό κομμάτι της ζωής σου;

Θ: Το παιχνίδι μου χάρισε πολλές καλές γνωριμίες. Για μένα οι νέες γνωριμίες είναι ο λόγος να βρίσκομαι κάπου. Οπότε ναι, το παιχνίδι είναι σημαντικό.

U: Νιώθεις επιρροή του παιχνιδιού στη ζωή σου;

Θ: Ναι.

U: Πως σε επηρεάζει;

Θ: Πάω για ύπνο πολύ αργά. Νιώθω ότι πρέπει να είμαι online, και οι άνθρωποι έχουν συνηθίσει ότι είμαι εδώ. Γι' αυτό δεν μπορώ να μην είμαι πια.

Ελένη

Uliana (στη συνέχεια - U): Πες μου λίγο για τον εαυτό σου: ηλικία, με τι ασχολείσαι, αν είσαι παντρεμένη/έχεις παιδιά.

Ελένη (στη συνέχεια - E): 30, μηχανικός, άγαμη, δεν έχω παιδιά.

U: Τι είναι απομόνωση για σένα;

E: Όταν θες να έχεις κάποιον κοντά σου, αλλά δεν έχεις κανέναν.

U: Θεωρείς ότι είσαι ευτυχισμένη;

E: Θα έλεγα ότι είμαι ευτυχισμένη γενικά, αλλά έχω πράγματα που θα ήθελα να αλλάξω στη ζωή μου.

U: Τι θα ήθελες να αλλάξεις; Για να πεις ότι είσαι ευτυχισμένη εκατό τοις εκατό.

E: Θα ήθελα να κάνω οικογένεια και δεν είμαι σίγουρη ότι η δουλειά μου με ικανοποιεί.

U: Θεωρείς τον εαυτό σου ανοιχτό και επικοινωνιακό άνθρωπο; Πως θα περιέγραφε την κοινωνική ζωή σου;

E: Ανοιχτή και επικοινωνιακή, αλλά θα έλεγα ότι η κοινωνική ζωή μου δεν πάει καλά, επειδή δεν μου αρέσουν οι μεγάλες και θορυβώδεις παρέες.

U: Αν θεωρητικά ορίσουμε ως κανόνα, ότι ένας άνθρωπος πρέπει να έχει φίλους, με τους οποίους μπορεί να βγαίνει κάπου, και να έχει στενούς φίλους, με τους οποίους μπορεί να μοιράζεται όλα τα προβλήματα και συναισθήματα, η ζωή σου αντιστοιχεί σε αυτόν τον κανόνα;

E: Ναι, αλλά θα ήθελα να τους έχω περισσότερους [φίλους].

U: Χρησιμοποιείς Telegram συχνά;

E: Ναι.

U: Για ποιους στόχους;

Ε: Εκτός από το παιχνίδι, έχω 2-3 ενημερωτικά κανάλια. Για τα άλλα πράγματα χρησιμοποιώ άλλες εφαρμογές.

Υ: Έχεις κάποιους φίλους που χρησιμοποιούν Telegram;

Ε: Ναι, μια παρέα.

Υ: Επικοινωνείς με τους φίλους σου εδώ;

Ε: Μόνο με αυτήν την παρέα, με άλλους σε άλλες εφαρμογές.

Υ: Έχεις κάποια άτομα στο παιχνίδι για τα οποία μπορείς να πεις ότι είστε καλοί φίλοι;

Ε: Όχι.

Υ: Νιώθεις ανάγκη στην διαδικτυακή επικοινωνία;

Ε: Δεν νιώθω ανάγκη, απλά μου αρέσει.

Υ: Μπορείς να πεις γιατί;

Ε: Είμαι γενικά επικοινωνιακή, και θεωρώ την διαδικτυακή επικοινωνία απλώς μια μορφή επικοινωνίας.

Υ: Συμμετέχεις στη διοίκηση κάστρου; Τι ρόλο έχεις;

Ε: Είμαι Δρυΐδης. Διδάσκω τις αρχές του παιχνιδιού στους νεοεισερχόμενους, τους εξετάζω πριν τελειώσουν το σχολείο. Προσπαθώ να βρίσκω κατάσκοπους άλλων καστρών ανάμεσα τους.

Υ: Συμμετέχεις σε πολλές ομαδικές συνομιλίες;

Ε: Πάρα πολλές. Οι περισσότερες από αυτές έχουν σχέση με το παιχνίδι.

Υ: Σε βοηθάει η επικοινωνία εδώ να παλέψεις κάποια προβλήματα, άγχος ή άλλα αρνητικά συναισθήματα;

Ε: Μερικές φορές παραπονιέμαι σε συνομιλίες, αλλά δεν με βοηθάει πολύ αυτό.

Υ: Θεωρείς το παιχνίδι να είναι ένα σημαντικό κομμάτι της ζωής σου;

Ε: Ναι. Ανησυχώ για μερικά πράγματα ή άτομα στο παιχνίδι, και τα μοιράζομαι με τους "πραγματικούς" μου φίλους.

Υ: Επηρεάζει το παιχνίδι στην πραγματική ζωή σου; Αν ναι, πως;

Ε: Αντί να δουλέψω, κάθομαι και επικοινωνώ με τα παιδιά στις συνομιλίες.

Γιώργος

Uliana (στη συνέχεια - Υ): Πες μου λίγο για τον εαυτό σου: ηλικία, με τι ασχολείσαι, αν είσαι παντρεμένη/έχεις παιδιά.

Γιώργος (στη συνέχεια - Γ): 24, είμαι βοηθός στο τμήμα μάρκετινγκ, άγαμος

Υ: Τι είναι απομόνωση για σένα;

Γ: 9 χρόνια ήμουν εκεί που δεν ήθελα να είμαι. Χωρίς φίλους, δεν είχα κοπέλα. Συνειδητά έγινα αλκοολούχος μόνο για να τελειώνουν οι ημέρες πιο γρήγορα. Θα ήθελα να τα ξεχάσω όλα από αυτήν την περίοδο. Θεωρώ τον εαυτό μου μοναχός.

Υ: Και τώρα μπορείς να πεις ότι είσαι ευτυχισμένος;

Γ: Όχι.

Υ: Τι θα πρέπει να αλλάξει για να γίνεις ευτυχισμένος;

Γ: Θα ήθελα να έχω κάτι που δεν είχα ποτέ. Για παράδειγμα, ηλεκτρική σκούπα - ρομπότ.

Υ: Πως θα περιέγραφες την κοινωνική ζωή σου;

Γ: Βγαίνω αν με καλέσει κανείς. Χαίρομαι, όταν κάποιος έρχεται στο σπίτι μου. Μόνος μου καλώ μόνο μια κοπέλα να βγαίνουμε, μερικές φορές λέει ναι.

Υ: Χρησιμοποιείς Telegram συχνά;

Γ: Από τη δύση του ηλίου έως ανατολή.

Υ: Για ποιους στόχους;

Γ: Παιχνίδια, επικοινωνία, μιμήματα, ειδήσεις, πορνογραφία, κόργκι. [στέλνει μια εικόνα με σκυλάκι κόργκι]

Υ: Πόσους φίλους από την πραγματική σου ζωή έχεις εδώ στο Telegram;

Γ: Με όσους επικοινωνώ συνέχεια, έφερα εδώ. Μόνο η κοπέλα μου δεν θέλει να μετακομίσει.

Υ: Άρα, επικοινωνείς στο Telegram περισσότερο από τις άλλες εφαρμογές;

Γ: Ναι. Και αν εμφανιστούν κλήσεις με βίντεο, δε θα χρειαστεί το Skype πια. Και αν φτάξουν τις ομαδικές κλήσεις, δε θα χρειαστεί το Discord.

Υ: Επικοινωνείς με κάποιους από τους συμπαίκτες σου προσωπικά;

Γ: Με μερικούς.

Υ: Θεωρείς ότι κάποιοι από τους συμπαίκτες σου μπορούν να γίνουν φίλοι σου στην πραγματικότητα;

Γ: Ναι. Μου αρέσει να μαζευόμαστε κάπου, να βγαίνουμε.

Υ: Νιώθεις ανάγκη στην διαδικτυακή επικοινωνία;

Γ: Νομίζω ότι εν μέρει έχω απαντήσει σ' αυτό. Έχω συνηθίσει να επικοινωνώ εδώ [στο διαδίκτυο]. Όταν πρωτοεμφανίστηκε το Periscope, καθόμουν εκεί και ζωγράφιζα γέλοιες εικόνες με παραγγελία. Αυτό με βοήθουσε στις περιόδους μοναξιάς.

Υ: Σε πόσες ομαδικές συνομιλίες συμμετέχεις;

Γ: Πάρα πολλές.

Υ: Σε βοηθάει η επικοινωνία εδώ να παλέψεις κάποια προβλήματα, άγχος ή άλλα αρνητικά συναισθήματα;

Γ: Θεωρώ όχι. Απλά είμαι επικοινωνιακός.

Υ: Θεωρείς το παιχνίδι να είναι ένα σημαντικό κομμάτι της ζωής σου;

Γ: Ναι, και το παίρνω σοβαρά. Σε ένα παιχνίδι εγώ και μερικά άλλα παιδιά μαζεύαμε λεφτά να βγει ένας τύπος από την φυλακή.

Υ: Οχ, σοβαρά;

Γ: Ναι. Μετά πήγα Αγία Πετρούπολη να κάνω παρέα μαζί του.

Υ: Επηρεάζει το παιχνίδι στην πραγματική ζωή σου;

Γ: Συνέχεια ακούω "Γιώργο, άσε το τηλέφωνο!". Πάντως, εγώ θεωρώ ότι δεν επηρεάζει.

Παράρτημα Γ

Αυτή η σειρά συνεντεύξεων έγινε με σκοπό να ανακαλυφθούν τα στατιστικά επί των αγγλόφωνων παικτών στα κάστρα της ρωσικής εκδοχής παιχνιδιού Chat Wars. Οι συνεντεύξεις που έγιναν στα ρωσικά θα παρουσιαστούν μεταφρασμένες στα ελληνικά, οι άλλες θα παρουσιαστούν στην γλώσσα της πηγής (αγγλικά). Τα αληθινά ονόματα δεν αναφέρονται.

Συνεντευξιαζόμενος Α

Uliana (U): I've heard you're leading one of that squads in ferma. May I ask a couple of questions?

A: Sure, feel free

U: How many people do you have?

A: We have 55 in the group, but 6 are bots... so 49 people total

U: Oh wow, thats many actually comparing to other castles. Are they active in chats or just clicking buttons in cw bot?

A: I know has one, and maybe , but I don't know about .

I'm willing to say a good 30 out of the 49 are active... we have some new recruits that ask questions, so they get some input from many people

U: Do they have issues with understanding language or its okay in general?

A: There's been some issues to be honest... but they work past it due to the similarity to EUCW.

В лесу тебе повстречался хлеб. Ты подумол и не стал его есть. И он почти добровольно поделился сапогами, которые ты обменял на золотишко.

Получено: 54 опыта and 3 золотых монет

Получено: Artisan Goods (2)

Получено: Powder (1)

Example: you can't get 54 gold on a quest, so we know it's experience. 54xp and 3 gold?
Good deal

U: Why did you decide to play russian CW? Just wondering

A: To me? It was a new frontier. A chance to come out and be someone... I was popular in EUCW, and felt if I moved to RUCW i could have a leadership position, and I do. I was one of the early leaders for ferma, before we fell to anarchy... but like the Phoenix we're at the top, despite being dead last

U: thank you for this little interview! Wish you always to be as good leader as you're now

Συνεντευξιαζόμενη Β

Uliana (U): Im gathering information about english squads on russian CW server. Do you have one?

B: Yes. I'm Latvian, we have People from Spain, Germany, Portugal I think.

U: How many people do you have?

B: We're 19 rn

U: are you chatting a lot or people just click buttons in cw bot? Do they have any issues with understanding russian?

B: Some Chat more, some less, CW2 is mostly main focus for everyone, so we don't talk that much. And yes, most of them don't understand Russian, minus the two Girls who speak Russian and me. Everyone else used translation bots to translate messages from Castle leader

U: I get it. That's all, thank you for you time ☐

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΗ Γ

Uliana (U): May I ask a couple of questions about your english squad in Amber?

Γ: Sure☐

U: How many people do you have?

Γ: Only 15. But they're not all active, sadly

U: That was my next question actually:) What do you mean by being active? Using bot for a game or chatting?

Γ: Oh, they never chat, they have other squads to chat on eucw, so here they're mostly silent. But yeah, some of them rearely use the bot too, as they find the game pretty boring by now

U: Why did you decide to play here?☐

Γ: We all wanted to try a fresh server, with new leaders, new play style

U: So, you moved here all together? Were there any issues with understanding russian?

Γ: Yeah, when the server started, we all came storming in☐☐☐ As for the language, other than a few players from the moon castle (which was mostly Russian) nobody speaks russian, but we made english chats. And some of the russian leaders here have been nice enough to communicate with us in english and include us in squads

U: thank you very much for your time!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΟΣ Δ

Uliana (U): I'm looking for information about english speaking squads on RUCW. I'm told you lead one, don't you?

Δ: no i lead one in chat wars 2. i am in an english speaking squad in chat wars 3 though

U: Alright, doesn't really matter:) I don't have any hard questions. I wanted to ask how many people do you have on RUCW

Δ: in our squad?

U: Yeah

Δ: 39

U: Are you chatting there or just clicking buttons?

Δ: most people are busy irl or on cw2, at first (when server started) it was very active but lateron, not so much

U: Thank you for your time!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΟΣ Ε

Uliana (U): Καλησπέρα, ψάχνω πληροφορίες για τις αγγλόφωνες ομάδες στο CW. Ξέρω ότι είσαι αρχηγός σε μια.

E: Ναι, είμαι. Τι θα ήθελες να μάθεις;

U: Πόσα άτομα περίπου έχεις;

E: 11 που μιλάνε μόνο αγγλικά.

U: Είναι ενεργοί παίκτες, επικοινωνούν στην συνομιλία;

E: Που και που. Κάποιοι είναι πιο επικοινωνιακοί από τους άλλους. Θα έλεγα ότι εν γένει δεν είναι πολύ ενεργοί.

U: Εντάξει, ευχαριστώ για τον χρόνο σου!

Έννοιες και ορισμοί

Εντολές bot (inline bot)

Οι εφαρμογές bot οι οποίες καλούνται από τον χώρο εισαγωγής κειμένου με πληκτρολόγηση ονόματος χρήστη τους σε οποιαδήποτε συνομιλία και υποστηρίζουν όλα τα είδη περιεχομένου που υπάρχουν στο Telegram.

Παραδείγματα: @gif (αναζήτηση εικόνων gif), @pic (αναζήτηση εικόνων), @vid ή @youtube (αναζήτηση βίντεο στο YouTube), @wiki (αναζήτηση άρθρων στη Wikipedia), @bold (κάνει τα γράμματα έντονα), @imdb (αναζήτηση ταινιών στο IMDb) κ.α.

Εφαρμογή Bot

Οι εφαρμογές τρίτων που τρέχουν μέσα στο Telegram. Οι χρήστες αλληλεπιδρούν με εφαρμογές bot στέλνοντάς του μηνύματα και εντολές αιτήματος.

Κρυπτογράφηση από άκρο σε άκρο

Μία μέθοδος ασφαλούς επικοινωνίας που εμποδίζει στους τρίτους να αποκτήσουν πρόσβαση σε δεδομένα ενώ μεταφέρονται από μια συσκευή σε άλλη. Τα δεδομένα κρυπτογραφούνται στο σύστημα ή τη συσκευή του αποστολέα και μόνο ο παραλήπτης είναι σε θέση να τα αποκρυπτογραφήσει.

Telegram

Δωρεάν εφαρμογή για ανταλλαγή μηνυμάτων με βασικό στόχο η ασφάλεια προσωπικών δεδομένων, ευχρηστία και ευελιξία χρήσης για οποιουσδήποτε σκοπούς.

Telegram Bot API

Ένα περιβάλλον βασισμένο στο HTTP και το οποίο χρησιμοποιείται για την δημιουργία των εφαρμογών bot.

Telegram Open Network

Μια πλατφόρμα, στον πυρήνα της οποίας βρίσκεται η τεχνολογία blockchain με πρόσβαση μέσω TON P2P Network. Περιλαμβάνει TON Αποθήκη, TON Proxy, TON Υπηρεσίες (συμπεριλαμβάνει και το Telegram), TON DNS και TON Πληρωμές κ.α.