

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΚΑΛΑΜΑΡΙΟΥ



Η ιστορία του παιχνιδιού

Το «Το Παιχνίδι του Καλαμαριού», η νέα πλέον δημοφιλής σειρά του Netflix, άγγιξε τον αριθμό των 111 εκατομμυρίων προβολών σε ένα μήνα από την προ-μέρα του, κατακτώντας γρήγορα το No 1 σε 90 χώρες.

Ο 50χρονος σκηνοθέτης Hwang Dong-hyuk, δημιουργός της σειράς, ανέφερε ότι χρειάστηκαν 10 χρόνια για να την ολοκληρώσει. Μιλώντας στην εφημερίδα The Korea Times, αποκάλυψε ότι είχε την ιδέα το 2008, θεώρησε όμως ότι ήταν υπερβολική για τους θεατές. Στην υπόθεση του «Squid Game», άνθρωποι υπερχρεωμένοι, άνδρες και γυναίκες, διαγωνίζονται σε στίβο παιχνιδιών με στόχο να μείνουν ζωντανοί και να κερδίσουν ένα έπαθλο δισεκατομμυρίων, ακολουθώντας μια σειρά από δοκιμασίες που είναι άλλοτε ιδιότροπες, άλλοτε τρομακτικές, συνήθως δε και τα δύο.

Τα μυστικά της επιτυχίας

Η σειρά από τη Νότιο Κορέα αποτελεί παράδειγμα της έμφασης που δίνει το Netflix στη μεταγλώττιση και τον υποτιτλισμό σειρών σε όσο το δυνατόν περισσότερες γλώσσες, πρακτική στην οποία δεν επενδύουν σε τέτοιο βαθμό οι

ανταγωνιστές του. Επίσης, τα γραφιστικά και τα εφέ του βασίζονται αρκετά σε video game αντίληψη και περίοπτη θέση έχουν τα σύμβολα από τα κουμπιά του χειριστηρίου του Playstation. Στην επιτυχία της σειράς συμβάλλει και ο τίτλος ο οποίος αναφέρεται σε ένα δημοφιλές παιδικό παιχνίδι στην Κορέα, που χρησιμοποιεί έναν πίνακα σε σχήμα καλαμαριού.

Παιχνίδια θανάτου - κοινωνικά αδιέξοδα

Την τάση προσέλκυσης των νέων από παραμορφωμένα, αλλόκοτα περιβάλλοντα, όπου οι χαρακτήρες παίζουν μέχρι θανάτου, περιγράφει ο λέκτορας ψηφιακών πολιτισμών στο Πανεπιστήμιο του Σίδνεϊ, Mark Johnson, ως «είδος παιχνιδιού θανάτου». Η νίκη είναι πλουσιοπάροχη, οι κανόνες είναι στρατηγικοί, αλλά υπάρχει και ένα μεγάλο ποσοστό τύχης που απαιτείται. «Εάν μπεις στην πιο αδύναμη ομάδα, είσαι απλά άτυχος... Και χάνεις!», εξηγεί ο Johnson μιλώντας στην Guardian.

Η σειρά διαθέτει μία μοναδικότητα στο είδος των «παιχνιδιών θανάτου». Ενώ μέχρι τώρα το κυρίαρχο άγχος ήταν συνήθως η κατάρρευση του περιβάλλοντος εξαιτίας κάποιου καιρικού ή πολεμικού γεγονότος, τώρα η απειλή είναι το χρέος. «Το χρέος αποτελεί στίγμα», αναφέρει ο Johnson, «καθώς οι άνθρωποι δεν θέλουν να παραδέχονται ότι έχουν χρέη ή να ζητούν βοήθεια».

Η επιτυχία του «Squid Game» καταδεικνύει πόσοι άνθρωποι σχετίζονται με την απεικόνιση των δεινών του χρέους και πόσο λίγοι πιστεύουν ότι υπάρχει τρόπος να ξεφύγουν.

MediNow

Η καινοτόμος
εφαρμογή υγείας
από μαθητές

Τη δική τους λύση στο πρόβλημα της περιορισμένης πρόσβασης των πολιτών της περιφέρειας σε δομές ιατροφαρμακευτικής περίθαλψης έδωσαν Έλληνες μαθητές, με αποτέλεσμα να διακριθούν στον Παγκόσμιο Διαγωνισμό Κοινωνικής Καινοτομίας. Πρόκειται για μια νέα εφαρμογή «MediNow» για κινητά τηλέφωνα που επιτρέπει στον χρήστη, σε περίπτωση ανάγκης, να ειδοποιήσει με ένα μόνο κουμπί τον πιο κοντινό γιατρό, δίνοντας ταυτόχρονα το γεωγραφικό του στίγμα. Στόχος της «MediNow» είναι η μείωση του χρόνου αντιμετώπισης των επειγόντων περιστατικών.

Η ομάδα



Την εφαρμογή «MediNow» ανέπτυξαν μαθητές του Ομίλου Νεανικής Επιχειρηματικότητας του Λυκείου Κολλεγίου Ψυχικού. Η ομάδα είχε αναδειχθεί νικήτρια στον πανελλήνιο διαγωνισμό που είχε διοργανώσει το Σωματείο Επιχειρηματικότητας Νέων Junior Achievement Greece τον Μάιο, ενώ στις 16 Ιουνίου, στον Παγκόσμιο Διαγωνισμό Κοινωνικής Καινοτομίας, αναδείχθηκε στις τρεις καλύτερες ομάδες, με τη διεθνή κριτική επιτροπή να εξαίρει την κοινωνική μαθητική επιχείρηση «MediNow» από την Ελλάδα για την καινοτομία και τον κοινωνικό αντίκτυπο της επιχειρηματικής ιδέας της. Οι άλλες δύο ομάδες που συμπλήρωσαν τη νικήτρια τριάδα του διαγωνισμού είναι η ομάδα REN από τη Σλοβακία και η ομάδα ACCESS από τη Σιγκαπούρη.

Οι στόχοι της ομάδας



«Αν και η φετινή χρονιά είχε πολλές ιδιαιτερότητες και δυσκολίες, καταφέραμε να συνεχίσουμε τις δραστηριότητές μας και να επιτύχουμε πολλά», δήλωσαν βραβευμένοι οι μαθητές-μέλη της ομάδας. «Συμμετέχοντας στο Πρόγραμμα Κοινωνικής Καινοτομίας αναπτύξαμε ποικίλες δεξιότητες, επικοινωνιακές και οργανωτικές, ενώ, παράλληλα, αντιληφθήκαμε πόσο σημαντικό είναι να προσφέρουμε στην κοινωνία με τη δημιουργία μιας επιχείρησης με κοινωνικό χαρακτήρα. Συνεργαστήκαμε πάρα πολύ καλά, μάθαμε να λειτουργούμε σε ομάδες για να επιτύχουμε έναν σκοπό μεγαλύτερο από εμάς, όπως η αντιμετώπιση του προβλήματος της ιατρικής περίθαλψης σε πολλές περιοχές της χώρας μας. Είχαμε επίσης την ευκαιρία να έρθουμε σε επαφή με καινοτόμες ιδέες άλλων ομάδων και χωρών και καταλάβαμε ότι εμείς οι νέοι μπορούμε να αλλάξουμε τον κόσμο. Συγχαρητήρια σε όλους!»

Η MediNow στην Στοκχόλμη



Αρωγοί και υποστηρικτές των μικρών επιχειρηματιών ήταν οι καθηγητές τους. Όπως δήλωσαν οι ίδιοι, οι μαθητές του Ομίλου Νεανικής Επιχειρηματικότητας του Λυκείου Κολλεγίου Ψυχικού «ολοκλήρωσαν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την προσπάθειά τους μέσα σε συνθήκες πρωτόγνωρες, που χτίζουν χαρακτήρες». Η MediNow θα ταξιδέψει στη Στοκχόλμη το καλοκαίρι του 2021 για να παραλάβει το βραβείο στο πλαίσιο του Πανευρωπαϊκού Συνεδρίου των Αποφοίτων.



Ολοκληρώθηκε η ημιτελής 10η Συμφωνία του

Beethoven

με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης



Μπορούν τα προγράμματα να αντικαταστήσουν τον Beethoven;

Συνδυάζοντας τον καρπό από τη συνεργασία της τεχνητής νοημοσύνης με τους μουσικούς, κυκλοφόρησε ένα αρχικό δείγμα για πιάνο της 10ης Συμφωνίας τον Νοέμβριο 2019. Το απόσπασμα παίχτηκε σε δημοσιογράφους, μουσικολόγους και ειδικούς στον Beethoven που έπρεπε να αποφασίσουν ποια μέρη ήταν πρωτότυπα ή ανακατασκευασμένα. Κανείς στο κοινό δεν μπορούσε να εντοπίσει τη διαφορά.

Αυτό το τεστ επαναλήφθηκε με την παρτιτούρα να προσαρμόζεται στις ανάγκες ενός κουαρτέτου εγχόρδων. Το ίδιο αποτέλεσμα.

Οι κριτικές

Ορισμένοι εκ των επικριτών του εγχειρήματος ισχυρίζονται πως η τεχνητή νοημοσύνη ουδέποτε υπήρξε ερωτευμένη ή μεθυσμένη ή ότι ποτέ δεν έριξε πάνω στο κεφάλι της έναν κουβά με πάγο – πράγματα που έζησε και έκανε ο Beethoven και τα οποία επηρέασαν τις συνθέσεις του. Όμως, για την ομάδα των δημιουργών της «τεχνητής» 10ης Συμφωνίας, αυτό δεν αλλάζει τις νότες του οι οποίες διοχετεύονται στην τεχνητή νοημοσύνη. Τα συναισθήματα σίγουρα επηρέασαν τον Beethoven στο πώς να γράψει τα μουσικά αριστουργήματά του. Όμως, αυτή ακριβώς η παραγωγή, οι παρτιτούρες του είναι που «ταΐζουν» την τεχνητή νοημοσύνη. Η παγκόσμια πρεμιέρα της ολοκληρωμένης, πλέον, 10ης Συμφωνίας πραγματοποιήθηκε ζωντανά από το Telekom Forum στη Βόννη στις 9 Οκτωβρίου.

Το εγχείρημα

Σχεδόν 200 χρόνια μετά τον θάνατο του Beethoven ολοκληρώθηκε, με τη συνδρομή της τεχνολογίας, η ημιτελής 10η Συμφωνία του τεράστιου δημιουργού. Πρόκειται για το «Beethoven X – The AI Project», μία πρωτοβουλία της Deutsche Telekom, στο πλαίσιο του εορτασμού για τα 250 χρόνια από τη γέννηση του μεγάλου συνθέτη. Για την υλοποίησή του, χρησιμοποιήθηκε τεχνητή νοημοσύνη (Artificial Intelligence), ενώ συνέβαλαν και ειδικοί στην τεχνολογία και τη μουσική. Για την ολοκλήρωση της Συμφωνίας χρησιμοποιήθηκε ένας απλός φορητός υπολογιστής.

Βήμα προς βήμα

Συγκεκριμένα, συνελέγησαν δεδομένα από τις παρτιτούρες της 10ης Συμφωνίας, καθώς και από το σύνολο της καλλιτεχνικής κληρονομιάς του Beethoven (Συμφωνίες, νότες, μουσικά σκίτσα, παρτιτούρες) και αναλύθηκαν μέσω μηχανικής εκμάθησης με αλγορίθμους. Αντίστοιχη ανάλυση έγινε και σε συνθέτες και μουσικούς, από τους οποίους εμπνεύστηκε και επηρεάστηκε ο Beethoven κατά τη διάρκεια της ζωής του, όπως ο Johann Sebastian Bach. Τη συλλογή αυτή μετέτρεψαν σε ζωντανή μουσική ο συνθέτης Walter Werzowa και η Ορχήστρα Beethoven της Βόννης, υπό τη διεύθυνση του Dirk Kaftan.

