

## ■ ΚΡΙΤΙΚΟΣ ΕΓΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ONLINE ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ: ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

### **Βασίλειος Δαγδιλέλης**

Τμήμα Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής  
Πανεπιστήμιο Μακεδονίας  
dagdil@uom.gr

### **Ελένη Δεληγιάννη**

Μεταπτυχιακό Τμήμα MIS  
Πανεπιστήμιο Μακεδονίας  
edelig@gmail.com

### **Περίληψη**

Οι online Κοινότητες, οι Κοινότητες Πρακτικής και οι Κοινότητες Μάθησης αποτελούν τρεις έννοιες κεντρικές στις σύγχρονες απόψεις για τη χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. Με βάση πολυετείς προσωπικές εμπειρίες και ερευνητικά δεδομένα, παρουσιάζονται ορισμένες πτυχές μιας κριτικής θεώρησης των εννοιών αυτών.

### **Λέξεις Κλειδιά**

Online κοινότητες, eLiteracy, ψηφιακός γραμματισμός.

### **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Σήμερα οι άνθρωποι συμμετέχουν σε πολλά κοινωνικά δίκτυα, και η συμμετοχή τους εξαρτάται από τον κοινωνικό τους ρόλο. Σε πολλά από τα κοινωνικά αυτά δίκτυα, αυτές τις «κοινότητες», ανήκουν λόγω της εθνικότητας τους, ή λόγω της ιδιότητας τους ως ερευνητών ή εκπαιδευτικών ή λόγω άλλων χαρακτηριστικών τους. Κατά κάποιο τρόπο, ανήκουν στις κοινότητες αυτές με έναν «αυτόματο» τρόπο, θεωρούνται μέλη τους χωρίς να χρειάζεται να κάνουν κάτι για αυτό. Το ανήκειν σε αυτά τα κοινωνικά δίκτυα, σε αυτές τις κοινότητες, είναι μια *συνέπεια* του κοινωνικού τους status, ή κάποιων χαρακτηριστικών τους. Ταυτόχρονα, όπως είναι φυσικό, οι άνθρωποι συμμετέχουν και σε άλλες κοινότητες επειδή το επιλέγουν.

Τα νέα ψηφιακά μέσα, από την άλλη πλευρά, εκτός από τις αναρίθμητες καινοτομίες που έχουν εισαγάγει στην καθημερινότητά μας, έχουν επίσης δημιουργήσει ένα νέο επικοινωνιακό πλαίσιο και έδωσαν τη δυνατότητα για τη δημιουργία *ψηφιακών κοινοτήτων* – οι οποίες μερικές φορές ονομάζονται και online κοινότητες. Η εγγραφή και η συμμετοχή στις ψηφιακές κοινότητες είναι πολύ ευκολότερη, αλλά και ταχύτερη, από τις αντίστοιχες στις «συνήθεις» κοινότητες και ακόμη είναι ευκολότερη η ταυτόχρονη εγγραφή και συμμετοχή σε πολλές από αυτές – ανεξάρτητα από το είδος τους. Υπάρχουν online ελληνικές κοινότητες, για παράδειγμα, οι οποίες έχουν ως αντικείμενο τους

τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση (άρα είναι ακαδημαϊκού-επαγγελματικού χαρακτήρα), διεθνείς κοινότητες που ασχολούνται με το λεγόμενο *ψηφιακό χάσμα*, ένα είδος κοινοτήτων ψηφιακού και μη-ψηφιακού ακτιβισμού, και online κοινότητες που σχολιάζουν, με χιουμοριστικό τρόπο, αμερικανικές σαπουνόπερες – αλλά στις οποίες συμμετέχουν και μέλη από άλλες χώρες, καθώς η παγκοσμιοποίηση των τηλεοπτικών serials είναι μια πραγματικότητα εδώ και πολλά χρόνια. Η εγγραφή και η συμμετοχή σε μια πλειάδα ετερόκλητων κοινοτήτων που μπορούν να ικανοποιούν πολλαπλές επαγγελματικές, ψυχολογικές ή οιοσδήποτε άλλες ανάγκες των ατόμων πραγματοποιείται χωρίς οικονομικό κόστος και είναι πολύ εύκολη.

Η συμμετοχή σε ψηφιακές κοινότητες αυτού του είδους αποτελεί για πολλούς πολίτες των Δυτικών κυρίως (αλλά όχι μόνον) κοινωνιών, ένα αναπόσπαστο τμήμα της e-ζωής τους και εγγράφεται έτσι στο ευρύτερο αυτό πλαίσιο που αποκαλείται *e-γραμματισμός* ή *ψηφιακός εγγραμματισμός*. Ο ψηφιακός εγγραμματισμός περιλαμβάνει πλέον τη συμμετοχή σε online κοινότητες, οι οποίες αποτελούν τμήμα του ψηφιακού τοπίου, του ψηφιακού οικοσυστήματος μέσα στο οποίο ζουν οι ψηφιακός εγγράμματοι πολίτες.

Ο ψηφιακός εγγραμματισμός δε μπορεί να θεωρηθεί αποκλειστικά και μόνο ως ένα σύνολο δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη χρήση Η.Υ., αλλά αντιστοιχεί σε ένα σύστημα κοινωνικών πρακτικών – οι οποίες προαπαιτούν τις δεξιότητες αυτές. Ένα σημαντικό μέρος αυτών των κοινωνικών πρακτικών αναπτύσσεται στα πλαίσια online κοινοτήτων.

## Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ online ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ

Πριν μερικά χρόνια, στο τέλος της δεκαετίας του '90, η υπηρεσία webhosting (φιλοξενίας δικτυακών τόπων) GeoCities (η οποία ανήκει στο Yahoo !) φιλοξενούσε περί το ένα εκατομμύριο ιστοσελίδες, οι οποίες μάλιστα ήταν δομημένες σε *ψηφιακές γειτονιές*. Υπολογίζεται ότι η GeoCities περιελάμβανε περίπου το 8% όλου του περιεχομένου όλων των ιστοχώρων. Σήμερα, στο σύστημα MySpace (blog και άλλες δικτυακές υπηρεσίες), υπολογίζεται ότι υπάρχουν 70-75 εκατομμύρια μέλη – δηλαδή περισσότερα από τον πληθυσμό περίπου 200 χωρών του πλανήτη (και 20 χωρών της ΕΕ) – πρόκειται λοιπόν για κάποιο ευρύτατο e-θνος. Υπολογίζεται ότι όλες οι υφιστάμενες online κοινότητες πρέπει να έχουν περισσότερα από 500 εκατομμύρια μέλη. Ακόμη και αν λάβουμε υπόψη τις ενδεχόμενες πολλαπλές εγγραφές, αυτοί οι αριθμοί μελών είναι πραγματικά πολύ μεγάλοι.

Τα μεγέθη αυτά είναι τόσο σημαντικά, ώστε οι ψηφιακές κοινότητες δεν αποτελούν πλέον ένα είδος ευκαιρίας για τους εκπαιδευτικούς και το εκπαιδευτικό σύστημα, αλλά μάλλον μια υποχρέωση. Οι ψηφιακές κοινότητες μπορούν να καταστούν ένας προνομιακός χώρος για ορισμένες μορφές διδασκαλίας και μάθησης. Επιπλέον, σύμφωνα με ορισμένους θεωρητικούς όπως ο (Wenger 2006), η συμμετοχή στα ψηφιακά κοινωνικά δίκτυα αποτελεί μια σημαντική πηγή μιας άρρηκτης αλλά πολύ σημαντικής γνώσης. Σύμφωνα με την άποψη του Etienne Wenger, είμαστε κοινωνικά όντα και αυτό αποτελεί έναν πολύ σημαντικό παράγοντα μάθησης. Η μάθηση συνδέεται συχνά με κάποια είδη αυτογνωσίας και δεξιοτήτων – όπως το τραγούδι, η ανακάλυψη αλλά και η κατανόηση επιστημονικών εννοιών και γεγονότων, η επιδιόρθωση μηχανών, η συγγραφή ποιημάτων, η ενηλικίωση μας ως αρρένων ή θηλέων, η ικανότητα

συμμετοχής σε παρέες και κοινωνικές ομάδες. Η συμμετοχή μας σε δραστηριότητες αυτού του είδους είναι που νοηματοδοτεί τις πράξεις μας και ουσιαστικά αποτελεί την πηγή και το βασικό προϊόν της μάθησης (Wenger 2006). Η συμμετοχή λοιπόν σε online κοινότητες, όπως και η διατήρηση blogs και wikis, δηλαδή η e-συμμετοχή στα κοινά και η προσωπική έκφραση, αποτελούν πολύ σημαντικές πτυχές της άτυπης μάθησης και της γενικότερης διαπαιδαγώγησης των πολιτών - με ιδιαίτερη μάλιστα σημασία για τους νέους - και το εκπαιδευτικό σύστημα δε μπορεί να τις αγνοήσει.

Στην παρούσα εργασία υποστηρίζουμε τις εξής θέσεις:

- τα νέα ψηφιακά μέσα δημιούργησαν τις ευκαιρίες και την τεχνική υποδομή για την ανάπτυξη νέου τύπου κοινωνικών δικτύων – όπως οι online κοινότητες.
- οι online κοινότητες αποτελούν σημαντικούς κοινωνικούς χώρους στα πλαίσια των οποίων μπορεί να συντελεστεί μια τυπική, αλλά κυρίως άτυπη, εξαιρετικά όμως σημαντική μάθηση.
- η αποτελεσματική τους λειτουργία απαιτεί ορισμένες δεξιότητες, θα τις ονομάζαμε *ψηφιακού εγγραμματισμού*, τόσο από την πλευρά των χειριστών της online κοινότητας, όσο και από την πλευρά των χρηστών-μελών της κοινότητας.
- οι online κοινότητες έχουν ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, οφειλόμενα ακριβώς στην ψηφιακή τους φύση. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά αυτά είναι τεχνικού χαρακτήρα, ενώ άλλα δεν είναι. Ωστόσο και τα δυο χαρακτηρίζουν τα νέα ψηφιακά μέσα και η κριτική τους ανάλυση δεν είναι ακόμη επαρκής. Η εκπαιδευτική κοινότητα επίσης, δεν έχει ακόμη ενσωματώσει αυτές τις online κοινότητες στη διδακτική της πρακτική.

### **online ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ, ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ, ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ**

Όπως συχνά συμβαίνει, υπάρχουν περισσότεροι του ενός όροι οι οποίοι συχνά χρησιμοποιούνται χωρίς διάκριση – λόγω της εννοιολογικής τους εγγύτητας. Όπως επίσης πολύ συχνά συμβαίνει, υπάρχουν τουλάχιστον δυο διαφορετικές προσεγγίσεις στον προσδιορισμό των σχετικών εννοιών, μία η οποία εστιάζεται στα τεχνικά χαρακτηριστικά τους και μια δεύτερη που στηρίζεται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο αναφοράς.

Οργανισμοί όπως το Institut for Development, the Netherland και η American Society for Training and Development, θεωρούν ότι οι *Κοινότητες Πρακτικής*, αποτελούν ψηφιακές κοινότητες ανθρώπων με κοινά επαγγελματικά ή άλλα ενδιαφέροντα και οι οποίοι μοιράζονται κοινές εμπειρίες. Η αρχική μορφή των Κοινοτήτων Πρακτικής προήλθε ουσιαστικά από άτομα τα οποία εργαζόταν στον ίδιο οργανισμό ή εταιρεία και επομένως είχαν ισχυρούς επαγγελματικούς δεσμούς, αλλά δεν ανήκαν τυπικά στις ίδιες ομάδες ή επαγγελματικά γκρουπ. Ωστόσο, ερευνητές ο E. Wenger θεωρούν ότι οι Κοινότητες Πρακτικής αποτελούν ομάδες ανθρώπων οι οποίοι συμμετέχουν αυτοβούλως σε κοινωνικούς σχηματισμούς και συνεχώς διαμοιράζονται και αναδιαμορφώνουν την ταυτότητά τους μέσα από την κοινή προβληματική που αναπτύσσουν ή τις κοινές τους δραστηριότητες. Έτσι, οι Κοινότητες Πρακτικής λειτουργούν στην πράξη και ως Κοινότητες Μάθησης (έμμεσης και άτυπης). Τα μέλη της μοιράζονται μια κοινή απόφαση για προβληματισμό ή δράση, έναν

κοινό στόχο και ένα κοινό ρεπερτόριο όρων, εργαλείων συμβόλων, εννοιών (Wenger 2006)

Οι δυο παραπάνω ορισμοί δε συνδέονται βεβαίως άμεσα με τα νέα ψηφιακά μέσα. Διατηρούνται όμως περίπου αμετάβλητοι και στο σύγχρονο ψηφιακό επικοινωνιακό περιβάλλον. Οι ορισμοί αυτοί επίσης περιορίζουν αρκετά το πεδίο των Online Κοινοτήτων, αφού περιοχές όπως οι GeoCities και MySpace δε μπορούν να θεωρηθούν Κοινότητες, καθώς οι δεσμοί των συμμετεχόντων είναι ανύπαρκτοι, αν υιοθετήσουμε την παραπάνω οπτική (Brown 1999). Ωστόσο, σύμφωνα με άλλους ερευνητές, η ύπαρξη εικονικών «χώρων» μέσα στους οποίους πραγματοποιείται μια ψηφιακή συνύπαρξη και αλληλεπίδραση, έστω και χαλαρή, δημιουργεί μια αίσθηση του «συνανήκειν», μια αίσθηση κοινότητας με την ευρύτερη έννοια του όρου. Ακόμη περισσότερο, οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσα από την αλληλεπίδρασή μεταξύ τους και επομένως αυτές οι κοινότητες ενισχύουν τη μάθηση (Kaplan, 2003).

Σε κάθε περίπτωση, στις online Κοινότητες υπάρχει μια συνεχής επαναδιαπραγμάτευση των στόχων τους, ένας διαρκής επαναπροσδιορισμός των νοημάτων που διαμοιράζονται τα μέλη της. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό στοιχείο της μάθησης. Τα μέλη των Κοινοτήτων μοιράζονται επίσης μια αίσθηση κοινότητας απόψεων – έστω και αν αυτή είναι χαλαρή. Ακόμη και όταν τα μέλη μιας Κοινότητας online είναι χιλιάδες, ακόμη και όταν προέρχονται από διαφορετικές χώρες και δε συναντώνται ποτέ πρόσωπο με πρόσωπο – μια δυνατότητα των εικονικών, ψηφιακών «χώρων» - ακόμη και τότε φαίνεται να υπάρχει αυτή η αίσθηση του ανήκειν σε μια κοινότητα, ίσως με το νόημα που έδωσε ο (Anderson 1991) στις φαντασιακές κοινότητες..

### **ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ online ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΑΥΤΕΣ**

Η διαχείριση των online κοινοτήτων, αλλά και η συμμετοχή σε αυτές, απαιτεί μερικές ιδιαίτερες δεξιότητες, οι οποίες σχετίζονται με θέματα τεχνικά και διαχείρισης ομάδων, αλλά κυρίως με την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν τα ψηφιακά μέσα.

Ένα πολύ συχνό πρόβλημα που εμφανίζεται στις online κοινότητες είναι οι *κρίσεις* που οφείλονται σε συγκρούσεις ανάμεσα σε μέλη. Ένα άλλο πρόβλημα σχετίζεται με την ανισόρροπη συμμετοχή των μελών, το γεγονός δηλαδή ότι ορισμένα μέλη έχουν μια πολύ έντονη συμμετοχή, ενώ άλλα παραμένουν αδρανή. Ένα τρίτο πρόβλημα τέλος σχετίζεται με την τελείως απρόβλεπτη συχνότητα λειτουργίας της online κοινότητας – το γεγονός δηλαδή ότι σε ορισμένες περιπτώσεις υπάρχει ένας πολύ μεγάλος αριθμός κειμενικών ανταλλαγών ανά μονάδα χρόνου (ημέρα, ώρα,...), ενώ σε άλλες μηδαμινός.

Ωστόσο, τα προβλήματα αυτά είναι «εσωτερικά», δηλαδή εγγενή σε κοινωνικούς σχηματισμούς και θα μπορούσαν να παρουσιαστούν σε όλες τις κοινότητες – ψηφιακές και μη-ψηφιακές. Από την άλλη πλευρά όμως, οι online κοινότητες έχουν ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, που οφείλονται στην ιδιαίτερη ψηφιακή τους φύση.

Ίσως το πιο σημαντικό τους χαρακτηριστικό των online Κοινοτήτων είναι ότι το «online» μοιάζει να είναι πιο σημαντικό από το «κοινότητες» - δηλαδή αποδίδεται μεγάλη σημασία στα τεχνικά χαρακτηριστικά της λειτουργίας μιας τέτοιας κοινότητας και όχι τόσο στα επικοινωνιακά-κοινωνικά της χαρακτηριστικά που θεωρούνται σχεδόν «αυτονόητα».

Για παράδειγμα η «πλατφόρμα» λειτουργίας μιας online κοινότητας (λίστα συζητήσεων ή e-forum) δεν πρέπει να επιλέγεται μόνο με τεχνικά κριτήρια ή με λειτουργικά (όπως η ψηφιακή ασφάλεια των μελών και η ευκολία διαχείρισής της), αλλά και με επικοινωνιακά: οι συζητήσεις με e-mails που φτάνουν στα προσωπικά, ψηφιακά «γραμματοκιβώτια» των μελών αναγιγνώσκονται σχεδόν αμέσως και απαντώνται σχετικά γρήγορα, μόλις ο χρήστης βρεθεί online, ενώ η ψηφιακή «επίσκεψη» των ιστοσελίδων στις οποίες συντηρείται ένα e-forum έχει μάλλον έναν περιοδικό χαρακτήρα. Από την άλλη πλευρά όμως, τα e-fora επιτρέπουν την παρακολούθηση συζητήσεων με συγκεκριμένο θέμα (“threats”) και φυσικά δεν προκαλούν υπερφόρτωση των «γραμματοκιβωτίων» σε περιόδους έντονης δραστηριότητας της online κοινότητας.

Τα ανεπιθύμητα μηνύματα (spam) είναι επίσης ένα μεγάλο πρόβλημα και οι μέχρι τώρα υφιστάμενες τεχνικές λύσεις, όπως τα διάφορα anti-spam φίλτρα και η anti-spam πολιτική των διαφόρων οργανισμών δεν επιλύει ικανοποιητικά το πρόβλημα – αν δεν το επιτείνει κιάλας (για παράδειγμα η τρέχουσα – καλοκαίρι 2006 – πολιτική ψηφιακής επικοινωνίας μεταξύ Αριστοτελείου Πανεπιστημίου και Πανεπιστημίου Μακεδονίας, ρυθμίζεται από ένα σύστημα spamcor το οποίο δεν επιτρέπει την απρόσκοπτη ροή συνημμένων αρχείων μεταξύ των δυο Πανεπιστημίων, δυσχεραίνοντας έτσι σε εξαιρετικό βαθμό την ψηφιακή επικοινωνία, την οποία υποτίθεται ότι εξυπηρετεί). Όσο οι καθαρά τεχνοκρατικές λύσεις αυξάνονται, τελικά η λειτουργία των online κοινοτήτων καθίσταται πιο δυσχερής. Μια σειρά δευτερογενών προβλημάτων προέρχονται επίσης από την άγνοια του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν τα ψηφιακά μέσα. Έτσι, για παράδειγμα, καθώς τα e-mails μπορούν να διέρχονται από πολλούς ενδιαμέσους εξυπηρετές (servers), συναντούν πολλών ειδών anti-spam φίλτρα και είναι δυνατόν να μη φτάσουν στον προορισμό τους. Είναι δυνατόν λοιπόν, κυρίως όταν τα μέλη μιας κοινότητας έχουν ένα έντονο προσωπικό ενδιαφέρον για τα θέματα της ψηφιακής κοινότητας η απώλεια των e-mails να θεωρηθεί κακόβουλη, εσκεμμένη, ακόμη και ως ένα είδος λογοκρισίας από την πλευρά του διαχειριστή ή του υπευθύνου της Κοινότητας (έχουμε υπόψη μας και συγκεκριμένα παραδείγματα αυτού του είδους).

Η άγνοια του τρόπου λειτουργίας μιας online κοινότητας οδηγεί επίσης ορισμένες φορές τους χρήστες-μέλη της κοινότητας σε αποστολή e-mails με λανθασμένη διευθυνσιοδότηση: έτσι κυρίως στις «μεγάλες» κοινότητες (με εκατοντάδες ή χιλιάδες μέλη) πολύ συχνά αποστέλλονται μηνύματα σε όλα τα μέλη, τα οποία μηνύματα όμως κανονικά θα είχαν παραλήπτη συγκεκριμένα άτομα ή μια συγκεκριμένη «υπηρεσία» της κοινότητας (όπως οι αιτήσεις διαγραφής από την online κοινότητα). Σε πιο σπάνιες, αλλά πιο σοβαρές περιπτώσεις, ακόμη και προσωπικά δεδομένα εκτίθενται δημοσίως στα μέλη της κοινότητας, όταν ορισμένοι χρήστες απαντούν με «τυφλό reply» σε υπηρεσιακού χαρακτήρα μηνύματα.

Ως ένα τελευταίο, αλλά όχι ασήμαντο παράδειγμα αναφέρουμε την παραβίαση των κανόνων της λεγόμενης «Netiquette», του πρωτοκόλλου δηλαδή ευγενείας και εξυπηρέτησης που ισχύει στο Διαδίκτυο. Η άγνοια των κανόνων λειτουργίας μιας online κοινότητας εύκολα μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα, για παράδειγμα με την αποστολή ογκωδών αρχείων (όπως τα αρχεία βίντεο και εικόνων) τα οποία ενδεχομένως δυσχεραίνουν τη λειτουργία της online κοινότητας και των ενδιαμέσων δικτύων και επιβαρύνουν αδικαιολόγητα τα «γραμματοκιβώτια» των μελών της.

Ίσως πάντως τα πιο σημαντικά θέματα δεν είναι τα προβλήματα δυσλειτουργίας μιας ψηφιακής κοινότητας, αλλά το γεγονός ότι τα μέλη της, εφόσον αγνοούν τον τρόπο λειτουργίας της, στερούνται από πολλές δυνατότητες που προσφέρουν τα νέα ψηφιακά μέσα – για παράδειγμα νέους πολυτροπικούς τρόπους έκφρασης, μεθόδους κατηγοριοποίησης και ταξινόμησης των μηνυμάτων, αυτόματης απάντησης.

Είναι φανερό ότι τα προβλήματα διαχείρισης των online κοινοτήτων, ακόμη και όταν φαίνονται να έχουν καθαρά τεχνική προέλευση, στην πραγματικότητα συμπλέκονται και δε μπορούν να επιλυθούν χωρίς να ληφθεί υπόψη η επικοινωνιακή και η γενικότερη κοινωνική τους διάσταση.

### **ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΩΝ online ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ**

Οι online κοινότητες φαίνεται πως αρχικά διαδόθηκαν από ιδιωτικές εταιρείες για καθαρά οικονομικούς λόγους. Ωστόσο, γνώρισαν μια πολύ μεγάλη διάδοση εξαιτίας της ευκολίας που παρουσιάζει η συμμετοχή σε αυτές, αλλά και επειδή ουσιαστικά αδρανοποιούν κοινωνικούς φραγμούς όπως η φυλή, το φύλο ή θρησκεία. Ακόμη περιορίζουν τη σημασία του «αντικειμενικού» και κοινωνικού χρόνου και φυσικά της γεωγραφικής απόστασης.

Η εμπειρία από τη μέχρι τώρα λειτουργία τους, μας επιτρέπει να επανεξετάσουμε με κριτικό τρόπο το ρόλο και τη σημασία τους. Οι online κοινότητες διέπονται από τυπικούς αλλά και από άτυπους κανόνες. Η ψηφιακή επικοινωνία πάνω στην οποία είναι δομημένες επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τη λειτουργία τους, καθώς τα γραπτά ή πολυτροπικά κείμενα που ανταλλάσσουν τα μέλη της επηρεάζονται με τρόπο άμεσο, συνδιαμορφώνονται από το μέσο εκφοράς – το ψηφιακό μέσο. Η γλώσσα δεν αποτελεί μόνο έναν ουδέτερο φορέα μηνύματος, αλλά συμβάλλει στη διαμόρφωσή του, όπως υποστηρίζει ο G. Kress. Το ίδιο συμβαίνει και με το μέσο – στην πραγματικότητα όχι απλώς συνδιαμορφώνει το μήνυμα ή το νοηματοδοτεί, αλλά στην ακραία του μορφή, *το μέσο είναι το μήνυμα*, κατά τη γνωστή ρήση του Marshal Mc Luhan.

Η ψηφιακή λειτουργία των online κοινοτήτων δημιουργεί ένα ιδιότυπο πλέγμα κανόνων συμμετοχής και διαχείρισης τους. Πολλές online κοινότητες για παράδειγμα, κυρίως οι πολυπληθείς και παλιότερες, απαιτούν από τα μέλη τους το σεβασμό μιας σειράς κανόνων που σχετίζονται με την αυτοπαρουσίαση των μελών, την επικοινωνία μεταξύ των μελών και την τήρηση ορισμένων τυπικών σχημάτων. Στα πλαίσια των online κοινοτήτων ακόμη, δημιουργούνται τυπικοί και άτυποι ρόλοι, όπως ο διαχειριστής και ο «ιδιοκτήτης» ή «δημιουργός» της κοινότητας και οι «μέντορες» - παλιά μέλη που μπορούν να βοηθήσουν τα νεότερα. Δημιουργός ή ιδιοκτήτης (owner) είναι το (ψηφιακό) πρόσωπο που δημιουργεί την online κοινότητα και φυσικά ο διαχειριστής (moderator) τη διαχειρίζεται. Η διαχείριση αυτή μπορεί να ποικίλει σημαντικά, αφού ο διαχειριστής μπορεί να εγκρίνει ή να απορρίπτει τα μηνύματα ή να αφήσει ανεξέλεγκτη την κυκλοφορία τους, να εγκρίνει την κυκλοφορία ή όχι «εξωτερικών» μηνυμάτων και γενικά να προσδιορίσει τη γενική πολιτική της κοινότητας – θεωρητικά από τεχνική άποψη, αλλά τελικά, ως ένα βαθμό, και από γενικότερη άποψη. Φυσικά η παραβίαση των αοράτων ορίων ανάμεσα στα υποτιθέμενα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις κάθε «ρόλου» μπορεί να είναι αιτία κρίσεων στα πλαίσια της κοινότητας.

Ο διαχειριστής, για να δώσουμε ένα απλό παράδειγμα έχει την ευθύνη

αντιμετώπισης δυο που σημαντικών προβλημάτων. Το πρώτο πρόβλημα αναφέρεται στο λεγόμενο *ρυθμό της online κοινότητας*, την απαίτηση δηλαδή για περίπου σταθερή ροή μηνυμάτων που προσδίδει μια κανονικότητα στο διάλογο των μελών της. Το δεύτερο πρόβλημα σχετίζεται με την ικανότητα του διαχειριστή να κινητοποιεί τα μέλη της online κοινότητας, καθώς συχνά ένα σημαντικό ποσοστό συμμετεχόντων αρνείται το ψηφιακό ισοδύναμο της «prise de la parole», της λήψης του λόγου δηλαδή σε έναν εικονικό «δημόσιο» χώρο. Τα μέλη αυτά μπορούν να παραμένουν παθητικοί αναγνώστες για μεγάλα χρονικά διαστήματα, ακόμη και για χρόνια, χωρίς να αποπειραθούν να συμμετάσχουν σε οιαδήποτε δραστηριότητα της online κοινότητας.

Ο Etienne Wenger, είχε ήδη, από τη δεκαετία του '90, αναφερθεί στη *νομιμοποιημένη περιφερειακή συμμετοχή* (LPP, legitimate peripheral participation) των νέων μελών: αρχικά παραμένουν ανενεργά, αλλά σταδιακά αναλαμβάνουν να διεκπεραιώσουν εργασίες της κοινότητας και εντάσσονται πιο ολοκληρωμένα στους κόλπους της κοινότητας. Στις περισσότερες online κοινότητες ωστόσο η μοναδική συλλογική δραστηριότητα είναι η ανταλλαγή απόψεων και έτσι η ανάλυση του E. Wenger δεν ευσταθεί: τα μέλη παραμένουν απλώς σιωπηλά

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι online κοινότητες αποτελούν πλέον ένα πολύ σημαντικό στοιχείο του νέου ψηφιακού περιβάλλοντος. Η συμμετοχή σε αυτές αποτελεί μια όψη του ψηφιακού εγγραμματισμού. Παρά την αναγνωρισμένη αξία τους, δε διαθέτουμε, ακόμη, την απαραίτητη τεχνολογία που θα επέτρεπε την ενσωμάτωσή τους στην θεσμοθετημένη εκπαίδευση.

Οι online κοινότητες αποτελούν ψηφιακούς χώρους στους οποίους οι άνθρωποι συνομιλούν, προσδιορίζουν έννοιες και κατευθύνσεις δράσης, διαμορφώνουν την ίδια τους την ταυτότητα, νοηματοδοτούν τις πράξεις τους. Οι ανοιχτές κοινότητες αποτελούν «παράθυρα στον κόσμο» σημαντικούς τόπους παραγωγής άτυπης γνώσης και οι συμμετέχοντες σε αυτές αποκτούν, κατά κανόνα, σημαντικές άτυπες γνώσεις.

Η διαχείριση τους και η συμμετοχή σε αυτές εγγράφεται στο πλαίσιο του ψηφιακού εγγραμματισμού και προκειμένου να είναι επιτυχείς απαιτείται μια σειρά συνδυασμένων δεξιοτήτων και γνώσεων που είναι ταυτόχρονα τεχνικού αλλά και μη-τεχνικού χαρακτήρα.

Είναι σαφές πάντως ότι η εκτίμηση του ιδιαίτερου ρόλου τους, ως κοινωνικοποιητικών παραγόντων, δεν είναι ιδιαίτερα προηγμένη και μια σειρά σχετικών ερευνών είναι απαραίτητη.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Couros Alec (2003) *Communities of Practice: A Literature Review*
- Anderson, Benedikt (1991) *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Brown Janelle (1999), *There goes the neighborhood*, τελευταία πρόσβαση Μάιος 2006, ιστοχώρος: [http://archive.salon.com/21st/feature/1999/01/cov\\_19feature.html](http://archive.salon.com/21st/feature/1999/01/cov_19feature.html).
- Dagdilelis V., Satratzemi M., Evangelidis G., (2004) *Introducing Secondary Education Students to Algorithms and Programming*, *Education and Information Technologies*, vol.9, no.2, pp.159-173.

- Fisher, Mercedes M. (2003) *Designing courses and teaching on the Web : a "how to" guide to proven, innovative strategies*, Lanham, Md. : Scarecrow Press.
- Kaplan Soren (2003), *Building e-Learning and Blended Learning Communities*, τελευταία πρόσβαση Μάιος 2006, ιστοχώρος:  
<http://www.icohere.com/CollaborativeLearning.htm>.
- Margaritis K. G., Dagdilelis V., Satratzemi M., (2000) *Ensuring the Quality of UCE for High-school Teachers*, University of Macedonia, Greece, European University Continuing Education (EUCEN), The Managers' Handbook, pp.223-225.
- Smith, Marc A., Kollock, Peter (1999), *Communities in cyberspace*, London ; New York: Routledge.
- Wenger, Etienne (2006) *Communities of Practice: Theory*, τελευταία πρόσβαση, ιστοχώρος: <http://www.ewenger.com/theory/>