

En undersøgelse af deltagelse i online-fællesskaber

Af Christian Schwarz Lausten

Christian@unwired.dk - www.unwired.dk

**Afsluttende speciale på Informationsvidenskab på Aarhus
Universitet, december 2005**

Karakter: 11

Licens: Creative Commons



NonCommercial-ShareAlike 2.5

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>

Indholdsfortegnelse

1	Indledning.....	3
1.1	<i>Problemformulering.....</i>	5
1.2	<i>Metode og opbygning.....</i>	5
1.3	<i>Begrebsafklaring.....</i>	7
1.4	<i>Læringsteoretisk kontekst</i>	8
2	Hvordan foregår deltagelsen i online-fællesskaber?	13
2.1	<i>Introduktion</i>	13
2.2	<i>Meningsforhandling.....</i>	15
2.2.1	Samspillet mellem deltagelse og tingsliggørelse	17
2.2.1.1	<i>Deltagelse</i>	18
2.2.1.2	<i>Tingsliggørelse.....</i>	19
2.2.2	Tingsliggørelsens tveæggede natur.....	20
2.2.3	Meningsdualiteten.....	20
2.2.4	Tingsliggørelsens og deltagelsens komplementaritet	22
2.3	<i>Fællesskab</i>	23
2.3.1	Gensidigt engagement.....	24
2.3.2	Fælles virksomhed	26
2.3.3	Fælles repertoire	27
2.4	<i>Opsummering og eftertanke omkring fællesskaber</i>	28
2.5	<i>Læring.....</i>	30
2.5.1	Kontinuitet og diskontinuitet	31
2.5.2	Læring i praksis	32
2.5.3	Legitim perifer deltagelse i online-praksisfællesskaber	33
2.5.4	Generationsmæssige diskontinuiteter	34
2.5.5	Iagttagelse – et nødvendigt led i deltagelsesprocessen på internettet.....	36
2.6	<i>Teknologi i fællesskaber.....</i>	38
2.6.1	Teknologiens rolle i online-fællesskaber	39
2.6.2	Stewardship.....	41
2.6.3	Opsummering.....	42
3	Hvorfor deltager folk i online-fællesskaber?.....	43
3.1	<i>En samfundsvidenskabelig model</i>	44
3.2	<i>Hacker-etikken.....</i>	47
3.2.1	Hacker-etikken versus den protestantiske etik.....	47
3.2.2	Den protestantiske etiks motivationsfaktorer	48
3.2.3	Linus's Law – et erfaringsbaseret bud på motivation.....	50
3.3	<i>Hacker-etikkens motivationsfaktorer</i>	51
3.3.1	Kollektive motiver	51
3.3.1.1	<i>Åbenhed og vidensdeling</i>	51
3.3.1.2	<i>Politik og identifikation</i>	53
3.3.2	Sociale motiver	54
3.3.2.1	<i>Frihed.....</i>	54
3.3.2.2	<i>Anerkendelse.....</i>	56
3.3.3	Belønningsmotiver.....	57
3.3.3.1	<i>Pragmatik.....</i>	57
3.3.3.2	<i>Passion.....</i>	58

3.3.3.3	<i>Kreativitet</i>	59
3.3.4	Hacker-etikken og resten af samfundet.....	61
3.3.5	Opsummering.....	64
4	Undersøgelse	64
4.1.1	Udvælgelseskriterier	65
4.1.2	Udvælgelse.....	65
4.1.3	Præsentation af casen.....	66
4.1.4	Dataindsamling	66
5	Analyse af case	68
5.1	<i>Et overblik over online-fællesskabet Wikipedia</i>	68
5.2	<i>Wikipedias historie</i>	69
5.3	<i>Wikipedias filosofi</i>	70
5.4	<i>Hvordan foregår deltagelsen?</i>	72
5.4.1	Wikipedia som praksisfællesskab	72
5.4.1.1	<i>Gensidigt engagement</i>	72
5.4.1.2	<i>Fælles virksomhed</i>	74
5.4.1.3	<i>Fælles repertoire</i>	75
5.4.2	Opsummering.....	77
5.5	<i>Læringsprocessen i Wikipedia</i>	77
5.5.1	Wikipedias generationsmæssige diskontinuiteter	78
5.5.2	Fra iagttagelse til deltagelse.....	79
5.5.3	Wikipedias iagttagere	80
5.5.4	Wikipedias legitimt perifere deltagere.....	81
5.5.5	Wikipedias fuldgyldige deltagere	83
5.5.6	Opsummering.....	85
5.6	<i>Hvorfor kontribuerer og deltager folk i Wikipedia?</i>	86
5.6.1	Kollektive motiver	87
5.6.2	Sociale motiver	89
5.6.3	Belønningsmotiver.....	92
5.6.3.1	<i>Pragmatik</i>	92
5.6.3.2	<i>Ny viden</i>	92
5.6.3.3	<i>Passion og kreativitet</i>	94
5.6.4	Opsummering.....	96
5.7	<i>Vurdering af Wikipedia</i>	98
6	Konklusion	103
7	Perspektivering	106
7.1	<i>Skift fokus fra at designe systemer, til at stille platforme til rådighed</i>	106
7.2	<i>Engager deltagerne i at udforme regler, der passer til deres kultur, mål og redskaber</i>	107
7.3	<i>Muliggør oprettelse og lagring af metadata som evaluerings- og feedbackproces</i>	108
7.4	<i>Støt den enkelte deltagers identitet og motivation</i>	109
8	Abstract	111
9	Litteraturliste	113

Opgaven er på 243.683 anslag, svarende til 101,5 normalsider á 2400 anslag.

1 Indledning

“People want to be exposed to new things in an *active* way – in a way that engages them, because *passive* encounters with outside practices are something we have so much of, with the Web and television. On television we can see court proceedings; we can see open heart surgery; we are exposed passively to a lot of practices to which we do not belong. To be engaged actively and constructively is much more difficult.”

Citat Etienne Wenger (2004)¹

Etienne Wengers udsagn antyder, at vi mennesker har en iboende trang til aktivt engagement og deltagelse. Passivitet og iagttagelse af ligegyldigheder er demotiverende og dybest set meningsløst. Alligevel ender vi ofte foran fjernsynet eller computeren, hvor vi konsumerer endeløse mængder af soap-serier og website-sjov. Noget tyder dog på, at den passivitet Wenger omtaler står for fald, i hvert fald når det gælder internettet.

Som Knowledge Manager på Innovation Lab² og qua min informationsvidenskabelige baggrund, har jeg i de senere år bemærket et omkringsiggribende fænomen på internettet. Fænomenet går i al sin enkelthed ud på en øget grad af brugerinvolvering på internettet. Man kan tale om en transformation fra iagttagelse til deltagelse på internettet. Fra at være passive forbrugere af internettets tekst, animationer, billeder og lyd, opstår der flere og flere muligheder for aktiv udfoldelse og produktion af det selvsamme indhold.

Niels Bohr sagde, at: ”Intet fænomen er et fænomen, før det er et registreret fænomen.”³ Det gør det relevant at hente belæg i forskellige mediers og tænketankes observationer af selvsamme fænomen. Da BusinessWeek den 20. juni 2005 udkom, var temaet ”The Power of Us” og omhandlede, fra en erhvervsmæssig vinkel, hvordan vi, brugerne af internettet, i stigende grad deltager i indholdsskabelse via Kooperation, Kollaboration og Kontribution. Bladet citerede blandt andet Tim O’Reilly, stifter af O’Reilly Publishing, verdens største forlag for teknologibøger, for at kalde internettet ”An architecture of participation”.⁴ The Media Center at the American Press Institute udgav i 2003 rapporten ”We Media. How audiences are shaping the future of news and information”. Rapporten beskæftiger sig med *participatory journalism*, et begreb, der fra en journalistisk vinkel, beskriver, hvordan almindelige mennesker udstyret med digitale teknologier, i stigende omfang deltager og bidrager i

¹ Kahan, Seth (2004). Interview med Etienne Wenger.

² Innovation Lab er en tænketank, der arbejder med fremtidens teknologiske udvikling indenfor en lang række områder, heriblandt internettet. Læs mere på: www.innovationlab.dk

³ Answers.com: <http://www.answers.com/topic/physical-phenomenon-2>. (Min oversættelse)

⁴ Hof, Robert F. (2005), s. 51

skabelsen af nyheder. En tredje observation er blevet foretaget af Eric von Hippel, professor i ledelse og innovation ved MIT University, i bogen "Democratizing Innovation" (2005). Han beskriver, hvordan mennesker ved hjælp af computere og informations- og kommunikationsteknologi i stadig større udstrækning kan og vil udvikle deres egne nye produkter og tjenester. Fænomenet om en stigende involvering, produktion og kontribution på internettet synes således observeret og registreret af forskellige kilder.

Det er imidlertid et problem, at fænomenet, såvidt vides, ikke på mere indgående og videnskabelig vis er blevet undersøgt og beskrevet, da det både fagligt og samfundsmæssigt set rummer store udfordringer. Mange spørgsmål er relevante i den forbindelse. Hvad vil det betyde for tøjbranchen, når kunderne selv designer og producerer moderigtige t-shirts, som det for eksempel er muligt på Threadless.com? Eller hvad med nyhedsmediernes når folk på kollaborativ vis opbygger dagens avis, som på Ohmynews.com? Eller hvad med pladebranchen, når 15megsoffame.com lader musikere dele deres musik med fans, der i retur kommer med feedback og reklamerer for dem? På det menneskelige plan er det interessant at spørge, om man kan opnå ægte deltagelse og samvær via internettet? Og hvad får folk til at bruge tid og ressourcer på denne deltagelseskontribuering? Er det supplement eller alternativ til den fysiske virkelighed? Og uanset hvad hvilke konsekvenser har det så for de traditionelle samfundsstrukturer?

Det felt fænomenet udspringer af, internettet, er ikke blot meget komplekst, det er en gigantisk mangfoldighed af debatfora, informationssider, reklamer, weblogs, butikker, nyhedstjenester, underholdning osv. Det betyder i sagens natur, at jeg ikke tilnærmelsesvist kan indfange fænomenet og beskrive det i sin helhed. Jeg har derfor valgt at indsnævre feltet betragteligt og beskæftige mig med et mere kontrolleret og analytisk tilgængeligt niveau i form af online-fællesskaber på internettet. Den teoretiske optik jeg anskuer fænomenet med, kombineres med analytiske eksemplificeringer af eBay.com og egne erfaringer. Teoriapparatet benyttes også som en metodisk optik til at opnå praktisk erfaring med et online-fællesskab, i form af en caseanalyse af det, det amerikanske teknologimagasin Wired har kaldt: "The most audacious experiment of the postboom Internet".⁵ Eksperimentet er Wikipedia – verdens største encyklopædi og 100% skabt af gratisarbejdende deltagere, der engageret medvirker i

⁵ Pink, Daniel H. (2005) – "postboom" skal her forstås som tiden efter dotcom-boblens sammenbrud i slutningen af 90erne.

opbygningen.

Præsentationen af interessefelt og formål fører i næste afsnit til min problemformulering.

1.1 Problemformulering

Jeg ønsker at opnå en forståelse for og forklare fænomenet ”deltagelse i online-fællesskaber”, og mere specifikt hvordan og hvorfor deltagelse i online-fællesskaber finder sted. Med udgangspunkt i et sammensat teoriapparat vil jeg udforske denne deltagelse ved først at beskrive, hvordan den finder sted, og siden, via teori og empiri, undersøge, hvad der motiverer deltagelsen. Efterfølgende vil jeg med teorien som optik analysere en konkret case, der har til formål at anskueliggøre internettets transformation fra iagttagelse til deltagelse i en mere praktisk forstand. Analysen munder ud i en vurdering af den ekstra forståelsesdimension casen har tilføjet, samt en redegørelse for dens latente problemstillinger. Endelig vil specialet slutte af med en perspektivering, der indeholder en række anbefalinger, der er tilstræbt at være så generelt applicerbare som muligt.

1.2 Metode og opbygning

Specialet er inddelt i tre hoveddele: i første og anden del konstruerer jeg et teoriapparat, der henholdsvis har til formål at beskrive, hvordan deltagelsen i online-fællesskaber foregår, og hvorfor folk deltager i online-fællesskaber. Dette sammensatte teoriapparat bruges i tredje del som en optik, hvormed jeg undersøger og analyserer en udvalgt case, online-encyklopædien Wikipedia (www.wikipedia.org).⁶

I første del, ”Hvordan foregår deltagelsen i online-fællesskaber?”, beskriver jeg, med afsæt i Etienne Wengers (2004) sociale teori om læring, hvordan deltagelse finder sted i online-fællesskaber og herunder, hvordan de forskellige delementer henholdsvis konstituerer og skaber fællesskabets dynamik. Ved at benytte optikker fra henholdsvis Wenger og Lave & Wengers (1991) teori om *legitim perifer deltagelse* beskriver jeg, hvordan transformationen fra iagttagelse til fuld deltagelse foregår i online-fællesskaber. Første del afsluttes med at se på anvendelsen af teknologi i praksisfællesskaber, og hvad den betyder for deltagelsen i et online-fællesskab. I beskrivelsen af teorien har jeg tilstræbt at benytte analytiske operationaliseringer og eksempler som middel til at forstå og forklare teorien. Det personlighedspsykologiske syn

⁶ Mit valg af teorier til belysning af deltagelsen i online-fællesskaber er ingenlunde noget udtømmende teorivalg, hvorfor det ikke er udtryk for at emnet ikke også kunne belyses ud fra andre teoretiske vinkler.

på motivation og forklaring på, hvad der fremkalder frivillig deltagelse, ligger udenfor Wengers teoretiske fokus, hvorfor man i beskrivelsen af denne dimension må ty til andre metoder.

Derfor undersøger jeg i specialets anden del, ”Hvorfor deltager folk i online-fællesskaber?”, hvilke motivationsfaktorer der frivilligt og ganske gratis får individer til at deltage i og bidrage til online-fællesskaber. Undersøgelsen er struktureret ud fra en samfundsvidenskabelig model, der er konstrueret i forbindelse med en undersøgelse af, hvad der motiverer folk til at bidrage gratis i open source-bevægelsen. Modellen fremkommer med et analyseapparat i form af tre kategorier af motivationsårsager, som jeg ved hjælp af skiftende teoretiske og empirisk-funderede optikker beskriver og operationaliserer mere indgående. En af de optikker jeg i særlig høj grad trækker på er *hacker-etikken*, som er et bud på en ny, lystbetonet arbejdsetik, der modstilles en mere kapitalistisk-orienteret arbejdsetik. Undervejs i undersøgelsen knytter jeg an til Wengers sociale teori om læring ved at diskutere, hvilke steder teorien kan understøtte og berige undersøgelsens fund.

Eftersom min brug af teorierne er anvendelsesorienteret, og det ikke er meningen at søge en strikt verificering eller falsificering af de benyttede teorier i caseanalysen, har jeg fundet det mindre væsentligt at gennemføre en systematisk kritik af de inddragne teorier. Jeg vil dog løbende, hvor det vurderes nødvendigt, diskutere, kritisere og elaborere teorierne.

I specialets tredje del, ”Analyse af Wikipedia”, har jeg udvalgt en case, der på baggrund af det sammensatte teoriapparat analyseres. Casen er Wikipedia.org, et online-fællesskab der med kontributioner fra tusindvis af deltagere har opbygget verdens største encyklopædi. Eftersom en væsentlig del af specialet koncentrerer sig om studiet og analysen af denne case, vil jeg i det følgende redegøre for min tilgang til caseanalysen og herunder forholdet mellem teori og empiri.

Mit valg af case skal ses som et forsøg på via *eksemplets magt* at bidrage til at belyse specialets to hovedproblemstillinger.⁷ Vægten på eksemplets magt skyldes min tro på, at der ikke eksisterer nogen endegyldig sandhed i videnskabelige studier. Eksemplet tjener dermed, sammen med teoriapparatet, det formål at give en mere facetteret beskrivelse af undersøgelsens fænomen, som hermed skaber en meget god forståelse af Wikipedia og en god forståelse af deltagelse i online-fællesskaber. Af den grund har jeg prioriteret at skaffe mig

⁷ Launsø & Rieper (2000), s. 96

viden om, hvordan og hvorfor deltagelsen foregår i et konkret online-fællesskab, i stedet for udelukkende at analysere online-fællesskaber på et generelt plan. Udvælgelsesmetoden og kriterierne vil senere blive uddybet i kapitel 4.

Hensigten med caseanalysen er ikke gennem en induktiv metode at opstille generelle retningslinier for, hvordan man skal konstruere og facilitere optimal deltagelse i online-fællesskaber. Derimod er hensigten at opnå en konkret viden om nogle af de strømninger og tendenser, jeg mener at kunne se på internettet, som nævnt i indledningen.

Eftersom der med casen er tale om et "best case-scenario", hvilket vil sige et online-fællesskab, der fungerer godt og har en vellykket integration af nyankomne, kan de opnåede erfaringer og analyseresultater anskues ud fra, hvad Launsø og Rieper (2000) benævner "det gode eksempels magt". Det betyder, at selvom casen blot er en ud af mange andre, og at der er lige så mange måder at være et online-fællesskab på, som der findes online-fællesskaber, så er det alligevel muligt at udlede nogle positive træk, der også vil kunne gøre sig gældende i en mere generel kontekst. Jeg runder derfor specialets sidste del af med en perspektivering, hvor jeg udleder fire generelle anbefalinger eller handleanvisninger, om man vil.

1.3 Begrebsafklaring

Da begrebet "online-fællesskab" er et centralt begreb i dette speciale, vil jeg i denne begrebsafklaring kort redegøre for definitionen og brugen heraf. Årsagen til eksplicit at redegøre for dette begreb skyldes, at Etienne Wenger i sin bog "Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet" ikke reflekterer særskilt over praksisfællesskaber på internettet. Han nævner dog helt kort i prologen, at "på internettet samles folk i virtuelle rum og udvikler fælles måder at dyrke deres fælles interesser på."⁸ Teoriens manglende nuancering, som den er formuleret i bogen, er dog lovligt undskyldt, da den udkom i 1998, hvor internettets betydning og udbredelsespotentiale endnu ikke var tilstrækkeligt udforsket. Dette er med til at forklare den diminutive betydning, den virtuelle dimension tillægges i teoriens oprindelige udformning. Wenger har siden i selskab med tre andre forskere, Nancy White, John D. Smith og Kim Rowe i teksten "Technology for Communities" (2005), tilføjet yderligere en dimension til teorien, ved eksplicit at beskrive teknologiens rolle i praksisfællesskaber heriblandt de der eksisterer på internettet. Wenger et al.s arbejde med disse aspekter udfoldes mere dybdegående i afsnit 2.6. Endelig forklarer Wenger på sin hjemmeside, at praksisfællesskaber også findes på internettet:

⁸ Wenger (2004), s. 17

“New technologies such as the Internet have extended the reach of our interactions beyond the geographical limitations of traditional communities, but the increase in flow of information does not obviate the need for community. In fact, it expands the possibilities for community and calls for new kinds of communities based on shared practice.”⁹

Jeg mener således, der er grundlag og argumentation for at kunne sige, at praksisfællesskabsteorien, ifølge Wenger selv, kan appliceres på praksisfællesskaber på internettet.

Med ovenstående afklaring in mente vil jeg dernæst beskrive, hvordan begrebet ”online-fællesskab” anvendes i specialet og hvornår. ”Online-fællesskab” benyttes som den gennemgående term, der beskriver et praksisfællesskab på internettet. Valget er indlysende af forskellige årsager: dels fordi der synes at være opstået en engelsksproget konsensus omkring anvendelse af begrebet ”online-community”, hvilket her anvendes direkte oversat, og dels fordi begrebet er mere mundret end ”online-praksisfællesskab”, ”virtuelt praksisfællesskab” eller andre sigende betegnelser.

Distinktionen mellem og definitionen på online-fællesskaber på internettet er langt fra entydig eller konsekvent. Dette ses ved, at begrebet i gængs forstand kan betegne både diskussionsfora, chatrooms, mailinglister, weblogs osv. I denne opgave er begrebet dog drastisk indsnævret til, at et online-fællesskab skal forstås i betydningen af et praksisfællesskab i Wenger’sk forstand. Det vil sige tilfælde, der harmonerer med Wengers definition af begrebet, som det udfoldes i følgende kapitel. Når jeg i løbet af opgaven ønsker at fremhæve et praksisfællesskabs eksistens i den fysiske verden, vil betegnelsen ”fysisk praksisfællesskab” blive benyttet.

1.4 Læringsteoretisk kontekst

Da dette speciale, i undersøgelsen af hvordan deltagelse i online-fællesskaber finder sted, trækker på Etienne Wengers sociale teori om læring, vil det være formålstjenligt at indskrive Wenger og specialet i den læringsteoretiske kontekst, der sætter læseren i stand til at forstå, hvilket felt vi befinder os indenfor. Eftersom jeg i det følgende kapitel udfolder og operationaliserer Wengers teori med egne eksempler og vurderinger, vil jeg i dette afsnit begrænse mig til at spore læseren ind på, hvilken læringsteoretisk tradition Wenger udspringer af. Denne udredning er dog ikke ligetil, da en lang række teoretiske traditioner har dannet grundlaget for udviklingen af Wengers sociale teori om læring, hvorfor forfatteren selv, i sit

⁹ Wenger (website), “Communities of practice – a brief introduction”, <http://www.ewenger.com/theory/index.htm>

indledende afsnit af ”Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet”, pointerer, at: ”(...) den hovedtradition dette arbejde efter min mening hører hjemme i – både hvad angår påvirkninger og bidrag – er social teori, et ikke særlig veldefineret område for begrebsundersøgelser i krydsfeltet mellem filosofi, samfundsvidenskaber og humanvidenskaber.”¹⁰ Og lidt senere skriver han: ”(...) det er i sig selv interessant, at alle disse traditioner har noget afgørende at bidrage med til det, jeg kalder en social teori om læring.”¹¹ Vilkårene for en placering af Wengers teori i et komplekst læringsmæssigt landskab er således allerede på forhånd svære.

Jeg har dog med inspiration i Sir Isaac Newtons berømte citat: “If I can see further than anyone else, it is only because I am standing on the shoulders of giants.”¹², valgt at tage udgangspunkt i professor i pædagogik, Knud Illeris’ forståelse af henholdsvis konstruktivismen og socialkonstruktionismen som de to læringsmæssige grundpositioner.¹³ Jeg begynder derfor med en redegørelse for biologen og psykologen, Jean Piagets (1896-1980) syn på mennesket som et subjekt, der konstruerer sig selv. Derefter knytter jeg an til det kulturhistoriske syn på socialitet, i form af psykologen Lev Vygotskys (1896-1934) virksomhedsteori, som det andet konstruerende element. I Illeris’ forståelse udgør disse to positioner: ”et integreret samspil mellem to former for konstruerende processer, der begge er en nødvendig del af læringen.”¹⁴ Tilsammen mener jeg, at disse to positioner, i spændingsfeltet mellem det individuelle og det sociale, giver en brugbar indsigt i den læringsteoretiske kontekst Wenger, og dermed dette speciale, skriver sig ind i.¹⁵

Fokus i specialet er på, hvordan og hvorfor deltagelse foregår i praksisfællesskaber på internettet. Og allerede i kraft af dette fokus markeres det, at der ikke er tale om et behavioristisk læringssyn. Den behavioristiske opfattelse er, at mentale processer er adfærd, eller dispositioner for adfærd. Læringsprocessen kan derfor i hovedtræk beskrives som bestående af det, der kan registreres: stimulus (det, der påvirker) og respons (det, der bliver

¹⁰ Wenger (2004), s. 22

¹¹ Wenger (2004), s. 26

¹² Reference.com - http://www.reference.com/browse/wiki/Isaac_Newton

¹³ Illeris, Knud (1999), s. 191

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Flere kritikere, bl.a. Lars Qvortrup har dog indvendt, at Illeris’ tolkning er problematisk, idet konsekvensen dermed er, at alting, inklusive undervisning, er læring. Hvilket ifølge Qvortrup ”resulterer i problematiske udsagn som ’ansvar for egen læring’” og som dermed i sin yderste konsekvens gør undervisning overflødig, når alt er læring (Qvortrup, Lars (2001), s. 128). I dette speciale, anser jeg dog brugen af Illeris’ tolkning som uproblematisk, da den alene tjener det formål at opnå en læringsteoretisk kontekst for forståelsen af Wenger.

resultatet). Hjerneprocesser har faktisk ingen interesse for behaviorismen.¹⁶ Denne anskuelse ser på viden som en uforanderlig substans, man blot kan hælde på lærendes åbne, men passive kar. Hvilket af samme grund ofte betegnes som ”påfyldningspædagogikken”.

Som en reaktion på dette opstod det konstruktivistiske læringssyn som en kritik af behaviorismens positivistiske syn på læring.¹⁷ I konstruktivismen forstås læringsprocessen som en aktiv konstruktionsproces fra individets side, som derved også aktivt konstruerer sin egen viden. Den tidlige konstruktivisme har et kognitionspsykologisk udgangspunkt i Jean Piagets studier af, hvordan viden bliver til. Han fastslår, at viden konstrueres i og af den enkelte i form af mentale tankestrukturer, samt at den grundlæggende læringsmekanisme er en aktiv selvregulering.¹⁸ Denne læringsproces er en samspils-cyklus mellem individet og omgivelserne. Udlægningen i det følgende støtter sig til Ernest von Glasersfelds tolkning af Piaget, som han kalder *radikal konstruktivisme*. Glasersfeld fortæller selv, at han har valgt at kalde den radikal, fordi den adskiller sig fra de udlægninger af Piagets konstruktivisme, som var fremherskende i USA i 1970erne.¹⁹ I Piagets terminologi skal læring forstås ud fra det gensidige samspil, der foregår mellem *akkomodation* af begreber og skemaer til at erfare omverdenen med, og *assimilation* af begivenheder og erfaringer fra omverdenen til eksisterende begreber og skemaer.²⁰ Læring, eller med Piagets ord, *intelligent tilpasning* er resultatet af en afbalanceret spænding mellem disse to processer.²¹ Når subjektet erkender verden, sker der en assimilation, hvor det ”optager” omverdenen og forsøger at tolke den i lyset af sin egen forståelse og prøver at få de nye informationer til at passe med tidligere viden. Når akkomodation er fremherskende i forhold til assimilation, ”afprøver” man sin forståelse af omverdenen ved at forvente eller antage, hvad der kan komme til at ske.²² De to delprocesser assimilation og akkomodation foregår samtidig. Individet erkender omverdenen samtidig med, at det afprøver sin erkendelse på omverdenen. Dermed er individet afhængig af omverdenen og det sociale, som sikrer, at der kommer kontinuerlige indtryk, der skal ”tages ind” og ”prøves af”. Derved sikres, at individet er afbalanceret og i forståelse med omverdenen, hvilket ifølge Piaget er den vækstproces, der udgør læring. Det bliver ud fra denne forståelse en

¹⁶ Politikens filosofi leksikon, s. 49

¹⁷ Rasmussen, Jens (1996), s. 10

¹⁸ Rasmussen, Jens (1996), s. 11

¹⁹ Rasmussen, Jens (1996), s. 110

²⁰ Rasmussen (1996), Jens, s. 111

²¹ Illeris, Knud (2000), s. 29

²² Rasmussen, Jens (1996), s. 117

konstruktivistisk hovedpointe, at kundskab, viden, læring, erkendelse, erfaring, forståelse, virkelighedsopfattelse og identitet konstrueres eller skabes af individet selv.

Piaget er dog blevet kritiseret for ikke i tilstrækkelig grad at tage hensyn til de sociokulturelle omstændigheder ved læring. Problemet med den kognitive tilgang er, ”at den befinder sig i et bevidsthedsfilosofisk paradigme, hvis dualistiske subjekt/objekt-model eller indre/ydre-dikotomi har som antagelse, at mennesket, subjektet, er adskilt fra sin omverden, det objektive.”²³ Denne kritik er mest vidtgående kommet til udtryk i de senere kulturhistoriske tilgange, særligt repræsenteret ved Vygotskys virksomhedsteori.²⁴ Flere forskere mener dog også at kunne fastslå, at Lave & Wengers situerede læringsteori, og senere Wengers sociale teori om læring, er tydeligt inspireret af virksomhedsteorien i forsøget på at overvinde den kognitivistiske problemstilling.²⁵ Virksomhedsteorien indgår som en del af den socialkonstruktionistiske læringstradition, som har været medvirkende til at sætte fokus på samarbejdets betydning for læring. Hos Vygotsky står mennesket ikke i kontrast til verden. Menneskets forhold til verden er medieret eller formidlet. Vygotsky udvikler teorien om *zone for nærmeste udvikling*, hvor læringen sker i en proces, hvor den lærende kan udføre praktiske eller mentale handlinger med støtte fra en mere kompetent person.²⁶ Tanken er ikke at den kompetente hjælper den lærende, men at vedkommende samarbejder med den lærende om en given opgave. Den lærende vil hele tiden forsøge at ”stå på tær” for at nå den kompetentes niveau og dermed mindske asymmetrien. Zonen for nærmeste udvikling bliver på den måde et ”stillads”, hvorved den lærende dygtiggør sig. Individets vekselvirkning med omverdenen foregår gennem virksomhed, arbejde, og teorien omtales derfor også som *virksomhedsteori*. På grundlag af arbejde ændres mennesket, og mennesket ændrer verden, og det når herigennem frem til en stadig dybere erkendelse af omverdenen. Socialkonstruktionismens fokus på samarbejde udspringer dermed af en opfattelse af læring som en social aktivitet, der er situeret i en praktisk kontekst. Ifølge Vygotsky er mennesket først og fremmest socialt, og tænkning har sin oprindelse i det sociale. I modsætning til kognitivismen betragtes viden som en social konstruktion, hvilket betyder, at viden konstrueres af menneskene i konstruktionen af en social

²³ Rasmussen, Jens (1999), s. 212

²⁴ Rasmussen, Jens (1996), s. 119

²⁵ Rasmussen, Jens. In: Illeris, Knud (1999), s. 212 og Hansen, Kirsten Grønbæk In: Illeris, Knud (2000), s. 210

²⁶ Ibid.

praksis. Ifølge en socialkonstruktivistisk forståelse finder læring ikke blot sted i sociale sammenhænge, men viden er tilmed bundet i den sociale kontekst.²⁷

Det er indenfor dette sociokulturelle læringsteoretiske felt Jean Lave og Etienne Wenger i 1991 med bogen ”Situated Learning: Legitimate peripheral participation”, positionerer sig. Med betegnelsen ”siteret læring” mener Lave og Wenger, at viden ikke består af kontekstafhængige facts, men i stedet knytter sig til en hel situation, det vil sige til handlinger i en praksis.²⁸ Mere præcist formulerer de, at siteret læring finder sted gennem *deltagelse i praksisfællesskaber*, og at læring omfatter hele personen, som handler og samhandler i verden. I deres tilgang er der tale om et perspektivskifte, som flytter vægten fra undervisning, som midlet til at lære, til deltagelse.

(...) we emphasize the significance of shifting the analytic focus from the individuals as learners to learning as participation in the social world, and from the concept of cognitive process to the more-encompassing view of social practice.²⁹

Deltagelse er den relationelle afhængighed mellem aktør, verden, aktivitet, mening, kognition, læring og kunnen.

Der hvor Lave og Wenger adskiller sig fra Vygotskys virksomhedsteori er i synet på internaliseringsprocessen.³⁰ Når den lærende opnår nye erkendelser og færdigheder, bliver de ifølge Vygotsky internaliseret i mennesket. I kontrast til dette mener Lave og Wenger, at viden og kunnen ikke er et resultat af en internaliseringsproces som noget udefra og ind, men et følgeresultat af en siteret forhandling og genforhandling af mening i verden. Med Vygotskys internalisering forstået som det, at man forstår læreprocessens endelige mål, den kognitive beherskelse af det nye, opstår der igen en dikotomi mellem det indre og ydre – en dikotomi som Lave og Wenger netop tager afstand fra.

Med denne ultrakorte læringsteoretiske kontekstualisering præsent i bevidstheden, skulle fundamentet for en bedre forståelse og vurdering af Wengers praksisfællesskabsteori gerne være til stede. Jeg er klar over, at Lave & Wengers teorier, både sammen og hver for sig, er et resultat af inspiration fra mange forskellige læringsteoretiske kilder. Men som jeg skrev i starten af afsnittet, har jeg valgt at reducere i det læringsmæssige landskabs kompleksitet ved at vise, hvilke to kæmper der udgør det teoretiske ophav. Jeg vil nu i det følgende kapitel

²⁷ Rasmussen, Jens. In: Illeris, Knud (1999), s. 212

²⁸ Hansen, Kirsten Grønbæk. In: Illeris, Knud (2000), s. 211

²⁹ Lave & Wenger (1991), s. 43

³⁰ Hansen, Kirsten Grønbæk. In: Illeris, Knud (2000), s. 210 – Hun bemærker dog, at denne adskillelse er i forhold til virksomhedsteorien, som den tog sig ud i Vygotskys oprindelige form.

udfolde og operationalisere Wengers elaborering af den sociale læringsteori for på den måde at opnå en forståelse for, hvordan deltagelse finder sted i online-fællesskaber.

2 Hvordan foregår deltagelsen i online-fællesskaber?

Formålet med dette kapitel er at beskrive, hvordan et online-fællesskab fungerer og hvordan deltagelsen foregår i dets praksis. Jeg har valgt at fortsætte, der hvor afsnittet med den læringsteoretiske kontekst slap og bruge Wengers sociale teori om læring til at beskrive, hvordan et online-fællesskab konstitueres og hvilke elementer der skal være tilstede for at kunne tale om et online-fællesskab. Kapitlet er inddelt i fire afsnit, der hver for sig giver et værdifuldt forståelsesgrundlag for, hvordan deltagelsen foregår i online-fællesskaber. I afsnit 2.2 forklarer jeg, hvordan meningsforhandlingen er en grundlæggende forudsætning i enhver praksis. I afsnit 2.3 beskriver jeg hvilke elementer et fællesskab skal bestå af, for at man kan tale om et praksisfællesskab og kommer endvidere med en opsummerende eftertanke om nødvendigheden af at differentiere mellem to forskellige typer af praksisfællesskaber. I afsnit 2.5 beskriver jeg læringsdimensionen i praksisfællesskaber og lader Lave & Wengers teori om legitim perifer deltagelse forklare hvordan deltagelsesprocessen foregår. Jeg bevæger mig endvidere udover Lave & Wengers teori og diskuterer en analytisk dimension, jeg mener, der opstår og må tilføjes, når man har at gøre med iagttagere i online-fællesskaber. I afsnit 2.6 bruger jeg Wenger et al.s (2005) teori om teknologi i fællesskaber, fordi det på relevant vis udvider praksisfællesskabsbegrebet til også at eksistere på internettet, hvilket dermed tilføjer yderligere en forståelsesdimension.

Undervejs i min udforskning af hvordan deltagelsen foregår i online-fællesskaber operationaliserer jeg Wengers teori med eksempler. Et gennemgående eksempel er internetauktionen eBay.com, som til tider antager karakter af en analytisk eksemplificering. Dette aspekt er dels for at højne læserens forståelse, men indgår naturligvis også som et led i min egen forståelsesproces.

2.1 Introduktion

Etienne Wenger skrev i 1991 bogen "Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation", sammen med Jean Lave. Bogen er i akademiske kredse ofte blevet inddraget i debatten om

relanceringen af mesterlæren som et pædagogisk princip.³¹ Bogen giver med sine etnografiske casestudier et bud på, hvordan læring foregår mellem på den ene side en nybegynder/lærling/novice, og på den anden side et etableret praksisfællesskab af kompetente deltagere. Men Lave og Wenger gik ikke systematisk og teoretisk til værks i udfoldelsen af selve begrebet praksisfællesskab, og hvad man skal forstå ved begrebet. Derfor besluttede Etienne Wenger at dedikere en hel bog til formålet og råde bod på denne mangel. Det blev til bogen ”Communities of Practice. Learning, Meaning and Identity” (1998), som i den danske, her benyttede, udgave blev til ”Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet” (2004).

Wengers ærinde med bogen er at skitsere en social læringsteori, der differentierer sig fra traditionelle individualistiske og kognitivistiske læringsteorier ved at understrege læringens kontekstuelle og sociale karakter. Læring er, ifølge Wenger, ikke blot noget, der foregår inde i hovedet på folk men snarere i samspillet mellem individer i en praksis. På samme måde opfatter han læring meget bredere end kognitive processer, nemlig som en erfaringsbearbejdning der resulterer i identitetsproduktion.³² Social læring handler altså om at være aktiv deltager i sociale fællesskabers praksiser og konstruere identiteter i relation til disse. At være med i et arbejdssjak på en olieplatform eller på miniputholdet i fodbold, er eksempelvis både en handlingsform og et tilhørsforhold. Sådant en deltagelse handler ikke blot om, hvad vi gør, men også, om hvem vi er og hvordan vi fortolker, det vi gør.

”Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet” er altså først og fremmest en social teori om læring. Men teorien har et sæt antagelser og et fokus, der gør den anvendelig i en bredere kontekst. Den giver en begrebsramme, hvorfra der kan udledes et konsistent sæt af almene principper og anbefalinger, der gør det muligt at forstå og muliggøre læring i alle livets forhold. Eftersom hensigten med dette speciale er at undersøge den deltagelse, der finder sted på internettet, har jeg valgt primært at beskæftige mig med første dels brede begrebsramme, der belyser mening, fællesskab og læring. Disse begreber giver et vældig godt overblik over de dynamikker, der lader individer deltage i et mindre eller større online-fællesskab. Spørgsmålene om hvad der sker i disse praksiser på internettet, og hvordan det sker, kan bedst besvares ved at anskue dem fra et teoretisk makroperspektiv. Netop sådan et perspektiv giver Wengers første teoretiske del, som samtidig udmærker sig ved at have en værdifuld analytisk funktion, når jeg senere i specialet beskæftiger mig med den udvalgte case.

³¹ Kvale & Nielsen (1999)

³² Wenger (2004), s. 18

I anden del af ”Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet” zoomer Wenger ind på individet og den identitetsproces der foregår, når en person træder ind i et praksisfællesskab. Denne del af teorien har jeg valgt ikke at medtage, da individets identitetsarbejde ligger udenfor specialets fokus. En analyse af identitetsdannelse i online-fællesskaber vil kræve en undersøgelsestype, der ligger udenfor dette speciales fokus, hvor især dataindsamlingen vil kræve omfangsrige etnografiske studier i form af individuelle interviewsessioner og observationer over en længere periode. Uden denne etnografiske tilgang vil undersøgelsen blive for spekulativ i forhold til, hvor mange mennesker med forskellig kulturel baggrund, der deltager i online-fællesskaberne.

2.2 Meningsforhandling

Praksis drejer sig ikke blot om menneskelige aktiviteter, heller ikke selvom det vedrører flere individer. Det vedrører ikke blot det mekaniske i at få noget gjort, hvadenten det er individuelt eller i grupper. Og det omfatter ikke kun kroppe eller hjerner, trods det at de er koordinerede. Praksis handler i lige så høj grad om det, der giver kropsbevægelserne og hjerneaktiviteten *mening*.

Man kan belyse dette ved at sammenligne med et website, der gør brug af et debatforum. Der er en lang række mekanismer og teknikker forbundet med produktionen af sådan et debatforum. Det er programmeret i et bestemt programmeringssprog, det fungerer visuelt via en bestemt CSS-skabelon³³, og det distribueres ud til den enkelte brugers computer via forskellige netværksprotokoller, hvor det til sidst fremtræder for os på en skærm. Selve debatforummet er en tynd skal. Men alligevel er det i sidste ende den enkelte brugers oplevelse af debatforummet som meningsgivende, der betyder noget. Vi kan analysere og undersøge os frem til, hvordan ethvert website fungerer og virker, men i sidste instans er det de meninger, vi får ud af det, der tæller.

Dette meningsbegreb er ikke begrebet mening, forstået som svaret på de store, eksistentielle spørgsmål – det vil sige som et filosofisk problem, eller ordet mening som en teknisk term, som det fremstår i ordbøgerne. Nej, tværtimod: ”Praksis handler om mening som en hverdagserfaring.”³⁴ Hos Wenger er ordet *meningsforhandling* en betegnelse for den

³³ CSS står for *Cascading Style Sheet* og er en designskabelon et website indlæser og som styrer dets visuelle udformning.

³⁴ Wenger (2004), s. 66

proces, hvorigennem vi oplever verden og vores ageren i den, som meningsfuld.³⁵ Uanset hvad vi foretager os, om vi taler, går, spiser, sover eller tænker, har vi at gøre med meninger. Ved at være et menneske, der lever i verden, indgår vi konstant i forhandlinger om meninger.³⁶ Begrebet forhandling skal hos Wenger ikke blot forstås som i betydningen, at der opnås enighed mellem mennesker, for eksempel ved at vi ”forhandler os frem til en pris”. Ordet forhandling kan også have en bredere betydning, når det bruges som betegnelse for en præstation, der kræver langvarig opmærksomhed og tilpasning. Dermed skal ordet *forhandling* altså ses som en måde at udtrykke det kontinuerlige samspil og den udveksling, vi har med livet. Gennem vores liv i verden finder vi ikke bare meninger løsrevet fra verden, men samtidig påtvinger verden os heller ikke uden videre meninger. At forhandle mening er godt nok en produktiv proces, men det er ikke ensbetydende med, at vi konstruerer mening fra bar bund. Når vi skal finde mening i nye fænomener eller indtryk, indgår vi i en forhandlingsproces, der dannes af mange forskellige elementer, og som også selv påvirker disse elementer. Denne forhandling forandrer på den måde hele tiden de situationer den giver mening og påvirker alle andre, der deltager i processen. Forhandling af mening omfatter derved både fortolkning og handling. Den mening vi hele tiden søger at opnå i de ting, vi beskæftiger os med i livet, er ikke konstant og uforanderlig, vi må hver gang indgå i meningsforhandlingsprocessen og ”kæmpe” os frem til det meningsgivende. Meningsforhandling er altså en kontinuerlig genforhandlingsproces. Wenger skriver: ”Mening eksisterer hverken i os eller i verden, men i den dynamiske relation, som livet i verden udgør.”³⁷ Et eksempel, der kan illustrere denne forhandling af mening, kunne være, at et medlem af et internetforum for webdesignere, bliver bedt om at evaluere et udkast til et websitedesign. Websitet virker umiddelbart kompliceret at navigere rundt på. Evaluatoren bliver måske lidt irriteret over, at det er så besværligt opbygget, men han ved også, at det i sidste ende vil lykkes ham at finde rundt, for oplevelsen af dette nye website er ikke helt fremmed. Mødet med websitet finder sted i en kontekst, der kombinerer en lang række faktorer, herunder hans kendskab til brugen af musen som interaktionsredskab og hyperlinks

³⁵ Wenger (2004), s. 67

³⁶ Det skal siges, at Wenger ikke mener, at handlinger i sig producerer mening. Handlinger skal altid ses som en bredere forhandlingsproces med verden. Når Wenger således i sin læringsteori tager udgangspunkt i praksis, skal det ikke forstås som en måde at forudsætte, at aktiviteter har deres egen mening. Aktiviteter og handlinger bliver på den måde ikke gjort til selvstændige analyseenheder hos Wenger. Derved kan man sige, at Wengers teori, som er funderet i praksis, har et lidt andet ontologisk grundlag end virksomhedsteorien. Wenger (2004), s. 324

³⁷ Wenger (2004), s. 68

som interaktionsmetode, hans mange erfaringer med andre websites, hans kendskab til det sprog websitet er skrevet på og hans fornemmelse af, hvor på siden tingene ofte befinder sig. De kontekster, der er med til at forme oplevelsen af et website, trækker altså på en lang række af akkumulerede erfaringer, kompetencer og indtryk, der tilsammen bidrager til meningsforhandlingen.

Designudkastet til websitet har en historie. Det startede som en tom side i en html-editor og blev trin-for-trin opbygget af en webdesigner, i samarbejde med en programmør, en grafiker og en brugervenlighedsrådgiver. En række testbrugere afprøvede det, så designeren kunne se om farver og opbygning var intuitive og anvendelige. Endelig blev designudkastet lagt ud på internetforummet, hvor en række andre webdesignere blev bedt om at give deres evaluering af websitet.

Begge dele, både evaluatoren og websiteudkastet, bidrager til meningsforhandlingsprocessen på hver sin måde. Evaluatoren bidrager til meningsforhandlingen ved at være medlem af et fællesskab og bruge sin deltagelseshistorie i dets praksis. Websiteudkastet bidrager ligeledes til denne proces ved at afspejle aspekter af praksis, som er stivnet i det og fastgjort i dets form. Websiteevaluatorens medlemskab af et praksisfællesskab omkring websitedesign udtrykker, hvad Wenger kalder en langvarig og forskelligartet *deltagelsesproces*. Mens selve websiteudkastet som et artefakt, kombineret af forskellige praksiser, udtrykker hvad Wenger kalder en langvarig og forskelligartet *tingsliggørelsesproces*.³⁸ Det er i konvergensen og samspillet mellem disse to processer i evalueringen, at meningsforhandlingen finder sted. For Wenger er det helt afgørende, at man forstår vigtigheden af det samspil, den dualitet, deltagelse og tingsliggørelse udgør i vores måde at tilskrive verden mening. Jeg vil derfor diskutere hvert begreb for sig, og derpå se på den dualitet, som deres komplementaritet udgør.

2.2.1 Samspillet mellem deltagelse og tingsliggørelse

Erfaringsdannelsen foregår ifølge Wenger gennem et meningsproducerende samspil mellem *deltagelse* (participation) og *tingsliggørelse* (reifikation). Disse begreber vil jeg i dette afsnit se nærmere på, da de tjener som det grundlæggende forståelsesniveau for, hvordan vi som deltagende mennesker i verden skaber mening i tilværelsen.

³⁸ Wenger (2004), s. 69

2.2.1.1 Deltagelse

Deltagelsesbegrebet i Wengers definition, ligger inden for almindelig sprogbrug. Deltagelse skal forstås som både det at indgå i en deltagelsesproces, og det at indgå i relationer med dem, der afspejler denne proces. Deltagelse er på den måde både handling og sammenhæng.³⁹

Ifølge Wenger er deltagelse at leve i verden med medlemskab i sociale fællesskaber og at være aktivt engageret i sociale foretagender. På den måde bliver deltagelse både personlig og social. Deltagelsesprocessen er kompleks, idet den kombinerer handling, samtale, tænkning, følelse og tilhørsforhold. I deltagelsen er hele vores person inkluderet, både krop, bevidsthed, følelser og sociale relationer.⁴⁰

Wenger definerer deltagelse som en aktion udført af aktører, der er medlemmer af sociale fællesskaber.⁴¹ Det betyder, at en computer eksempelvis ikke er en deltager i et praksisfællesskab, selvom den udgør en vigtig del af denne praksis og udfører vigtige ting. En meget enkel, men rammende definition på begrebet deltagelse er, at der er mulighed for gensidig genkendelse. Det betyder, at når jeg taler med en ven om hans problemer med kæresten, genkender jeg på en eller anden måde noget af mig selv i ham og hans problemer, som jeg kan forholde mig til. De ting jeg genkender og kan relatere til, har noget at gøre med vores gensidige evne til at forhandle mening. I samtalen forsøger jeg at finde frem til meningen i de ting han siger. Via mine egne akkumulerede erfaringer relaterer jeg til hans problemer i parforholdet, for på den måde at få et meningsgivende udbytte. Når vi indgår i relationer med hinanden, hvadenten det er med vores forældre, venner eller kollegaer, former vi hinandens oplevelse af mening, hvorved vi genkender noget af os selv i hinanden. Ved at spejle os i hinanden, får vi en oplevelse af gensidig genkendelse og lærer derved, at deltagelse er en måde at opnå identitet på. Vi fungerer så at sige som "identitetsspejle" for hinanden. I genkendelsen bliver vi en del af hinanden.⁴² Derved skaber den form for deltagelse ikke blot vores handlinger, men også hvem vi er, og hvordan vi fortolker vores handlinger. Deltagelsen udgør en betydningsfuld og konstituerende del af vores identitet og er medvirkende til, at vores konstante meningsforhandlinger bliver sat i forbindelse med de forskellige former for

³⁹ Wenger (2004), s. 70

⁹ Ibid.

⁴¹ Det er her vigtigt at pointere, at Wenger differentierer sig fra funktionelle, systemteoretiske og kybernetiske optikker, som kan anvende begrebet "deltager" meget bredt, så alle handlinger kan ses som en del af et helhedssystem, hvori deltagerne både kan være artefakter eller mennesker.

⁴² Wenger (2004), s. 71

medlemskaber, vi besidder i forskellige fællesskaber. Deltagelse er derfor, på samme måde og i kraft af meningsforhandlingen, ikke noget vi kan tænde og slukke for. I kraft af dette perspektiv er vores deltagelse i verden per definition social, også selvom den ikke er tydeligt forbundet i samspil med andre. Når jeg sidder og skriver en opgave, er det fundamentalt set en social handling, da jeg under processen hele tiden har målgruppen præsent i baghovedet. Når et barn læser en bog, en leder træffer en beslutning, en person udtænker et nyt indlæg til sin personlige weblog, ja, selv når en fange er isolationsfængslet, er det en form for social deltagelse, da motiverne hertil og meningen med det, altid henviser til noget socialt. Wengers deltagelsesbegreb skal altså ikke blot forstås som noget, der sker i familiemiddage, børnelege eller undervisning. Begrebet skal tværtimod forstås som en måde at forklare vores livserfarings dybt sociale karakter på.⁴³

2.2.1.2 Tingsliggørelse

Begrebet tingsliggørelse er hos Wenger det andet element, der udgør meningsforhandlingen. Tingsliggørelse kan ganske kort defineres, som det at behandle en abstraktion som noget virkeligt eksisterende eller som et konkret materielt objekt. Ordet reifikation er dets etymologiske ophav, som kort og godt betyder ”at gøre til en ting”.⁴⁴ Begrebet bruges om de situationer, hvor vi omtaler et fænomen eller en idé som noget konkret og materielt, hvor det i virkelighedens verden egentlig ikke er hverken konkret eller materielt. Tag for eksempel vores brug af udtryk som ”bordet fanger”, ”at gå i spåner” eller ”komme ud på et sidespor”, eller når vi fremstiller internettet som en flersporet motorvej⁴⁵ eller bruger betegnelsen edderkoppespind, når vi skal beskrive world wide web.⁴⁶ Hvor vi normalt, på eksplicit vis, forklarer internettets sammenhængskraft, kan vi med betegnelsen eller billedet af et spindelvæv lynhurtigt forklare det, som ellers ville kræve mange ord. Derved bliver disse abstraktioner gennem tingsliggørelsesprocessen en genvej til kommunikation.

I meningsforhandlingen er det vigtigt at have fokuspunkter, som vi kan organisere forhandlingen omkring. Ved at skabe objekter ud af abstraktioner, fastfryser vi dem i ”tingslighed”. Wenger nævner sin egen anvendelse af udtrykket tingsliggørelse som et

⁴³ Wenger (2004), s. 72

⁴⁴ Politikens Nudansk Ordbog med etymologi

⁴⁵ Jævnfør det engelske udtryk ”the information highway”.

⁴⁶ Yderligere udlægning af kognitivistisk lingvistik og metaforernes tingsliggørende natur bliver udførligt beskrevet i Lakoff & Johnson (1980)

eksempel på den proces. Udtrykket bliver et fokuspunkt i diskussionen om, hvordan vi skaber mening. Det at formulere en lov, eller at lave et værktøj er den samme proces. Man giver en bestemt forståelse form.⁴⁷ Tingsliggørelse er vigtig i ethvert praksisfællesskab. Bestemte udtryk, symboler, historier og begreber tingsliggøres i praksisen og indgår i medlemmernes forståelse af praksis og hinanden. Det er vigtigt at pointere, at tingsliggørelse ikke er begrænset til linguistisk produktion, men også er lyde, musik, billeder, tegninger, animationer, film, skilte, værktøjer, bygninger. I tingsliggørelsen projicerer vi vores tanker og erfaringer ud i verden, hvor de bliver hængende som objekter og symboler, der afspejler vores væren i verden.

2.2.2 Tingsliggørelsens tveæggede natur

Det er værd at være opmærksom på tingsliggørelsens dobbeltsidede natur. For på den ene side er tingsliggørelsens styrke dens evne til at formulere komplekse ting, på en enkel og fyndig måde, som for eksempel i et politisk partis bombastiske slagord eller i en kemisk formels koncentrerede viden udtrykt gennem få tegn.

Men samtidig er tingsliggørelsens styrke også dens svaghed. For dens korte og koncise formulering af komplicerede problemstillinger og svær tilgængelig viden, kan meget hurtigt blive overfladisk og letbenet. Det politiske partis slagord kan dække over en dybere, kompliceret forståelse af dets ideologiske mærkesager, og formelns forførende præcision kan medføre, at man tror, man fuldt ud forstår alle dets bagvedliggende mekanismer. Wenger sammenfatter begrebets tveæggede natur meget godt, ved at sige: ”Tingsliggørelse som konstituerende meningsfaktor er altid ufuldstændig, igangværende, potentielt berigende og potentielt vildledende.”⁴⁸

2.2.3 Meningsdualiteten

Tingsliggørelse og deltagelse er to komplementære størrelser. De fungerer som et makkerpar i meningsforhandlingsprocessen, hvor den ene part ikke kan undvære den anden. Det er også derfor, vi må tale om deres samspil som en dualitet og ikke en dikotomi, som det ellers ville være nærliggende at udlægge det som. Man kan sammenligne med konstellationen fornuft og følelser eller simplicitet og kompleksitet, hvor begge dimensioner er velfungerende hver for

⁴⁷ Wenger (2004), s. 73

⁴⁸ Wenger (2004), s. 78

sig, men forudsætter den andens eksistens, for selv at give mening. Tingsliggørelsen af et debatforum på internettet er i sig selv kun html-koder og grafik. Det kan ikke kaldes et debatforum uden menneskers deltagelse. Omvendt er forummets tingsliggørelse nødvendig for, at mennesker overhovedet kan deltage i en debat. Begge dele er altså påkrævede for, at det kan give mening at tale om et debatforum.

Normalt lægger vi ikke mærke til, at mening konstitueres i et samspil mellem deltagelse og tingsliggørelse. Årsagen til det er, at samspillet mellem de to processer er så gnidningsfri og uproblematisk, at vi ikke lægger mærke til forskellen mellem dem.⁴⁹ Denne harmoniske dualitet kommer særligt godt til udtryk, når man ser på *onlinechat*. Onlinechatting foregår via et *instant messaging program* over internettet.⁵⁰ Problemet med ansigtsløs kommunikation, som i onlinechatting, er at følelser og humor er kompliceret at beskrive og forklare. Her benyttes *emoticons* (sammenrækning mellem *emotion* og *icon*) ofte som et ikonografisk og semiotisk supplement til ordene. Emoticons er små ikoner dannet af tegn. Det oftest benyttede emoticon er en smiley, som kan se sådan ud :-)) og forestiller et smilende ansigt roteret 90 grader til venstre. I onlinechatting mellem to erfarne brugere, er emoticons allestedsnærværende og indgår på lige vilkår med ord og andre tegn. Emoticons som projektioner af menneskelig mening er afgjort en form for tingsliggørelse. Emoticons kan udnytte samtalepartnerens fælles deltagelse til at skabe genveje til kommunikation. Onlinechatting kommer derved til at virke som ren deltagelse. Men i virkeligheden ville meningsforhandlingsprocessen have svære vilkår, hvis ikke tingsliggørelsen, i form af emoticons, skabte balance i kommunikationen og sikrede meningsforståelsen.

Her vil det samtidig være på sin plads at nuancere brugen af emoticons ved at huske på tingsliggørelsens tveæggede natur. For emoticons kan sagtens være anledning til forvirring og nedbrud i kommunikationsprocessen. Da min far, for nogle år siden, første gang stiftede bekendtskab med denne form for kommunikation, ænsede han ikke andenpartens brug af emoticons, hvilket resulterede i kommunikative nedbrud, når den han chattede med brugte smilies ved ironi eller underspillethed. Trods flere forklaringer var min fars perception af smiley'en :-)) nemlig, at det var tegnene kolon, bindestreg og parentes-slut, hvilket ingen mening gav i kommunikationssituationen. Eksemplet illustrerer tingsliggørelsens potentielt

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Instant messaging er på meget kort tid blevet en yderst populær kommunikationsform på internettet. To applikationer installeret på hver sin computer, lader brugere kommunikere med hinanden med skrift i real tid. Online-samtalen kaldes også *chat*, som i det engelske ord for det at småsludre.

vildledende natur, der i værste fald kan medføre, at samspillet mellem deltagelse og tingsliggørelse kan bryde sammen, hvis ikke præmisserne fra starten er fælles.

2.2.4 Tingsliggørelsens og deltagelsens komplementaritet

Ovenstående eksempel illustrerer, at komplementariteten mellem deltagelsens og tingsliggørelsens processer bevirker, at de ligefrem supplerer hinanden. Der hvor deltagelsen oplever begrænsninger, kan tingsliggørelsen hjælpe til og vice versa.

I eksemplet fungerede smiley'en ikke efter hensigten, hvilket betød, at afsenderens deltagelse lykkeligvis kunne kompensere for misforståelsen og hjælpe med en forklaring af tegnene. Men vi oplever også, at tingsliggørelsen ikke slår til, når vi har problemer med computeren og manualen ikke løser problemet, hvilket bevirker, at vi må ringe til et hotline-nummer eller en kundesupport. Det kan også være i sportens verden, hvor det er nødvendigt med en dommer til at fortolke og udlægge de nedskrevne regler. Således opvejer og reparerer deltagelsen de indbyggede begrænsninger og divergenser, der hører til tingsliggørelsen.

Ligeledes oplever vi, at deltagelsen ikke slår til, når vi har behov for at tage referater til møder, notater til forelæsninger og udskrive en tale vi skal holde til en fødselsdag. Vi har også behov for at se grafer og diagrammer, som supplerende forklaringer til foredrag og undervisning, og behov for et gravsted at mindes vore kære ved. På internetauktionen eBay.com oplever man som deltager, at der er grænser for troværdigheden. Hvem vil handle med en fuldkommen ukendt person, der vil have 30.000 kr. for en designerstol? eBay.com har løst problemet ved at bruge forskelligfarvede stjerner, der markerer deltagernes anciennitet og troværdighed. Stjernerne tildeles på baggrund af andre deltageres vurdering af vedkommende og kan siges at være tingsliggjort troværdighed.

Grundlæggende set er alle eksemplerne tingsliggørelser, der reflekterer deltagelsens behov for undsætning, når den bliver for upræcis, flertydig, begrænsende eller mangelfuld.⁵¹ Tingsliggørelse og deltagelse udgør altså en dualitet, der tilsammen sikrer, at meningsforhandlingsprocessen giver et positivt udfald. Det betyder samtidig også, at en vægtforskydning mellem de to, hvor der satses mere på den ene del fremfor den anden, sandsynligvis vil give meningskontinuiteten problemer i praksis.

Denne konklusion bliver eksemplificeret i artiklen "Designing Virtual Portfolios for Communities of Practice", skrevet af Håkon Tolsby og Elsebeth Sørensen fra Aalborg

⁵¹ Wenger (2004), s. 81

Universitet. Her skitserer de problemerne ved at benytte virtuelle portfolier i Computer Supported Collaborative Learning (CSCL).⁵² I den første case, et e-læringssystem brugt i undervisningen på Aalborg Universitet, påviser de, at problemet med systemet var, at der var for meget deltagelse og for lidt tingsliggørelse. Alting var tekstbaseret, hvilket blandt andet betød, at det var svært at se, når nye debatindlæg var kommet. Dermed visualiserede systemet ikke deltagelsen, og de studerende fik ikke så stort et udbytte som de burde have fået. I den anden case undersøgte Tolsby og Sørensen et kursus i LAN (Local Area Network) på Ostfold University College of Norway, her arbejdede man ud fra en metafor om en *virtual workbook*. De studerende skulle eksperimentere og nedskrive deres erfaringer i bogen. Samtidig kunne de undersøge hinanden workbooks og se hvad andre havde fået ud af kurset. Desværre var der ingen interaktion mellem deltagerne. De udvekslede ikke erfaringer og kommenterede/debatterede ikke hinandens workbooks. I denne case var der altså for meget tingsliggørelse i forhold til deltagelse.

Som det kan udledes af ovenstående eksempel, er dualiteten mellem deltagelsen og tingsliggørelsen, altså ganske afgørende for et succesfuldt udkomme. Man kan og må ikke udelade det ene element fremfor det andet, såfremt man ønsker at skabe et online-fællesskab, hvor det giver mening at deltage.

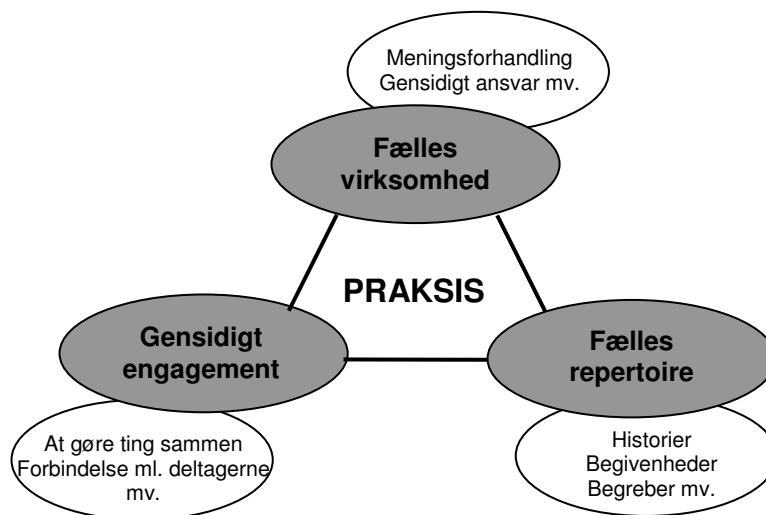
2.3 Fællesskab

Som jeg har vist i foregående afsnit, er meningsforhandlingsprocessen ganske afgørende for forståelsen af diskursen i dette afsnit, hvor praksisfællesskabsbegrebet tages under behandling. Deler man ordet op i henholdsvis ”praksis” og ”fællesskab”, fungerer ordene fint hver for sig - både betydnings- og meningsmæssigt. Men ved en sammensmeltning opnår man at kunne distancere sig fra andre nærliggende begreber som virksomhed, kultur, organisation eller struktur, som alle indeholder sin historik og forforståelse. At danne et nyt begreb giver dermed en større præcision til teorien. Samtidig må man heller ikke glemme, at sammenkædningen definerer et særligt slags fællesskab – nemlig et praksisfællesskab. Når jeg her i opgaven bruger betegnelserne fællesskab og praksis hver for sig, skal det ses som en forkortelse for praksisfællesskab, for derved at lette tekstens sprog.

⁵² Tolsby & Sørensen (2005)

Wenger beskriver, hvordan et praksisfællesskab hænger sammen ved at se på tre dimensioner ved en praksis (Figur 1)⁵³, som via et dialektisk samspil skaber sammenhængskraft i et fællesskab:

1. Hvordan det fungerer – det *gensidige engagement*, der binder medlemmerne sammen i en social enhed.
2. Hvad det handler om – den *fælles virksomhed* som det forstås og kontinuerligt genforhandles af medlemmerne.
3. Hvilken kapacitet der er produceret - det *fælles repertoire* af delte ressourcer, som medlemmerne har udviklet over tid.⁵⁴



Figur 1: Praksisdimensioner som egenskaber ved et fællesskab, Wenger (2004), s. 78

Disse tre egenskaber ved et fællesskab er alle nyttige analyseredskaber, når jeg senere vil se nærmere på, hvilke karakteristika ved praksis og fællesskab de medfører og ikke medfører i min caseanalyse.

2.3.1 Gensidigt engagement

Praksis er ikke noget, der eksisterer abstrakt og løsrevet fra virkeligheden. Praksis findes ikke i bøger eller redskaber, selvom den som oftest har tætte koblinger til artefakter. Praksis eksisterer, fordi mennesker handler og agerer sammen og hver for sig, mens de forsøger at opnå mening i de ting, de foretager sig. Men samtidig er praksis ikke synonymt med grupper, klasser, teams og netværk. Forskellen er, at praksis er et fællesskab af mennesker, der

⁵³ Wenger (2004), s. 90

⁵⁴ Wenger (2004), s. 78

gensidigt har engageret sig i noget, der har et formål. Et praksisfællesskab er altså ikke opstået arbitrært ud af en flok tilfældigt sammensatte mennesker. Det handler hverken om geografi eller demografi, venskab eller bekendtskab. Et medlemskab af et praksisfællesskab kræver, ifølge Wenger, *gensidigt engagement* i det man foretager sig sammen.⁵⁵

Eftersom et gensidigt engagement mere eller mindre konstituerer definitionen på et praksisfællesskab, må der nødvendigvis også være visse forudsætninger til stede, der aktiverer det krævede engagement. Det er i sagens natur også meget forskelligt, præcis hvad det gensidige engagement er i de forskellige praksisfællesskaber. For at opretholde det gensidige engagement i det praksisfællesskab jeg er medlem af på mit studie, kræver det, at jeg møder til forelæsninger, holdtimer, fredagsbarer, sociale arrangementer osv. Det kræver også, at jeg interagerer med de andre, hvadenten det er i form af tale, emails eller sms'er. Det kræver altså arbejde og opmærksomhed fra praksisens medlemmer at opretholde fællesskabet.

I og med at det er gensidigt engagement, der er det fællesskabsskabende element, er homogenitet ikke en nødvendighed i praksisfællesskaber. Faktisk er forskellighed og diversitet ofte befordrende for det gensidige engagement, da det skaber dynamik i fællesskabet og stimulerer engagementet. I kreative miljøer, som designvirksomheder og udviklingsafdelinger, er det i dag meget udbredt at tilstræbe diversitet, som udmønter sig i folks vidt forskellige baggrunde, hvad angår køn, alder, race, uddannelse og politisk/religiøs overbevisning. Bevæggrunden til dette er, at forskellighed skaber en fantastisk synergi-effekt. Ikke på grund af ro og fordragelighed, måske ofte tværtimod, men fordi forskellighed giver mange optikker på den fælles virksomhed, hvilket virker problemløsende og innovativt.⁵⁶ Homogenitet er altså hverken en forudsætning for eller resultatet af et praksisfællesskab. Gensidighed medfører, at man er forbundet med andres kompetence. I ovenstående eksempel ligger det implicit i diversiteten, at man trækker på hinandens kompetencer, således at individets egen partialitet bliver komplementeret af andres evner og kompetencer. Selvom et fællesskab er baseret på gensidige relationer, er det ikke ensbetydende med idyl og harmoni:

”Et praksisfællesskab er hverken en havn af samhørighed eller en ø af fortrolighed isoleret fra politiske og sociale relationer. Uoverensstemmelse, udfordringer og konkurrence kan alle være måder at deltage på. Som deltagelsesform afslører oprør ofte et større engagement end passiv konformitet.”⁵⁷

⁵⁵ Wenger (2004), s. 91

⁵⁶ Johansson, Frans (2004), s. 10

⁵⁷ Wenger (2004), s. 94

2.3.2 Fælles virksomhed

Eftersom et praksisfællesskab ikke stiler efter en harmonisk tilstand uden kontroverser og problemer, må man i stedet have en anden hensigt, hvis det skal give mening at tale om fællesskab. Til det formål bruger Wenger betegnelsen *fælles virksomhed*. Virksomhed skal her ikke ses som synonym for en merkantil enhed, men som et andet ord for foretagsomhed eller virke. At dele virksomhed på internettet kan eksempelvis fungere som eBay.com. Her er man i praksis sammen om noget, nemlig det at købe og sælge alt mellem himmel og jord.⁵⁸ Man surfer på det samme website, oplever samme problemstillinger, bruger samme terminologi, debatterer sikkerhedstrusler, holder øje med fupmagere osv. Hvordan man hver især reagerer på disse arbejdsbetingelser, er vidt forskellige i forhold til situationen og fra dag til dag, men det resulterer tilsammen i, at man er indbyrdes forbundne. Man er sammen engageret i den fælles virksomhed, der består i, at eBay.com skal fungere og være et sikkert og trygt website at handle på. For at opnå det mål skal de sammen og i fællesskab koordinere og leve med hinandens forskellige måder at købe, sælge og kommunikere på.

At virke i fællesskab vil også sige, at man forhandler mening i samspil med hinanden. Det er aldrig blot et dominerende medlem eller den organisation man hører under, der bestemmer. Selv hvis specifikke medlemmer har mere magt end andre, vil praksis altid frembringe en kollektiv reaktion. Websitet udgøres af brugerne/deltagerne, og det betyder, at de på websitets debatfora diskuterer nye salgsmetoder, eller også bemærker de, at en sælger har valgt at gøre tingene på en ny smart måde, hvorefter denne måde hurtigt spreder sig blandt de andre sælgere. Det kan også være medlemmerne bøjer sig for eBay.coms ledelses dispositioner, måske gør de oprør, men hovedsagen er, at det foregår som en lokal kollektiv reaktion fra fællesskabets side. De skaber en praksis for at tage sig af det, de opfatter som deres virksomhed, og derfor hører praksis, som den udfolder sig, til deres fællesskab.⁵⁹

Ved denne fælles forhandling, der sker i fællesskabet, opstår også en gensidig ansvarlighed blandt de involverede. Dette ansvarlighedssystem bliver henover tid en integreret del af praksis. Ansvarligheden omfatter, hvad der har betydning og hvad der ikke har, hvad man skal gøre og ikke gøre, hvad man skal tale om og hvad man skal fortie, hvornår noget er godt nok og hvornår det ikke er, hvornår man skal agere og hvornår man skal lade være. Nogle

⁵⁸ Omkring 430.000 amerikanere lever på del- eller heltid af at sælge produkter på eBay.com. Conlin, Michelle (2004), BusinessWeek.

⁵⁹ Wenger (2004), s. 98

af disse forhold kan tingsliggøres i form af love og regler, metoder og mål, strukturer og handlingsplaner, mens mange andre ikke kan. Disse ikke-tingsliggjorte ting kan dog have lige så stor betydning. At bedømme ikke-tingsliggjorte handlinger og produkter kræver en særlig intuition og avanceret opfattelsesevne - erfaringer man tilegner sig i et praksisfællesskab og bliver god til.⁶⁰ Udviklingen af sådan et ansvarlighedssystem er en del af processen i det at have fælles virksomhed. Hos eBay.com giver det sig blandt andet udslag i, at medlemmerne holder en god tone og opfører sig ordentligt, man hjælper hinanden og reagerer højlydt, hvis en sælger fusker med priserne. Man er bevidste om, at websitet skal fungere, og at auktionerne skal køre gnidningsfrit, så det bliver en lukrativ og god oplevelse for alle. Det er langt fra alle disse reaktionsmønstre, der er nedskrevet og påbudt, mange gange er det medlemmer, der på baggrund af deres erfaring, intuitivt genkender en situation og reagerer på den. At have fælles virksomhed er en proces, ikke blot en fastfrosset aftale. Den skaber ansvarlighedsrelationer, der lader medlemmerne forhandle handlinger, som noget en virksomhed kan drages til ansvar for.⁶¹ En fælles virksomhed er lige så givende, som den er begrænsende. Den løsriver en masse energi blandt deltagerne og styrer den. Den kickstarter handlinger og giver dem fokus. Den lader medlemmerne af praksisfællesskabet opbygge og udvikle en fælles forståelse af, hvad deres praksis går ud på.

2.3.3 Fælles repertoire

Den tredje dimension, der hos Wenger udgør en praksis fællesskab, er udviklingen af et *fælles repertoire*. Når et praksisfællesskab har eksisteret et stykke tid, vil der blandt medlemmerne gradvist opstå en række ressourcer, der kan indgå i meningsforhandlingen.⁶² Ressourcerne kan være mange ting, alt lige fra genstande, jargon, diskurser, symboler, historier og handlemåder, der er blevet kendetegnende for den specifikke praksis. Hos en tømrer kunne det være alt lige fra kælenavnet om den gamle varevogn, henover en bestemt måde at tilsæbe spær på, til en gammel historie om et uheld mester engang havde. Hos eBay.com kunne det eksempelvis være kampen om at opnå "eBay Stars", små ikoner, hvis symbolværdi markerer ens troværdighed som sælger, eller det kunne være den budstrategi, man benytter som køber, der viser, om man

⁶⁰ På den måde, kan man sige, at praksisfællesskaberne fundamentalt set er selvopretholdende systemer, som det bl.a. er beskrevet i den tyske sociolog Niklas Luhmanns (1927-1998) systemteori. Forskellen er den, at hvor Wengers projekt er at lave en samlet beskrivelse af, hvordan læring, mening og identitet hænger sammen i en social læringsteori, er Luhmanns projekt at forklare, hvordan verden hænger sammen set ud fra en systemteoretisk optik.

⁶¹ Wenger (2004), s. 100

⁶² Ibid.

har prøvet det før, eller det kunne være en sælger, der udelukkende vil modtage penge via Western Unions pengeoverførsel, som på eBay er et signal om, at der er ugler i mosen, da man ikke kan spore pengene efterfølgende.

Alle disse symboler, handlinger, ord og betydninger, indgår i det specifikke praksisfællesskabs fælles repertoire af meningsskabende ressourcer. De enkelte elementer i repertoireet kan være ekstremt forskellige. Wenger skriver: "De opnår ikke deres sammenhæng i kraft af sig selv som specifikke aktiviteter, symboler eller artefakter, men i kraft af den kendsgerning, at de hører til praksis i et fællesskab, der udøver en virksomhed."⁶³ Repertoiret kan både være tingsliggjorte elementer, såvel som deltagelsen i sig selv. Alt sammen indgår det i den kontinuerlige meningsforhandlingsproces, som medlemmerne arbejder med. Samtidig er det fælles repertoire også en vigtig måde for det enkelte medlem at opnå identitet på, og vise hvilket slags medlem man er. Kan et eBay.com medlem for eksempel i en debat, referere til dengang en server gik ned og de deraf følgende konsekvenser, er det en måde at markere sig som et erfarent og engageret medlem.

2.4 Opsummering og eftertanke omkring fællesskaber

Skal man kort sammenfatte ovenstående, forudsætter et praksisfællesskab, at medlemmerne hele tiden indgår i en forhandling om, hvad fællesskabet handler om, hvor man er på vej hen og hvordan. Wenger kalder denne forhandlingsproces fælles virksomhed. Kompetent deltagelse er, at man forstår fællesskabet så godt, at man kan bidrage til det. Samtidig bygger medlemmerne fællesskabet op omkring engagement. Kompetent deltagelse kræver, at man har engagement til hinanden, og til de ting man foretager sig. Wenger kalder dette et gensidigt engagement. Endelig er det tredje konstituerende element, at man som kompetent medlem forstår og benytter fællesskabets historier, anekdoter, arbejdsgange- og metoder, jargon, artefakter, værktøjer osv. Wenger kalder dette et fælles repertoire.

Der er således en række elementer, der skal være på plads, før man kan tale om et praksisfællesskab. Fælles for de tre praksisdimensioner er, at det enkelte medlem *skal* acceptere og anerkende hver enkelt dimension, for at kunne indgå på lige vilkår med alle andre medlemmer. Da et fællesskab i sagens natur kun eksisterer i kraft af sine medlemmer, er den eneste måde at sikre dets overlevelse på, at alle medlemmer aktivt deltager i denne fællesskabskonstituerende proces. Denne aktive indsats for at blive fulgyldigt medlem,

⁶³ Wenger (2004), s. 101

forudsætter en indre motivation hos det enkelte individ, som kan være svær at fremmane, såfremt man bliver tvunget ind i praksisfællesskabet af en ekstern autoritet. (Problemstillingen vedrørende motivationsfaktorer vil blive diskuteret mere indgående i kapitel 3.)

Praksisfællesskabets evige problematik er derfor hvilken konsekvens det får, hvis man tvinger medlemmer ind i det? Vi kender alle talrige eksempler fra studieliv og arbejdssammenhænge, ja måske endda e-læringssituationer på internettet, hvor vi reelt set ikke har haft et valg om, hvorvidt vi ønskede at indgå i et praksisfællesskab eller ej. I disse tvungne praksisfællesskaber er det ofte tilfældet, der afgører om udfaldet bliver succesfuldt. Hvor tilfældet her skal forstås som sammensætningen af deltagere og deres motivations karakter. Et medlems arbejde med at sætte sig ind i et praksisfællesskabs fælles repertoire af sprogbrug, særegne kultur og måder at gøre ting på, samt være oprigtigt engageret i udvikling og samarbejde, vil være uoverskueligt, hvis ikke et indre lystmotiveret incitament eksisterer.⁶⁴

Denne problemstilling forbigår Wenger i ”Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet”. Han diskuterer ikke forskellen på tvungne og frivillige praksisfællesskaber, og nuancerer ikke betydningen af deltagernes bevæggrunde for at være i praksisfællesskabet. Nogle er der frivilligt, fordi de har en oprigtig interesse i fællesskabets mål, mens andre er tvunget ind i det, enten på grund af økonomiske eller karrieremæssige motiver. Tager man eksempelvis Wengers vignet 1, den case han bruger som empirisk udgangspunkt for teorien, drejer det sig om et praksisfællesskab af skadebehandlere i et forsikringsselskab. Skadebehandlerne tvinges ikke autoritativt ind i praksisfællesskabet, men er ikke desto mindre socialt presset til at deltage. De har reelt set ikke noget valg, om de vil deltage eller ej, eftersom det er i fællesskabet, at vidensdeling, opbakning og hjælp finder sted. Hvis en skadebehandler ikke deltager får vedkommende ikke de uundværlige redskaber, der skal til for at lette hverdagens arbejde med blanketter og behandling af ansøgninger.⁶⁵

Wengers manglende eksplicitering af vigtigheden af disse problemstillinger er problematisk, da det er ganske afgørende for forståelsen af det enkelte fællesskab, at man er klar over, hvilke konditioner det udspringer af.⁶⁶ Mange problemer og kontroverser i

⁶⁴ Det kan ikke udelukkes, at man som tvunget medlem kan lære at synes om sin medlemsstatus og derved fremmane et incitament til deltagelse. Det skal understreges, at et tvunget praksisfællesskab godt kan muliggøres og fungere. Forudsætningen er den, at deltagerne alle indgår i processen med at få de tre praksisdimensioner til at fungere. En proces, der som sagt, kræver motivation hos den enkelte.

⁶⁵ Wenger (2004), Vignet 1, s. 31-56

⁶⁶ Årsagen til Wengers manglende redegørelse for denne, ikke uvæsentlige, problemstilling, er ukendt. Men i en senere udgivelse af Wenger et al. (2002), foretages en skelnen mellem praksisfællesskaber og andre strukturer.

praksisfællesskaberne vil kunne forklares og afkodes, såfremt man kender til dets opståen. Samtidig vil en nuancering heraf være en relevant dimension at tilføje til begrebs-, såvel som analyseniveauet. Denne problematik tager Thomas M. Schwen og Noriko Hara fat på i deres artikel "Community of Practice: A Metaphor for Online Design" (2003). Her tager de udgangspunkt i de konklusioner fire af Haras studerende har gjort, i forbindelse med etnografiske studier af anvendelse af fysiske praksisfællesskaber og online-fællesskaber. Schwen og Hara syntetiserer konklusionerne og uddrager fem problemstillinger i forbindelse med konstruktionen af online-fællesskaber. Her skal blot nævnes det femte og, for denne opgaves vedkommende, mest relevante problem som de kalder *Motivated Members versus Unwilling Subjects*. Schwen og Hara diskuterer den problemstilling, at Wengers teori har en indbygget mangel, idet den ikke tager højde for praksisfællesskabers opbygning og *raison d'être*. Deres holdning er, at det er vigtigt, at man i arbejdet med at aktualisere fællesskaber, nøje overvejer problemerne i at tvinge individer ind i praksisfællesskaber. På baggrund af de fire feltstudier, mener de at kunne fastslå, at: "In sum, we believe that community of practice is not likely to be forced, but is emerging."⁶⁷ Schwen og Haras kritikpunkt ligger således meget på linie med denne opgaves kritik og vice versa. Også Schwen og Hara mener, at frivilligt engagement sikrer ægte deltagelse i fællesskaber. Deres konklusion er, at frivillighed altid må komme før en autoritativ dikteret intentionalitet.⁶⁸

Konsekvensen er derfor, at jeg har valgt at arbejde med en sondring mellem tvungne og frivillige praksisfællesskaber. Disse to typer tages der højde for i opgavens caseanalyse. Her er der foretaget et valg af en case, hvor praksisfællesskabet er opstået og funderet på frivillighed. Dette aspekt vil jeg uddybe i den senere caseanalyse, samt argumentere for det bevidste valg heraf.

2.5 Læring

Det kan være svært at sige, hvor lang tid en praksis skal bestå før, der er tale om et praksisfællesskab. Man kan ikke kvantificere en praksis ved at måle og veje den, eller styre

Her griber Wenger et al. netop fat i problemstillingen omkring den manglende nuancering af praksisfællesskabs-typer. Elaboreringen af teorien, drejer den over i en human ressource- og ledelsesmæssig retning, hvor der diskuteres, hvordan typer af praksisfællesskaber kan effektivisere og dygtiggøre medarbejderne. Da dette anliggende er udenfor mit speciales anliggende, har jeg vurderet, at det ikke er relevant at redegøre for og diskutere temaet mere indgående.

⁶⁷ Schwen & Hara (2003), s. 257

⁶⁸ Schwen & Hara (2003), s. 266

den ved at sætte en start- og en slutdato. Nogle praksisfællesskaber varer i mange hundrede år, som i håndværkerlaugene, mens andre eksisterer meget kort tid, for eksempel de der dannes i forbindelse med katastrofer. Det er derfor umuligt at sætte en påkrævet temporal mindsteangivelse på begrebet. Det tætteste man kan komme på en definition er, at et praksisfællesskab skal eksistere længe nok til, at det gensidige engagement kan sikre fælles læring.⁶⁹ Wenger mener, at man derfor kan opfatte praksisfællesskaber som *fælles læringshistorier*.⁷⁰ Dette perspektiv giver et nyt værdifuldt syn på praksisfællesskaberne, og hvordan deres indre dynamik fungerer.

2.5.1 Kontinuitet og diskontinuitet

For at kunne tale om fælles læringshistorier, må man se på den arena, hvor historierne opstår og finder sted. Arenaen er naturligvis den enkelte praksis, hvor medlemmerne agerer og kommunikerer. Et grundvilkår for enhver praksis, hvor isoleret den end forekommer er, at verden er i konstant forandring. Når betingelserne som følge deraf ændres, må praksis hele tiden genopfindes, selvom det stadig er ”den samme praksis”.⁷¹ Praksisfællesskabet befinder sig dermed konstant i et spændingsfelt mellem kontinuitet og diskontinuitet.

Hvis man analytisk operationaliserer dette aspekt ved at se på eBay.com, vil man kunne se et online-fællesskab, der hele tiden udsættes for forandringspres fra omverdenen. Først og fremmest kommer der uafbrudt nye teknologier på markedet, der forbedrer og optimerer e-handlerne, kommunikationen og auktionerne. Men der er også behov for en løbende tidssvarende opdatering af den æstetiske del af brugergrænsefladen. Derudover kæmper alle websites hver dag med vira og trojanske heste, fupmails og spam, der forsøger at trænge gennem systemet. eBay.coms ledelse arbejder hele tiden på at forbedre betalingssikkerheden, hvorfor nye bulletiner og procedurer for onlinebetaling ofte kræver respons fra medlemmerne. Oveni det hele tilgår der hver eneste dag, ja hvert eneste minut, nye medlemmer, der skal lære at købe og sælge på den rigtige måde. Der er altså et omfattende forandringspres- og krav fra omverdenen, som medlemmerne skal forsøge at honorere.

Man skal dog passe på med udelukkende at opfatte medlemmernes læring som svar på nye vilkår. Det er naturligvis en del af det, men læringen er ikke blot et svar på en ydre

⁶⁹ Man kan diskutere, om ikke den temporale dimension i en vis udstrækning er relateret til virksomhedens umiddelbare vigtighed eller kompleksitetsgrad? Eksempelvis ved katastrofer, hvor praksisfællesskabets virksomhed er så indlysende, at det dannes lynhurtigt og opløses lige så hurtigt igen.

⁷⁰ Wenger (2004), s. 105

⁷¹ Wenger (2004), s. 114

verdens konstante bevægelse, men ligeså meget en måde at være medlem og menneske på. Man investerer energi i at være medlem og i hinandens indbyrdes relationer, fordi det er den måde, man deltager og skaber mening på. Et spørgsmål rejser en diskussion i et debatforum, man advarer folk mod nogle lyssky sælgere og anbefaler andre, nogle stiller forslag til sikkerhedsforbedringer, mens andre formulerer et notat med gode råd til førstegangskøbere, nogle starter en trend med at vise billeder af varerne på en bestemt måde, et rygte om spam opstår og dementeres igen. Hele tiden genforhandler medlemmerne i online-fællesskabet deres indbyrdes relationer, og måden de deltager på.

Fællesskabet på eBay.com er som sagt, udspændt mellem kontinuitet og diskontinuitet, men uanset hvor stor krisen eller konflikten er, afbrydes eller opløses fællesskabet ikke. Hver dag forsvinder tusindvis af medlemmer fra eBay.com, og tusinder kommer til. Afsked og ankomst opfattes ikke blot som diskontinuiteter. I takt med at medlemmer ankommer og begynder at bidrage til fællesskabet, absorberes de og bliver en del af det.⁷² Kontinuiteten består altså, for på trods af diskontinuiteterne, er alle medlemmer interesseret i at bevare fællesskabet.

2.5.2 Læring i praksis

Medlemmer af et praksisfællesskab opfatter ofte ikke deres medlemskab som en læringsproces.⁷³ Årsagen skal findes i det faktum, at læringen ikke er tingsliggjort som ydre mål eller som en særlig medlemskabs- eller aktivitetskategori. Når man indgår i en praksis ved at blive medlem, vælger man ikke, om man vil lære eller ej. Læring er et grundvilkår i et hvilket som helst praksisfællesskab i kraft af deltagelsen. ”Deltagelse i praksis – i dens skiftende flerdimensionale kompleksitet – er både scene og objekt, vej og mål.”⁷⁴

Tager man udgangspunkt i, at det der konstituerer et praksisfællesskab, er henholdsvis gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire, kan man sige, at læring i praksis primært handler om at tilegne sig færdigheder i netop disse elementer.

- I arbejdet med at udvikle et *gensidigt engagement* opdager man, hvordan man engagerer sig, og hvad der fremmer, og hvad der hæmmer den proces, hvem er god til hvad, hvem ved hvad, hvem er rar og hvem er ikke.

⁷² I afsnit 2.5.4 om de generationsmæssige diskontinuiteter uddybes dette punkt, da optagelsen af nyankomne også medfører en udveksling af ny viden, knowhow og erfaring, hvorfor man ikke unuanceret kan tale om en fuld absorbering af nyankomne.

⁷³ Wenger (2004), s. 115

⁷⁴ Ibid.

- Når man skal udvikle en *fælles virksomhed* med andre, lærer man selv og andre at stå til ansvar, og man lærer at samarbejde med henblik på at nå en fælles målsætning.
- I arbejdet med at udvikle et *fælles repertoire* lærer man at genforhandle meningen med forskellige elementer, at bruge forskellige redskaber, at fortælle historier og anekdoter, finde på nye udtryk og måder at gøre ting på.

Læring opfattes i dette perspektiv, ikke blot som mentale processer der sker i hjernen, det er noget, der udvikler praksis og vores evne til at forhandle mening. Det drejer sig ikke blot om at tilegne sig erindringer, vaner og færdigheder, men om at danne sig en medlemsidentitet i et givent praksisfællesskab. Ved at være deltager i et praksisfællesskab, opnår vi erfaringer, der påvirker medlemskabet i en kontinuerlig transformerende proces, som samtidig gør praksisen til det den er.

2.5.3 Legitim perifer deltagelse i online-praksisfællesskaber

Ved at se på hvordan deltagelse i et praksisfællesskab automatisk muliggør læring, kan man passende stille spørgsmålet, hvornår er man iagttagende, og hvornår er man deltager? Som nævnt i afsnit 2.1, har Lave og Wenger beskrevet, hvordan personer i en situeret læringssituation gradvist ændrer position fra periferi til fuld deltagelse. De lancerede begrebet *legitim perifer deltagelse*, som et nyttigt analytisk synspunkt på en del af deltagelsesprocessen og en måde at forstå læring på. Med begrebet lægges vægten på at ændre det analytiske fokus fra individet som lærende, til læring som deltagelse i den sociale verden og fra begrebet om kognitiv proces, til et mere favnende begreb om social praksis. At anskue læring situeret betyder, at man anskuer læring som en del af en persons forsøg på at mestre de praksiser, han eller hun involverer sig i. Eksempler på praksiser kan være at lære at spille fodbold, komme med i en vinsmagningsklub, blive valgt ind i en kommunalbestyrelse eller indsamle viden om lokalsamfundet og gøre det tilgængeligt på et website⁷⁵. Begrebet dækker over den lærendes position som et nyt og yderligt placeret, men alligevel accepteret medlem af et praksisfællesskab. Fra denne position har den lærende mulighed for at indgå i et forløb, hvor

⁷⁵ Et konkret eksempel på dette er BBCs iCan projekt. Efter det britiske valg i 2003, hvor valgdeltagelsen faldt til under 60 %, lancerede BBC i november 2003 iCan som et modtræk mod den stigende politiske apati, der havde ramt landet. iCan er et online-praksisfællesskab, hvis formål er at hjælpe mennesker med aktivt at involvere sig i nærsamfundet og skabe debat omkring ting, der vedrører dem. (Link: <http://www.bbc.co.uk/dna/ican/>)

vedkommende tilegner sig de kompetencer og den erfaring, der skal til for at kunne blive et fuldgældigt medlem af praksisfællesskabet.⁷⁶

2.5.4 Generationsmæssige diskontinuiteter

Wenger bruger betegnelsen *generationsmæssig diskontinuitet* til at forklare, hvordan den erfarings- og kompetencemæssige overførsel af viden finder sted mellem nytilkomne og gamle medlemmer af et praksisfællesskab. Betegnelsen er samtidig Wengers måde at koble teorien om legitime perifere deltagere med praksisfællesskaberne på. Som nævnt i det foregående afsnit er praksisfællesskaberne spændt ud mellem kontinuitet og diskontinuitet. Når Wenger således taler om generationsmæssige diskontinuiteter, er det en måde at anskueliggøre, hvordan praksisfællesskabers medlemsproces fungerer. I løbet af et praksisfællesskabs levetid vil der som oftest være tale om skiftende medlemsgenerationer. Mennesker går ind og ud. Mennesker skifter fra periferitet til fuld deltagelse. Disse møder mellem generationer er, ifølge Wenger, det praksis aspekt, der oftest forstås som læring.⁷⁷

Møderne sker gennem modificerede former for deltagelse, der er struktureret, så de åbner praksis for ikke-medlemmer. Periferitet og legitimitet er to typer af modifikationer, der kræves, for at faktisk deltagelse er mulig.⁷⁸ At være perifer deltager vil sige, at man gør tilnærmelse til at blive fuld deltager. I et praksisfællesskab kræver det forskellige foranstaltninger, som letter den enkeltes læringsproces. Det skal som novice være muligt at se, hvad medlemmer med praksiserfaring gør, således at processen fra novice til fuldgældigt medlem er åbenbar/gennemsigtig. Indlæringsmålene bliver derved synlige og konkrete. Måder at lette denne læringsproces på kan være en tilknyttet mentor, en arbejdsmanual eller mindsket produktionspres. I et online-fællesskab som eBay.com kan man som nyoprettet medlem læse FAQs, der besvarer alle elementære spørgsmål⁷⁹, der er debatfora for nybegyndere, og når man handler, kan alle se, om man er nytilkommen eller erfaren, eftersom antallet af gennemførte handler står ud for ens navn. Hvilket, når antallet af handler er lavt, medfører større forståelse og tålmodighed hos de mere erfarne handlende, hvis novicen begår fejl. Praksis giver dermed langsomt adgang til de tre elementer, der konstituerer fællesskabet: gensidigt engagement med andre medlemmer, deres handlinger og virksomhed, og det fælles repertoire de alle besidder.

⁷⁶ Illeris, Knud (2000) s. 181

⁷⁷ Wenger (2004), s. 120

⁷⁸ Wenger (2004), s. 121

⁷⁹ FAQ står for Frequently Asked Questions og er en hjælp til nye besøgende, der måtte have spørgsmål til form, indhold, formål, processer m.m.

Men det er ikke nok at være perifer deltager, det kræver også legitimitet at begå sig i praksisfællesskaber og blive anerkendt som potentielt medlem. Denne legitimitet kan være en ekstern autoritet, ens C.V., eller at man er nyttig og/eller kompetent. Som nyankommen fodboldspiller er det træneren og ens evner på banen, der sikrer legitimiteten. På arbejdspladsen er det personalechefen, ens tidligere job, og ens kompetence i den stilling man besidder. På internettets frivillige online-fællesskaber med åbne adgangsveje og fuld tilgængelighed for alle, som eksempelvis på eBay.com, er man anonym og denne anonymitet gør, at ens baggrund er indifferent for alle. Når man er oprettet som medlem, er man i princippet legitim deltager, men der er stor forskel på, om man er køber eller sælger. Som køber kan man groft sagt sige, at ens købekraft er legitimitet nok for alle, hvorimod man som sælger kan få legitimitet ved at opbygge sin salgsside så professionelt som muligt, med illustrationer af salgsobjektet og god betalingsvejledning. Samtidig viser eBay.com, som tidligere nævnt, en stjerne ved ens navn, som signalerer ens erfaringsniveau – og dermed gradvist øger legitimiteten. Modsat kan manglende stjerner også illegitimisere sælgeren og gøre potentielle købere utrygge.⁸⁰

I processerne omkring periferitet og legitimitet møder den nyankomne og veteranen uundgåeligt hinanden i praksisfællesskabet, hvilket skaber den generationsmæssige diskontinuitet. Denne diskontinuitet medfører den dynamiske forhandlingsproces, hvorigennem en praksis udvikler sig.⁸¹ Med den legitime periferitet indgår individet i de forskellige læreprocesser, der betyder, at han/hun som potentielt lærende må starte i det ydre område af det, som skal tilegnes, og igennem processen bevæge sig mod midten af praksisområdet. Praksis bliver på den måde en fælles læringshistorie, som det kræver aktivt engagement at blive del af.

I forbindelse med den generationsmæssige diskontinuitetsproces er det værd at præcisere, at nyankomne ikke ukritisk lader sig absorbere af den gamle generation. Der er som Wenger påpeger, ikke blot tale om ren overføring af arv og historik fra veteranerne til de nyankomne.⁸² Men mødet mellem generationerne er kompliceret, for på den ene side ønsker den nyankomne at sætte sit eget præg på praksisen og på den anden side søger den nyankomne famlende efter adgang til den historie, der lader ham eller hende blive deltager, og dermed kunne integreres i praksisen. Nyankomne er derfor ikke nødvendigvis mere progressive end

⁸⁰ Jævnfør afsnit 2.2.2 om tingsliggørelsens tveæggede natur.

⁸¹ Wenger (2004), s. 122

⁸² Wenger (2004), s. 183

veteranerne. De er ikke nødvendigvis mere interesserede i at forandre praksis, end etablerede medlemmer er. De nyankomnes skrøbelighed og deres bestræbelser på at blive en del af fællesskabets historie, kan tilskynde dem til at søge kontinuiteten. Omvendt har veteranerne en helt anden selvsikkerhed i kraft af deres kendskab til fællesskabet. De ønsker måske snarere at investere sig selv i fremtiden, ikke så meget for at videreføre fællesskabet som det er, men for at give det luftforandring og nye indtryk: ”Derfor er de måske glade for de nye muligheder, der gives af de nye generationer, der i mindre grad er fortidens gidsler.”⁸³

Som det kan ses er beskrivelsen af generationsmødet helt afhængig af, hvilken optik man anskuer det med. På baggrund af ovenstående, mener jeg, at man lige såvel kan argumentere for, at sandsynligheden for, at ovenstående veteraner er konservative og reaktionære er lige så stor. De søger måske helst trygheden og kontinuiteten og er bange for den potentielle forandring nyankomne medfører. Et andet argument kunne være, at nye generationer, de nyankomne, ikke ønsker kontinuiteten, fordi det er forældet, kedeligt, ineffektivt osv. Det må altså konstateres, at både kontinuitet og diskontinuitet har en betydningsfuld rolle at spille hos den enkelte, hvadenten det er en nyankommen eller en veteran. Også i forhold til fællesskabet er begge elementer nyttige og nødvendige. I kraft af dem eksisterer en form for temporalitet, hvor fortiden og fremtiden interagerer og udveksler erfaringer.

2.5.5 Iagttagelse – et nødvendigt led i deltagelsesprocessen på internettet

Det er værd at dvæle ved selve deltagelsesprocessen i praksisfællesskaberne. Lave og Wengers teori om situeret læring og legitim perifer deltagelse er funderet på antropologiske iagttagelser af læringsprocesser hos blandt andet skræddere og slagtere, og er skrevet i 1991, nogle år før internettet for alvor slog igennem. Internettets deltagelsesdynamik er anderledes end hos fysiske fællesskaber, særligt på grund af muligheden for anonymitet og ikke-synlighed. Dette afsnit vil derfor argumentere for, at når et koncept, der er dybt rodfæstet i den fysiske verden, overføres til den virtuelle, involverer det konceptuelle problemer.⁸⁴ Jeg mener derfor, at hvis teorien skal sige noget om, hvordan man opnår fuld deltagelse på internettet, må man tilføje yderligere et lag til begrebsapparatet og dermed videreudvikle teorien.⁸⁵

⁸³ Ibid.

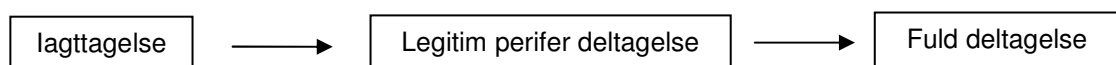
⁸⁴ Dette aspekt problematiseres også af Lueg, Christopher (2000)

⁸⁵ I artiklen argumenterer Zhang, Wei & Storck, John (2001): “Peripheral Members in Online Communities” for samme problemstilling. Hovedfokus hos dem er dog den gruppe af deltagere, der er perifere medlemmer. Dvs. de der deltager i online-fællesskabet, men som blot gør det yderst sjældent. Zhang og Storcks konklusion er, meget lig Luegs, at Wengers teori nødvendigvis må udvides for at kunne rumme online-fællesskaber.

Wenger bruger ikke meget tid på at beskrive iagttagelsen, men konstaterer at: "Iagttagelse kan være nyttig, men kun som et forspil til virkelig deltagelse."⁸⁶ Man kan diskutere, om ikke Wenger nedprioriterer begrebets betydning. Det er muligt, at iagttagelsen ikke er videre interessant i fysiske praksisfællesskaber, hvor adgangsveje og iagttagelsespunkter kan være dårlige, for ikke at sige utilgængelige, med mindre du er inviteret indenfor. Men når man kigger på fællesskaber, der er bygget op omkring et website, som for eksempel eBay.com, er adgangsvejen åbenbar. Her er iagttagelsen en meget central del af deltagelsesprocessen.

Når Wenger taler om perifer deltagelse, vil jeg argumentere for, at iagttagelse er et nødvendigt begreb at tilføje beskrivelsen af den proces, hvorpå individer indgår i online-fællesskaber. Man kan indvende, at den perifere deltagelse rummer iagttagelsen, men problemet med denne begrebsforklaring er, at i henhold til Lave og Wengers teori er iagttageren ikke legitimt tilknyttet. Den manglende legitimitet er rigtignok gældende og problematisk, når vi taler om fysiske praksisfællesskaber, hvor en iagttagers manglende legitimitet vil påkalde sig ord som belurer, spion og snushane. Hvorimod manglende legitimitet hos en iagttager af et online-fællesskab er legalt, eftersom det er en del af internettets dynamik, at iagttagere lurer, spionerer og snuser på websites, online-fællesskaber eller ej. Det vil sige, det er nødvendigt at foretage en distinktion mellem iagttagelse og legitim perifer deltagelse, når man taler om deltagelsesprocessen på internettet. Iagttagelsen er dermed en tredje modifikationsform, der kan bruges i analyser af online-fællesskaber.

I Figur 2 kan man se, hvordan jeg mener deltagelsesprocessen foregår i trin, fra løs, uforpligtende iagttagelse, til fuld deltagelse:



Figur 2: Deltagelsesprocessen

Tager man atter eBay.com som eksempel, vil processen begynde med, at en person bevidst eller tilfældigt havner på websitet. Rollen som iagttager indtages, eftersom vedkommende endnu ikke har formaliseret sin tilknytning ved at indmelde sig i fællesskabet. Som iagttager er man anonym og ikke-synlig, men fuldt ud legitim. Mulighederne for aktiv deltagelse i online-fællesskabet er forbeholdt legitime perifere deltagere, der er formaliserede

⁸⁶ Wenger (2004), s. 121

medlemmer. Man må som iagttager derfor nøjes med at snuse rundt på websitet, iagttage, læse og lære af det man ser.⁸⁷ Som oftest kræves der oprettelse af medlemskab for at kunne skrive indlæg, stille spørgsmål og deltage, hvilket også er tilfældet på eBay.com, hvor man heller ikke kan byde på auktionerne uden oprettelse. Man kan sige, at man i kraft af iagttagelsesstatusen slet ikke eksisterer for resten af online-fællesskabet.

Først når en medlemskabsoprettelse har fundet sted, opnår man status som legitim perifer deltager. Først som medlem får man et navn (brugernavnet, der også giver legitimitet), man kan ses og deltage i tingsliggørelsesprocesser i debatfora og auktionerne. Ifølge den situerede læringsteori er det først nu, i kraft af muligheden for deltagelse, at læringsprocessen begynder. Læringsprocessens temporale udstrækning er afhængig af, hvor meget man har iagttaget og deltaget, som henholdsvis iagttager og legitim perifer deltager. Men gradvist opnår man kendskab til online-fællesskabets historie, dets repertoire af måder at gøre og udtrykke ting på, hvad fællesskabet handler om, og man udveksler kommentarer med andre medlemmer og opnår dermed en fælles gensidighed, som forpligter og opretholder fællesskabet. Derved opnås status som fuldbyrdet deltager.

2.6 Teknologi i fællesskaber

Med baggrund i sin bog "Communities of Practice. Learning, Meaning, and Identity" (1998), publicerede Wenger et al. i januar 2005 første led i det, der skal føre til en længere rapport om teknologi i praksisfællesskaber.⁸⁸ Det hedder kort og godt "Technology for Communities". Wenger et al.s formål med kapitlet er at se på, hvordan teknologi kan facilitere og mediere deltagelse og samvær i et online-praksisfællesskab. Derudover ser de på hvilke potentielle farer, der er forbundet med teknologien som katalysator for samværet og hvilke personer, der betyder særlig meget i et online-fællesskab.

Det skal tilføjes, at Wenger et al.s tekst er væsensforskellig fra både Lave og Wengers arbejde med situeret læring og Wengers mere uddybende teori om praksisfællesskaber, idet

⁸⁷ Som et lille understøttende kuriosum, skal det nævnes, at den teknologiske betegnelse for det program man benytter som brugergrænseflade på world wide web, kaldes en *browser*. Betegnelsen er afledt af det engelske ord for det "at snuse rundt", som kaldes "to browse". (<http://dictionary.reference.com/search?q=browse>)

⁸⁸ Kapitlet er samtidigt også en nyopdatering af en rapport af Wenger et al. (2001): "Supporting Communities of Practice – A Survey of Community-oriented Technologies". Rapporten beskæftiger sig med det potentielle, der ligger i udnyttelsen af teknologier i praksisfællesskaber. Wenger et al. kortlægger hvilke konkrete teknologier, der er tilgængelige på markedet ved at typificere dem i en matrix. Formålet er at undersøge, hvordan teknologierne fungerer faciliterende for fællesskaber, der på grund af tids og geografiske forskelle har svært ved at opnå den samværsfølelse, der er så nødvendig for at praksisfællesskaber fungerer optimalt. Da rapporten er meget fokuseret på helt konkrete teknologier, vurderes den til ikke at være relevant for denne opgave.

ærinde med teksten er et andet. Wenger et al.s fokus er på teknologiens rolle i praksisfællesskabet og ikke på hvad et praksisfællesskab er og hvordan det fungerer. Kendskab til Wengers teori er dermed en implicit forudsætning for forståelse af tekstens diskussion af, hvad teknologi kan og ikke kan i praksisfællesskaber. Som nævnt i opgavens indledning, er der dermed belæg for at kunne tale om, at Wengers sociale teori om læring gælder de praksisfællesskaber, der udelukkende eksisterer på internettet – de såkaldte online-fællesskaber.

2.6.1 Teknologiens rolle i online-fællesskaber

Teknologi spiller en stadig større rolle i samfundet. Den er allestedsnærværende, medierende og faciliterende i mange af livets forhold. Således også i de praksisfællesskaber vi indgår i hver eneste dag. Med teknologiens mellemkomst hæmmes fællesskaber i dag ikke længere af geografiske begrænsninger, men når længere ud end nogensinde før. Deltagelsen er større og kan være mere meningskabende end tidligere, trods større begrænset mængde af fysisk samvær.

Online-fællesskaber bruger teknologien på mange nye og interessante måder. Blandt andet kan den understøtte nye muligheder for vækst og udvikling. Det tætte frivillige samarbejde, der ofte forekommer i fællesskaber, animerer medlemmerne til at opfinde og dele nye måder at anvende teknologien på. Når man taler om online-fællesskaber, er der automatisk nogle indre begrænsninger og spændinger, der kræver idérigdom og opfindsomhed for at kunne overkommes. Samtidig er det i online-fællesskaberne også en vigtig udfordring at skabe de rette betingelser for de tre praksisdimensioner, der tilsammen konstituerer fællesskabet, som beskrevet i foregående afsnit. To af disse begrænsninger er særligt relevante i forståelsen af, hvordan teknologi og fællesskaber går i spænd sammen:

For det første kræver et fællesskab en oplevelse af samvær, der overskrider tid og rum. Samværets kontinuitet er et vigtigt element i det gensidige engagement, som er det, der skaber fællesskabet, men det opleves af medlemmerne gennem en rytme af specifikke aktiviteter, der foregår i tid og rum. Separation fra tid og rum skaber derfor et dilemma i fællesskabet. For hvordan kan vi opleve samvær, når vi ikke kan være sammen i tid og rum? Hvordan kan samvær mellem få deltagere (for eksempel et møde eller en diskussion), gøres til en del af hele fællesskabets oplevelse? Denne separation opstår blandt andet ved store geografiske afstande, hvor eksempelvis en dansker og en japaner har asynkrone døgnrytmer. "One critical role of

technology then is to provide new resources for making togetherness more continuous in spite of separation in time and space.”⁸⁹

Det andet forhold vedrører relationen mellem fællesskab og individ. Samvær er en egenskab ved fællesskaber, men det er noget, der skabes i og opleves af individuelle medlemmer. Disse medlemmer er ikke blot medlemmer af et fællesskab, de er deltagere i mange forskellige fællesskaber, netværk, grupper osv. Medlemmerne er aktive i nogle af dem, og mindre i andre. Det enkelte fællesskab kan derfor ikke forvente at have deltagernes fulde opmærksomhed konstant, hvorfor det heller ikke kan forventes, at alle medlemmer har et højt aktivitetsniveau og de samme behov. Samtidig må medlemmerne også kunne håndtere det stigende omfang og kompleksitet af og ved dette multimedlemskab. Medlemmerne må forsøge at finde et acceptabelt deltagelsesniveau i alle disse fællesskaber, samtidig med at de bevarer en fornemmelse af deres egen identitet.⁹⁰ Det gør det samtidig meget vigtigt, at det enkelte medlem af og til markerer sin virtuelle tilstedeværelse eller begrunder manglen på samme. Det er fundamentalt og afgørende for det gensidige engagement og den fælles virksomhed. Uden denne deltagelsesmarkering af det enkelte medlems virtuelle tilstedeværelse i cyberspace, er det virtuelle rum, metaforisk udtrykt, blot en blank sort, tom skærm.

Den kompleksitet der er forbundet med individets oplevelse af et fællesskab, er så meget desto mere interessant, når man taler om teknologi-medieret samvær. Faren ved teknologien er, at deltagerne projicerer oplevelsen af samværet ind i deres oplevelse af teknologien. En følgevirkning af dette kunne være, at man forveksler fællesskabet med teknologien. Et eksempel på det kan være, at man som medlem glemmer, at det er fællesskabet man er en del af, ikke den mailingliste man modtager. Derudover giver de mange tilkoblingsteknologier divergerende fortolkningsmuligheder, og udvider antallet af deltagelsesniveauer og engagement. Der er for eksempel stor forskel på, om man tilkobler sig fællesskabet via en computerskærm eller en mobiltelefon. Teknologier der bruges i fællesskaber, er designet til fællesskaberne, men det er det enkelte individ, der oplever teknologien, når de tilslutter sig fællesskabet.⁹¹ Udfaldet af den meningsforhandling det enkelte medlem af praksisfællesskabet kontinuerligt indgår i, er således også afhængigt af teknologimedieringens kvalitet.

Fællesskabsaktiviteten er derfor i virkeligheden en meget kreativ handling, hvor fællesskabet og dets medlemmer opfinder måder at overvinde ovenstående begrænsninger på.

⁸⁹ Wenger et al. (2005), s. 2

⁹⁰ Wenger et al. (2005), s. 2

⁹¹ Ibid.

Teknologien har i løbet af de sidste årtier givet en lang række af løsningsmuligheder til det formål. Men den har ikke fået begrænsningerne til at forsvinde eller løst problemerne med dem. Faktisk har teknologien i nogle tilfælde gjort dem værre ved at øge kompleksitetsniveauet. Eksempelvis kan medlemmer af et online-fællesskab blive helt overvældede af den mængde af informationer, der er gjort tilgængelige og lagt online. Man kan ganske enkelt ikke selektere i og kapere informationerne. For at forstå de teknologier der bruges i online-fællesskaber, må man se på, hvad de gør og ikke gør for at overkomme disse begrænsninger i online-fællesskabernes samværsfølelse. Fællesskaber mærker begrænsningerne i aktiviteter, der er medierede, støttede eller forstærkede af teknologien. Aktiviteterne er blandt andet, når medlemmerne:

- **Interagerer:** I diskussioner, når de er enige/uenige, ved brainstorming, ved arbejde på fælles opgaver, når der stilles og besvares spørgsmål, og når medlemmer har brug for forbindelse til hinanden, i og henover tid og rum.
- **Publicerer:** Når der produceres, skabes og samles artefakter, der er relevante for deres praksis. Medlemmer har brug for at organisere informationer med henholdsvis fælles og individuel adgang.
- **Plejer:** For at vedligeholde det gensidige engagement, må medlemmerne finde måder at deltage på, som både tilgodeser de personlige relationer og plejer fællesskabets interesser. Dette kræver, at man kan se fællesskabet som et fællesskab, at man forstår dets "puls", dets deltagelsesformer, dets udviklingsstruktur, dets fremspirende roller og dets ændrede interesser og behov.⁹²

2.6.2 Stewardship

Alle medlemmer af et fællesskab bidrager i mindre eller større grad til gensidigheden. Men som oftest vil nogle medlemmer bruge mere tid på at pleje fællesskabet end andre. Her opererer Wenger et al. med et begreb, de kalder for *stewardship*. Begrebet dækker over et enkelt individ eller en gruppe af individer, der som medlemmer af et givent fællesskab påtager sig et større ansvar for fællesskabet end resten af medlemmerne. Man kan kalde dem en slags selvbestaltede superbrugere, der udelukkende i kraft af evner, engagement og lyst påtager sig rollen. I online-fællesskaber er det vigtigt, at der bruges ekstra tid, opmærksomhed og pleje af

⁹² Wenger et al. (2005), s. 3

den teknologi, der er en forudsætning for fællesskabets opretholdelse. Om den eller de personer der tager sig af disse sager, bruger Wenger et al. betegnelsen *technology steward*. Disse *technology stewards* sørger for, at fællesskabet fungerer via den faciliterende teknologi. Et *stewardship* indebærer også at være opmærksom på tre former for opfindsomhed, som har betydning for den måde fællesskabet finder og bruger den teknologi, det har behov for:

- **Opfindsomheden fra teknologimarkedet:** Her skal stewarden være opmærksom på de mange former for nye teknologier, der konstant udvikles, som er relevante for fællesskabet.
- **Opfindsomheden i den måde fællesskabet tilpasser teknologien på:** Her kræves det, at stewarden er opmærksom på, hvordan teknologien udnyttes bedst muligt i et levende online-fællesskab ved at adoptere, adaptere og om nødvendigt afvise teknologier.
- **Opfindsomheden i brugen af teknologien:** Her må stewarden være opmærksom på, hvordan fællesskabets medlemmer forbedrer og finder nye måder at bruge teknologien på, for derved at kunne støtte udviklingsprocessen og udbrede kendskabet til den.⁹³

2.6.3 Opsummering

Formålet med første teoridel har været at opnå en forståelse for, hvordan deltagelse foregår i online-fællesskaber. Med afsæt i Etienne Wengers sociale perspektiv på læring, fastlagde jeg til at starte med de begrebslige rammer, ved at argumentere for, at meningsproduktion er det relevante analyseniveau, når man taler om praksis. Meningsforhandlingen finder sted i et samspil mellem de to konstituerende processer: deltagelse og tingsliggørelse. Disse to elementer udgør en dualitet, der spiller en afgørende rolle i menneskets forståelse af verden, og dermed den praksis man indgår i.

I det følgende afsnit beskrev og operationaliserede jeg, hvordan praksis blev forbundet med fællesskab. Et praksisfællesskab udgøres af tre dimensioner, der fungerer som kontekst for deltagerne meningsforhandling: gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire. Læreprocessen i et praksisfællesskab kan således beskrives ved, at der under forhandlingen af de fælles mål, etableres en fælles referenceramme, der igen videreudvikles gennem forhandlinger. Forhandlingerne opstår ved, at deltagerne interagerer med hinanden samtidig med, at deres samarbejde tingsliggøres. Det er en forhandlingsproces, der udvikles og

⁹³ Wenger et al. (2005), s. 3

fornys under hele samarbejdet. Praksisfællesskabsbegrebet valgte jeg at nuancere ved at sondre mellem to typer: et tvungent og et frivilligt et af slagsen.

Når nyankomne i praksisfællesskabet møder de erfarne deltagere, opstår der generationsmæssige diskontinuiteter. Dette møde beskrev jeg med udgangspunkt i Lave og Wengers begreb om legitimt perifere deltagere. Her argumenterede jeg endvidere for, at teorien, der er dybt fæstet i den levede verden, har konceptuelle problemer ved applicering på internettets online-fællesskaber. Det medførte, at jeg tilføjede et ekstra forståelsesniveau til teorien i form af iagttagers rolle og betydning, som jeg argumenterede for er en vigtig bestanddel på internettet.

Endelig gav Wenger et al. et værdifuldt syn på teknologiens medierende og faciliterende rolle i praksisfællesskaber, og tjente dermed samtidig som et belæg for teoriens applicering på internettets online-fællesskaber.

I det følgende kapitel vil jeg undersøge den anden dimension i problemformuleringen – nemlig, hvad der motiverer deltagere til ganske gratis og frivilligt at bidrage og engagere sig i online-fællesskaber.

3 Hvorfor deltager folk i online-fællesskaber?

I det foregående kapitel har jeg set på, hvordan deltagelse finder sted i praksisfællesskaber, i fysisk, såvel som virtuel forstand. Etienne Wengers sociale læringsteori har forklaret processen bag overgangen fra at være iagttagere til at være deltager i et praksisfællesskab, og hvad der konstituerer fællesskabets sammenhængskraft. Men spørgsmålet om hvad drivkraften bag denne overgang er, eller hvordan den skal forklares, er stadig ikke besvaret. Som det kunne læses i afsnit 2.4 om forskellen på tvungne og frivillige praksisfællesskaber, er det nødvendigt at differentiere mellem dem, da det har betydning for forståelsen af fællesskabet. Afsnittet beskrev også, at denne differentiering kræver en større forståelse for, hvorfor folk danner praksisfællesskaber, og hvorfor de vælger at deltage i de frivillige praksisfællesskabstyper.

Man kan tale om, at teorien mangler en personlighedspsykologisk forståelse, der vil kunne forklare personers individuelle bevæggrunde for at lære i bestemte praksisfællesskaber. Wenger taler heller ikke om, hvad sociokulturelle rammer betyder for personers ydre bevæggrunde.⁹⁴ Man må dog huske på, at det ligger i den situerede læringsteoris interesse for

⁹⁴ Denne kritik tager Kirsten Grønbæk Hansen op i artiklen ”Situert læring i klasserummet” (2000), hvor hun særligt med henblik på Lave & Wenger (1991), pointerer, at de ikke stiller et begrebsapparat til rådighed, der kan

samspillet betydning, at det ikke er de indre psykiske strukturer, og dermed motivationsfaktorer, der fokuseres på. Derudover er dele af den situerede læringsteori, som nævnt i afsnit 1.4, netop fremkommet som en kritik af et for ensidigt fokus på læring som indre psykiske strukturer. Endvidere er praksisfællesskabernes sociokulturelle kontekst heller ikke en del af Wengers ærinde, hvorfor også forklaringsgrundlaget for disse ydre motivationsfaktorer mangler.

På baggrund af denne læsning og forståelse af Wenger, mener jeg, at vi mangler svar på hvilke omverdensbetingelser og hvilke personlige betingelser, der eksisterer, når vi undersøger motivationsfaktorer, der ligger til grund for, at mennesker indgår i et givent frivilligt praksisfællesskab. Dette afsnit drejer sig om at finde nogle af de svar, der kan forklare årsagen til den frivillige deltagelse. Svarene kan appliceres både på fysiske praksisfællesskaber, såvel som online-fællesskaber, men fokus er fortsat sidstnævnte.

Jeg har derfor valgt at basere undersøgelsen af motivationsfaktorer på en kombination af en samfundsvidenskabelig teoretisk model, med en mere direkte, empirisk funderet tilgang til forståelsen af motiverne hos deltagere i online-fællesskaber. I den teoretiske tilgang trækker jeg på en model, der er udviklet i Guido Hertel et al.s undersøgelse af motivation i open source-bevægelsen (OSB). I den mere intuitive tilgang vil jeg, ved hjælp af en række forskellige optikker, men med særligt udgangspunkt i Linus Torvalds selverfærede oplevelse af OSB og Himanens undersøgelse af hacker-etikken i OSB, mere indgående beskrive og eksemplificere, hvilke motivationsfaktorer disse kategorier indeholder.

Kapitlet afrundes med en diskussion og argumentation for at hacker-etikken og det fremkomne sæt af motivationsfaktorer, ikke blot er forbeholdt en "sub-computerkultur", som i OSB, men er et tankesæt eller arbejdetik, der langsomt diffunderer ud og anvendes i en mere almen samfundsmæssig kontekst.

3.1 En samfundsvidenskabelig model

En række samfundsvidenskabelige forskere har undersøgt motivationsprocesser hos personer, som frivilligt engagerer sig i sociale bevægelser, såsom borgerrettighedsbevægelsen, arbejderbevægelsen, fredsbevægelsen, eller i det frivillige arbejde, der finder sted hos

arbejde med den subjektive dimension af praksis. Særligt de emotionelle betydninger af forskellige handlinger og forskellige praksiser, herunder motiver for deltagelse. Illeris, Knud (2000), s. 220

specifikke sociale grupper, såsom bøsser og lesbiske, ældre mennesker osv.⁹⁵ Guido Hertel et al. (Hertel) fra Institut fuer Psychologie, ved Kiel Universitet, har i artiklen "Motivation of Software Developers in Open Source Projects" (2003) trukket på disse samfundsvidenskabelige erfaringer og brugt dem i en undersøgelse af, hvad der motiverer individers deltagelse i og kontribution til open source-projekter. I artiklen defineres sociale bevægelser som: "effort(s) by a large number of people to solve collectively a problem that they have in common."⁹⁶ Selvom OSB og online-fællesskaber måske ikke er typiske sociale bevægelser, kan man argumentere for, at mange af de karakteristika Wenger opridser hos praksisfællesskaber, blandt andet fælles virksomhed, gensidigt engagement og fælles repertoire, er samstemmende træk for begge grupper.⁹⁷ Derudover er den frivillige natur i kontributionerne i OSB og online-fællesskaberne et andet vigtigt træk, der er sammenligneligt med de sociale bevægelser. Derfor, selvom OSB og online-fællesskaber muligvis ikke lever op til alle kriterierne på en social bevægelse, er der i det mindste en række ligheder, der gør os i stand til at antage, at de underliggende motiver hos dem, der deltager i OSB og online-fællesskaber korresponderer med deltagere i sociale bevægelser.

På baggrund af en veletableret model indenfor samfundsvidenskaben, der forklarer deltagelse i sociale bevægelser, udvikler Hertel en elaboreret udgave til deres specifikke undersøgelses formål.⁹⁸ Ifølge denne model handler motivation om, at man som deltager foretager en kalkulering af indsats og udbytte, som hos individet er bevidstgjort i større eller mindre grad. Resultatet af denne vurdering er med til at afgøre en persons villighed til aktivt at deltage i en social bevægelse. Ifølge modellen kan man inddele motiver til deltagelse og kontribution i tre kategorier:

- Den første kategori indeholder *kollektive motiver*. Ifølge denne tilgang vil motivationen til at deltage og bidrage være større, jo mere en person værdsætter den sociale bevægelses mål, og jo mere sandsynligt opnåelsen af disse mål er for personen. Til kategorien hører også identifikationsorienterede motiver, hvor personer ikke blot vælger, om de vil engagere sig i en social bevægelse ud fra en vurdering af indsats og udbytte, men også ved at de føler og definerer sig som medlemmer af et specielt

⁹⁵ Se f.eks.: Henriksen, Lars S. & Ibsen, Bjarne (2001)

⁹⁶ Hertel et al. (2003), s. 1162

⁹⁷ Hvilket Wenger i øvrigt selv påpeger. Wenger (2004), s. 17

⁹⁸ Hertel et al., s. 1163. Den model Hertel videreudvikler, er udviklet af psykologen Matthew E. Kleiderman, Brown University.

fællesskab, og dermed også opfører sig i henhold til fællesskabets normer og standarder.

- Den anden kategori af motiver rummer *sociale motiver* og drejer sig om forventede reaktioner fra betydningsfulde personer, såsom venner, familiemedlemmer, kollegaer og ligesindede. Motivationen til at bidrage bliver større, jo større man forventer, de nære relationers anerkendelse er. Kategorien rummer også omverdenens rammer og vilkår for motivationsprocesser. Det vil sige, hvilke betingelser der skal være til stede for at motivation kan opstå og trives.
- Den tredje kategori af motiver inkluderer *belønningsmotiver*, der opstår som et resultat af forventet arbejdsindsats- og udbytte, som for eksempel tid og penge, at få nye venner eller at risikere ens helbred. Ligesom med de kollektive motiver, er motivationen til at bidrage til et fællesskab større, jo bedre og mere sandsynligt man opfatter det man får igen. Herunder hører også det Hertel kalder hedonistiske motiver. Det er de indre og personlige motiver, baseret på lyst og interesse, samt pragmatiske motiver der helt konkret viser sig som udbytte i form af anerkendelse, erfaring, penge osv.⁹⁹

Når jeg i det følgende refererer til Hertels model, refererer jeg følgelig til tre overordnede motivationsfaktorer, der kan forklare frivillig deltagelse i sociale bevægelser: Kollektive motiver, sociale motiver og belønningsmotiver. Disse faktorer antages at kunne bidrage til forståelse af, hvad der får mennesker til at deltage i sociale bevægelser. Når de appliceres på praksisfællesskaber og online-fællesskaber i særdeleshed, forventer jeg, at Hertels faktorer ligeledes her kan forklare og udfolde årsagerne til frivillig deltagelse og kontribution. Det er værd at bemærke, at modellen ikke har hermetisk lukkede skodder mellem de forskellige kategorier. Et individ kan motiveres af multiple faktorer på en gang. Hver enkelt af motivationsfaktorerne er en plausibel og gyldig faktor i sig selv, men udelukker ikke at motivationen eksisterer parallelt med en anden, eller kombineres vilkårligt.

I næste afsnit vil jeg ved hjælp af mere praktisk funderede tilgange, operationalisere og eksemplificere Hertels model.

⁹⁹ Hertel et al. (2003), s. 1174

3.2 Hacker-etikken

I dette afsnit vil jeg med skiftende optikker på hacker-etikkens motivationsprocesser eksemplificere og operationalisere Hertels model. Disse optikker drejer sig mere specifikt om open source-programmøren Linus Torvalds egne erfaringer med hacker-etikken og filosofen Pekka Himanens undersøgelse af hacker-etikken. Torvalds og Himanens vil blive benyttet som en måde at konkretisere Hertels model på. Man kan sige, at de begge står for empirisk funderede ekspertudsagn, der forklarer hvilke motivationsfaktorer, der gør sig gældende i hacker-etikken. Derved tjener de som verificering af Hertels model og gør den brugbar i en analyse af online-fællesskaber. Derudover inddrager jeg relevante vinkler, hvor det bidrager konstruktivt til modellen. Det drejer sig især om psykologen Mihayl Csikszentmihayls tanker om kreativitet og Etienne Wengers uartikulerede motivationsforståelse. Målet er at opnå en helhedsforståelse for motivationsprocesser, og hvorfor folk deltager og bidrager frivilligt til online-fællesskaber.

I det følgende afsnit vil jeg, i hvad der måske umiddelbart kan virke som en ekskurs i forhold til problemformuleringen, kontrastere to fundamentalt forskellige opfattelser af hvad arbejde er og hvorfor man arbejder. At afsnittet ikke er en irrelevant ekskurs, fremstår ved at hacker-etikken på den baggrund indskrives i en forståelsesramme, der forklarer, hvorfor hacker-etikken er interessant, og hvad den udspringer af.

3.2.1 Hacker-etikken versus den protestantiske etik

I filosofen Pekka Himanens ”The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age” (2001), kaster han, sammen med Linux-programmøren og hackeren Linus Torvalds og sociologen Manuel Castells, lys på en række interessante områder i, hvad de kalder *hacker-etikken*, som ifølge dem er en ny arbejdsetik, baseret på lyst og interesse.

Begrebet hacker defineres internt blandt hackerne, som: “an expert or enthusiast of any kind. One might be an astronomy hacker, for example.”¹⁰⁰ Det vil sige, at alle kan være hackere, også selvom man intet har med computere at gøre. Set fra dette definatoriske perspektiv kan man tale om, at hacker-etikken er en ny, mere samfundsmæssigt, generel arbejdsetik, som udfordrer den traditionelle indstilling til det at arbejde, der har domineret os

¹⁰⁰ Himanen (2001), s. ix

så længe i form af den *protestantiske etik*, som sociologen Max Weber udlægger den i ”The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism” (1904-1905).

Det er vigtigt at understrege, at hacker-begrebet ikke skal forstås som den traditionelle opfattelse, medierne og populærkulturen har påduttet os, hvor halvkriminelle computereksperter bryder ulovligt ind i computersystemer og tiltvinger sig digital ejendom eller udøver digital hærværk. For ikke at blive forvekslet med disse personer begyndte hackerne at kalde disse destruktive computerbrugere for *crackers*.

Eftersom Himanens hacker-etik er et bud på en ny arbejdsetik, indebærer det selvsagt, at han tager et opgør med noget eksisterende, en anden form for arbejdsetik. I forståelsen af hvad det nye er, må man nødvendigvis se på, hvad den traditionelle opfattelse af arbejde, og hvad der motiverer os, har været. Himanen ligger ikke skjul på, at den protestantiske etik, som Weber udlægger den, er modstykket. Det skal dog understreges, at både den protestantiske etik og hacker-etikken rummer værdisæt, der fortsat eksisterer sideløbende. Det forholder sig ikke sådan, at det ene værdisæt er udskiftet med det andet. Men som der argumenteres for i slutningen af kapitlet, er der stærke indikationer på, at hacker-etikkens værdisæt og motivationsprocesser, blandt yngre generationer af virksomheder og mennesker, virker appellerende.

3.2.2 Den protestantiske etiks motivationsfaktorer

Da Weber i begyndelsen af det 20. århundrede skrev ”The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism”, var det et forsøg på at beskrive, hvordan opfattelsen af arbejde som en pligt, ligger dybt nedfældet i den kapitalistiske ånd. Himanen citerer Weber:

“Not only is a developed sense of responsibility absolutely indispensable, but in general also an attitude which, at least during working hours, is freed from continual calculations of how the customary wage may be earned with a maximum of comfort and a minimum of exertion. Labour must, on the contrary, be performed as if it were an absolute end in itself, a calling.”¹⁰¹

Den protestantiske etiks grundsyn på arbejdet er, at det er et kald, som skal tages lige så alvorligt, som hvis det var Gud, der havde befalet det. De tre elementer der karakteriserer etikken er, at: arbejde anses som et mål i sig selv, på arbejdet skal man klare sin egen del så godt som muligt, og arbejdet anses som en pligt, som skal gøres, fordi det skal gøres.¹⁰²

¹⁰¹ Himanen (2001), s. 8. Citat af Weber, Max i ”The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism”.

¹⁰² Himanen (2001), s. 8

Hvor hacker-etikkens forbillede skal findes i den akademiske tradition, siger Weber, at den protestantiske etiks historiske forbillede skal findes i munkeordenen. Himanen citerer Benediktiner-klosterordenens regel om, at alle munke skal anse arbejdet som deres pligt, og der advares om, at "idleness is the enemy of the soul."¹⁰³ I middelalderen eksisterede denne prototype på den protestantiske etik kun i munkeklostrene og influerede ikke på samfundets holdninger. Det var først, da Martin Luthers reformation omkring 1536 spredte tankegangen til verden udenfor, at samfundsånden blev påvirket.¹⁰⁴

Weber gør opmærksom på, at trods det at den protestantiske etiks afsæt og argumentation bundet i kristendommen, forsvandt den metafysiske dimension hurtigt og begyndte at fungere ud fra sine egne love.¹⁰⁵ Himanen pointerer derfor, at når vi taler om en persons "protestantiske etik", er det indifferent, hvilken racemæssig, kulturel eller religiøs baggrund vedkommende har. Det skal blot opfattes sådan, at vedkommende agerer i overensstemmelse med en protestantisk etik.¹⁰⁶

Ifølge Himanen har den protestantiske etik haft en afsmittende effekt på den vestlige arbejdskultur. Mange har dårlig samvittighed, hvis de må negligere arbejde på grund af sygdom og udtryk som "han er en solid/loyal/samvittighedsfuld arbejdskraft", anser vi for positive prædikater. At ophøje arbejdet til det vigtigste i sit liv, er også et symptom på en protestantisk etik.¹⁰⁷

Motivationsfaktorerne i den protestantiske etik lader sig ikke uden videre kondensere i én central faktor. Men i Webers udlægning af den protestantiske etik er der tale om to altoverskyggende faktorer, som kan opsummeres i Benjamin Franklins berømte citat: "Time is Money".¹⁰⁸ Forstået på den måde at motivationen kommer af den tid, der bliver lagt i *arbejdet*, og de *penge* det udbetaler.

Efter således at have set på de historiske og samfundsmæssige kræfter, der ifølge Weber og Himanen hidtil og i langt de fleste tilfælde stadig dominerer den vestlige verden, flyttes fokus nu over på hacker-etikken. Himanen ser især hacker-etikken som en udfordring til de værdier, der knytter sig til to dominerende begreber i samtiden: arbejde og penge. Disse

¹⁰³ Himanen (2001), s. 9. Citat fra "The Rule of St. Benedict" (ca. 530).

¹⁰⁴ Forstået på den måde, at reformationen tog afstand fra munkeordenernes påbud om cølibat og samfundsmæssig afsondrethed, hvilket medførte at munkene, og dermed deres arbejdetik, forsvandt ud i samfundet.

¹⁰⁵ Himanen (2001), s. 11

¹⁰⁶ Ibid.

¹⁰⁷ Himanen (2001), s. 12

¹⁰⁸ Himanen (2001), s. 20. Citat af Franklin, Benjamin (1748): "Advice to a Young Tradesman".

værdier stammer, ifølge Weber og Himanen, fra den protestantiske etik og kapitalismens ånd. Himanen ser hacker-etikken som en udfordring til det bestående samfund – et samfund som, ifølge Himanen, stadig er domineret af den protestantiske etik. Himanen modstiller derfor konsekvent hacker-etikken med den protestantiske etik.

3.2.3 Linus's Law – et erfaringsbaseret bud på motivation

I prologen til ”The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age” giver Linus Torvalds en empirisk funderet forklaring på, hvad en hacker er. Det er udbytterigt, eftersom Torvalds via sin refleksion kommer til at fungere som en indsigtfuld kilde til hacker-begrebet. Han formulerer det, han kalder *Linus's Law*, som er et selverfaret bud på, hvad der motiverer os ikke blot hackere som sådan, men mennesket som helhed. Linus's Law er opdelt i tre kategorier, eller faser som Torvalds kalder dem, da han ser kategorierne som dele i en evolutionær proces, hvor progressionen går fra den første til den tredje:

- *Overlevelse* (Survival)
- *Et socialt liv* (Social life)
- *Underholdning* (Entertainment)¹⁰⁹

For Torvalds er første kategori en truisme. Overlevelse er en temmelig fundamental form for motivation i livet og er i kraft af sin banalitet ikke interessant hos Torvalds. Næste motivationsniveau er et socialt liv, hvor det at indgå, bevare og styrke sociale relationer er en væsentlig motivationsfaktor i livet. Det sidste og øverste niveau ser Torvalds som underholdning.¹¹⁰ Hvad der umiddelbart kan lyde som et besynderligt valg, skal hos Torvalds forstås i en udvidelse af ordets normale betydning. Underholdning er ikke blot en biografilm, en fodboldkamp eller en tur i byen. Det er også, når vi indgår i interessante samtaler, videnskabelige udredninger eller arbejdsmæssige appellerende problemstillinger. Underholdning er noget, der er dybt interessant og udfordrende. Torvalds ser jagten på underholdning som en menneskelig iboende trang.¹¹¹ Hackeren, forstået som det

¹⁰⁹ Man kan her tale om en bevidst simplificering af psykologen Abraham Maslows (1908-1970) behovs- og motivationspsykologi, hvor han beskrev menneskets adfærd som rettet mod at tilfredsstille forskellige behov, der kan kategoriseres i en pyramidestruktur, med de basale fysiologiske behov, såsom mad, drikke og søvn fornedet og selvaktualiseringsbehovet som det øverste niveau.

¹¹⁰ Himanen (2001), s. xiv

¹¹¹ Det er på sin plads at nuancere begrebet underholdning. Man kan kategorisere underholdning i henholdsvis en passiv form og en aktiv form. Vi kan på den ene side lade os underholde, hvor vi er passivt modtagende, som når vi eksempelvis ser fjernsyn. På den anden siden kan vi selv underholde, hvor vi aktivt deltager i underholdningen, som når vi f.eks. spiller et spil, eller som i Torvalds tilfælde skaber noget.

lystmotiverede menneske, er i modsætning til kapitalisten ikke interesseret i penge for pengenes skyld, men som redskab til at nå det som virkelig interesserer ham.¹¹² En hacker beskæftiger sig med det, som han finder virkelig interessant, og eftersom pengene ikke er et mål i sig selv eller styrende for interessen, så kan hackere godt lide at dele deres interesse med andre. Således opstår der pludselig sociale, underholdende og interessante situationer, der muliggør personlige netværk med store potentialer. Underholdning, hvor vi aktivt deltager, er hos Torvalds det, der skaber dynamik og mening i tilværelsen. Denne indstilling til tilværelsen og det at arbejde, er ifølge Linus Torvalds, den væsentligste årsag til, at Linux operativsystemet blev til.¹¹³

3.3 Hacker-etikkens motivationsfaktorer

Med henholdsvis Webers historiske syn på motivationsprocesser via den protestantiske etik, og Torvalds erfaringsberigede hacker-udsagn i baghovedet, er det interessant at præcisere, hvilke motivationsfaktorer hacker-etikken selv udpeger som væsentlige i deres arbejds- og fritidsliv. Ved hjælp af Hertels modelstruktur vil jeg indpasse hacker-etikkens motivationsfaktorer i de tre overordnede motivkategorier. På den måde bliver de anvendelige referencepunkter i den senere analyse.

3.3.1 Kollektive motiver

3.3.1.1 Åbenhed og vidensdeling

I Hertels model handler kollektive motiver grundlæggende set om det, der giver retning og fokus i et fællesskab. Jo højere det enkelte individ værdsætter fællesskabets arbejdsmetode og mål, jo mere engagement vil vedkommende investere i det. I hacker-etikken er *åbenhed* og *vidensdeling* to ord, der på mange måder definerer OSBs arbejdsmetoder. "(...) they [deltagere i open source-projekter] allow the results of their creativity to be used, developed, and tested by anyone so that everyone can learn from one another."¹¹⁴ Åbenhed og vidensdeling er i det hele taget et væsentligt punkt i forståelsen af OSBs grundlag. Hvis man skal højne forståelsen af åbenheden i hacker-etikken, må man derfor skæve til OSB. Torvalds var, som tidligere

¹¹² Himanen (2001), s. xv

¹¹³ Linux blev påbegyndt af Linus Torvalds i starten af 1990'erne. Pga. projektets størrelse, så han sig nødsaget til at bede andre om hjælp. Via internettet fik han kontakt med tusindvis af ligesindede, som i fællesskab udviklede det gratis operativsystem til PC'en, hvor alle kan ændre og forbedre kildekoden, så længe de blot deler den med alle andre. Det er også det fænomen man kalder *Open Source*.

¹¹⁴ Himanen (2001), s. 140

nævnt, en af stamfædrene til Linux operativsystemet, som godt nok ikke var det første open source-projekt, men så absolut det mest berømte og indflydelsesrige. Himanen mener, Linux's åbne model står i skarp kontrast til den nye økonomis profitmaksimerende holdning, om hvilken han citerer Webers beskrivelse af kapitalismens ånd: "which seeks profit rationally and systemically."¹¹⁵ Open source-tankegangens krav om åbenhed er ikke blot en del af argumentationen for passion og frihed, det er også pragmatisk set en ekstremt effektiv arbejdsmetode.

Et af de store hacker-koryfæer, forfatteren og programmøren Eric Raymond, illustrerer bedst forskellen på den protestantiske etiks lukkede og hierarkiske tankegang, og den åbne uhierarkiske tankegang som open source-bevægelsen benytter i sin bog "The Cathedral and the Bazaar" (2001). Raymond lægger vægt på, at Linux's største innovation ikke var teknologisk, men social – nemlig i kraft af den nye, åbne og sociale måde det blev udviklet på. Med hans egne ord var det skiftet fra katedralen til basaren:

"Linus's style of development: release early and often, delegate everything you can, be open to the point of promiscuity (...). No quiet, reverent cathedral-building here – rather, the Linux community seemed to resemble a great babbling bazaar of differing agendas and approaches out of which a coherent and stable system could seemingly emerge only by a succession of miracles."¹¹⁶

Metaforen taler for sig selv. En katedral bliver bygget af én bygherre med fuld kontrol over hver eneste sten, der placeres ud fra en arkitekttegning, hvor alt er afgjort ned til mindste detalje. Hvorimod basaren er en pulserende organisme med mange små enheder, der arbejder hver for sig, men alligevel holder øje med hinanden og hjælper til, så basaren i sidste ende fungerer lynhurtigt og effektivt. Katedralen overfor basaren er to vidt forskellige tilgange til livet og arbejdet, og dermed hvilke motivationsfaktorer der indvirker på os. Det er derfor gode billeder på den protestantiske etik versus hacker-etikken som helhed.

For deltagere der bidrager til OSBs projekter, er basar-modellen blevet et billede på, hvor meget der kan lade sig gøre, når man samarbejder. Som tidligere nævnt taler Hertel om, at arbejdsindsatsen multipliceres proportionalt med, at man oplever, at den sociale bevægelses mål er opnåeligt. Raymond pointerer, at det er vigtigt, at nybegyndere der kaster sig ud i programmering af open source samarbejdsprojekter, så hurtigt som muligt får mulighed for

¹¹⁵ Himanen (2001), s. 63. Citat af Weber, Max i "The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism".

¹¹⁶ Raymond (2001), s. 21

at arbejde på noget, der rent faktisk fungerer. Da man derved ser, at open source-fællesskabets mål kan lade sig gøre, vil det i sig selv være en kilde til motivation.¹¹⁷

Trods Wengers manglende ekspliciteringer omkring, hvad der får folk i et praksisfællesskab til at deltage og bidrage, kan hans begreb omkring fælles virksomhed bidrage konstruktivt i denne sammenhæng. Wengers teori er en social teori, i den forstand at alt hvad vi foretager os, er socialt rettet. I nogle af livets situationer og steder er dette mere synligt end i andre. Praksisfællesskabet konstitueres af gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire. Alle tre dimensioner kan siges at være udadrettede, i den forstand at de forudsætter socialitet og involverer andre mennesker. Raymonds idé om basaren, som et billede på open source-bevægelsen, bygger på en social tanke. Hvis ikke det var for andre mennesker, der i fællesskab bidrog og kolliderede, ville open source-filosofien ikke kunne lade sig gøre. Det er fordi fællesskabet i sig selv er motiverende. Ved at være i aktivitet med andre mennesker (gensidigt engagement), omkring et fælles mål, der går ud på at færdiggøre et givent projekt (fælles virksomhed), ud fra et kendt programmeringssprog, fælles åbenhedskodeks, samme historier, delte arbejdsmetoder osv. (fælles repertoire) motiveres man til at arbejde hårdt, frivilligt og gratis, hvilket opleves tilfredsstillende og meningsfuldt for den enkelte. Dermed kommer alle Wengers tre praksisdimensioner i spil og forklarer indirekte, hvordan individer motiveres i praksisfællesskaber. Wengers fælles virksomhed er dermed på mange måder homogen med Hertel-modellens kollektive motiv.

3.3.1.2 Politik og identifikation

Det politiske og ideologiske element som motivationsfaktor kommer til udtryk i OSBs interesseorganisation "The Free Software Foundation" (FSF). Her er den politiske agenda, at "evangelisere" OSB til de største virksomheder i USA. De store virksomheder er generelt skeptiske overfor OSB, eftersom konceptet grundlæggende bryder med deres monetære forretningsforståelse. Det ses for eksempel ved, at programmer som Linux er gratis og ikke beskytter dets intellektuelle rettigheder. Derfor forsøger FSF at demonstrere Linux's, og dermed hele OSBs, kvaliteter.¹¹⁸ Ifølge Raymond er denne kampagne også et af

¹¹⁷ Raymond (2001), s. 202

¹¹⁸ Raymond (2001), s. 175

omdrejningspunkterne i OSBs identitet.¹¹⁹ Dette ideologiske mål er for mange hackere i OSB et mål, der betyder meget for den arbejdsindsats de ligger i open source-projekter.

Dette mål, som til tider kan forekomme nærmest kvasireligiøst, kommer også indirekte til udtryk i OSBs idealistiske mål om at være et reelt alternativ til kommercielle programmer, der udover at koste penge også beskytter deres kildekode med alle midler. Microsoft, personificeret ved stifteren Bill Gates, bliver derfor i hacker-kredse ofte set som den fjende, man kæmper imod, da han og firmaet om nogen er et anti-billede på alle hacker-etikkens værdier.¹²⁰ Open source-retorikken og dens motiver kan til tider minde om en kamp om, hvem der besidder sandheden, og hvem der er de gode og onde. Det er naturligvis en kamp, der aldrig kan afgøres, men arenaen er blevet kraftigt udvidet de senere år, hvor open source-programmer er kommet på den politiske agenda, som et reelt alternativ til Microsofts dominans - specielt i den offentlige sektor. Denne medvind er, som Hertels model påpeger, en vigtig motivationsfaktor blandt deltagerne, da de dermed øjner, at deres fælles mål er opnåeligt. Dette samtidig harmonerer godt med Wengers praksisdimension om at tage del i en fælles virksomhed. I Hertels undersøgelse af hvad der motiverer deltagere i open source-miljøet, er en af konklusionerne, at et vigtigt argument for deltagelsen i OSB er at støtte fri software og distribution.¹²¹ Disse resultater indikerer altså, at *identifikation* og sympatisering med en fælles *politik* er en vigtig drivkraft i personers deltagelse og kontribution.

3.3.2 Sociale motiver

3.3.2.1 Frihed

Når man taler om motivationsfaktorer, er det relevant også at nævne begrebet frihed. Frihedsbegrebet i hacker-etikken drejer sig om, at arbejdsglæde og motivation udspringer af frihed og muligheder. Hackere organiserer ikke deres liv omkring rutiner og en optimeret hverdag, men i et samspil mellem kreativt arbejde og livets andre lidenskaber. Himanen modstiller atter den protestantiske etik med hacker-etikken ved at sammenstille klosteret og akademiet. Hvor klosteret, som tidligere nævnt, er billedet på den protestantiske etik, og akademiet er et billede på hacker-etikken. I klosteret var munkene aldrig herre over deres egen tid. Det var en af grundtankerne, at man ikke havde tid til at tænke syndige tanker og blive

¹¹⁹ Raymond (2001), s. 68

¹²⁰ Himanen (2001), s. 56

¹²¹ Hertel et al. (2003), s. 1169

lokket i verdslighedens fordærv. Alting var skemalagt og fastlåst i rutiner og arbejdsmønstre, hvor arbejde og bøn kontinuerligt afløste hinanden fra morgen til aften. I kontrast til dette sammenligner Himanen friheden, med den akademikerens besidder. Her er man herre over sin egen tid og tilrettelægger selv dagens gøremål. I kraft af denne frihed har den akademiske verden været uafhængig af kommercielle interesser, og den enkelte forsker har kunnet fokusere på det, som vedkommende fandt væsentligt og interessant. Frihedens størrelse bliver derfor omverdenens ramme, der lægges ned over den enkelte person og er med til at afgøre motivationen for deltagelse og kontribution.

Et eksempel på en praktisk forekomst af denne ”motivationsfilosofi”, hvor man ikke lægger arbejdsmæssige spændetrøjer ned over sine medarbejdere, ses hos Google.com. Her er 20% af medarbejdernes arbejdstid afsat til individuelle projekter. Det fungerer på den måde, at den enkelte medarbejder har mulighed for at fordybe sig i et andet interessefelt, end det vedkommende arbejder med til daglig – ”pet projects” kaldes de. Medarbejderne indgår i praksisfællesskaber på kryds og tværs af virksomheden alt efter interesseområde. Google.coms udbytte er dels glattere medarbejdere og dels en høj grad af innovationskraft i virksomheden.¹²²

¹²² Elgin, Ben (2005), BusinessWeek.

3.3.2.2 Anerkendelse

Vender man tilbage til Torvalds hacker-refleksioner, kan man se, at det andet niveau i Linus's Law er *socialt liv*. I Torvalds udlægning kan man dårligt være uenig i, at det at have et socialt liv er en vigtig motivation i livet. Alle har brug for en livsfølelse af at høre til, at være accepteret. Men accept er som oftest ikke nok, man vil også *anerkendes* for det man gør. Raymond skriver, at hackere er stærkt motiverede af *peer recognition*.¹²³ Det vil sige anerkendelse fra ligesindede. For hackere er anerkendelse fra et fællesskab, der deler deres passion, vigtigere og mere tilfredsstillende end penge. En vigtig pointe er dog, at peer recognition ikke er et alternativ til passion – det skal komme som et resultat af passioneret aktivitet. Himanen skriver: “For hackers like Torvalds, the basic organizational factor in life is not work or money but passion and the desire to create something socially valuable together.”¹²⁴ Inspirationen fra det akademiske miljø er atter tydelig. Også her er der tale om en lystbetonet indstilling til arbejdet, hvor det at dele sin viden med andre, som oftest vejer tungere end penge. Anerkendelse fra ligesindede forskere er ligeledes af høj vigtighed, hvilket blandt andet kan ses ud fra det faktum, at en forskers værd blandt andet bedømmes ud fra antallet af publicerede artikler i respekterede videnskabelige tidsskrifter. Raymond udpeger tre årsager til, at peer recognition er en kilde til motivation:

1. Personlig anerkendelse: Et godt omdømme blandt ligesindede er en primær belønning. Det giver respekt og anseelse, værdier vi alle anser som grundlæggende positive.
2. Faglig anerkendelse: Prestige er en god måde at tiltrække sig opmærksomhed og samarbejdsvilje fra andre på, hvilket gør det nemmere at gennemføre ens egne projekter.
3. Social anerkendelse: Hvis det fællesskab man tilhører, er i kontakt med, eller samarbejder med et andet fællesskab, kan ens omdømme diffundere over i dette og dermed udvide ens status og give mulighed for økonomiske goder.

I forhold til Raymonds og Torvalds mere intuitive udsagn kan Hertels model bakke mere videnskabeligt op om anerkendelse som motivationsfaktor. Ifølge modellen vil motivationen for at deltage og bidrage vokse proportionalt med den forventede anerkendelse fra ligesindede. Hertels undersøgelses resultater synes da også at understrege dette, hvor udsagnet:

¹²³ Raymond (2001), s. 84

¹²⁴ Himanen (2001), s. 53

”gaining reputation as an experienced programmer inside the Linux community”, lå meget højt blandt de adspurgte.¹²⁵

Flere af ovennævnte elementer indenfor anerkendelse som motivationsfaktor, må siges at lappe ind over kategorien af belønningsmotiver. Der kan argumenteres for, at den faglige, sociale og personlige anerkendelse mest af alt drejer sig om en abstrakt form for belønning. Men da anerkendelse altid forudsætter en omverden, vurderes det, at motivationsfaktoren passer bedst i kategorien med sociale motiver.

3.3.3 Belønningsmotiver

3.3.3.1 Pragmatik

Eftersom hacker-etikken selv er meget bevidst om, at belønning som motivationsfaktor tilhører den protestantiske etik, skriver Raymond: ”Occasionally, the reputation one gains in the hacker culture can spill over into the real world in economically significant ways. It can get you a better job offer, or a consulting contract, or a book deal.”¹²⁶ Den del af udsagnet der omfatter bogkontrakten, må opfattes som en personlig ironisk rygdækning i forhold til hacker-miljøet, qua hans egen bog om OSB. Raymond mener dog ikke, at denne form for økonomisk sideeffekt er særlig udbredt, og anser den ikke som en videre plausibel forklaring på hackeres motivation. Ikke desto mindre viser Hertels undersøgelse i hackerens egen baghave, open source-miljøet, at denne pragmatiske noget-for-noget indstilling er mere udbredt, end hacker-kulturens egen intuitive selvforståelse vil være ved. En væsentlig motivationsfaktor blandt de adspurgte angives som ”pragmatic motives related to the improvement of one’s own software and career advantages.”¹²⁷ Undersøgelsen viser dermed, at motivationen i at bidrage til open source-projekter kan være af egoistisk karakter, såfremt det drejer sig om et projekt, man selv har startet eller føler ejerskab over. Derved bliver mere egocentrerede aktiviteter, trods hacker-etikkens vedholdende afvisninger, alligevel en motivationsfaktor, der må anerkendes. Det skal dog i tilknytning til dette siges, at Hertels undersøgelse også påpeger, at kun meget få af de involverede i OSB har eller får muligheden for at tjene penge på at arbejde på de enkelte projekter.¹²⁸ Derfor må vægtningen af denne motivationsfaktor altid ses i lyset af den grad af

¹²⁵ Hertel et al. (2003), s. 1169

¹²⁶ Raymond (2001), s. 79

¹²⁷ Hertel et al. (2003), s. 1174

¹²⁸ Hertel et al. (2003), s. 1176

realisme, det enkelte individ har i forhold til egne evner og/eller ambitioner som open source-programmør.

3.3.3.2 Passion

Indenfor samme kategori hører også *passion*. I afdækningen af passion som motivation, vil et godt sted at begynde være at tage tråden op fra afsnittet om Linus's Law, hvor Torvalds nævner Linux som et eksempel på et projekt skabt ud fra hackernes værdisæt. Torvalds påstand er, at Linux aldrig var blevet til, hvis det havde foregået på den protestantiske etiks præmisser. Operativsystemet overrasker derfor med sin størrelse og avancerethed, når man ved, at det ikke er penge, der har været motivet, men derimod tusindvis af menneskers glæde ved i fællesskab at bruge deres fritid på at skabe noget, og derefter give frembringelsen væk – kvit og frit. Torvalds "Linus's Law", der blev udlagt i sidste afsnit, er et forsøg på at positionere denne form for hacker-etik i en mere generel kontekst over menneskelige motivationsfaktorer. Han højeste niveau er *underholdning*, et begreb Himanen mener svarer til *passion*: "In this book's vocabulary, Torvalds's entertainment corresponds to passion: it is the state of being motivated by something intrinsically interesting, enticing and joyful."¹²⁹ Raymond sammenfatter hacker-aktivitetens ånd i ordet *passion*, som også i praksis harmonerer med Torvalds brug af ordet *underholdning*.¹³⁰ For hackerne er *passion* det, der bedst karakteriserer den generelle arbejdsstemning de besidder, men det betyder ikke, at det er fryd og gammen det hele. Uanset hvor lidenskabeligt og kreativt man går til værks, kræver arbejdet også hårdt slid. "Hard fun" er et ofte anvendt engelsk udtryk om den slags arbejde. Men det meningsgivende i det man foretager sig, overvinder alligevel de negative aspekter. Raymond skriver: "The hard work and dedication will become a kind of intense play rather than drudgery."¹³¹ Mere specifikt kan man sige, at den form for *underholdning*, hackerne taler om, ikke er færdigpakket og klar til konsumering, den kræver involvering og engagement. Doc Searls et al. har skrevet "The Cluetrain Manifesto" (2001), som er en bog, der handler om internettet som kultur og dets kommunikative aspekter. De skriver:

"Unlike the lockstep conformity imposed by television, advertising and corporate propaganda, the Net has given new legitimacy – and freedom – to play. Many of those drawn into this world find themselves

¹²⁹ Himanen (2001), s. 47

¹³⁰ Raymond (2001), s. 252 – tjek kilde

¹³¹ Raymond (2001), s. 198

exploring a freedom never before imagined: to indulge their curiosity, to debate, to disagree, to laugh at themselves, to compare visions, to learn, to create new art, new knowledge.”¹³²

Hvilket synes at blive bekræftet af sociologen Paul Saffo, som meget passende siger:

”In the end, much of what passes for communications actually has a high entertainment component. The most powerful hybrid of communications and entertainment is ‘participation’ – entertaining communications that connects us with some larger purpose or enterprise.”¹³³

Passion og underholdning kan på den baggrund siges at være en betydelig årsag til, at individer kaster sig ud i deltagelse i online-fællesskaber. Det er ”hard fun”, der tilfredsstillende og underholder.

Hvis man atter skal sammenholde de umiddelbare indtryk, Himanen og Raymond har af hacker-åndens passion, med den mere systematiske undersøgelse Hertel har foretaget, kan man udlede, at de to tilganges resultat er homogent. Hertel fastslår, at et af hovedmotiverne for at deltage og bidrage frivilligt er: ”hedonistic motives such as pure enjoyment of programming.”¹³⁴ Der er således grundlag for at kunne sige, at passion er et vigtigt element i forståelsen af, hvorfor folk deltager.

3.3.3.3 Kreativitet

I Himanens konkluderende afsnit nævner han en ting, han mener, der gennemsyrrer resten af hacker-etikken. Det er en værdi eller dyd, om man vil, der egentlig ikke kan siges at stå over de andre, det ligger blot implicit i hacker-etikken, at *kreativitet* er så vigtig og naturlig en del af det samlede billede, at Himanen først vælger at eksplicite den i sin konklusion. Da Himanen her skal forklare, hvad kreativitet er, siger han: “(...) creativity – that is, the imaginative use of one’s own abilities, the surprising continuous surpassing of oneself, and the giving to the world of a genuinely valuable new contribution.”¹³⁵ For Himanen er kreativitet altså både noget immaterielt, og noget der manifesterer sig materielt. Denne definition på kreativitet tilslutter Mihaly Csikszentmihalyi, professor ved Institute of Psychology på University of Chicago, sig i “Creativity” (1997): “(...) creativity does not happen inside people’s heads, but in the interaction between a person’s thoughts and a sociocultural

¹³² Searls et al. (1999), Introduction

¹³³ Saffo, Paul (1993)

¹³⁴ Hertel et al. (2003), s. 1174

¹³⁵ Himanen (2001), s. 141

context.”¹³⁶ Kreativitet opstår altså i spændingsfeltet mellem indvendige og udvendige faktorer. Det at være i gang, at være engageret og i aktivitet kalder Csikszentmihalyi for *autotelic*, på dansk autotelik. Autotelik stammer fra det græske ord, for noget der er et mål i sig selv.¹³⁷ Tag som eksempel processen med at skrive et speciale. I begyndelsen er det hårdt arbejde, og noget der blot skal overstås, men som processen skrider frem, og ens viden indenfor området bliver større, kan det blive interessant, og man ligefrem fornøjes ved specialeskrivningen i sig selv. Det er på dette tidspunkt, at aktiviteten bliver autotelisk.¹³⁸ Her kan man drage tydelige paralleller til hacker-etikkens syn på arbejde, som noget der er meningsgivende i sig selv, uden at eksterne motiver driver en. Himanens bud på hvad der driver os til at arbejde gratis i vores fritid, er da også snublende nært på Csikszentmihalyis autotelik-begreb: ”Meaning cannot be found in work or leisure but has to arise out of the nature of the activity itself. Out of passion. Social value. Creativity.”¹³⁹ Mening bliver her nævnt som et afgørende led i argumentationen om, hvorfor man deltager. Himanen og Csikszentmihalyi er begge af den mening, at aktivitetens natur er underordnet, det er selve det at overskride sine egne grænser med fokus på det uadventede, det virkelige. Det er i kraft af denne aktivitet, at individet oplever øjeblikke af meningsfuldhed.

Wenger har, i sit arbejde med at kortlægge praksisfællesskabets topologi, udviklet et meningsbegreb, der bidrager til Himanens og Csikszentmihalyis pointe, jævnfør kapitel 1. Som nævnt i afsnittet om forskellen på tvungne og frivillige praksisfællesskaber differentierer Wenger ikke mellem forskellige motivationsfaktorer. Men Wengers meningsbegreb argumenterer for, hvorfor mening opstår og giver dermed forståelsen af kreativitet som motivationsfaktor et ekstra løft. Wenger forstår mening, som noget der opstår i dualiteten mellem tingsliggørelsen og deltagelsen. Formår man at kombinere disse to elementer, vil kreativitet opstå, for som Wenger skriver:

”Store videnskabsmænds og kunstneres kreative geni kan i virkeligheden tolkes som et resultat af deres evne til at forene de to elementer: på den ene side et stærkt engagement i deres fags reifikative formalismer; og på den anden en dyb participativ intuitiv forståelse af, hvad disse formalismer handler om.”¹⁴⁰

Dette mener Wenger blandt andet kan ses hos videnskabsmænd som:

¹³⁶ Csikszentmihalyi (1997), s. 23

¹³⁷ Csikszentmihalyi (1997), s. 113

¹³⁸ Modsat, siger Csikszentmihalyi, er de fleste ting i livet *exoteliske*, hvor målet med aktiviteten er belønning, i form af berømmelse, penge osv.

¹³⁹ Himanen (2001), s. 151

¹⁴⁰ Wenger (2004), s. 83

”(...) Albert Einstein, der hævdede, at det både var vigtigt at udforske begreber intuitivt og at kunne udtrykke dem matematisk. Det gælder ligeledes for en musiker som Johann Sebastian Bach, der kombinerede indviklede former for musikalsk struktur med melodisk inspiration.”¹⁴¹

Ved at deltage i et praksisfællesskabs fælles virksomhed, hvor der ikke er balance mellem tingsliggørelsens formalisme og et tilsvarende intuitivt deltagelsesniveau, kan resultere i meningsløshed. Derimod ved at tingsliggøre deltagelsen, hvadenten det er i tanker, tekst eller fysiske produkter, opnår vi meningsfuldhed. Det svarer til, hvad både Himanen og Csikszentmihalyi siger i ovenstående citater omkring kreativitet, hvor vi skaber noget, der er rettet mod en sociokulturel kontekst. Csikszentmihalyi taler om, at vi alle besidder *creative urge* - en kreativ skabertrang, der forklarer vores behov for udtrykkelse. Hvordan denne udtrykkelse sker er naturligvis individuel, men behovet for at manifestere sig er, findes hos os alle.¹⁴² Trods Wengers manglende eksplicite udtalelser omkring motivation, må man udlægge dualiteten mellem tingsliggørelse og deltagelse som en væsentlig motivationsfaktor i forståelsen af, hvad der driver folks deltagelse i praksisfællesskaber: det giver ganske enkelt mening.

3.3.4 Hacker-etikken og resten af samfundet

Hertel-modellens typificering af motivationsprocesser, i henholdsvis kollektive motiver, sociale motiver og belønningsmotiver, operationaliseres i stor udstrækning af hacker-etikkens bud på en ny arbejdsetik. Eftersom Hertels model har sit historiske ophav i traditionelle sociale bevægelser, må man antage, at typificeringen er bredt applicerbar. Men da hacker-etikken er opstået i en subkultur som OSB, vil jeg i dette afsnit argumentere for, at de fremkomne motivationsfaktorer også er anvendelige i en bredere kontekst. Formålet er at vise, at hacker-etikken og det i kapitlet fremkomne motivationsresultat, også gør sig gældende blandt deltagere i online-fællesskaber.

Himanens holdning er, at hacker-etikkens værdisæt ikke blot er en attitude, der findes hos hackere, som beskæftiger sig med computere og OSB:

¹⁴¹ Ibid.

¹⁴² Csikszentmihalyi (1997), s. 2

“The hacker mind-set is not confined to this software-hacker culture. There are people who apply the hacker attitude to other things, like electronics or music – actually, you can find it at the highest levels of any science or art.”¹⁴³

Set på dette plan må hackerne forstås som et eksempel på en mere generel arbejdsetik – en hacker-arbejdsetik. Men selvom denne betegnelse er opfundet af computerhackerne selv, er det vigtigt at pointere, at vi kan tale om og bruge denne form for arbejdsetik helt uden at referere til computerfolket. Himanen fastlår, at: ”We are discussing a general social challenge that calls into question the Protestant work ethic that has long governed our lives and still maintains a powerful hold on us.”¹⁴⁴

Både Himanen og Raymond mener, at hackerens arbejdsetik udgør en udfordring til det bestående samfund. For dem at se er hacker-etikkens værdier allerede begyndt at udkrystallisere sig i samfundet.¹⁴⁵ Meget tyder da også på, at hacker-etikken langsomt er ved at sprede sig ud i den baggrundskultur, vi alle henter inspiration og værdier fra. Store virksomheder lader til at hente inspiration fra OSB i deres tilgang til viden og åbenhed, hvor eksempelvis Microsoft, Amazon.com, eBay.com, Yahoo! og Google.com alle har åbnet op for adgangen til tidligere hemmeligstempled forskning og data, og lader folk forbedre, modificere, aggregere og lege med produkterne, alt sammen med virksomhedernes velsignelse.¹⁴⁶ Internt i virksomhederne får medarbejdere tid til at dyrke egne projekter og interesser i arbejdstiden, jævnfør eksemplet med Google.coms ”pet projects”, og arbejdsglæde og lystmotiverede medarbejdere er blevet centrale termer i mangen en human ressource-afdeling.¹⁴⁷ I 2005 udgav Institut for Fremtidforskning bogen ”Creative Man”. Bogen har hverken citater fra eller kildehenvisninger til litteratur omhandlende hacker-etikken, og må dermed antages ikke at have kendskab til den. Så meget desto mere interessant er ”Creative Man’s” lange række af sammenfald med hacker-etikkens motivationsfaktorer og argumentation for, hvorfor de er nødvendige at fremelske i en hvilken som helst videnstung organisation. Bogens mission er at beskrive en ny samfundslogik, der kaldes *Creative Man*. Denne logik har en række omfattende konsekvenser for samfund, arbejde og uddannelse. Trods bogens lettere populærvidenskabelige tilgang til kreativitet og motivation kan den i denne sammenhæng indgå som

¹⁴³ Raymond (2001), s. 192

¹⁴⁴ Himanen (2001), s. 7

¹⁴⁵ Himanen (2001), s. ix og Raymond (2001), s. xii

¹⁴⁶ De nævnte virksomheder har alle via internettet åbnet op for adgang til deres forskningsresultater og giver mulighed for, at andre også kan benytte den viden: <http://research.microsoft.com>, <http://labs.google.com>, <http://research.yahoo.com>, <http://developer.ebay.com>, <http://amazon.com/wbs>

¹⁴⁷ www.projektarbejdsglaede.dk

en del af argumentationen for den øgede opmærksomhed omkring en ny form for arbejdsetik, som den hacker-etikken plæderer for. Institut for Fremtidsforskning forudser, at arbejdsstyrken i fremtiden i stigende grad vil komme til at arbejde med kreativitet og innovation, som er to ting teknologien ikke kan substituere. Instituttet bruger betegnelsen Creative Man om mennesker:

”(...) for hvem kreativitet og innovation fylder meget på arbejdet og i fritiden. Det er mennesker, for hvem skabertrang, æstetisk sans og behovet for personlige udfordringer betyder mindst lige så meget som materielle og sociale behov.”¹⁴⁸

Taget ud af sin kontekst kunne citatet have optrådt i Himanens eller Raymonds bog om hacker-etikken. ”Creative Man” nævnes endog som en ny form for etik – en skaberetik: ”En etik, som grundlæggende set er kendetegnet ved en eksperimentel, kritisk, men åben indstilling overfor nye og anderledes tanker og mennesker.”¹⁴⁹

Parallellerne er mange og særdeles tydelige, hvilket bekræfter indtrykket af, at hacker-etikkens bud på hvad der motiverer os, langsomt diffunderer ud i samfundet. Denne *kreative skabertrang*, som Csikszentmihalyi kalder den, er vanskelig at måle kvantitativt i den fysiske verden. Her er internettet, trods alt, et mere kontrolleret miljø, hvor det at skabe eller fremstille indhold lettere lader sig registrere. En rapport, udgivet af internet-analyseinstituttet *Pew Internet & American Life Project* i november 2005, understøtter ovennævnte tanker. Rapporten hedder ”Teen Content Creators and Consumers” og er en kvantitativ undersøgelse foretaget blandt amerikanske teenagere i perioden 26. oktober – 28. november 2004. Et af hovedresultaterne er, at mere end halvdelen af alle teenagere (12-17 år) har fremstillet indhold til internettet: ”50% of all teens, roughly 12 million youth are what might be called Content Creators.” De fortæller, at de har foretaget en eller flere af følgende ting, der kan kaldes digitale manifestationer af den kreative skabertrang: “Create a blog; create a personal webpage; create a webpage for school, a friend, or an organization; share original content they created themselves online; or remix content found online into a new creation.”¹⁵⁰

En lidt ældre undersøgelse fra samme analyseinstitut, udgivet i februar 2004, dokumenterer, at tendensen er den samme blandt de ældre generationer (18 år og derover). Her

¹⁴⁸ Mogensen (2004), bagsiden.

¹⁴⁹ Mogensen (2004), s. 129

¹⁵⁰ Lenhart (2005), s. 1. Data er indsamlet blandt amerikanske unge og kan derfor ikke direkte overføres på danske forhold. Men eftersom Danmark er det land i verden, der har den tredjehøjeste internetudbredelse, målt på bredbåndspenetrations og antal internetbrugere (OECD Broadband Statistics, June 2005), må man formode, at der er belæg for at kunne læse undersøgelsen som en indikator på danske unges indholdsskabelse på internettet.

anføres det at 44% af amerikanske internetbrugere, 53 millioner mennesker, har bidraget med indhold til internettet.¹⁵¹

3.3.5 Opsummering

Både hacker-etikken og Csikszentmihalyis teori indeholder gode, brugbare tanker, om det der driver os i det daglige, det der gør, at vi har lyst til at arbejde og skabe. Wengers sociale læringsteori derimod har problemer med at forklare, hvorfor folk deltager frivilligt i praksisfællesskaber. Her viser det sig, at hacker-etikken og Csikszentmihalyis teori er berigende input af elaborerende karakter. Hacker-etikken og Csikszentmihalyi taler samstemmigt om kreativitet som en vægtig motivationsfaktor, mens Wengers dualitetsbegreb mellem tingsliggørelse og deltagelse kan forklare kreativitetens dynamik. En anden vigtig motivationsfaktor hos både Csikszentmihalyi og hacker-etikken er de ydre faktorer, i form af omverdenens sociale rammer og betydning. Også her ekspliciteres, hvad Wenger mener: at fællesskabet, det sociale er motiverende i sig selv. Wenger kalder det kontinuerlige samspil, vi har med livet, for en konstant meningsforhandlingsproces – en proces hacker-etikken og Csikszentmihalyi identificerer sig med. Sammenkoblingspunktet i de tre tankesæt er altså behovet for mening, som er det centrale element i forståelsen af, hvad der driver vores deltagelse i livets mange forskellige sammenhænge og fællesskaber. Endvidere er der mange indikationer på, at mange af ovenstående tanker vedrørende arbejdssyn, motivation og kreativitet er ved at diffundere fra open source-miljøet ud i det mere traditionelle arbejdsliv, hvilket gør ovenstående tanker anvendelige og applicerbare i en bredere kontekst.

4 Undersøgelse

Med opbygningen af den empiriske dataindsamling via en caseanalyse, er det intentionen at få indblik i et eksisterende online-fællesskabs virke og praksis. En svaghed, fremhævet af kritikere af casestudier- og analyser er, at man koncentrerer undersøgelsen om ét eller få tilfælde og derved mister i bredden.¹⁵² Men samtidig fremhæves det, at hvad der mistes i bredde, vindes i dybde. En af fordelene ved en caseanalyse er således den ressourcemæssige mulighed for at gå helt i dybden med den enkelte case, samt tætheden på virkeligheden (i dette tilfælde forstået som et virksomt online-fællesskab, der anvendes af mennesker). Netop det, at

¹⁵¹ Lenhart (2004), s. 4. Data er indsamlet i perioden 12. marts – 20. maj 2003.

¹⁵² Launsø & Rieper (2000), s. 96

det er online-fællesskabet, dets deltagelsesprocesser og deltagernes egne udtryk for motivationsfaktorer, der er fokus for undersøgelsen, giver de indsamlede data en høj grad af autencitet. Launsø og Rieper fremhæver, at en caseanalyse udmærket kan bidrage til videnskabelig udvikling via generalisering, idet: "(...) 'det gode eksempls magt' er undervurderet."¹⁵³ Det er dog stadig umuligt at ophøje et caseanalytisk resultat til en objektiv sandhed. Man skal netop gøre sig klart, at det er "et godt *eksempel*" valgt ud blandt mange andre, sandsynligvis lige så gode.

4.1.1 Udvælgelseskriterier

Grundlaget for udvælgelsen af min case er at vise, hvordan deltagelse i online-fællesskaber kan komme til udtryk. Jeg er derfor bevidst gået efter et website, der umiddelbart kunne beskrives som et online-fællesskab på baggrund af Wengers praksisdimensioner. Et andet krav var, at casen kunne typificeres som en praksis, der er funderet på frivillighed både i sin virksomhed og hos den enkelte deltager. Argumentationen bag dette aspekt blev udfoldet i afsnit 2.4. Online-fællesskabets størrelse var et kriterium i sig selv, da jeg ønskede et aktivt og levende fællesskab, der gjorde tydelig brug af kontribution og kollaboration, ligesom jeg prioriterede, at der var åbenbar interaktion mellem deltagerne. Jeg ønskede også, at der var mulighed for, at man som iagttager havde direkte adgang til online-fællesskabets indhold, uden at skulle oprette sig som medlem først.

4.1.2 Udvælgelse

Ud fra ovenstående kriterier begyndte jeg at samle et omfattende eksempel materiale som afsæt for det videre arbejde. Sideløbende med konstruktionen af teoriapparatet, indsamlede jeg på eksplorativ vis eksempler på mulige casestudier. Dette skete:

- på internettet ved at søge på Google.com
- ved at benytte traditionelle medier som magasiner og aviser
- ved at benytte online-medier, såsom nyhedssites, weblogs, diskussionsfora osv.
- ved søgninger i avisdatabasen Infomedia
- ved referencer i litteraturen
- gennem tip om litteratur og materiale fra medstuderende, kollegaer og andre.

¹⁵³ Launsø & Rieper (2000), s. 96

Min indsamling af empiriske data når selvfølgelig aldrig et omfang, der på nogen måde er udtømmende for de variationer af online-fællesskaber, der er eksempler på. Med den udstrækning og udviklingshast der kendetegner internettet i dag, vil man aldrig med ro i sindet kunne påstå, at researchen nogensinde kan blive tilstrækkelig eller repræsentativ. Ufuldstændigt kildemateriale er derfor et vilkår for undersøgelser som denne.

4.1.3 Præsentation af casen

I den udvalgte case undersøges og analyseres et online-fællesskab, der af mange eksperter og forskere betegnes som den hidtil største menneskeskabte frembringelse på internettet. Casen er Wikipedia.org og er verdens største leksikon – ikke blot på nettet, men i det hele taget.¹⁵⁴ Mottoet er: ”The Free Encyclopedia that anyone can edit”, og det er udelukkende bygget af deltagere, der ganske gratis har givet deres tid, kunnen og viden til projektet. Der eksisterer mere end 200 sprogversioner af Wikipedia, hvor godt de 100 af dem er aktive. Disse versioner har meget varierende størrelse og aktivitetsniveau, hvorfor jeg, i henhold til mine kriterier, har valgt udelukkende at beskæftige mig med den engelske udgave. Internettets svar på Oscar-uddelingen, The Webby Awards, kårede i 2004 Wikipedia som verdens bedste online-fællesskab.¹⁵⁵ Juryens argumentation går blandt andet på, at online-fællesskabet har et omfang og en kompleksitet af hidtil usete dimensioner. Det betyder samtidig, at kompleksitetsgraden overgår denne opgaves analytiske formåen, hvorfor de udvalgte analyseeksempler nødvendigvis er ensbetydende med et fravalg af mange andre eksempler, der kunne illustrere mine pointer lige så godt.

4.1.4 Dataindsamling

Som et centralt led i min dataindsamling, har jeg benyttet observation. Denne observation er foregået på den måde, at jeg eksplorativt har udforsket de mange forskellige elementer, der udgør online-fællesskabet. Min observation er foregået på et strukturelt niveau, med henblik på at beskrive hvordan Wikipedia fungerer, hvorfor jeg ikke er gået ind i en indholdsmæssig analyse, da det er udenfor denne opgaves fokus.

På Wikipedia er kommunikationen og de aktiviteter, der sker i fællesskabet, offentligt tilgængeligt via debatfora, brugernes egne sider, kommentarer osv., dog på nær den email-kommunikation, der finder sted direkte mellem medlemmerne. Faktisk sætter Wikipedia en

¹⁵⁴ <http://en.wikipedia.org/>

¹⁵⁵ Webby Awards (2004) – <http://www.webbyawards.com>

ære i, at al intern kommunikation og information er frit tilgængelig for alle, hvorfor engagerede brugere ofte ses offentliggøre en eventuel email-korrespondance, såfremt den er relevant for fællesskabet. Endvidere er det hos Wikipedia muligt at gå langt tilbage i fællesskabets historik, da al kommunikation og aktivitet er lagret siden projektets begyndelse. Det kommer blandt andet til udtryk ved, at hver eneste artikel har tilknyttet metaelementer, struktureret i henholdsvis en diskussionsside og en historik-side. På diskussionssiden kan man følge den løbende debat, deltagerne har vedrørende artiklens indhold, og på historik-siden kan man følge de mange iterationer artiklerne har gennemgået i sin tilblivelsesproces. Dermed er der gode muligheder for at følge arbejdsgangen og den meningsforhandlingsproces, deltagerne indgår i. Derudover er der tilknyttet en metadel til online-fællesskabet, der på et overordnet niveau omhandler fællesskabets retningslinier og politik. Også her er der for alle siders vedkommende tilknyttet en diskussionsside og en historik-side. Endelig har hvert enkelt formaliserede medlem tilknyttet en personlig side, hvor der ofte er anført biografiske data, billede, specifikke interesser vedrørende online-fællesskabet og årsager til engagementet.

Som et andet centralt led i dataindsamlingen har jeg benyttet eksterne kilder, i form af journalistiske artikler, medieindslag, weblog-indlæg og andenhånds-interviews med medlemmerne af Wikipedia, der på eksplicit vis belyser problemstillinger og forhold ved fællesskabets aktiviteter.

Før jeg går i gang med analysen, skal et enkelt forbehold dog nævnes. Analysens første del handler om at beskrive, *hvordan* deltagelsen finder sted. Her har den indsamlede empiri til fulde kunnet dække analysens formål, som i denne del har beskæftiget sig med den overordnede struktur, arbejdsproces og deltagelsesproces – elementer, der er umiddelbart tilgængelige og observerbare. I anden del af analysen derimod, er fokus på, *hvorfor* folk deltager i online-fællesskabet. Her har der været visse begrænsninger i den tilgængelige empiri. Da formålet her er at se på deltagernes indre bevæggrunde, er en selvudtrykt indsigt i medlemmernes psykiske struktureringer påkrævet. Da jeg ikke har foretaget en kvalitativ undersøgelse i form af interviews med medlemmerne eller en kvantitativ undersøgelse i form af spørgeskemaer og deslignende, har jeg måttet ty til ovennævnte interne og eksterne kilder, hvor deltagere eksplicit udtrykker årsager til engagement og kontribution, hvilket dermed har givet den påkrævede indsigt i motivationsprocesserne. Denne tilgang betyder selvsagt også, at jeg ikke har kunnet få eksakte svar på alle de teorigererede spørgsmål jeg har ønsket at undersøge, hvilket der må tages højde for ved læsning af analysen.

5 Analyse af case

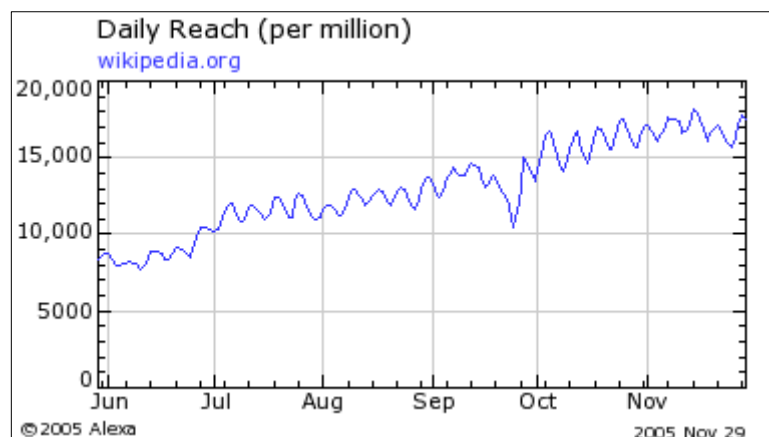
Mine to ledespørgsmål, i udviklingen af teoriapparatet til undersøgelse af deltagelse i online-fællesskaber, har været henholdsvis *hvordan* og *hvorfor* – to spørgsmål jeg også vil benytte som det ledende princip i analysedelen. Målet er at operationalisere det sammensatte teoriapparat via et casestudie. Dermed ønsker jeg, på empirisk grundlag, at vise hvordan deltagelse på nettet kan foregå, og hvordan man kan analysere og forklare den. Det er naturligvis umuligt at ophøje et enkelt casestudie til et generaliserbart niveau, men forhåbentligvis vil flere elementer vise sig at være brugbare i en bredere kontekst.

5.1 Et overblik over online-fællesskabet Wikipedia

Wikipedia er en internetbaseret encyklopædi, skabt af frivillige kræfter, der på knap fem år er blevet et populært online-opslagsværk (Figur 3). Det har tusindvis af internationale bidragsydere og er det største

nuværende eksempel på en *open content wiki*¹⁵⁶. Det hawaiianske ord for hurtig er ”WikiWiki”, hvorfra wiki-betegnelsen stammer. Målet med Wikipedia er at skabe en encyklopædi, som alle har gratis adgang til, og hvor folk opfordres til at ændre og forbedre indholdet. Alle artikler har en ”Edit this page” knap, som giver

alle, selv anonyme besøgende, mulighed for at ændre eller slette hvilket som helst indhold på samtlige sider. Denne arbejdsmetode, der umiddelbart synes at måtte ende i kaos, har i stadig stigende grad formået at producere respektabelt indhold, der er blevet evalueret og redigeret af tusindvis af besøgende i websitets levetid.



Figur 3: Graf over daglige besøg på Wikipedia.org (juni-nov. 2005) fra www.alexa.com

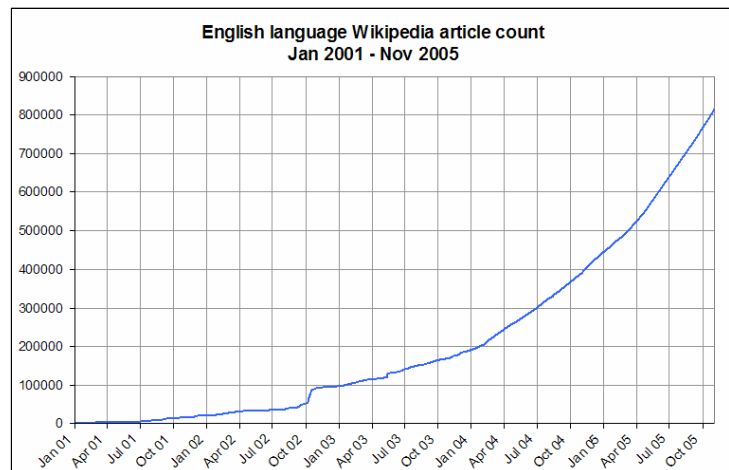
¹⁵⁶ “What is Wiki?”: <http://wiki.org/wiki.cgi?WhatIsWiki>

5.2 Wikipedias historie

Wikipedia-projektet blev startet af Jimmy Wales i 2000 som en strengt kontrolleret ekspert-redigeret encyklopædi, der skulle udvikles af frivillige og gives gratis væk. Dengang hed projektet Nupedia¹⁵⁷, og tanken var, at kvaliteten skulle sikres ved, at artiklerne skulle gennem en traditionel *peer review* proces, som den videnskabelige tidsskrifter benytter, hvor de ifølge dets fundats: ” (...) wish editors to be true experts in their fields and (with few exceptions) possess Ph.D.’s.”¹⁵⁸ Resultatet af denne ambitiøse procedure var, at processen var meget langsommelig og besværlig. Efter at have eksisteret et års tid løb projektet tør for penge og ressourcer. Resultatet var 23 færdige artikler. Set i retrospektiv var de høje adgangskrav og den komplicerede arbejdsmetodologi en barriere for at kunne rekruttere nok frivillige bidragsydere.¹⁵⁹ Wales ønskede

ikke at arbejdet skulle være spildt, så han lagde hele websitet ud på en wiki i januar 2001 og inviterede besøgende til at tilføje og ændre i artiklerne. Efter at have fået omtale på det indflydelsesrige teknologi-website www.slashdot.org, blev det på få måneder et velbesøgt website.

I det første år skrev besøgende 20.000 artikler på engelsk, og tolv



Figur 4: Antallet af artikler på den engelske udgave af Wikipedia.org (okt. 2005)

oversættelser af Wikipedia opstod rundt omkring i verden.¹⁶⁰ Efter to år nåede Wikipedia 100.000 artikler, og i dag (1.12.2005) er der 843.096 artikler på engelsk (Figur 4), 33.000 artikler på dansk og 3.7 millioner artikler på alle sprog tilsammen. Der er 200 internationale versioner, hvoraf kun de 60 har over 1000 artikler i alt.¹⁶¹ Til sammenligning har verdens ældste encyklopædi, Encyclopædia Britannica, ca. 120.000 artikler (1.12.2005).

¹⁵⁷ “Nupedia archive”: http://web.archive.org/web*/www.nupedia.com/main.shtml

¹⁵⁸ “Nupedia”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nupedia>

¹⁵⁹ Lih (2004), s. 8

¹⁶⁰ “Wikipedia: Modelling Wikipedia’s Growth”: http://en.wikipedia.org/wiki/wikipedia:Modelling_Wikipedia

¹⁶¹ “Size comparisons”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_comparisons

5.3 Wikipedias filosofi

Wikipedias teknologiske forankring virker på mange måder paradoksalt, fordi selve den tekniske implementering ikke har en *gatekeeper*, der sikrer, at det er kvalitetsindhold, der bliver bidraget. Hverken identitetsbevis eller kvalifikationer er nødvendige for at kunne deltage, man bedømmer ikke artiklerne, og man ranglister ikke bidragsyderne efter produktivitet og kvalitet. Set i lyset af beskrivelsen af hvordan en wiki fungerer, er det forbavsende at se, at projektet kan lade sig gøre.

Det der muliggør dette komplet åbne redigeringsystem, er wiki-teknologiens evne til at monitorere artiklernes status, holde øje med individuelle ændringer, og diskutere ting vedrørende artiklerne og fællesskabet i det hele taget. Wikier fungerer dermed som *social software* – software som har til formål at fostre kommunikation og kollaboration med andre brugere. En wiki registrerer og gemmer hver eneste version af en redigeret artikel og sikrer dermed en historik, som resulterer i en uendelig ”fortryd” funktion, så et indgreb aldrig er permanent destruktivt. Derved tager det bogstavelig talt længere tid at forvolde skade end at gøre skaden god igen.¹⁶² Hvor det måske tager fem-ti sekunder at skæmme en artikel med obsceniteter eller meningsforstyrende indhold, tager det ikke mere end et enkelt museklik at retablere den igen. Denne asymmetri tipper balancen over i de produktive og kollaborative medlemmers favør, hvilket sikrer kvalitetens betingelser. Hver artikel gennemgår derved en evolutionær proces, hvor kun de bedste kontributioner overlever.¹⁶³

Trods den teknologiske mulighed for overvågning, registrering og retablering af brugerskabt indhold, sikrer det ikke succesrigt udkomme i sig selv. Samtidig med stiftelsen af Wikipedia lavede Jimmy Wales en politik kaldet *Neutral Point Of View* (NPOV). NPOV'en er den eneste ufravigelige og indiskutable regel i Wikipedia og fungerer som det generelle redigeringsmæssige princip. I dets formålparagraf står der: “The neutral point of view attempts to present ideas and facts in such a fashion that both supporters and opponents can agree.”¹⁶⁴ For eksempel blev en bruger bortvist, der havde skrevet talrige bidrag om Tysklands historie. Disse artikler blev af majoriteten opfattet som højredrejede, hvilket dermed forbrød

¹⁶² Ciffolilli (2003), s. 8

¹⁶³ Viégas, Fernanda B. (2004), gjorde i studier af Wikipedia den iagttagelse, at i tilfælde af masseødelæggelse på websitet, en almindelig form for vandalisme, blev det rettet på gennemsnitligt 2,8 minutter. Når det gjaldt obsceniteter var gennemsnitstiden for rettelser 1,7 minutter.

¹⁶⁴ ”NPOV”: <http://en.wikipedia.org/wiki/NPOV>

sig mod neutralitetsprincippet. I dette tilfælde blev beslutningen om bortvisningen af brugeren truffet efter en lang og livlig diskussion på artiklens tilknyttede debatside.¹⁶⁵

Ledet af dette princip har Wikipedia implicit adopteret den samme journalistiske standard som moderne nyhedsbureauer: at man holder sig til fakta, henviser til kilder og søger at bevare en upartisk balance. Eksempelvis er Wikipedia-fællesskabets tendens til at undgå brugen af ordet ”terrorist”, meget lig den politik nyhedsbureauet Reuters har adopteret.¹⁶⁶

Udover den primære leksikon-del består Wikipedia også af en metadel: Wikipedia – Community Portal.¹⁶⁷ Denne del består af information om Wikipedia. Det er her nyankomne brugere begynder læringsprocessen med at blive deltagere, og erfarne brugere frekventerer denne del for at finde ud af, hvilke artikler der skal arbejdes på, og hvilke projekter der har brug for hjælp. Metadelen består også af forskellige fællesskabsorienterede elementer. For eksempel Wikipedia Signpost¹⁶⁸ som er en ugentlig online-udgivelse skrevet af frivillige Wikipedia-brugere om stort og småt vedrørende online-fællesskabet. Et andet eksempel er the Village Pump¹⁶⁹, som er et forum beregnet til diskussioner vedrørende teknologien bag, politikker og arbejdsmetoder.

Alle artikler har også en metadel tilknyttet. Denne del består af et diskussionsforum og en historik-side. Det vil sige, at for hver eneste artikel på Wikipedia kan man diskutere dens indhold. Tager man eksempelvis artiklen om bilfabrikatet Porsche, diskuterede man den 22. november 2005, hvorvidt artiklerne, om modellerne Porsche 924, 931 og 932, i virkeligheden burde flettes sammen i én artikel.¹⁷⁰ Det er på denne side tvister, ændringsforslag og validering afgøres og diskuteres. Historik-delens formål er at fungere som en lang fortryd-funktion, hvor man på et hvilket som helst tidspunkt kan gå tilbage og fortryde en ændring eller tilføjelse, der er foretaget i artiklen. Derudover kan man her også se, hvilken bruger eller anonym ip-adresse der har gjort hvad i artiklen.¹⁷¹

¹⁶⁵ Brugers dæknavn var ”Helga Jonat”; hans/hendes IP adresse blev blokeret i september 2002. Se <http://mail.wikipedia.org/pipermail/wikipedia-l/2002-September/004833.html>

¹⁶⁶ Reuters.com

¹⁶⁷ ”Community portal”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Community_Portal

¹⁶⁸ ”Wikipedia Signpost”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_Signpost

¹⁶⁹ ”Village pump”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Village_pump

¹⁷⁰ ”Porsche”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Porsche>

¹⁷¹ ”Porsche – historik”: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Porsche&action=history>. Om der står brugernavn eller ip-adresse er afhængigt af om det er et oprettet medlem eller en tilfældig forbi passerende, der har foretaget ændringer/tilføjelser.

5.4 Hvordan foregår deltagelsen?

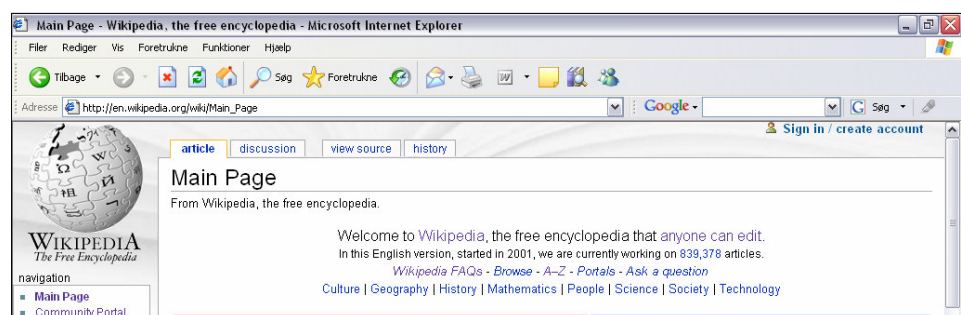
Jeg vil i dette afsnit operationalisere teoriapparatet ved at analysere Wikipedia. For at kunne tale om deltagelsesprocessen i online-fællesskabet, må man nødvendigvis først fastslå, hvorvidt der er tale om et praksisfællesskab eller ej. Det vil jeg gøre ved at anskue Wikipedia, med den optik Wenger stiller til rådighed i de tre praksisdimensioner (Figur 1). Efterfølgende vil jeg se på selve deltagelsesprocessen, som forklaret i afsnit 2.5.5 og illustreret i Figur 2, hvor tre typer af brugere i et online-fællesskab kategoriseres: iagttageren, den legitimt perifere deltager og den fuldgyldige deltager. Herigennem sætter jeg begreberne i spil, og bruger dem til at forstå, hvordan online-fællesskabet fungerer.

5.4.1 Wikipedia som praksisfællesskab

Ved hjælp af de tre ovennævnte praksiskonstituerende elementer, stilles et sæt brugbare retningslinier til rådighed, der åbner op for et indgående analytisk perspektiv på Wikipedia som online-fællesskab.

5.4.1.1 Gensidigt engagement

For at kunne tale om et gensidigt engagement i en praksis, er der visse forudsætninger, der er centrale. Først og fremmest skal det være muligt, for de der bruger Wikipedia, at have adgang til encyklopædien. Det virker banalt, men er online-fællesskabets brugergrænseflade ikke optimeret til deltagelse, kan det være svært for brugerne overhovedet at have mulighed for at opnå et gensidigt engagement. Det medfører også, at online-fællesskabet skal facilitere kommunikation og interaktion mellem deltagerne.



Figur 5: Wikipedias indgangsside

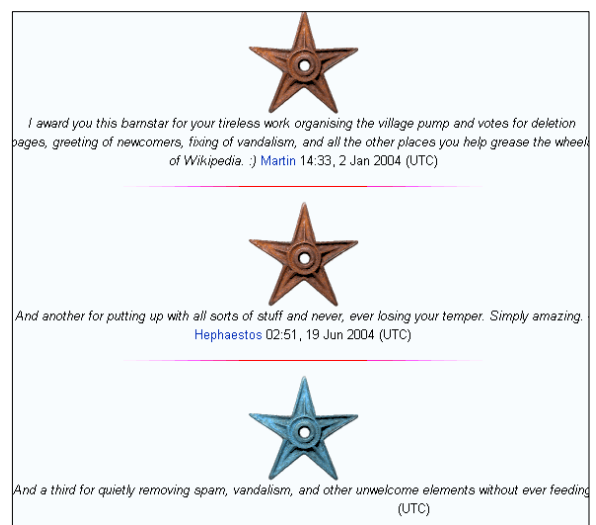
I Wikipedias tilfælde er adgangsvejen enkel og brugervenlig for alle (se Figur 5). Det er som tidligere anført ikke et krav, at man er medlem, hvilket bevirker, at websitet hverken virker

sekterisk eller eksklusivt. Der er med andre ord højt til loftet og en fornemmelse af, at alle er velkomne.

Når denne første forudsætning er opfyldt, er det næste element, i opnåelsen af et gensidigt engagement, fællesskabsopretholdelse, hvilket Wikipedias ugentlige avis ”The Signpost” er et godt eksempel på. Avisens formål er at overbringe nyheder om Wikipedia-fællesskabet til interesserede. Da indholdet selvsagt er meget internt og kræver dels en god portion interesse i fællesskabet og dels et indblik i det fælles repertoire, er der ingen tvivl om, at målgruppen er *Wikipedians*, det vil sige de brugere af online-fællesskabet, der anser sig selv som medlemmer af fællesskabet. Via avisen orienterer man sig for eksempel om, hvem der fornylig er blevet administratorer, hvilke medier der har omtalt Wikipedia, milepæle man har opnået fornylig (eksempelvis artikel nummer 100 på det swahilianske Wikipedia) eller kommende arrangementer, hvor man kan mødes i virkeligheden.

Men derudover foregår fællesskabsopretholdelsen især eksplicit kommunikativt blandt deltagerne, som det kan ses på samtalsiderne.

Det er her man taler med hinanden, udveksler informationer og meninger og påvirker hinandens forståelse af fællesskabet. Udover samtalsiderne har brugerne også personlige sider. Disse sider fungerer som resten af Wikipedia således, at alle kan redigere og tilføje i dem. Det fællesskabsopretholdende element kommer tydeligt til udtryk ved, at medlemmer kommenterer og takker for hinandens kontributioner eller arbejde, direkte



Figur 6: Barnstars som eksempel på tingsliggørelse

på vedkommendes personlige side. Endvidere er der opstået en skik på Wikipedia med, at man kan tildele hinanden en *barnstar*, når nogen har gjort noget ekstraordinært.¹⁷² Mener man, at et medlem har fortjent en barnstar, placerer man grafikken på vedkommendes personlige side tilknyttet en kommentar, som det kan ses på Figur 6. Der er et væld af forskellige barnstars, som alle er eksempler på tingsliggjorte udmærkelser. Her kan man drage paralleller til den

¹⁷² En barnstar er oprindeligt et dekorativt element, man påsatte lader i USA. Udover at være dekorative, repræsenterede en barnstar også ejeren af laden, som en form for segl. ”Barnstar”:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Barnstar>

virkelige verden, hvor man til samme formål bruger ordener, diplomer, blomster, chokolade osv.

Udover disse elementer i fællesskabsopretholdelsen er der også mødestedet The Village Pump. Konnotationen til landsbysamfundets samling ved gadekæret er ikke til at tage fejl af. Det er ved The Village Pump, at kursen for Wikipedia sættes. Det er her, det for alvor kommer til udtryk, at Wikipedia ikke er et homogent online-fællesskab. Det skal ifølge Wenger forstås positivt, da uenighed og forskellighed viser et stærkt engagement. På The Village Pump oplever man, at folk har meget forskellige holdninger til, hvad Wikipedia er: skal man forbyde anonyme brugere? Skal man popularisere indgangssiden endnu mere? Skal man fastfryse Wikipedia og udgive en cdrom? Det er således dette blandede selskab af mennesker med et gensidigt engagement, der tilsammen skaber Wikipedia som et praksisfællesskab. En vigtig kilde til forklaringen på Wikipedias store succes og udbredelse, skal højst sandsynligt findes i netop denne diversitet og heterogenitet. I opbygningen af en encyklopædi er det altafgørende, at man kan trække veksler på en så stor og rig viden som muligt. Og kun i kraft af forskelligheden opnår man de frugtbare diskussioner om en artikels indhold, der gør, at den bliver troværdig og holder sig inden for NPOV'en.

5.4.1.2 Fælles virksomhed

Wikipedias formål er at indsamle viden og gøre den frit tilgængelig for hele verden. Dette overordnede fokus er alle enige om, er det væsentligste aspekt ved Wikipedia: "Our goal with Wikipedia is to create a reliable and free encyclopædia: The largest encyclopædia in history, in both breadth and depth."¹⁷³ De der kontribuerer til Wikipedia, og særligt de trofaste og stabile bidragsydere, virker til at besidde en stærk følelse af samhørighed og gensidighed, konstitueret af projektet selv. I et interview om sit frivillige engagement i Wikipedia, siger Ole Andersen: "Det er jo altid spændende at følge, hvordan en artikel, man selv har startet, med tiden vokser til noget, vi kan være stolte af."¹⁷⁴ Samtidig håber han, at han er med til at gøre folk klogere og mere oplyste. Torvalds og Himanen bruger i undersøgelsen af hacker-etikken OSB som det empiriske udgangspunkt. Man kan her drage mange paralleller mellem udviklingen af Linux og Wikipedia. I begge tilfælde indgår man i en fælles virksomhed omkring udviklingen af noget, der gives gratis væk, og hvor alle der vil bidrage kan være med. Som tidligere

¹⁷³ "Guidelines": <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Guidelines>

¹⁷⁴ Kildebogaard, Jesper (2005)

nævnt er en af konklusionerne på, hvordan et stort projekt som udviklingen af Linux-operativsystemet kan lade sig gøre, at de er sammen om noget, der er større end hvad et enkelt individ kan magte alene, hvilket giver en følelse af stolthed. Dette fokus indgår som et centralt element i Wikipedias fælles virksomhed.

Ifølge Wenger vil der i processen med at forhandle en fælles virksomhed, udvikles et system af gensidig ansvarlighed blandt deltagerne. Systemet er med til at opretholde virksomheden og sikre, at deltagernes engagement ikke forsvinder. Nogle af aspekterne i ansvarlighedssystemet kan tingsliggøres. Det gælder for eksempel NPOV'en. I kraft af neutralitetspolitikken tingsliggøres ved deltagerne, hvad de skal forholde sig til, og hvad de skal tilstræbe ved kontribution og redigering af artiklerne. Men det er ikke ensbetydende med, at det altid er ligetil at udføre NPOV'en i praksis. Lige netop dette punkt kan siges at kræve erfarne deltagere, der har udviklet en specialiseret følsomhed, der anvendes til at foretage bedømmelse af kvaliteten af en artikel. Udviklingen af Wikipedias ansvarlighedssystem er en stor del af den fælles virksomhed. Det er en proces og ikke en statisk overenskomst. Det kan blandt andet ses på diskussionssiden for NPOV'en.¹⁷⁵ Her diskuteres der voldsomt om, hvordan man forholder sig neutralt til astrologi, konspirationsteorier, evolutionsteorien, neuro-linguistisk programmering osv. Man udfordrer, afprøver og udvikler konstant ansvarlighedssystemet. På den måde omfatter Wikipedia som praksis i virkeligheden de måder, hvorpå deltagerne fortolker de tingsliggjorte ansvarlighedsaspekter og integrerer dem til levede deltagelsesformer.

5.4.1.3 Fælles repertoire

Når deltagere i et online-fællesskab arbejder målrettet på at opretholde et gensidigt engagement og en fælles virksomhed, har man brug for et fælles repertoire, der kan lette processen. Dette repertoire består i Wikipedias tilfælde blandt andet af rutiner, ord, symboler, billeder, historier og handlinger. Video, animationer og lyd indgår (endnu) ikke i Wikipedia. Alle disse mange forskellige elementer der indgår i repertoireet giver kun mening, fordi de alle refererer til den samme praksis, Wikipedia, på en eller anden måde. Det er derfor, det at give hinanden barnstars, at afprøve ting i en sandkasse, at diskutere udgivelsen af en Wikipedia-cdrom og at kalde stifteren Jimmy Wales for Jimbo, giver mening. Alle de betegnelser,

¹⁷⁵ "Neutral point of view": http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_talk:Neutral_point_of_view

historier, interne referencer og symboler giver kun mening, hvis man ser på dem gennem et Wikipedia-filter.

Eftersom Wikipedia er et online-fællesskab, hvor lyde og billeder ikke spiller en særligt fremtrædende rolle, er linguistiske elementer den mest benyttede måde at skabe et fælles repertoire på. En meget benyttet sproglig metode er at sætte ”wiki” foran almindelige ord, hvilket dermed skaber en særlig wikipedia-lingo. Disse neologismer kan eksempelvis være, når man kalder folk, der er aktive på Wikipedia for *Wikipedians*, eller når man omtaler det at fjerne sjofelheder, meningsløse formuleringer, stave- og slåfejl som *wikigardening*. Altså en metaforisk lugen ud i artiklernes ukrudt. Det kan også være *wikiquette*, som er den særlige etikette, man benytter, når man færdes på Wikipedia, eller *wikibreak* når nogen tager en pause med at bidrage og redigere. Men Wikipedia-lingoen indeholder også betegnelser for personer, hvis eneste hensigt er at irritere og genere Wikipedia – de kaldes *trolls*, og de skal, ligesom i mytologiens verden, bekæmpes med al magt. Omvendt er personer, der gør gode ting ofte omtalt som *Wikifairies* eller *Wikignomes*, hvor man igen trækker på et mytologisk ophav.

Også særlige normer og retningslinier er blevet en fast, integreret del af repertoireet. Specielt den tidligere omtalte NPOV, neutralitetsprincippet, omtales ofte på websitet. NPOV’en er det tætteste, man kommer på en Wikipedia-etikette, som sikrer en kontinuerlig debat om forestående små ændringer, såvel som større ændringer af mere indgribende karakter. NPOV’en er samtidig et sæt retningslinier, Wikipedians er stolte af, da det i manges øjne legitimerer projektets upartiskhed, og derved løfter det op over internettets mange stærkt subjektiverede websites og weblogs.¹⁷⁶ Derudover tjener NPOV’en også som eksempel på de mange forkortelser, der bruges i online-fællesskabet om retningslinier, betegnelser, handlinger osv.

I mange henseender lader det til, at Wikipedia, som det virtuelle fællesskab det er, har et stort behov (og fordel) for at manifestere sig via symbolske repræsentationer enten i form af sproglige formuleringer eller visuelle illustrationer. Dermed trækker man på deltagernes fortolkningsevne, der intuitivt lader dem forstå, at The Village Pump er en metafor for mødested, at en troll er en, der ødelægger, eller at The Wikipedia Post er en udgivelse, der handler om selve fællesskabet. Med andre ord: metaforerne trækker på en række naturlige konnotationer fra den fysiske verden, hvilket gør dem umiddelbart genkendelige for

¹⁷⁶ Mange af de forskellige begreber og betegnelser, kan ses på ”Glossary”:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Glossary>

deltagerne. Med det opbyggede fælles repertoire af betegnelser og begreber er Wikipedia-lingoen med til at sikre en fælles identitet, og repertoiret er dermed, med Wengers ord, en kilde til kontinuerlig konstituering af fællesskabet. Med baggrund i de nævnte eksempler må det konstateres, at Wikipedias fælles repertoire i høj grad understøtter deltagernes meningsforhandlingsproces.

5.4.2 Opsummering

Wengers tre praksisdimensioner åbner op for et meget grundigt kig på, hvordan et online-fællesskab som Wikipedia fungerer. Ved at se på fællesskabets gensidige engagement viser det sig, at online-fællesskabet har iværksat forskellige fællesskabsopretholdende elementer, som har til formål at udvikle deltagernes gensidige relationer. Disse elementer er både institutionaliserede, i form af en ugentlig selvrefererende udgivelse, og autonome i form af deltagernes egen kommunikation. Ved at se på fællesskabets fælles virksomhed er det tydeligt, at online-fællesskabet har udviklet et ansvarlighedssystem, der sætter deltagerne i stand til at opretholde Wikipedia. Deres fælles fokus er at gøre Wikipedias viden frit tilgængeligt for alle, og hvordan dette fokus fastholdes er en kontinuerlig proces, der hele tiden er under udvikling. Endelig kan man ved at se på Wikipedias fælles repertoire fastslå, at symbolske repræsentationer i form af lingvistiske og visuelle elementer i særlig høj grad er med til at udgøre den fælles ballast, der gør, at deltagerne kan indgå i de meningsforhandlingsprocesser, der i sidste ende skaber online-fællesskabets sammenhængskraft. Tilsammen beskriver og karakteriserer de tre praksisdimensioner, hvordan Wikipedia fungerer som et online-fællesskab. På den baggrund vil jeg i det følgende undersøge, hvordan folk, der besøger Wikipedia går fra at være iagttagere til fuldgyldige deltagere.

5.5 Læringsprocessen i Wikipedia

I løbet af et online-fællesskabs levetid vil der som oftest være tale om skiftende medlemsgenerationer. Mennesker går ind og ud. Mennesker skifter fra iagttagelse til fuld deltagelse. I denne proces opstår der møder mellem online-fællesskabets forskellige generationer. Det er det praksisaspekt, der oftest forstås som læring. Det er ved disse møder, at erfaringsoverlevering og vidensudveksling sker. Hos Wenger anses møderne derfor som en form for dynamisk proces imellem kontinuitet og diskontinuitet. Når diskontinuiteterne opstår, kan man tale om, at Wikipedia reproducerer sig selv. Sagt med en biologisk metafor, kommer

der nyt blod til fællesskabet. En reproduktionscyklus udgøres af den tid, der går fra en person stifter bekendtskab med Wikipedia, bliver aktiv deltager og til vedkommende forlader websitet igen, på grund af manglende interesse, tid, lyst osv. I Wikipedia er reproduktionscyklusen ekstremt hurtig – tusindvis af nyankomne stifter bekendtskab med Wikipedia hver eneste dag, hvoraf mange begynder færd mod at blive erfarne deltagere. Det er derfor ganske afgørende, at man sørger for gode læringsprocesser, hvis fællesskabet skal kunne udvikle sig og overleve.

5.5.1 Wikipedias generationsmæssige diskontinuiteter

Læringsprocessen i Wikipedia er en vedvarende, social samspilsproces, hvor iagttagere på deres færd mod deltagelse lærer af andre medlemmers deltagelse og tingsliggjorte erfaringer. Fællesskabet deler sine kompetencer med nye generationer gennem en version af samme proces, som det selv udvikles gennem. Der må derfor træffes særlige foranstaltninger for at åbne praksis for nyankomne iagttagere, Wikipedia må forsøge at gøre sig transparent og gennemskuelig for at sikre, at reproduktionscyklusen lykkes. Encyklopædien benytter sig af forskellige metoder for at sikre dette.

På forsiden står der øverst oppe overskriften: “Welcome to Wikipedia, the free encyclopædia that anyone can edit.” Ordene ”Wikipedia” og ”anyone can edit” udgør links, hvor det første henviser til en forklaring af, hvad Wikipedia er, og det andet link henviser til en enkel og brugervenlig underside med en yderst grundig og fyldestgørende introduktion og vejledning til, hvordan man kommer i gang med at bidrage til encyklopædien. Som det første står der:

“Don't be afraid to edit articles—*anyone* can edit, and we encourage you to be bold (but please don't vandalise)! Find something that can be improved, either in content, grammar or formatting, and fix it. You can't break Wikipedia. Anything can be fixed or improved later. So go ahead, edit an article and help make Wikipedia the best information source on the Internet!”¹⁷⁷

Online-fællesskabet er altså meget bevidst om sit behov for nye medlemmer. Det gør alt hvad det kan for at facilitere en nem overgang fra iagttagere til fuld deltager. Disse faciliteringer er naturligvis ikke meget bevendt, hvis ikke de ældre generationer af deltagere udviser den fornødne forståelse for reproduktionsbehovet og nyankomnes fejltrin og regelbrud. Man har derfor oprettet en artikel kaldet ”Please do not bite the newcomers”. Indledningen lyder:

“Wikipedia improves through not only the hard work of more dedicated members, but also through the often anonymous contributions of many curious newcomers. All of us were newcomers once, even those careful or lucky enough to have avoided common mistakes, and many of us consider ourselves newcomers

¹⁷⁷ ”Introduction”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Introduction>

even after months (or years) of contributing. New contributors are prospective "members" and are therefore our most valuable resource. We must treat newcomers with kindness and patience — nothing scares potentially valuable contributors away faster than hostility or elitism. While many newcomers hit the ground running, some lack knowledge about the way we do things.”¹⁷⁸

Artikler som ovenstående tjener som åbninger og legitimation for nyankomne. I kraft af disse tingsliggjorte foranstaltninger sikrer online-fællesskabet, at det overkommer diskontinuiteterne og alligevel opretholder fællesskabet.

5.5.2 Fra iagttagelse til deltagelse

Den måde Wikipedia rekrutterer nye bidragsydere på, er påfaldende passiv. Alligevel når Wikipedia vidt omkring. Mange nyhedsmedier benytter Wikipedia som kilde, og på internettet er det meget udbredt at henvise til encyklopædien, når det, man skriver, har brug for en dybere forklaring eller troværdighed.¹⁷⁹ Derudover topper Wikipedia ofte søgeresultaterne på Google.com, når man søger på specifikke navne, begreber og fænomener.¹⁸⁰ De traditionelle medier har også bidt mærke i Wikipedia og kommenterer eller diskuterer ofte ideen.¹⁸¹ Der er således mange måder, man som bruger af internettet kan støde på Wikipedia. I en artikel om nogle af de folk der kontribuerer flittigt til Wired, skriver Daniel H. Pink om, hvordan de blev deltagere:

Recovery may take 12 steps, but becoming a junkie requires only four. First comes chance – an unexpected encounter. Chance stirs curiosity. Curiosity leads to experimentation. And experimentation cascades into addiction.”¹⁸²

Beskrivelsen skitserer den deltagelses- og læringsproces, der er illustreret i Figur 2, hvor en person går fra iagttagelsestatus til fuld deltagelse. Skal man forklare, hvordan Wikipedia åbner sin praksis for nyankomne og muliggør læring, giver det god mening at strukturere deltagelsesprocessen i de i afsnit 2.5.5 tre benyttede kategorier: iagttagelse, legitim perifer deltagelse og fuld deltagelse.

¹⁷⁸ "Please do not bite...": http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Please_do_not_bite_the_newcomers

¹⁷⁹ På "Wikipedia as a source": http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia#endnote_Wikipedia_as_a_source kan man se en udtømmende liste over de nyhedsmedier og websites af en vis vægtning, der benytter Wikipedia som kilde.

¹⁸⁰ Det skyldes Google.com's særegne søge-algoritme, som favoriserer websites med i forvejen mange henvisninger.

¹⁸¹ "Wikilove from the press": http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikilove_from_the_press

¹⁸² Pink, Daniel H. (2005)

5.5.3 Wikipedias iagttagere

Wikipedia er opbygget på den måde, at alle kan komme direkte ind ”fra gaden” og oprette, redigere og slette artikler, hvilket giver iagttagerne direkte adgang til samtlige sider og meta-informationer. Dette er som tidligere skrevet et af kardinalpunkterne i Wikipedias struktur. I følgende citat beskrives, hvordan dette møde med online-fællesskabet helt konkret kan foregå.

”For Danny Wool, chance arrives on a winter afternoon in 2002, after an argument about – of all things – Kryptonite. Googling the term from his Brooklyn home to settle the debate, he came upon the Wikipedia entry. He looked up a few more subjects and noticed that each one contained a mysterious hyperlink that said Edit. Curious but too nervous to do anything, he returned to Wikipedia a few more times. Then one night he corrected an error in an article about Jewish holidays. *You can do that?! It was his first inhalation of Wiki crack. He became one of Wikipedia’s earliest registered users and wrote his first article – on Muckleshoot, a Washington state Indian tribe. Since then, he has made more than 16,000 contributions.*”¹⁸³

Ved et tilfældigt møde med Wikipedia begynder deltagelsesprocessen med, at Wool fra ovenstående citat iagttager online-fællesskabet ved at klikke rundt og læse forskellige artikler. Men da han er utryk ved at modificere eller kontribuere, undlader han at gøre det. Wool er anonym og ikke-synlig for resten af online-fællesskabet, men han er fuldt ud legitimt tilknyttet fællesskabet.¹⁸⁴ Beskrivelsen harmonerer med den tidligere typificering af iagttageren. På Wikipedia beskrives iagttagere blandt andet som ”visitors” eller ”users without accounts”: ”According to Wikimedia [Den del af Wikipedia der blandt andet overvåger og registrerer brugere], one-quarter of Wikipedia’s traffic comes from visitors, users and readers without accounts, who are less likely to be editors.”¹⁸⁵ Man kan herfra udlede, at iagttagere er folk, der benytter Wikipedia som opslagsværk. Ud fra citatet kan man se, at betegnelserne ”visitor”, ”reader”, ”user without account” alle beskriver den passive, konsumerende iagttagerrolle.

Hvad angår legitimeringen af den enkelte iagttager, kan man tale om, at den er implicit indbygget i Wikipedia qua dets mål om at være en gratis encyklopædi, frit tilgængelig for alle mennesker. I lighed med eBay.com er det denne passive gruppe af mennesker, der i høj grad bidrager til, at online-fællesskabet overhovedet eksisterer. Hvis ikke det var for den passive og anonyme skares besøg og brug af Wikipedia, ville tanken om opbygningen af en gigantisk encyklopædi være meningsløs. Den legitime iagttager er således uundværlig, og en illegitim iagttager findes ganske enkelt ikke i online-fællesskabet. Man kan altså med rette gå i clinch med Wenger, når han mener, iagttagelsen kun er interessant, når man ser den som forspil til

¹⁸³ Ibid.

¹⁸⁴ Wools tilstedeværelse registreres dog som et besøg i statistikken over unikke besøgende på websitet.

¹⁸⁵ ”Wikipedia”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

deltagelse, jævnfør afsnit 2.5.5. Iagttagelsen er i høj grad det, der i et online-fællesskab konstituerer den fælles virksomhed, forstået som det mål fællesskabet kontinuerligt forhandler om.

I forskningsartiklen "Becoming Wikipedia" (2005) interviewer Susan L. Bryant et al. (Bryant) en række deltagere på Wikipedia. Via interviewene noterede de sig, at ingen af de legitimt perifere deltagere i begyndelsen interagerede med andre deltagere. Bryant mener, at nybegynderne opfatter Wikipedia som en *samling af artikler*, hvor tilfældige mennesker tilføjer lidt information hist og her, fremfor en *samling af mennesker* der taler om, redigerer og beskytter encyklopædiens artikler. De konkluderer, at: "In Wikipedia, a part of moving from the periphery toward fuller participation is becoming aware of the community that you are joining."¹⁸⁶ Bevidstheden omkring fællesskabet dukker langsomt frem i takt med, at iagttagerne begynder at småeksperimentere og langsomt konverteres til legitimt perifere deltagere.

5.5.4 Wikipedias legitimt perifere deltagere

Som det kunne ses i det indledende afsnit om generationsmæssige diskontinuiteter, gør Wikipedia, hvad det kan for at lette overgangen fra iagttager til legitim perifer deltager. På dets side for nyankomne iagttagere er der en *Sandbox*, (på dansk en sandkasse). Det er Wikipedias betegnelse for en side, hvor man kan lege og eksperimentere sig frem mod større forståelse for, hvordan man bidrager og deltager i fællesskabet. Sandkassen er et sted, hvor deltagere in spe kan gøre sig tingsliggjorte erfaringer, inden de slippes løs i de mere seriøse dele af encyklopædien. Her kan man forsøgsvis skrive tekst, oprette links, lave overskrifter osv. Tingsliggørelsen er, som tidligere beskrevet, god til at gøre tingene konkrete, når deltagelsesvilkårene bliver for abstrakte. Netop i kraft af Wikipedias grænseoverskridende og anderledes måde at fungere på kan sandkassen lette forståelsen. Sandkassen understreger dermed komplementariteten mellem tingsliggørelse og deltagelse – de forudsætter hinandens tilstedeværelse. Når det er svært at forstå, hvordan man kan deltage, kan tingsliggørelsens praktiske natur hjælpe læringen på glet.

Når man har overstået de indledende legeøvelser, er man parat til at indgå i Wikipedia-deltagelsens mere formelle karakter. Et klik på en vilkårlig artikels "edit this page" knap og man er i gang. Ens status ændres øjeblikkeligt til legitim perifer deltager, da man pludselig er

¹⁸⁶ Bryant et al. (2005), s. 7

synlig i fællesskabet. Ens kontribution, hvor uanselig den end måtte forekomme, kan nu blive genstand for kritik og diskussion. Man er som iagttageren legitimt og perifert tilknyttet, men forskellen er, at man er blevet deltager.

Erfarne deltagere er bevidste om, at der findes en lang række regler og retningslinier for deltagelsen på Wikipedia. Men når man befinder sig i periferien, er det kun de vigtigste retningslinier, der står på artiklernes redigeringside. I takt med at man bidrager mere regelmæssigt, lærer man, at der er andre regler og retningslinier. For eksempel at der er regler omkring syntax og formatering af teksten. Nyankomne deltagere har ikke brug for at kende til disse regler, da de småændringer de foretager ikke kræver det. Nogle brugere lærer den mere avancerede syntaks at kende via observation, ved at udforske websitet eller læse hjælpesiderne:

“And then after [at have begyndt at redigere sider], the syntax for Wikipedia is very simple. At least for me. I have a degree in computer engineering...so picking up the syntax was very quick for me.”¹⁸⁷

Andre brugere bliver vejledt af fuldgældige deltagere, når de ikke formaterer deres bidrag i henhold til konventionerne:

“I didn’t understand the markup language that you use to get the contributions into the correct form. I didn’t know the conventions...And then people started sending me messages telling me where I was going wrong and so on. So I just gradually picked up how to do it.”¹⁸⁸

Jo mere de nye deltagere engagerer sig i perifere aktiviteter, des mere bliver de bevidste om online-fællesskabet og bliver samtidig også udsat for og lærer de regler, der leder Wikipedias vækst.

Det skal bemærkes, at der i kraft af Wikipedias filosofi forekommer en vidensudveksling de nyankomne og erfarne imellem. Det betyder, at trods den nyankomnes position som potentielt lærende i begyndelsen er i periferien af fællesskabet, drejer læringsprocessen sig ikke blot om at lade sig absorbere. Eftersom den fælles virksomhed handler om opbygning af viden, har alle nyankomne, i kraft af den viden de besidder og ønsker at bidrage, en mulighed for at berige og belære fællesskabet og dermed implicit de erfarne. Dette underbygges af en af de officielle retningslinier, der lyder:

“It is entirely possible for a newcomer to this site to bring a wealth of experience from other venues, together with ideas and creative energy which, current rules and standards notwithstanding, may further improve our community and end product. It may be that the rules and standards need revising or

¹⁸⁷ Bryant et al. (2005), s. 7

¹⁸⁸ Ibid.

expanding; some of what the newcomer seems to be doing 'wrong' at first may prove to actually improve Wikipedia.”¹⁸⁹

Med retningslinien lægges der altså op til forståelse fra de gamle-i-gårde for, at nyankomne kan komme med berigende bidrag. Dermed forekommer de generationsmæssige diskontinuiteter i Wikipedia nuancerede og dialektiske. Man skal dog huske, at de nyankomne stadig skal udvikle forskellige former for gensidigt engagement, opnå forståelse for den fælles virksomhed og udvikle et fælles repertoire således, at evnen til at forhandle mening i praksisen bliver mulig, og at en identitet kan dannes.

5.5.5 Wikipedias fuldgyldige deltagere

Deltagelse, som en måde at lære på, handler om - både at blive “absorberet i” og “at absorbere kulturen” - altså en dobbeltproces af at blive ét med kulturen: Hvordan man gør, hvilke rutiner er der og hvordan man taler i og om arbejdet. I Wikipedia manifesteres denne absorbering, når legitimt perifere deltagere vælger at formalisere deres deltagelse ved at melde sig ind i online-fællesskabet. Det sker, ifølge Wikipedias statistikker, ved at åbne en ”user account”, eller brugerkonto på dansk. Ifølge Wikipedias ordbog er det først ved denne indmeldelse, at man bliver en ægte *Wikipedian*:

“Wikipedians are the people who write and edit articles for Wikipedia. Some might think that Wikipedist would be a more appropriate name, as an encyclopedist is someone who contributes to an encyclopædia. The ending of Wikipedian, though, suggests being part of a group or community. So in this sense, Wikipedians are people who form The Wikipedia Community.”¹⁹⁰

Ifølge Wikipedias statistikker var der i oktober 2005 43.531 registrerede deltagere, der havde bidraget mindst ti gange til encyklopædien, siden de begyndte at deltage. Ud af de registrerede deltagere er der en gruppe af Wikipedians bestående af 16.288, der har bidraget mere end 5 gange den seneste måned (oktober 2005), heraf har 1.854 bidraget mere end 100 gange i løbet af samme måned.¹⁹¹ Qua deres høje deltagelsesfrekvens og formelle registrering er langt størstedelen af Wikipedians fuldgyldige deltagere i fællesskabet.

I modsætning til de to første grupperinger, anser Wikipedians deres deltagelse på websitet som medlemskab af et online-fællesskab. Med oprettelsen af en brugerkonto kan man sige, at Wikipedians tingsliggører deres rolle som fuldgyldige medlemmer med en

¹⁸⁹ “Please do not bite...”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Please_do_not_bite_the_newcomers

¹⁹⁰ “Wikipedians”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedians> – Det skal bemærkes, at diskussionen om hvornår man er en ”ægte” Wikipedian, diskuteres på den side, der er tilknyttet metadiskussion. Der synes dog at være en stærk konsensus omkring ovenstående definition.

¹⁹¹ “Tables Wikipedia”: <http://en.wikipedia.org/wikistats/EN/TablesWikipediaEN.htm>

medlemskabsmarkør. Dermed viser man grænsen mellem fællesskabets generationer. Det kommer helt konkret til udtryk på den personlige side, der er tilknyttet et medlemskab. På den personlige side bringer Wikipedians biografiske oplysninger om sig selv, linker til de sider man har bidraget til, offentliggør sin huskeliste, eller lister over interesser og hobbies.¹⁹² Derudover indebærer et medlemskab også, at man får en *talk page*, på dansk en samtalside. Samtalsiden fungerer som den primære kommunikationskanal mellem Wikipedians. Det er her, man får kommentarer, ris og ros fra andre Wikipedians i forbindelse med artikler man har skrevet eller redigeret, og det er her, man responderer på uberettiget kritik og takker for hjælp. Det er på samtalsiden, at man, i fællesskab med andre deltagere, forhandler meningen omkring den praksis, man er sammen om. Det er her, man viser sit engagement, og det er her sammenhængskraften blandt fællesskabets deltagere bliver til.

Det enkelte individ skaber også sin identitet via den personlige side og samtalsiden. Det er her, man har mulighed for at vise, at man er en virkelig person. Den mulighed har iagttagere og de legitimt perifere deltagere uden brugerkonto ikke. De kan enten ikke ses (iagttagere), eller også er de gemt bag en arbitrær ip-adresse (legitimt perifere deltagere). Man kan hermed atter se brugerkontoen som en tingsliggjort medlemskabsmarkør. Denne markør sætter en form for grænse mellem "dem" og "os", de gamle-i-gårde og noviceerne, hvilket implicit gør iagttagere og de nye deltagere til en form for outsiders.

Som Wikipedian har man et stort ansvar for, at nybegyndernes læringshistorier udvikles. Det forudsættes, at man kender til de regler og retningslinier, der blandt andet er skitseret i afsnit 5.5.1, om Wikipedias generationsmæssige diskontinuiteter, hvor jeg citerede fra Wikipedias artikel "Please do not bite the newcomers". Dette citat er direkte henvendt til de fuldgældige deltagere i online-fællesskabet. Det vil sige, at der i fællesskabet eksisterer en eksplicit fælles forståelse af, hvordan man forventer, at de forskellige generationer agerer. I artiklen lægges der op til, at de erfarne deltagere fungerer som mæglere for de nyankomne. Det vil sige, at de nyankomne udover hjælp fra FAQs, hjælpesider og sandkassen også bliver hjulpet af de erfarne deltagere, der mægler mellem den kendte praksis, den nyankomne kommer fra (internettets traditionelle logik med uredigerbare sider), og den praksis han/hun skal ind i (Wikipedias grænseoverskridende logik med komplet redigerbarhed).

Erfarne Wikipedians adopterer dermed forskellige roller, der varetager fællesskabets interesser og, som anført i Wenger et al.s artikel om teknologi i online-fællesskaber, tager sig af

¹⁹² Se som eksempel Angelas personlige side: <http://en.wikipedia.org/wiki/User:Angela>

problemstillinger og facilitering af medlemmernes interaktion, publikation og pleje. Wenger et al. betegner samlet set denne rolle som et *stewardship*. I Bryants artikel var et af de fund, de gjorde, at jo længere en deltager havde været Wikipedian, jo mere tid brugte vedkommende på fællesskabsrelaterede metaaktiviteter. En af de interviewede udtrykte specifikt, at:

“Then there are other people who’ve got different kinds of roles, who fall into different roles. For example, there’s something called the Welcome Committee, so they’re supposed to go in for people who have just signed on with an ID and to go to their Talk page and send them a message saying Welcome.”¹⁹³

Men udover denne deltagerplejende funktion er der også en mere teknisk funktion. Her vælger nogle Wikipedians at kandidere til rollen som systemadministrator. Disse *technology stewards* rolle er at holde øje med, hvilke teknologiske muligheder der byder sig til i online-fællesskabet. Eksempelvis opgradering af serverer og forbedring af wiki-teknologien, men det er også beskyttelse af fællesskabet i form af blokering af vandalisters ip-adresse, modvirke hackerangreb osv.

5.5.6 Opsummering

Ved at benytte teoriapparatets tre beskrevne modifikationsformer for deltagelse til at analysere Wikipedias brugere, har jeg vist, hvordan transformationen fra iagttagelse til deltagelse foregår i online-fællesskabet. Analysen har vist, at opfattelsen af fællesskabet, de regler der styrer aktiviteterne og arbejdsfordelingen, gradvist ændres i takt med, at den nyankomnes iagttagelse bliver til den erfarnes deltagelse. Som nyankommen iagttager har man ikke en fornemmelse af Wikipedia som et fællesskab, og dermed heller ikke blik for den kompleksitet og sammenhængskraft der udgøres af de forskellige processer og regler. Men som deltagelsesniveauet bliver dybere og mere regelmæssigt, transformeres iagttageren til en legitim perifer deltager, hvor han/hun ikke blot bliver bevidst om fællesskabet, men også lærer om og bliver udsat for de regler, der styrer Wikipedias vækst. Modsat de nyankomne opfatter de fuldgældige deltagere deres engagement som medlemskab af et fællesskab. De kaldes Wikipedians, når de har oprettet en brugerkonto, som giver adgang til en personlige side. Siden fungerer som en deltagelsesmarkør, hvor interaktion med andre deltagere finder sted, hvilket giver mulighed for at etablere en identitet og et tilhørsforhold i fællesskabet. Det medfører, at opfattelsen af Wikipedia ændrer sig fra, at det ”blot” er en nyttig online-encyklopædi til at være et online-fællesskab af andre individer, som har forskellige roller og

¹⁹³ Bryant et al. (2005), s. 9

egenskaber, de hver især bruger til fremme af det overordnede mål: at skabe et gratis og frit tilgængeligt opslagsværk. De bevæger sig med andre ord, fra at have et lokalt fokus på individuelle artikler til at have opmærksomhed på encyklopædiens generelle kvalitet og fællesskabets befindende som helhed. I takt med at Wikipedias brugere bevæger sig fra iagttagelse til fyldgyldig fællesskabsdeltagelse, bliver aktiviteterne og de strukturer der medierer dem, nødvendigvis også mere komplekse.

5.6 Hvorfor kontribuerer og deltager folk i Wikipedia?

Denne del af analysen vil beskæftige sig med at undersøge, hvorfor deltagere frivilligt kontribuerer og redigerer artikler på Wikipedia. Jeg har, som tidligere nævnt, valgt at benytte et konstrueret teoriapparat som analytisk ramme. Analysen af motivationsfaktorer struktureres ud fra teoriapparatets tre kategorier, som foreslået af Hertel et al. (se afsnit 3.1):

- Kollektive motiver
- Sociale motiver
- Belønningsmotiver

Der er, som tidligere nævnt i teori afsnittet, store sammenfald og overlap mellem motivationsfaktorerne på tværs af kategoriseringen. Jeg mener dog alligevel, at kategoriseringen er formålstjenstlig, da det er en effektiv måde at strukturere analysen på. Men overlappene betyder også, at jeg ikke vil bibeholde en rigid kategorisering for enhver pris, hvis ikke det kan berige analysen.

Som teori afsnittet viste, opstår motivation i et kompliceret samspil mellem mange faktorer. Analysen lægger derfor ikke op til at rangordne de enkelte motivationsfaktorer, hvor den vigtigste årsag til deltagelse kåres. Formålet med analysen er udelukkende at give en praktiskfunderet forklaring på, hvorfor nogen ønsker at deltage gratis i et online-fællesskab med baggrund i de teoretiske optikker.

Det skal endvidere bemærkes, at jeg i analysen af de forskellige motivationsfaktorer primært beskriver, hvorfor Wikipedians, det vil sige de fuldgyldige deltagere, kontribuerer til encyklopædien. Dette valg har jeg truffet på baggrund af, at adgangen til metakommunikation og dokumentation om de erfarne deltagere er lettere i kraft af samtalsiderne, de personlige sider og sekundære tekster, såsom interviews og journalistiske artikler. Man vil dog højst sandsynligt kunne benytte flere af motivationsfaktorerne til også at forklare, hvorfor de legitimt perifere deltagere kontribuerer.

5.6.1 Kollektive motiver

Som jeg tidligere har været inde på, er der flere paralleller mellem OSB og Wikipedia. Først og fremmest er slægtskabet markeret ved, at Wikipedia er registreret under en "GNU Free Documentation License" (GFDL), som er en licens, der blev udviklet i forbindelse med et open source-projekt.¹⁹⁴ Når noget er GFDL-licenseret, betyder det kort fortalt, at enhver må redigere, tilføje, ændre og sælge det, vel at mærke uden at bryde nogen form for copyright-lovgivning. Udover det rettighedsmæssige slægtskab har OSB og Wikipedia også arbejdsmetoden til fælles. Som tidligere nævnt er to yndede metaforer om OSB, basaren og akademiet. For begge metaforers vedkommende er åbenhed, vidensdeling og frihed centrale karakteristika. Disse karakteristika kan direkte overføres på Wikipedia, hvor de ifølge retningslinierne er ufravigelige elementer i online-fællesskabets bestræbelser på konstant at forbedre encyklopædien.¹⁹⁵ Der er således grundlag for at kunne fastslå, at slægtskabet mellem OSB og Wikipedia er til stede. Som følge deraf må man også kunne udlede, at åbenheden og vidensdelingen i sig selv motiverer deltagerne, som det er tilfældet i OSB.

Wikipedias aktiviteter er styret af et koncentreret fokus på at blive verdens største encyklopædi ved hjælp af deltagerkontribution og kollaboration. Eftersom dette fokus allerede er indfriet, må man, på baggrund af tallene i Figur 3, kunne antage, at det fælles mål værdsættes og deles af medlemmerne. Wikipedias meningsgivende mål og fælles virksomhed er i sig selv en af grundene til, at folk gratis deltager i online-fællesskabet. Endvidere er det også tidligere fastslået, at Wikipedia har opbygget en metadel, hvor blandt andet brugere har personlige sider, og en ugentlig avis udkommer. Disse metaelementer har til formål at opbygge en form for samhørighed og gensidigt engagement i fællesskabet, hvilket igen skaber identifikationsorienterede motiver hos deltagerne:

"I really got inspired by the idea [af Wikipedia-projektet]. I'd say a lot of what hooked me was the community aspect and knowing that I was contributing something that was going to be around for a while...at the very least, I'll have done my part to make the whole package better and more accessible and more understandable, better links, more complete, whatever I happened to accomplish."¹⁹⁶

Deltagerne føler, at de er en del af et fællesskab, som skaber noget unikt og bemærkelsesværdigt, de kan være stolte af. Wikipedians tror på ideen bag projektet og det

¹⁹⁴ Baggrunden for GNU licensen og dens mange afvigende former er kompliceret. Man kan læse hele historien om GNU på http://en.wikipedia.org/wiki/GNU_Free_Documentation_License

¹⁹⁵ "Guidelines": <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Guidelines>

¹⁹⁶ Bryant et al. (2005), s. 5

produkt de skaber. Derved motiveres deltagerne til yderligere at bidrage. Hertel-modellens kollektive motiv og Wengers fælles virksomhed korresponderer dermed også i praksis.

Politik, i form af et ideologisk mål, hører også til kategorien med kollektive motiver. Wikipedias politik hænger tæt sammen med det erklærede mål om at blive verdens største og bedste encyklopædi. I lighed med OSBs ”kamp” mod Microsoft har også Wikipedia et fjendebillede. Ofte bliver Encyclopædia Britannica hevet frem som et anti-billede på alt det, Wikipedia selv ønsker at fremstå som. Åbenhed, vidensdeling og fri tilgængelighed er ikke indbygget i Britannica-modellen. Britannica skrives af eksperter og er skarpt beskyttet af de gængse copyright-regler, derudover koster det penge at benytte opslagsværket. Wikipedians anser disse punkter som ”mangler” ved Britannica og ser derfor Wikipedia som et bedre alternativ, da det netop har udbedret ”manglerne” ved at gøre en dyd ud af dem og gjort dem til selve arbejdsmetoden. Bryant citerer fra et af undersøgelsens interviews, et spørgsmål Wikipedians ofte stiller sig selv, som ledetråd i forbindelse med udarbejdelse af artikler: ”How can it hope to rival an Encyclopædia Britannica?”¹⁹⁷ Wikipedians kan siges at motiveres ved tanken om at være bedre end andre encyklopædier. Det kommer også til udtryk ved, at man i online-fællesskabet fryder sig, hver gang man finder en faktisk fejl i Britannica, som Wikipedia har korrekt.¹⁹⁸ Dette konkurrenceforhold skaber yderligere et incitament hos medlemmerne af online-fællesskabet til at deltage. Men følgende citat, der er taget fra diskussionssiden tilknyttet artiklen om Encyclopædia Britannica, viser, at det ikke blot drejer sig om, hvem der er bedst, det handler i højere grad om, hvem der har ret. Citatet viser, at kampen mod Britannica er ideologisk betinget, og at det handler om, hvilken encyklopædisk filosofi, der er den rigtige:

“Encyclopædia Britannica has a website which publishes a brief blurb about each of the articles, and with paid membership, one can view the entire article. This is against the philosophy of Wikipedia, which has the opinion that information should be free, both in the sense of gratis and libre. Encyclopædia Britannica also copywrites its articles, like most other encyclopædias. This is also against the philosophy of Wikipedia.”¹⁹⁹

Denne kamp mellem to filosofier hænger også tæt sammen med afsnittets indledende fokus på vidensdeling. ”Slowking Man”, et medlem af Wikipedia, skriver på sin personlige side:

¹⁹⁷ Bryant et al. (2005), s. 8

¹⁹⁸ Se alle de fejl i Britannica, som er blevet rettet i Wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Errors_in_the_Encyclop%C3%A6dia_Britannica_that_have_been_corrected_in_Wikipedia

¹⁹⁹ ”Talk – Encyclopædia Britannica”: http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Encyclop%C3%A6dia_Britannica

“My ultimate reason [til at deltage], however, is my belief in knowledge. Knowledge has power. I think that this power should be freely available to all who desire it. Wikipedia harnesses the Internet to deliver knowledge to anyone, anywhere. I think that this could have the potential to change the world. Look at the Chinese Wikipedia; it's already become a thorn in the PRC government's side. What we're doing has power.”²⁰⁰

”Slowking Man’s” årsag til at deltage drejer sig om, at det idealistiske i Wikipedias vidensdeling kan bruges konstruktivt i en god sags tjeneste. Den kinesiske regering har ved flere lejligheder blokeret adgangen til Wikipedia.²⁰¹ ”Slowking Man’s” udsagn viser, at troen på Wikipedia-filosofien om at viden skal være gratis og frit tilgængelig, er en kilde til motivation. Idealismen kommer også til udtryk hos Jimmy Wales, da han i et interview bliver spurgt om, hvad han mener om Kinas blokering af Wikipedia:

“I consider it a moral imperative for our overall mission that we will not bend our principles of freedom, of the freedom of speech, of a commitment to inclusiveness and neutrality, to meet any possible demands of any government anywhere. We are a *_free_* encyclopedia, with all that entails.”²⁰²

Ovenstående fund hos Wikipedia understøtter Hertel-modellens kollektivistiske motivationsfaktor. Fundene understreger, at fællesskabets kollektive mål og fokus om henholdsvis at blive verdens største encyklopædi og at gøre al verdens viden tilgængelig i gratis form, er en af de motivationsårsager, der kan forklare deltagelsen.

5.6.2 Sociale motiver

Wikipedia fungerer som et meritokrati. Hvilket betyder, at kvalitet er det overordnede mål for artiklerne på Wikipedia, og derfor har de deltagere, der laver det bedste kvalitetsarbejde, med stor sandsynlighed mest indflydelse på de specifikke artikler. Jo mere respekt og indflydelse de har i fællesskabet eller sub-fællesskabet indenfor et emneområde, jo mindre bliver de korrigeret og redigeret af andre brugere. Wikipedias artikler har eksplicit ingen forfattere anført, men brugere behøver blot at kigge på artiklens historie for at kunne se, hvem der har bidraget mest til artiklens udvikling. ”The needs of personal ego can thus be subtly met.”²⁰³, som der står skrevet i metaartiklen om Wikipedias struktur. Denne form for peer recognition er endnu et element i forståelsen af, hvorfor man frivilligt og gratis deltager i processen med at skabe verdens største encyklopædi. En af de interviewede i Bryants undersøgelse siger:

²⁰⁰ ”User: Slowking Man”: http://en.wikipedia.org/wiki/User:Slowking_Man/Wikiphilosophy

²⁰¹ Den engelske og kinesiske version af Wikipedia blev blokeret af den kinesiske regering i juni måned 2005. Sandsynligvis pga. et øget fokus på vestens demoraliserende værdier. ChinaTechNews.com (2005)

²⁰² Slashdot.org (2004)

²⁰³ ”Power structure”: http://meta.wikimedia.org/wiki/Power_structure

“In some ways you get recognized, you get some respect, recognition from your fellow...here’s somebody who knows his stuff, who writes good articles and so on and so forth, and you feel happy when one of them puts a posting on your talk page.”²⁰⁴

Og Jimmy Wales siger i et andet interview:

“Top among the personal rewards are the social rewards of being appreciated, not just appreciated by the world at large, but appreciated by the community of Wikipedians, people who are worthy of respect themselves.”²⁰⁵

Anerkendelsen betyder altså rigtig meget for deltagerne, men, som det kan udledes af citaterne, betyder den allermest, hvis den kommer fra ligesindede relationer. Her benytter man blandt andet hinandens samtalesider til at opmuntre og rose, hvilket betyder meget for Wikipedians. Denne form for anerkendelse kan i henhold til Raymond kategoriseres som en personlig anerkendelse, der giver respekt og anseelse, som igen medfører et trin op på fællesskabets uofficielle, men alligevel latent eksisterende, rangstige. Andrea Ciffolilli konstaterer i sin undersøgelse af omdømmets betydning i Wikipedia, at: ”The reputation of Wikipedians grows with the number of their contributions.”²⁰⁶ Dette understreges yderligere af det faktum, at man i online-fællesskabet lægger meget vægt på, hvor mange kontributioner og redigeringer man har foretaget. Både på de personlige sider og i interviews bryster den enkelte Wikipedian sig som oftest med antallet af individuelle bidrag. Meget tyder altså på, at Ciffolilli har ret: omdømmet forbedres i takt med antallet af bidrag, hvilket må være en væsentlig kilde til motivation hos deltagere, der anser sig selv som værende medlemmer af online-fællesskabet.

Derudover kan man også tale om en faglig anerkendelse, hvor det i højere grad er ens viden og formidlingsevne, der anerkendes. Den føromtalte danske Wikipedian, Ole Andersen, fortæller at en af årsagerne til, at han bidrager til Wikipedia er, at han gerne vil være med til at gøre andre mennesker klogere og mere oplyste.²⁰⁷ Her er det ikke omdømmet og rangstigen, der tæller, men et spørgsmål om, at man anerkendes for den faglige indsigt, man formidler. At stræben efter faglig anerkendelse er en kilde til motivation, antydes også af en af de interviewede i Bryants undersøgelse:

“I contribute, I suppose, because I have something to say which might be of interest to other people...On the web generally, pages relating to the topics I know about are pretty dire in quality. Many are very inaccurate and there are entire topics missing completely. Wikipedia gives me the opportunity to fill some of the gap. I hope in a competent way and make a lasting contribution to knowledge.”²⁰⁸

²⁰⁴ Bryant et al. (2005), s. 8

²⁰⁵ Walsh, Christian (2005)

²⁰⁶ Ciffolilli (2003), s. 9

²⁰⁷ Kildebogaard, Jesper (2005)

²⁰⁸ Bryant et al. (2005), s. 5

Ved den faglige anerkendelse er det ikke kun den eksplicite anerkendelse, der tæller. Også den indirekte opmærksomhed, der gives, når ens artikel redigeres og forbedres af andre deltagere, er vigtig. Bryants undersøgelse og Ole Andersens bemærkninger i ovennævnte interview giver det indtryk, at det er en indirekte faglig anerkendelse, når andre deltagere elaborerer og redigerer en artikel, man selv har startet. Via en *watchlist* kan man abonnere på alle de artikler, man er interesseret i at følge på Wikipedia. Watchlisten lader derpå en vide, når nye ændringer indtræffer. Flere deltagere nævner denne watchlist som et uvurderligt redskab, når man skal følge folks reaktioner på ens kontributioner. Uden listen ville det være svært at følge alle ens artiklers fortsatte udvikling, hvilket meget nemt kunne virke demotiverende. Watchlisten bliver dermed en mediator for den faglige anerkendelse.

Den sidste af Raymonds tre kategorier er den sociale anerkendelse. Her drejer det sig om muligheden for at blive kendt eller anerkendt i andre sammenhænge end det specifikke fællesskab, man er medlem af. På Wikipedia kommer det til udtryk i det motiverende element, at man som deltager ved, at et potentielt publikum latent er tilstede i enhver artikel. Et eksempel på hvordan den sociale anerkendelse kan tage sig ud forekommer i et af interviewene hos Bryant, hvor en person fortæller om, hvordan hun genkendte sin Wikipedia-artikel om en kendt musiker i massemediernes reportager, da musikeren døde. Selvom artiklen ikke blev angivet som kilde, var hun sikker på, at informationerne var fra hendes artikel, da der blev genbrugt helt specielle formuleringer, ord og fakta, identiske med dem, hun havde brugt i sin artikel. Og som hun siger: “(...) it just gave me a warm feeling to know that I took my knowledge and put it out there for free and people were actually using it.”²⁰⁹ Denne form for anerkendelse skal man dog ikke forvente særlig meget af i Wikipedia, hvor anonymitet og beskedenhed er en dyd, hvilket gør det til noget nær en umulighed at blive kendt i andre sammenhænge end Wikipedia-fællesskabet. Denne pointe understreges af eksemplet ved, at kun skribenten selv er klar over kildens oprindelse. Kun få Wikipedians opnår hæder og ære fra omverdenen, og majoriteten stræber efter den mere jordnære peer recognition, hvor anerkendelse fra ens ligesindede Wikipedia-kollegaer er langt mere eftertragtet. Dette falder fint i tråd med Hertels undersøgelse af anerkendelsens rolle blandt open source-programmører og Himanens hacker-etik.

²⁰⁹ Ibid.

5.6.3 Belønningsmotiver

5.6.3.1 Pragmatik

Trods de tidligere pointerede ligheder mellem OSB og Wikipedia er der et punkt, hvor de på markant vis adskiller sig. I modsætning til OSB er der i Wikipedia ikke eksplicit mulighed for at lukrere på sin deltagelse. Hvor det i OSB står enhver frit for at sælge en sammensat pakke af open source-produkter, skrive en bog om open source-programmering eller principperne bag, (jævnfør Raymonds egen bog) eller afholde kurser i brug af Linux, giver den slags ikke mening i Wikipedias tilfælde. Wikipedia kan ikke afføde salgare produkter eller kommercielle muligheder, da produktet er fri tilgængelig viden, der ikke kræver nogen nærmere introduktion for at kunne bruges og ikke tjener en redskabsfunktion som OSBs produkter. Profitorienterede belønningsmotivers eksistens må derfor antages at være, om ikke umulig, så i hvert fald ikke set endnu. Derimod kan man argumentere for, at Wikipedians pragmatiske belønningsmotiver mere har en selvtilfredsstillende karakter, i form af at ens artikel bliver forbedret af andre deltagere, at den bliver kåret som ”featured article” på forsiden af Wikipedia, eller at peer recognition øger ens status, som tidligere nævnt. Kort sagt: belønningsmotiver fra omverdenen i form af penge eller ekstern status er ikke til stede, hvorimod pragmatiske belønningsmotiver i form af intern status eller selvtilfredsstillelse er væsentlige aspekter, når man skal forklare deltagelsen på Wikipedia.

5.6.3.2 Ny viden

Et belønningsmotiv, der kun indirekte blev berørt i teoridelen, er ny viden. Det viser sig, at deltagere ofte anfører, at de ved at bidrage til Wikipedia, tilegner sig ny viden. Denne nye viden kan både være indenfor ens egne interessefelter: ”Det er jo vældig lærerigt at se, hvilke kritikpunkter andre har overfor mine opfattelser.”²¹⁰ siger Ole Andersen. Men qua Wikipedias levende natur kan man også tilegne sig viden indenfor områder, man gerne vil vide mere om. Oliver Brown, en gymnasielærer fra Aptos i Californien, siger: “If you don’t know about something, you can start an article, and other people can come and feed it, nurture it.”²¹¹ Den tidligere omtalte Wikipedian, Danny Wool, fortæller, at han på et tidspunkt ønskede at vide mere om den arkitektoniske skulptør Lee Lawrie. Derfor oprettede han en *stub*, en artikel med

²¹⁰ Kildebogaard, Jesper (2005)

²¹¹ Pink, Daniel H. (2005)

kun få linier om et emne, i håbet om, at andre ville bidrage til den. Snart havde en anden Wikipedian tilføjet både tekst og billeder, han selv havde taget af Lawries værker. I dag består artiklen af flere dybdegående afsnit, et dusin billeder og en referenceliste. Stræben efter ny viden bliver dermed motiverende i sig selv og bliver på den måde et belønningsmotiv.

5.6.3.3 Passion og kreativitet

I forbindelse med analysen af Wikipedia har få personer i det indsamlede materiale givet eksplicit udtryk for passion eller kreativitet som forklaring på deres deltagelse. En af årsagerne til den manglende eksplicitering gives i teoridelen, hvor både Hertel og Himanen er inde på de hedonistiske motivationsfaktorerers frivillige forudsætning, hvilket dermed gælder passion og kreativitet. Denne frivillige forudsætning er et grundvilkår i Wikipedia, hvorfor passion og kreativitet må anses som en selvfølgelig og underforstået motivationsfaktor, når deltagerne i interviews og på de personlige sider fortæller om deres engagement. På samme vis må man antage, at kreativitet ligeledes er en implicit forudsætning for deltagernes udfoldelser. At den ikke nævnes eksplicit, kan forklares ud fra den antagelse, at få mennesker oplever det at skrive videnskabelige og objektive artikler som noget kreativt. Kreativitet er en vanskelig størrelse at definere og beskrives ofte som noget, der er forbeholdt de få, hvorfor mange mennesker kvier sig ved at bruge betegnelsen om dem selv.²¹² Men eftersom jeg i denne opgave tyr til Himanens og Csikszentmihalyis syn på kreativitet (jævnfør afsnit 3.3.3.3), som en handling eller fremstilling, der på overraskende vis overgår ens egen formåen og bliver til i et samspil mellem individet og en sociokulturel kontekst, må alle bidragsydere på Wikipedia kunne siges at være kreative i større eller mindre grad. Som Himanen også påpeger, da han skal forklare, hvorfor han først nævner kreativitet som en form for *post scriptum*, er det fordi kreativitet spiller en så selvfølgelig del af hacker-etikken, at man umuligt kan forestille sig den foruden.

På baggrund af denne argumentation vil jeg analysere Wikipedia med ovenstående forståelse af kreativitet og passion som motivationsfaktorer, der er en forudsætning for Wikipedias eksistens og sammenhængskraft.

At være passioneret omkring det man foretager sig, hænger ofte sammen med det der også er sjovt eller underholdende, jævnfør hacker-etikkens syn på arbejdet. Men med hybridbegrebet *participation*, som jeg lod Paul Saffo introducere i teori-afsnittet, hænger passion også sammen med det at deltage i en større sammenhæng, det der giver mening. Jimmy Wales har i et føromtalt interview på Slashdot.org sagt, at:

²¹² Csikszentmihalyi (1997), s. 34

“I have always viewed the mission of Wikipedia to be much bigger than just creating a killer website. We're doing that of course, and having a lot of fun doing it, but a big part of what motivates us is our larger mission to affect the world in a positive way.”²¹³

Participation fanger essensen af, hvad Wikipedia er. Det er underholdning, men det handler også om at deltage i noget større. Dermed er det oplagt at trække tråde tilbage til den kollektive motivationskategori, hvor den fælles virksomhed blev angivet som en vægtig årsag til deltagelsen.

I Wikipedia er skabelsen af noget nyt hele projektets formål. Her kan Csikszentmihalyis pointe om, at vi alle besidder en kreativ skabertrang forklare en af de bagvedliggende årsager til deltagelsen. Wikipedia giver en unik mulighed for, at *alle* kan bidrage og skabe. Det er ikke alle, der skriver og staver lige godt, og det er muligvis heller ikke alle, der besidder en viden, man føler er værd at dele med andre, men igennem den kollaborative arbejdsproces der danner encyklopædien, er det alligevel muligt for alle at få afløb for den kreative skabertrang. På Wikipedias metadel er der en dedikeret side, hvor alle kan skrive, hvorfor de deltager. Her er en række anonyme udsagn af meget varierende karakter, hvilket et udpluk dokumenterer:

“I enjoy copyediting work.”

“I enjoy doing tedious, repetitive, minor edits, thousands at a time.”

“I get a buzz from writing great new articles.”

“I get a buzz from seeing stubs develop into great new articles.”

“I enjoy learning about new things as I scour Recent Changes for vandalism.”

“I get to be a peace maker.”²¹⁴

Det interessante ved listen er, at én deltager fordi han/hun kan lide redigeringsfunktionen, en anden føler, at den redaktionelle funktion passer til ham/hende, en tredje nyder at skrive nye artikler, mens en fjerde kan lide rollen som fredsmægler, når skribenter strides om artikelindhold osv. Udsagnene illustrerer, hvordan Wikipedias komplekse sammensathed muliggør, at alle kan bidrage på lige præcis den måde, der passer til ens individuelle præferencer og kompetencer. Trods de mange, meget forskellige arbejdsopgavers delprodukter, konvergerer de alle i sidste ende til et slutprodukt, der fremstår som et urokkeligt, sammenhængende hele: encyklopædien Wikipedia.

Sandsynligheden for, at alle kan finde og udføre et underholdende og interessant stykke arbejde på Wikipedia, er stor. Dermed er der rige muligheder for at opnå passion for det arbejde, man udfører. Qua den kollaborative proces har mange også mulighed for at udtrykke sin kreativitet og se den omsat til noget, man er stolt af. Som Raymond er inde på i

²¹³ Slashdot.org (2004)

²¹⁴ “Who Why”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Who%2C_Why%3F

teoriafsnittet, kan passioneret arbejde godt være hårdt og/eller kedeligt, men da man indgår i et fællesskab, hvor man ”løfter i flok”, og det er helheden, der tæller, så bliver det alligevel til ”hard fun”. Med Csikszentmihalyis ord er denne form for arbejde autotelisk, hvor genstanden for ens arbejde bliver et mål i sig selv. Jimmy Wales har udtrykt dette meget direkte i et tv-interview:

“But for us the whole – the whole concept of free culture and sharing on the Internet, it’s not a – it’s not a concept of consumers trying to get something for free. In our case it’s a concept of producers, people who are actually creating something trying to use (sic!) – to share it. And so that big-picture vision really motivates people through the boring bits.”²¹⁵

Wales ser ikke Wikipedias deltagere som konsumenter, men som producenter der skaber noget, hvor fokus i sig selv er en meget social handling, nemlig deling.

Wales’ citat rammer hovedet på sømmet i forhold til den meningsdannelse, som Wenger taler om. Som beskrevet i afsnit 2.2.1 opstår mening i dualiteten mellem tingsliggørelse og deltagelse, hvor ingen af delene kan undvære hinanden, da det vil resultere i meningsløshed. Wikipedias mission er at skabe en encyklopædi via deltagerkontributioner. Alle deltagernes individuelle bidrag er i overensstemmelse med online-fællesskabets fælles virksomhed eller ”big-picture vision”, som Wales kalder den: at forene al verdens viden i et frit tilgængeligt opslagsværk. Dermed opnår online-fællesskabet at facilitere meningsforhandlingsprocessen på to fronter:

- på *individniveau*, hvor den enkelte deltager på kreativ vis tingsliggører tanker, ideer og socialitet og
- på *fællesskabsniveau*, hvor det enkelte individ via et gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire deltager i frembringelsen af encyklopædien.

Roy Smith, en Wikipedian, kondenserer dette på sin personlige side, da han skal forklare, hvorfor han deltager: “At first, I thought it was just innocent curiosity, but after a while I realized that I enjoyed it. No, that’s not right; enjoy is too shallow a word. It just felt right. It felt natural.”²¹⁶

5.6.4 Opsummering

Jeg begyndte analysen med at opstille et grundlag for sammenligning mellem OSB og Wikipedia. Sammenligningsgrundlaget var en nødvendighed, da mit teoriapparat omkring

²¹⁵ C-SPAN (2005), transskription fra tv-interview med Jimmy Wales på den amerikanske tv-kanal C-SPAN, 25.09.05

²¹⁶ ”User: Roy Smith”: <http://en.wikipedia.org/wiki/User:RoySmith>

motivationsfaktorer i høj grad var konstrueret på baggrund af tanker genereret ud fra open source-ideen. Sammenligningen påviste slægtskabet mellem OSB og Wikipedia.

Selve analysen var struktureret ud fra tre overordnede motivationskategorier, der fordelte sig på henholdsvis kollektive motiver, sociale motiver og belønningsmotiver. I den kollektive motivationskategori viste det sig, at Wikipedia opbygger den kollektive motivation via teknologimedierede redskaber, der viser sig i form af metaelementer såsom en online-avis, debatfora, personlige sider osv. Redskaber som har til formål at skabe samhørighed og gensidigt engagement blandt deltagerne. Wikipedias metadel er også med til at konstituere den enkelte deltagers identitet som medlem af fællesskabet, hvilket flere eksempler understreger. Mange deltagere udtrykker stolthed over at være en del af et fællesskab med idealistiske og politiske mærkesager. Disse mærkesager er især kampen for udbredelsen af fri viden, med en fjende manifesteret i form af Encyclopædia Britannica og lande, der censurerer adgangen til Wikipedia. Tilsammen betyder det, at man kan identificere sig med både "online-fællesskabet Wikipedia" og "mærkesagen Wikipedia", hvilket dermed understreger de kollektive motivationsfaktorer.

I kategorien med sociale motiver kan man tale om, at motivationen udspringer af mere selvcentrerede årsager. For det enkelte deltagende individ findes der, udover de store fællesskabsorienterede, kollektive motiver, også en mere banal, men ikke desto mindre, meget vigtig motivationsfaktor i form af anerkendelse. Her fandt analysen frem til, at der kunne præciseres tre anerkendelsesformer: den personlige, den faglige og den sociale. Analysen viste, at det for alle tre anerkendelsesformer gælder, at et vigtigt princip i Wikipedia er peer recognition. Dette kommer eksplicit til udtryk på deltagernes personlige samtale side, hvor deltagerne komplimenterer, takker og anerkender hinandens arbejde. Peer recognition opstår som en følge af en lang række faktorer, blandt andet velskrevne artikler, højt aktivitetsniveau, hjælpsomhed, demonstration af viden, formidlingsevne, diskussioner på metadelen, hvilket dermed giver status og bedre omdømme blandt fællesskabets deltagere. For deltagere der, jævnfør de kollektive motiver, føler noget for online-fællesskabet, er status og omdømme naturligvis efterstræbelsesværdigt, hvorfor anerkendelse er en kraftig motivationsfaktor på Wikipedia.

Analysen viste også, at der i lighed med OSB ikke er tale om pragmatiske belønningsmotiver i form af økonomiske incitament, berømmelse eller status fra omverdenen. Derimod kan man tale om, at ny viden er et belønningsmotiv, der kan forklare

deltagernes engagement. Qua Wikipedias unikke egenskab som kollaborativt opslagsværk er der god mulighed for at tilegne sig ny viden, enten i form af at læse om nye ting, eller ved at lade andre arbejde videre på en artikel, man selv har startet. Analysen viste, at vidensindsamling og det at lære noget nyt i sig selv er årsag til deltagelse.

Endelig kunne analysen fastslå, at passion og kreativitet er forudsætninger for en frivillig og ulønnet deltagelse. Hybridbegrebet ”participation” viste sig at kunne indfange essensen af, hvad Wikipedia drejer sig om: at underholdning og mening konvergerer, når deltagere bidrager til Wikipedia. Analysen rundede af med at påvise, at Wikipedia understøtter deltagerens meningsforhandlingsproces både på individ- og fællesskabsniveau. Behovet for mening bliver dermed en central motivationsfaktor, som Wikipedia til fulde opfylder.

Som analysen har vist, er Wikipedia et godt eksempel på, at det kan lade sig gøre at skabe et online-fællesskab baseret på frivillighed, hvor Wengers praksisdimensioner alle eksisterer i et gnidningsfrit samspil, hvor læringsprocessen fungerer, og hvor deltagerens motivation er god. Dermed må Wikipedia på mange måder betragtes som et analytisk ”best case scenario” i studiet af et online-fællesskab. Når det er sagt, er det vigtigt at pointere, at man ikke kan bruge Wikipedia som et billede på online-fællesskabers generelle kvalitet og status på internettet. Der hvor Wikipedia udmærker sig er, at det er muligt at benytte elementer fra praksisen som bud på retningslinier for, hvordan et online-fællesskab kan designes.

Trods Wikipedias umiddelbare positive egenskaber er der dog alligevel visse undtagelser. Derfor vil jeg i det følgende kapitel se på nogle af de latente problemstillinger analysen indirekte har henledt opmærksomheden på, og som jeg vurderer at kunne lokalisere i Wikipedia.

5.7 Vurdering af Wikipedia

Konstruktionen af det sammensatte teoriapparat og efterfølgende brug i caseanalysen af Wikipedia, har givet en ekstra dimension i forståelsen af det fænomen jeg i indledningen satte mig for at undersøge. Den forståelse vil jeg i dette afsnit demonstrere ved at kaste et vurderende blik på Wikipedias sammenhængskraft som online-fællesskab og dets deltagelsesproces.

Det kan på mange måder virke paradoksalt at påpege, hvilke latente problemstillinger Wikipedia står overfor. Som ovenstående analyseresultater viser, er Wikipedia på alle måder et

velfungerende online-fællesskab. Alligevel vil jeg med baggrund i teoriapparatet og analysen argumentere for, at der er nogle latente farer og potentielle trusler i Wikipedia, som jeg vil tage op i dette afsnit. Det skal dog understreges, at det som med alt andet, der har sin praksis og virksomhed på internettet, også gør sig gældende for Wikipedia, at det ligger under for dynamiske, progressive og ”levende” kræfter. Det gør det selvsagt umuligt at sige om ændrede forudsætninger for denne vurdering, gør den utidssvarende eller mangelfuld - allerede om en måned eller i morgen. Hensigten er derfor ikke at lave en udtømmende redegørelse for disse problematikker, men at berøre dem kort for på den måde at nuancere synet på Wikipedia som online-fællesskab og dets deltagelsesprocesser.

Analysen af Wikipedia har afholdt sig helt og aldeles fra at kommentere på encyklopædiens kontroversielle natur. Emnet ligger udenfor denne opgaves problemformulering, men det kontroversielle i Wikipedia hænger dog sammen med online-fællesskabets sammenhængskraft, hvorfor det giver mening ganske kort at redegøre for sagens kerne. De omdiskuterede spørgsmål drejer sig om Wikipedias arbejdsmetode og produktion af artiklerne. Encyklopædien trækker på en open source-regel, når den argumenterer for, at hvis blot tilstrækkelig mange mennesker læser en artikel, vil de tilsammen udgøre en form for kollektiv intelligens.²¹⁷ Denne intelligens vil resultere i, at faktuelle fejl, bias og stavfejl med tiden bliver udraderet, og artiklen ender med at fremstå som objektiv og sandfærdig. Denne filosofi er ekstremt kompliceret, da den fremtvinger spørgsmål, der vedrører videnskabsteoretiske problemstillinger om blandt andet viden, troværdighed, objektivitet og sandhed.

Grunden til at jeg nævner problematikken er, at Wikipedias filosofi er uadskilleligt fra online-fællesskabets eksistens og selvforståelse. Som tidligere anført er Wikipedias motto “the free encyclopedia that anyone can edit”, hvilket i praksis betyder, at der er tilføjet en ”edit this page” knap på samtlige sider. Det betyder, at Wikipedias folkedemokratiske princip gennemsyrrer websitet og udtrykkeligt gør alle, nyankomne som erfarne, opmærksomme på kontributionsmuligheden.

Med fællesskabets intense, nærmest propagandistiske, tingsliggørelse af dette princip, er der en faretruende risiko for, at online-fællesskabets har svært ved at bryde ud af tingsliggørelsen og se på deltagelsens konsekvenser. Man kan sige, at tingsliggørelsen har et

²¹⁷ Denne regel kan føres tilbage til et citat af Linus Torvalds, der lyder: ”Given enough eyeballs, all bugs are shallow”, forstået på den måde, at hvis blot der er nok beta-testere og medudviklere i et programs tilblivelse, så vil stort set alle problemer blive lokaliseret og fikset hurtigst muligt. Raymond (2001), s. 120

stort potentiale for blive forældet og dermed låse projektet fast, hvilket gør det svært at diskutere og indføre nye måder at gøre tingene på, alternative kontributionsmetoder og forbedrede mekanismer at motivere deltagere på. Wenger taler om, at tingsliggørelsen i kraft af sin tveæggede natur kan være potentielt vildledende og meget taler for, at Wikipedia har en potentiel risiko for at falde i den grøft.

Problemet med den stærkt udtrykte og formaliserede holdning til, hvad Wikipedia er, er at den dominerer, og dermed former brugernes holdning. Derved kan man sige, at den markante tingsliggørelse af hvad Wikipedia er, har taget overhånd, hvilket resulterer i ringe muligheder for fælles oplevelse og interaktiv meningsforhandling af dets deltagere. Denne uligevægt er særligt potentiel, når det gælder online-fællesskaber, hvor linguistisk kommunikation er en af de centrale interaktionsmetoder. Det betyder, at tingsliggørelsen i forhold til deltagelsen helt fra starten af har et privilegium i kraft af den tekstuelle fiksering, som er med til at forstærke uligevægten. Når noget skrives på Wikipedia, er det, akkurat ligesom det talte sprog, repræsentationer af mening, men netop fordi det skrives, bliver det historisk låst fast på websitet, hvilket gør det mere kraftfuldt, men risikoen er forældelse og vildledning. Dette aspekt er et grundvilkår på internettet, og derfor må Wikipedia sørge for at kompensere for tingsliggørelsens mulige divergenser, ved at facilitere endnu bedre deltagelsesvilkår på websitet i form af endnu bedre debatfora, endnu enklere interaktionsmuligheder og endnu flere virtuelle mødesteder. Kun forbedrede bestræbelser på at sikre balancen mellem tingsliggørelsen og deltagelsen, vil kunne sikre, at den nødvendige meningskontinuitet kan finde sted.

På baggrund af analysen vurderer jeg, at en anden fremtidig udfordring for Wikipedia befinder sig i transformationsfasen mellem iagttagelse og deltagelse. Wikipedia har, som tidligere anført, store problemer med *trolls* og anonyme brugere, der opretter falske artikler eller indskraver usandheder. Set i lyset af den eksponentielt stigende tilvækst Wikipedia dagligt er udsat for, må denne problemstilling vurderes at tiltage i styrke. Problemet opstår i og med, at Wikipedia giver nyankomne samme kontributions- og redigeringsmæssige rettigheder som de fuldgyldige deltagere. Som analysen viste, har nyankomne ikke samme forståelse for helheden og de regler og retningslinier, der gælder i praksisen. Forståelsen opnås gradvist gennem deltagelse og i kraft af læringsomgivelsernes overbærende natur, hvor et af rådene til nybegynderne ligefrem lyder ”Be bold”, som tidligere anført. Det siger sig selv, at i takt med

Wikipedias udbredelse på nettet, og at kendskabet udvides blandt den almene befolkning, vil de læringsomgivelser online-fællesskabet stiller til rådighed have svært ved at magte presset fra iagttagere, såvel som legitimt perifere deltagere. Deltagelsesprocessen i Wikipedia må altså nytænkes, og/eller læringsomgivelserne må optimeres eller redefineres.²¹⁸

En tredje problemstilling, der er værd at bemærke, vedrører den kontinuerlige motivation, der skal drive deltagernes kontributionslyst og medvirken i fællesskabsopretholdelsen. Denne problemstilling hænger tæt sammen med den foregående. Jo mere eksponeret Wikipedia bliver, jo større pres er der på tilgangen til encyklopædien. Når omverdenens pres på Wikipedia tager til i styrke, vil debatten vedrørende encyklopædiens troværdighed også tage til i styrke. Dermed kommer selve fundamentet for Wikipedias eksistens i fare, nemlig deltagelsens tilgængelighed. Som analysen af motivationsfaktorer viste, er deltagelsen tæt forbundet med Wikipedias altruistiske projekt, dets vision om fri viden til alle. Mange deltagere nævner, at de bidrager, fordi Wikipedias idé tiltaler dem, og at de kan lide at være en del af et fællesskab med et større formål. Problemet opstår, hvis presset på Wikipedias grundtanke tager til og medfører, at deltagernes meningsforhandling om det gensidige engagement som følge deraf, er negativt i forhold til Wikipedia. Flere medlemmer har allerede meldt sig ud af Wikipedia, fordi de mener projektet er blevet for useriøst og kilde til for mange fejl, som en konsekvens af det øgede antal besøgende på websitet.

En af de udmeldte er Larry Sanger, som Jimmy Wales i sin tid startede Wikipedia sammen med. Sanger har i en artikel understøttet denne pointe ved at skrive, at:

“(...) *regardless* of whether Wikipedia *actually* is more or less reliable than the average encyclopedia, it is not *perceived* as adequately reliable by many librarians, teachers, and academics. The reason for this is not far to seek: those librarians etc. note that *anybody* can contribute and that there are no traditional review processes.”²¹⁹

Sanger vurderer altså problemet fra samme synsvinkel, som jeg. Problemet er ikke, *om* Wikipedia er utroværdigt, men at det *opfattes* sådan. Sanger skriver endvidere, at denne

²¹⁸ Meget kan ske under et speciale, særligt når man arbejder med en undersøgelse af et dynamisk felt, der konstant udvikles, jævnfør afsnittets indledning. Tæt på specialets deadline, har Wikipedia (6.12.2005) indført et midlertidigt eksperiment, der går ud på, at personer uden brugerkonto ikke længere kan oprette nye artikler. Beslutningen er truffet ”to reduce the workload on the people doing new pages patrol” pga. den senere tids mange anonyme oprettelser af artikler med stødende eller forkert indhold. Årsagen til beslutningen er altså direkte relateret til den potentielle problematik jeg vurderer Wikipedia står overfor. ”Article creation restricted to logged-in editors”, 5.12.2005, ”Wikipedia Signpost”: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_Signpost/2005-12-05/Page_creation_restrictions

²¹⁹ Sanger, Larry (2004)

opfattelse kan underminere Wikipedia og betyde, at rekrutteringen og kontributionen fra nye deltagere langsomt stagnerer. Med afsæt i analysen og Sangers pointe, mener jeg, at Wikipedia må udnytte de teknologiske muligheder til at forstærke Wikipedias troværdighed, hvilket igen vil forstærke de tre praksisdimensioner og deltagernes motivation. En mulighed kunne være at indføre en simpel form for peer review-proces. Ikke i en kompliceret og autoritativ form, men i en demokratisk form. Clay Shirky, forfatter og underviser i de sociale og økonomiske effekter af internettet på New York University, siger i et interview, at: "What could ensure its [Wikipedias] survival for a very long time is a system of governance that rewards participation. That's the hallmark of long-standing communal institutions."²²⁰ Denne holdning bakker op om analyseresultatet af deltagernes motivationsfaktorer, hvor anerkendelse viste sig at være en vægtig kilde til deltagelsen på Wikipedia. Et af de teknologimedierede redskaber, der vil understøtte, forbedre og belønne deltagelse, kunne være et ratingsystem, hvor medlemmer kan bedømme de bedste artikler på en skala fra et til ti. Det kan også være en faktaboks, der valgfrit oplyser, hvilken deltager, der procentuelt har bidraget med den største del af artiklen. Dermed vil den enkelte deltager mærke både den personlige, den sociale og den faglige anerkendelse, hvilket vil være yderligere et incitament til at bidrage. Dette teknologimedierede system stemmer også overens med Wenger et al.s syn på teknologi i praksisfællesskaber, som tidligere beskrevet. Wenger et al. gør opmærksom på vigtigheden af, at praksisens *technology stewards* konstant afsøger markedet for nye teknologiske opfindelser, der kan fremme fællesskabets interesser, hvilket kunne være tilfældet her. En væsentlig sideeffekt af denne teknologiske støtte vil være, at den øgede artikel-troværdighed og deltagermotivation potentielt set vil kunne forbedre opfattelsen af Wikipedias troværdighedsdyd.

Ovennævnte tre problematikker har berørt henholdsvis Wikipedias stivnede tingsliggørelser, læringsprocessen i iagttager-deltager transformationen og deltagermotivationen. Vurderingen er blevet til, på baggrund af de optikker teoriapparatet og analyseresultaterne har stillet til rådighed, og vil i kapitel 7 danne afsæt for en perspektivering af mere generel karakter.

²²⁰ Terdiman, Daniel (2005)

6 Konklusion

Jeg ønskede med specialet at opnå en større forståelse for et fænomen, jeg mente at kunne identificere på internettet. Helt konkret drejede det sig om hvordan, og hvorfor deltagelse foregår på internettet. Det vil sige, selve dynamikken bag deltagelsen og den motivation der ligger bag folks deltagelse og kontribution i online-sammenhænge. I et forsøg på at indsnævre det enorme og komplekse forskningsfelt internettet udgør, valgte jeg at beskæftige mig mere indgående med deltagelsen i online-fællesskaber. I undersøgelsesopbygningen benyttede jeg både teoretiske og empiriske optikker, og bestræbte mig sideløbende på at bruge analytiske eksemplificeringer for derigennem at operationalisere teorien og dermed højne min egen forståelse.

Min besvarelse rummer dog visse begrænsninger. Den metodologiske opbygning, jeg har benyttet, har medført nogle indskrænkninger i undersøgelsen. Det drejer sig især om det empiriske materiale, der var tilgængeligt i forbindelse med anden dels undersøgelse af deltageres motivationsfaktorer. Jeg har været heldig at kunne trække på forskning, der har vist sig anvendelig i konstruktionen af teoriapparatet. Men der er ingen tvivl om, at et kvalitativt undersøgelsesdesign kunne have været mere målrettet til mit formål, ved for eksempel at benytte interviews der kunne generere bedre subjektive svar om deltageres motivationsfaktorer. Dermed ville det kunne have uddybet, nuanceret og forstærket forståelsen af fænomenet. En anden begrænsning, jeg vil nævne, vedrører en problematik jeg tidligere har været inde på, nemlig problemet med at overføre elementer fra en teori, der er dybt rodfæstet i den levede verden, til den virtuelle verden på internettet. Jeg tænker her på Wenger og Lave & Wengers teorier, der havde konceptuelle problemer, da det gjaldt sondringen mellem tvungne og frivillige online-fællesskaber og nødvendigheden af et iagttagelsesniveau i deltagelsesprocessen. Endelig kan man sige, at mit valg af case, på baggrund af mine udvælgelseskriterier, viste sig overvejende at være en "best case", der på fornem vis spillede sammen med mit teoriapparat. Man kan fremkomme med to indvendinger til det: jeg kunne have valgt endnu en case og dermed givet undersøgelsen mere bredde, hvilket kunne modvirke eventuelle bias. Og jeg kunne have lavet udvælgelseskriterierne så fleksible, at der også havde været mulighed for at inddrage en "worst case", der "kastede grus" i mit teoriapparat, og dermed gav en anden forståelsesdimension til min undersøgelse.

Både teoriapparatet og analysen har, som førnævnt, haft til formål at højne forståelsen for det fænomen, jeg havde sat mig for at undersøge. Det betyder også, at det hele tiden har været hensigten at udlede nogle erfaringer af mere generel relevans for deltagelsen i online-fællesskaber. Disse erfaringer fremgår implicit i analysen og vurderingen af Wikipedia, hvilket ville have været tilstrækkeligt. At der så alligevel i perspektiveringens optræder præskriptive handleanvisninger, skal tages som et udtryk for, at der er tale om problemstillinger, der bør ofres større opmærksomhed, og som jeg, på baggrund af den genererede forståelse i teoriapparatet og analysen, vurderer, vil kunne bidrage i eventuelle designfaser af online-fællesskaber.

For at kunne besvare problemformuleringen undersøgte jeg i første del, hvordan deltagelsen foregår i online-fællesskaber. Til det formål benyttede jeg Etienne Wengers sociale teori om læring. Herigennem beskrev jeg hvad et praksisfællesskab, og dermed et online-fællesskab er, hvor uundværlige elementer viste sig at bestå af et gensidigt engagement, en fælles virksomhed og et fælles repertoire. Indgår disse tre dimensioner i et online-fællesskab, opnår man de rette betingelser for deltagernes gensidige meningsforhandling. Således defineret satte jeg mig for at undersøge, hvordan deltagelsesprocessen foregår i selve online-fællesskabet. Ved at bruge henholdsvis Wengers begreb om generationsmæssige diskontinuiteter og Lave & Wengers begreb om legitim perifer deltagelse beskrev jeg, hvordan nyankomne langsomt lærer af de erfarne og dermed optages i fællesskabets praksis. Jeg argumenterede endvidere for nødvendigheden af at tilføje et ekstra forståelsesniveau til teorien, i form af iagttagers rolle og betydning, som jeg anser som en vigtig bestanddel i forståelse af deltagelse på internettet. Med iagttagers-begrebet kan man nemlig forklare, hvorfor online-fællesskabernes anonyme lurers tilstedeværelse er legitim. Endelig bidrog Wenger et al. med berigende input vedrørende teknologiens rolle som mediator og facilitator af samvær og mening i online-fællesskaber.

I anden del undersøgte jeg, hvorfor deltagere engagerer sig i online-fællesskaber og ganske gratis bidrager med tid, viden, arbejdskraft og indholdsskabelse. Ved hjælp af en samfundsvidenskabelig model definerede jeg tre overordnede motivationskategorier, som jeg efterfølgende belyste med skiftende teoretiske og empiriske optikker. De tre primære optikker var henholdsvis hacker-etikkens bud på en ny og lystbetonet indstilling til arbejde,

Csikszentmihalyis begreb om en iboende kreativ skabertrang og Wengers meningsforhandlingsproces, der tilsammen kunne forklare, hvorfor folk deltager.

Udover en teoretisk forståelse for deltagelsen i online-fællesskaber ønskede jeg også en mere praktisk forståelse for fænomenet. Derfor benyttede jeg i tredje del mit sammensatte teoriapparat som en optik og analyserede via det et konkret online-fællesskab. Encyklopædien Wikipedia viste sig at være et eksempel på ”det gode eksemplens magt”, idet analyseresultatet demonstrerede, at man via teoriapparatet og den metodiske fremgang kunne tilføje yderligere en dimension til forståelse af fænomenet. Med indblikket i Wikipedia kunne det fastslås, at et online-fællesskab, med så massive mængder af besøgende iagttagere hver eneste dag, skal afsætte betydelige ressourcer til at opretholde balancen mellem kontinuitet og diskontinuitet. Det betyder, at transformationen og dermed læringsprocessen fra iagttager til deltager skal plejes ekstra meget af online-fællesskabets *stewardship*, de erfarne medlemmer. En anden dimension, der højnede forståelsen af fænomenet, har med motivationen at gøre. Via analysen erfarede jeg, at dels peer recognition og dels hybridbegrebet *participation* (underholdning, der er knyttet sammen med deltagelse i en fælles virksomhed) er de mest kraftfulde motivationsfaktorer, når det gælder et online-fællesskab, der ”materialiserer” deltagelse. Hvor denne materialisering i Wikipedias tilfælde vil sige leksikal viden. Denne forståelsesdimension, genereret på baggrund af analysen, uddybede og demonstrerede jeg særskilt i et afsnit, hvor jeg vurderede Wikipedias latente problemstillinger. Vurderingen berørte problemet med Wikipedias stivnede tingsliggørelser, vigtigheden af en god læringsproces i iagttager-deltager transformationen og de problemer fællesskabet står overfor, hvis deltageres motivation daler på grund af Wikipedias negative ry blandt visse institutioner, medier og forskere.

Med Niels Bohrs indledende citat fastslog jeg, at et fænomen ikke er et fænomen, før det er registreret. Problemet med det fænomen, jeg havde sat mig for at undersøge, var ikke så meget, at det ikke var blevet registreret, men mere at det ikke var blevet gjort på tilstrækkelig grundig og videnskabelig vis. Med baggrund i ovenstående koncentrat af undersøgelsens resultater mener jeg at have opnået en bredere og mere fyldestgørende forståelse for, hvordan og hvorfor deltagelse foregår i online-fællesskaber. Jeg vil derfor også mene, at Wengers indledende citat om internettet, som et inaktivt og uengagerende medie, ikke kan siges at holde stik. Internettet og dets online-fællesskaber kan i høj grad skabe meningsfuld deltagelse.

På baggrund af den opnåede forståelse har jeg formuleret en række anbefalinger, bud eller handleanvisninger om man vil, på hvordan man som lærer, designer, erhvervsmand, journalist, privatperson osv. kan skabe online-fællesskaber, der lader deltagere bidrage og forhandle mening i fælles virksomhed.

7 Perspektivering

Via de optikker, der er genereret af mit teoriapparat, og de resultater og vurderinger jeg har gjort ved hjælp af analysen, vil jeg i det følgende afsnit komme med en række anbefalinger af, hvordan online-fællesskaber kan konstrueres, således at de faciliterer meningsgivende deltagelse og sikrer en optimal deltagelsesproces fra iagttagelse til deltagelse. Anbefalingerne er bevidst af en meget generel karakter, for dermed at gøre dem så applicerbare som muligt i en bredere kontekst. Det skal dog tilføjes, at denne generaliserbarhed er en vanskelig manøvre, når feltet er af en så dynamisk og plastisk karakter, som tilfældet er med online-fællesskaber. Man kan derfor med fordel bruge dem som inspirerende input.

7.1 Skift fokus fra at designe systemer, til at stille platforme til rådighed

Ved at stille en teknologisk platform som eBays åbne markedsplads eller Wikipedias åbne encyklopædi til rådighed, muliggøres det, at et online-fællesskab vokser frem. Via et gensidigt engagement lader platformen deltagerne bygge en fælles virksomhed op, mens de gradvist konstruerer et fælles repertoire. Dermed spejler online-fællesskaberne de fysiske praksisfællesskabers måde at fungere på. Via samarbejdsteknologier i form af debatfora, personlige sider, kommentarfunktioner osv. medierer online-fællesskaberne deltagernes meningsforhandling. Samarbejdsteknologierne, der opfordrer til involvering og deltagelse, reflekterer et vigtigt skift i måden at organisere og strukturere sig på. Det er et skift, der går fra eksplicit design af færdige systemer, til at opstille rammerne for en platform, der opfordrer til medskabelse og emergente systemer. Ser man på tidligere nævnte eksempler som Wikipedia, eBay og OSB var de ikke designede systemer, der blev skabt færdige og parate, de opstod ud fra teknologiske platforme, der blev stillet til rådighed for brugernes engagement, virkelyst og kreative skabertrang til at ændre, modificere og forbedre.

Distinktionen mellem designede systemer og emergerende platforme er vigtig, fordi skiftet medfører en transformation af ledelsens og administrationens rolle, fra at være en

autoritet, der dikterer en ufravigelig kurs, til en katalysator og periodisk intervenør, der sætter konditioner og rammer for interaktion og deltagelse.

To nøglespekter i denne anbefaling er skalerbarhed og modularitet. Skalerbarheden sikrer, at online-fællesskaberne kan vokse eksponentielt og gnidningsløst, mens modulariteten giver mulighed for, at man kan bygge ovenpå det eksisterende fællesskab ved at tilføje nye moduler i form af artikler og personlige sider, undergrupper af sociale netværk, samarbejde med andre dele af online-fællesskabet osv.

7.2 Engager deltagerne i at udforme regler, der passer til deres kultur, mål og redskaber

I online-fællesskabers læringsomgivelser består en af de store udfordringer i, at det at kommunikere og samarbejde i et virtuelt univers er nyt for de fleste, og at der endnu ikke er udviklet konventioner herfor. Eksempelvis har Wikipedia konstant store generationsmæssige diskontinuiteter i form af websitets eksponentielle vækst, hvilket giver en voldsom tilgang af nyankomne. Det betyder, at man bliver nødt til eksplicit at tematisere normer for god kommunikation og samarbejde. Disse tingsliggørelser nedfældes i form af love, regler og retningslinier. Eksempelvis artiklerne om NPOV og ”Please Do Not Bite the Newcomers” på Wikipedia. I begyndelsen virker de som nogle ret ydre tommelfingerregler, men over tid bliver normerne videreudviklet og gjort til et fælles grundlag baseret på erfaring. Men det at skulle kommunikere på nye måder udgør ”ekstraarbejde”, hvilket skal medtænkes i tilrettelæggelsen af online-fællesskabets læreprocesser. Igen er det konstruktivt at tænke i platforme, der involverer deltagerne, jævnfør punkt 1, og lader dem forhandle sig frem til et ansvarlighedssystem, der tager vare på den fælles virksomhed. Dermed kan et fælles repertoire af regler, retningslinier og etiketter fremspire, i takt med at behovet opstår. Repertoiret bliver dermed et vigtigt element i udformningen af den måde, et online-fællesskab fungerer på.

Reglerne og retningslinierne opstår i fællesskabets egen kontekst og bør derfor have et bestemt formål:

- I open source-miljøer, hvor den tekniske rationalitet vægtes højt, danner det reglen: ”lad koden bestemme”. Reglen styrer den måde, man designer og programmerer softwaren på. Reglen respekterer og korresponderer med OSBs fælles virksomhed, som er at skabe den bedste og mest elegante softwareløsning som overhovedet muligt.

- I Wikipedia forekommer en meritokratisk rationalitet, hvilket danner reglen: "lad kvaliteten bestemme". Denne regel udstikker kursen for online-fællesskabets kollektive intelligens (læs: deltagerne), som derved danner basis for den kontinuerlige meningsforhandling, der i sidste ende gør Wikipedia til en encyklopædi.

Hvis ikke regler er konstrueret kontekstuel, vil de uværgeligt skabe friktion, diskontinuitet, irritation og undergrave den fælles virksomhed – som i værste fald kan føre til sammenbrud. Regler bør være genforhandlingsbare, fleksible og give mulighed for at tilføje nye regler. Regler der er skabt af ligestillede brugere, bliver taget mere seriøse og har større troværdighed. Både eBay.com, Wikipedia og Wenger giver eksempler på betydningen af, at deltagerne kan bidrage til tingsliggørelsen af det fælles repertoire, eksempelvis i form af FAQs, overvågning af sikkerheden, forslag til nye arbejdsgange osv. Det giver i sidste ende en hurtigere internalisering af repertoiret i online-fællesskabet.

7.3 Muliggør oprettelse og lagring af metadata som evaluering- og feedbackproces

I enhver læringsproces er evaluering uundværlige støttemekanismer for den lærende. Mens evaluering ofte associeres med ceremonielle og formaliserede evalueringsprocesser, som når man eksempelvis får en bekræftelse på sin nyoprettede brugerkonto (Wikipedia) eller køb (eBay.com), er det de uformelle evalueringsprocesser, der skal omtales i det følgende.

I forbindelse med transformationsprocessen fra iagttagelse → legitim perifer deltager → fuldgyldig deltager, sker der en gradvis oplæring i praksisens fælles virksomhed og fælles repertoire. Denne oplæringsperiode er blevet beskrevet som en generationsmæssig diskontinuitet, der opstår hver gang en nyankommen skal indlemmes i fællesskabet.

Teoriafsnittet pointerede vigtigheden af, at fællesskabet deler deres kompetencer med nye generationer gennem en version af samme proces, som de udvikles gennem. Derfor må online-fællesskabet sørge for foranstaltninger, der kan åbne praksis for nyankomne. Disse foranstaltninger er eksempelvis evaluering og feedback. Inden for læringspsykologien er det et veletableret fænomen, at tilbagemeldinger i form af feedback fremmer læring. Professor i pædagogisk psykologi, Steinar Kvale, skriver: "I en mesterlære giver den evalueringstøtte

arbejdssituation med mangeartede former for tilbagemelding rige muligheder for at fremme læringen af et fag.” og ”Jo hurtigere og jo mere præcis feedback, desto mere styrkes læring.”²²¹

I fysiske praksisfællesskaber foregår evaluering og feedbackprocesser som oftest ved, at den erfarne, mesteren, enten indirekte via kropssprog i form af nik, smil eller hovedrysten giver sin mening til kende, eller ved direkte tale, hvor ros eller reprimander udgør evalueringen. Men når det drejer sig om online-fællesskaber, er den uformelle evaluering ikke til stede i form af en personificeret mester, der med kropssprog eller tale kan oplære nybegynderen. Her må der andre foranstaltninger til, således at den nødvendige oplæring kan finde sted.

En af de ting caseanalysen har vist er, at metadata kan fungere som en form for feedback-foranstaltning. Ja, faktisk er metadata en af de eneste eksisterende evalueringer på Wikipedia. Med dette ekstralag af informationer og anvisninger overalt på Wikipedia tages nybegynderen ved hånden og oplæres langsomt i online-fællesskabets virksomhed. Når et nyt medlem har skrevet en artikel, hvor formateringen er forkert, eller hvor NPOV'en overtrædes, giver de andre brugere det nye medlem feedback i artiklens metalag, den associerede diskussionsside. Her kommer de med den ekspliciterede feedback, som et ansigtsløst læringslandskab nu engang kræver, i form af ord og emoticons. Eller også kommenterer de erfarne Wikipedians direkte inde på det nybagte medlems personlige samtalside, enten med ros, der som tidligere nævnt kan tingsliggøres i form af barnstars, eller reprimander og konstruktiv kritik.

Som følge af feedbackprocesserne skabes en akkumuleret erfaringsoverbringelse, der forbliver tilgængelig og synlig. Enhver der vil forstå, hvordan en artikel eller regel er blevet til, kan blot klikke på enten historiksidens eller diskussionssidens og følge tilblivelsens meningsforhandling - kontribution efter kontribution, redigering efter redigering. Regelmæssig metakommunikation muliggør, at deltagerne kan dele informationer og tilpasse den måde, man opfører sig på. Udover det læringsmæssige aspekt er feedbackens styrke, at den kan modvirke sammenbrud i online-fællesskabet og hjælpe til at forbedre det organisatoriske system, samt støtte Kooperation og Kollaboration deltagerne imellem.

7.4 Støt den enkelte deltagers identitet og motivation

Som Wengers sociale teori om læring fastslår, er tingsliggørelse det ene element i konstruktionen af mening, det andet er deltagelse. Det betyder også, at deltagelse er et

²²¹ Kvale, Steinar (2004)

nøgleord i forhold til individet i online-fællesskaber. Med baggrund i teorien og analysen kan det derfor siges, at det enkelte individ skal have mulighed for at udtrykke sig via egne bidrag og kontributioner til fællesskabet. I Wengers definition skaber deltagelse mulighed for gensidig genkendelse. Men som det tidligere er blevet nævnt, er problemet med online-fællesskaber, at de i sig selv er tomme virtuelle rum, medmindre der forekommer deltagelsesmarkeringer. I Wenger et al.s forståelse af online-praksisfællesskaber kan teknologien netop fungere som mediator af gensidig genkendelse og samvær. I casestudiets tilfælde stilles personlige sider til rådighed, som folk skriver mini-biografier på, udsmykker med billeder og farver osv. Man markerer sin tilstedeværelse i form af bidrag og kontribution, hvilket dermed bliver et udtryk for, hvordan teknologien medierer gensidig genkendelse.

Men i et online-fællesskab kræver deltagelsen også ”brændstof”, hvis engagementet skal bevares. Da deltagergruppen i et online-fællesskab som oftest vil være heterogen og divergerende, er det vigtigt, at fællesskabet understøtter flere former for motivationsfaktorer, der kan indgå i den enkeltes meningsforhandling. Eksempelvis: projektets idé, at være en del af fællesskabet, rating, anerkendelse, intern konkurrence, vidensopbygning, læring, status, peer recognition, kreativitet. Dermed gives der mulighed for, at den enkelte deltager kan lade sig motivere ud fra et individualiseret og tilpasset sæt af faktorer. Samtidig åbnes der op for muligheden for, at deltageren kan lade sig motivere af nye faktorer i takt med sin egen udvikling. Med andre ord: deltagere skal henover tid, kunne se meningen med deres engagement og kontribution. Dette opnås bedst ved at medtænke motivationsgivende faktorer i den platform, man stiller til rådighed for dannelsen af online-fællesskabet.

8 Abstract

An Investigation of Participation in Online Communities

As Internet technologies have grown in capability and scale in recent years, people have increasingly begun to use this communication technology to construct more complex social arrangements - that is, they use the Internet's tools and techniques to increase their capacity to cooperate, contribute and participate in production of content and services on a greater and greater scale. This phenomenon is the principal theme of this master's thesis. More specifically, I have focused on describing precisely *how* this participation takes place, and *why* individuals voluntarily engage in the creation and contribution of content on the Internet. As the Internet in general is too vast and complex a subject for such an investigation, the focus has been narrowed to participation in online communities.

The theoretical basis for my analysis of how participation in an online community works consists on a synthesis of Etienne Wenger's concept of communities of practice and Jean Lave & Etienne Wenger's concept of legitimate peripheral participation. A distinct theoretical apparatus was required to study the intrinsic motives of why people participate. I have employed a model from the social sciences that distinguishes three categories of motives: collective motives, social motives and reward motives. Within the context of participation in online communities, these aspects of motives are exemplified by alternating perspectives. The main perspective is the hacker ethic, which is a redefined notion of a work ethic build around enjoyment and meaningfulness as opposed to a more traditional capitalistic work ethic. Other perspectives include the psychologist Mihayl Csikszentmihayl's thoughts on creativity and Etienne Wenger's concept of negotiation of meaning. In summary the results of my examination indicate that the main motivational factors are peer recognition, a creative urge, engagement in a community and the need for meaningful activity – a primary motive that underlies and links all of these factors.

In order to supplement my theoretical understanding of the dynamics of online communities with a concrete illustration of my findings, I have employed my concepts of community participation and motive as a magnifying lens through which to examine Wikipedia.org, the voluminous cooperatively-authored online encyclopedia. The case of

Wikipedia augments my investigation by underlining how important it is for an online community to nurture the observer's transformation into full participant, and how this can be done by letting the experienced members act as stewards that tend and cultivate the community. Another dimension of understanding, reached by the analysis of Wikipedia, is related to the participants' motivational factors. My analysis indicates that a mixture of peer recognition, and "particainment" (a hybrid between participation and entertainment in a shared practice) is the most powerful motivational factor for participating in and contributing to Wikipedia. On the background of these findings, I attempt to weigh the potential drawbacks and threats to the community of Wikipedia. The issues touched on include Wikipedia's latent problems with congealed reifications, the importance of the learning process of the observer-participator transformation and the difficulties the community face if the participants' motivation declines, due to Wikipedia's negative reputation among certain institutions, media and scholars.

My analysis of the dynamics of online community participation are not intended as a recipe for the design of future online communities or other related online activities that encourage participation. However, by way of conclusion, the thesis does identify a number of factors which I view as necessary for the establishment of the right conditions for securing the optimal transformation from observer to full participant and the development of thriving online communities of practice:

1. Shift focus from designing systems to providing platforms
2. Engage the community in designing rules to match their culture, objectives, and tools
3. Foster the creation and storage of metadata as evaluation- and feedback process
4. Support the individual participant's identity and motivation

The higher purpose of the master's thesis has been to contribute to a fuller understanding of the underlying principles for participation in the Internet in general. However, as I do not claim that my approach sufficiently covers all aspects of participation in online communities, and most definitely not on the Internet in general, I think this study, through its theoretical apparatus and empirical analysis, provides a suitable understanding.

9 Litteraturliste

Bøger

Csikszentmihalyi, Mihalyi (1997): *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, New York: Harper Collins.

Henriksen, Lars Skov & Ibsen, Bjarne (red.) (2001): *Frivillighedens udfordringer - nordisk forskning om frivilligt arbejde og frivillige organisationer*, Odense Universitetsforlag, 2001.

Himanen, Pekka (red), samt Torvalds, Linus & Castells, Manuel (2001): *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, London: Vintage

Illeris, Knud (1999): *Læring - aktuel læringsteori i spændingsfeltet mellem Piaget, Freud og Marx*. Roskilde Universitetsforlag.

Illeris, Knud (red.) (2000): *Tekster om Læring*, 1. udgave. Frederiksberg C: Roskilde Universitetsforlag.

Johansson, Frans (2004): *The Medici Effect: Breakthrough Insights at the Intersection of Ideas, Concepts and Cultures*, Boston: Harvard Business School Publishing

Lakoff, George & Johnson, Mark (1980): *Metaphors We Live By*, Chicago: The University of Chicago Press.

Launsø, Laila & Olaf Rieper (2000): *Forskning om og med mennesker: forskningstyper og forskningsmetoder i samfundsforskningen*, 4. udgave, København: Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck A/S.

Lave, Jean & Wenger, Etienne (1991): *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mogensen, Klaus Æ. (red.) (2004): *Creative Man*. Institutet for Fremtidsforskning. København: Gyldendal.

Politikens filosofi leksikon (1983): København: Politikens Forlag A/S.

Politikens Nudansk Ordbog med etymologi (1999): København: Politikens Forlag A/S.

Qvortrup, Lars (2001): *Det lærende samfund. Hyperkompleksitet og viden*. København: Gyldendal 2002.

Rasmussen, Jens (1996): *Socialisering og læring – i det refleksivt moderne*, 2. udgave. Viborg: Unge Pædagoger 1997.

Raymond, Eric (2001) *The Cathedral & the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, O'Reilly & Associates, Sebastopol, CA., USA.

Searls, Doc et al. (1999): *The Cluetrain Manifesto: The End of Business as Usual*, New York: Perseus Publishing

Wenger, Etienne (2004): *Praksisfællesskaber – Læring, mening og identitet*. København: Hans Reitzel forlag.

Forskningsartikler

Bang, Jørgen & Dalsgaard, Christian (2005): "Kooperation eller kollaboration", *Tidsskrift for universiteternes efter- og videreuddannelse*, 2. årgang, nr. 5, 2005. Tilgængelig online (12.12.2005): http://www.unev.dk/files/bang_dalsgaard_5.pdf

Bryant, Susan L., Forte, Andrea & Bruckman, Amy (2005): "Becoming Wikipedian: Transformation of Participation in a Collaborative Online Encyclopedia". In: *Proceedings of the 2005 international ACM SIGGROUP conference on Supporting group work*. New York, NY: ACM Press. Tilgængelig online (14.12.2005): <http://www.cc.gatech.edu/~aforte/134-Bryant.pdf>

Ciffolilli, Andrea (2003): *Phantom authority, self-selective recruitment and retention of members in virtual communities: The case of Wikipedia*, In: *First Monday*, 8.12.2003. Tilgængelig online (1.12.2005): http://firstmonday.org/issues/issue8_12/ciffolilli/index.html

Hertel, Guido., Niedner S., Hermann S. (2003): *Motivation of software developers in the Open Source projects: an Internet-based survey of contributors to the Linux kernel*. *Research Policy* 32(7), 1159-1177. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://citeseer.ist.psu.edu/rd/59005345%2C564660%2C1%2C0.25%2CDownload/http%3AqSqqSqopensource.mit.eduqSqpapersqSgrp-hertelniednerherrmann.pdf>

Kvale, Steinar & Nielsen, Klaus (1999) *Erhvervsuddannelse. Hvordan lærer man i praktik*, København: Undervisningsministeriet. Tilgængelig online (10.12.2005): <http://pub.uvm.dk/1999/hvordan/>

Kvale, Steinar (2004): "Praktikkens evalueringsformer", In: *Undervisningsministeriets tidsskrift Uddannelse* 10/2004. København. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://udd.uvm.dk/200410/udd200410-06.htm?menuid=4515>

Lih, Andrew (2004): *Wikipedia as Participatory Journalism: Reliable Sources? Metrics for evaluating collaborative media as a news resource*. Paper for the 5th International Symposium on Online Journalism, April 16-17, 2004. Austin, TX: University of Texas. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://jmsc.hku.hk/faculty/alih/publications/utaustin-2004-wikipedia-rc2.pdf>

Lueg, Christopher (2000): "Where is the Action in Virtual Communities of Practice?", Proceedings from the workshop *Communication and Cooperation in Knowledge Communities* på *the German Conference on Computer-Supported Cooperative Work*, "Verteiltes Arbeiten - Arbeit der Zukunft", 11-13.9.2000, München, Tyskland. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www-staff.it.uts.edu.au/~lueg/papers/commdcscw00.pdf>

Schwen, Thomas M. & Hara, Noriko (2003): "Community of Practice: A Metaphor for Online Design?" In: *The Information Society*, Jul-Aug 2003, Vol. 19, Iss. 3, pp. 257-270. Philadelphia, PA: Routledge. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.ingentaconnect.com/content/routledg/utis/2003/00000019/00000003/art00006>

Tolsby, Håkon & Elsebeth K. Sørensen (2005): *Designing Virtual Portfolios for Communities of Practice*, Dept. of Communication, Aalborg University. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.kommunikation.aau.dk/ansatte/es/publikationer/designing.pdf>

Viégas, Fernanda B., Wattenberg, Martin & Kuschal, Dave (2004): "Studying cooperation and conflict between authors with *history flow* visualizations", s. 575-582. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, New York, NY: ACM Press. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=985765>

Zhang, Wei & Storck, John (2001): *Peripheral Members in Online Communities*, Proceedings fra AMCIS 2001, Boston, Massachusetts, USA. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://opensource.mit.edu/papers/zhang.pdf>

Wenger, Etienne (u.å): *Communities of practice – a brief introduction*. Tilgængelig online: (12.12.2005): <http://www.ewenger.com/theory/index.htm>.

Wenger, Etienne (1998): "Communities of Practice, Learning as a Social System", In: *Systems Thinker*, June 1998. Tilgængelig online (10.12.2005) <http://www.co-i-l.com/coil/knowledge-garden/cop/lss.shtml>

Wenger, Etienne et al. (2005): Technology for communities. CEFRIO Book Chapter V. 5.2 – Jan. 18, 2005. Tilgængelig online (12.12.2005): http://technologyforcommunities.com/CEFRIO_Book_Chapter_v_5.2.pdf

Andre artikler

ChinaTechNews.com (2005): "Wikipedia Inaccessible In China". In: *ChinaTechNews.com*, June 14 2005. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.chinatechnews.com/index.php?action=show&type=news&id=1316>

Conlin, Michelle (2004): "The Rise of the Mompreneurs". In: *BusinessWeek Online*, June 7, 2004. Tilgængelig online (12.12.2005): http://www.businessweek.com/magazine/content/04_23/b3886076.htm

C-SPAN (2005): "Transcription from tv-interview with Jimmy Wales - Wikipedia Founder", *C-SPAN*, 29.09.2005. Tilgængelig online (12.12.2005):
<http://www.qanda.org/Transcript/?ProgramID=1042>

Elgin, Ben (2005): "Managing Google's Idea Factory". In: *BusinessWeek Online*, October 3, 2005. Tilgængelig online (12.12.2005):
http://www.businessweek.com/magazine/content/05_40/b3953093.htm

Hof, Robert F. (2005): "The Future of Tech – The Power of Us". In: *BusinessWeek Magazine*, June 20, 2005. New York, NY: The McGraw-Hill Companies, Inc.

Kahan, Seth (2004): "Engagement, identity and innovation: Etienne Wenger on communities of practice". In: *The Journal of Association Leadership*, January, 2004. Tilgængelig online (12.12.2005): http://www.centeronline.org/pdffiles/FromEditorsWinter_041.pdf

Kildebogaard, Jesper (2005): "Wiki-gartneren", *Computerworld*, 21. oktober 2005

Pink, Daniel H. (2005): "The Book Stops Here" In: *Wired Magazine*, Issue 13.03, March 2005. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.wired.com/wired/archive/13.03/wiki.html>

Saffo, Paul (1993): "Consumers and Interactive New Media: A Hierarchy of Desires." *Ten-Year Forecast*, Palo Alto, CA: Institute for the Future 1993. Artikel tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.saffo.org/consumers.html>

Sanger, Larry (2004): "Why Wikipedia Must Jettison Its Anti-Elitism". In: *Kuro5hin.org*, 31.12.2004. Tilgængelig online (12.12.2005):
<http://www.kuro5hin.org/story/2004/12/30/142458/25>

Slashdot.org (2004): "Wikipedia Founder Jimmy Wales Responds". In: *Slashdot.org*, 28.07.2004. Tilgængelig online (12.12.2005):
<http://interviews.slashdot.org/interviews/04/07/28/1351230.shtml?tid=146&tid=95&tid=11>

Terdiman, Daniel (2005): "Wikipedia Faces Growing Pains". In: *Wired News*, 10.01.2005. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,66210,00.html>

Walsh, Christian (2005): "Wikipedia: the dawn of democratic media?" In: *IDeA Knowledge* (2005). Tilgængelig online (14.12.2005):
<http://www.idea-knowledge.gov.uk/idk/core/page.do?pageId=1261385>

Rapporter

Bowman, Shayne & Willis, Chris (2003): *We Media. How audiences are shaping the future of news and information*, The Media Center at The American Press Institute, Reston, VA. Tilgængelig online (19.12.2005): http://www.hypergene.net/wemedia/download/we_media.pdf

Lenhart, Amanda et al. (2004) *Content Creation Online*, Pew Internet & American Life Project, 29/2/2004. Tilgængelig online (12.12.2005):
http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Content_Creation_Report.pdf

Lenhart, Amanda & Madden, Mary (2005): *Teens as Content Creators*, Pew Internet & American Life Project, 2/11/2005. Tilgængelig online (12.12.2005):
http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Content_Creation.pdf

OECD Telecommunications and Internet Policy, *OECD Broadband Statistics, June 2005*.
Tilgængelig online (12.12.2005):
http://www.oecd.org/document/16/0,2340,en_2649_34225_35526608_1_1_1_1,00.html#data2004

Websites

15megsoffame.com: <http://www.15megsoffame.com>

Amazon Web Based Services: <http://amazon.com/wbs>

Answers.com: <http://www.answers.com>

Dictionary.com: <http://www.dictionary.com>

eBay.com: <http://www.ebay.com>

eBay Developer: <http://developer.ebay.com>

Google DK: <http://www.google.dk>

Google Labs: <http://labs.google.com>

Microsoft Research: <http://research.microsoft.com>

Ohmynews.com: <http://www.ohmynews.com>

Projekt Arbejdsglæde: <http://www.projektarbejdsglaede.dk/>

Reference.com: <http://www.reference.com>

Reuters.com: "Reuters: Editorial Policy". In: Reuters.com. Tilgængelig online (12.12.2005):
<http://about.reuters.com/aboutus/editorial>

Threadless.com: <http://www.threadless.com>

Webby Awards (2004): "The Best Sites of 2004". In: Webby Awards 2004. Tilgængelig online (12.12.2005): <http://www.webbyawards.com/webbys/winners-2004.php>

Yahoo Research: <http://research.yahoo.com>

Encyclopedia Wikipedia: <http://en.wikipedia.org>