

# ΒΑΣΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

**Actor-Network**: Ένα ετερογενές δίκτυο, αποτελούμενο από ανθρώπινες και μη-ανθρώπινες συνιστώσες, στο οποίο τα τεχνολογικά αντικείμενα και το συνοδεύον κοινωνικο-πολιτικό πλαίσιο διαμορφώνουν το ένα το άλλο και αναπτύσσονται (παράλληλα, σε συμφωνία ή με διενέξεις μεταξύ τους) σε κοινωνικο-τεχνολογικές οντότητες με συνεχή αλληλεπίδραση μεταξύ τους (Θεωρία Actor-Network).

**Εποχή των ατόμων, εποχή των bits (Age of atoms, age of bits)**: Μια εύστοχη περιγραφική μεταφορά που εισήγαγε ο N. Negroponte, σύμφωνα με την οποία οι βιομηχανικές κοινωνίες καθορίζονται από το φυσικό τους περιβάλλον (φυσικοί πόροι, διαθέσιμα υλικά αγαθά), ατομικές μεταβλητές δηλαδή, ενώ αντίθετα η κοινωνία της πληροφορίας καθορίζεται από τη ροή και τη διάθεση ψηφιακού τύπου πληροφορίας, εξ' ου και η αναφορά στις κινήσεις των bits.

**(Σύστημα) Υποστήριξης Γραφείου (Back-office)**: Ένα σύστημα υποστήριξης γραφείου εξυπηρετεί, ολοκληρώνει και υλοποιεί την αποδοτική λειτουργία υποσυστημάτων παροχής υπηρεσιών εντός και μεταξύ των διάφορων φορέων δημόσιας διοίκησης.

**Βασικές 20 Ευρωπαϊκές Υπηρεσίες (EU 20 services)** : Οι 20 πλέον βασικές δημόσιες παρεχόμενα υπηρεσίες, όπως αυτές έχουν οριστεί στο Σχέδιο Δράσης eEurope 2002 (Common List of Basic Public Services - CLBPS). Το κατά πόσο αυτές λειτουργούν online και διάφοροι δείκτες ποιότητας σε σχέση με αυτές

αναφέρεται σε ετήσια βάση στην έκθεση που υποβάλλει κάθε κράτος-μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

**Μετροπρογραμματισμός (Benchmarking):** Μια ερευνητική διαδικασία (και η μεθοδολογία διεξαγωγής της), κατάλληλη για ποσοτικές και ποιοτικές συγκρίσεις θεμάτων και επιπέδων απόδοσης μιας διαδικασίας, με σκοπό την ανάδειξή της σε σημαντική, γρήγορη ή ωφέλιμη, στο πεδίο εφαρμογής της. Η μέθοδος μετροπρογραμματισμού πραγματοποιεί μια κριτική και σε βάθος ανάλυση των σημαντικών διαδικασιών, εντοπισμό τυχόντων λαθών και απαλοιφή τους, εάν αυτό είναι δυνατόν. Βελτιώνει επίσης την απόδοση και τον ευκρινέστερο καθορισμό των στόχων. Ο μετροπρογραμματισμός είναι ένα βασικό εργαλείο ανεύρεσης της λεγόμενης «βέλτιστης πρακτικής» κάτι που συχνά οδηγεί σε ανώτερα επίπεδα απόδοσης και άλλα συνοδευτικά οφέλη.

**Κοινωνία Εθελοντών (Civil society):** Για την πλειονότητα των ερευνητών που ασχολούνται με το θέμα αυτό, ο όρος “civil society” εκλαμβάνεται ως ένας ή περισσότεροι οργανισμοί που λειτουργούν σε εθελοντική βάση, κάτι που βοηθά στην εξισορρόπηση της σχέσης μεταξύ των δύο κοινωνικών άκρων, του ατόμου και του κράτους. Αυτό πραγματοποιείται με το μηχανισμό της «εισχώρησης» (infiltration). Σε όρους θεωρίας δικτύων, μπορεί να οριστεί ως το δίκτυο σχέσεων εντός ενός κοινωνικού συνόλου το οποίο αναπτύσσεται ανεξάρτητα από τον κρατικό μηχανισμό και η λειτουργία του δεν εμπίπτει στη σφαίρα επιρροής των διάφορων κρατικών λειτουργιών, αλλά τείνει μάλλον να σταθεί επικουρικά στο έργο τους..

**Σύγκλιση (Convergence):** Μέσα στο εννοιολογικό πλαίσιο της κοινωνίας της πληροφορίας η αυστηρή, αρχικά υιοθετημένη από τα μαθηματικά έννοια της σύγκλισης, μπορεί να γίνει κατανοητή με δύο τρόπους. Από τη μια πλευρά, αναφέρεται στην ικανότητα των διαφόρων δικτυακών (υπο)συστημάτων να παρέχουν ουσιαστικά παρόμοιας φύσης υπηρεσίες και από την άλλη χρησιμοποιείται για να καταδείξει την ομοιογένεια των καταναλωτικών αγαθών, όπως π.χ. οι συσκευές τηλεφωνίας, οι τηλεοράσεις και οι προσωπικοί υπολογιστές. Η σύγκλιση είναι ένα πολυποίκιλο φαινόμενο, με αρκετές πτυχές και, εκτός από τις μελέτες της κοινωνίας της πληροφορίας, χρησιμοποιείται και στους τομείς της πολιτικής, της οικονομικής διαχείρισης και του ελέγχου της, στους τομείς των υπηρεσιών και των αγορών, όπως επίσης και στη μελέτη διαθεματικών σχέσεων και ενοποιήσεων.

**Πολιτισμός (Culture):** Η ανθρωπότητα, ως έμβιος οργανισμός, έχει το μοναδικό προνόμιο της εμφάνισης πολιτισμού, πνευματικής καλλιέργειας. Με βάση τους πλέον γενικούς και περιεκτικούς ορισμούς, ο πολιτισμός είναι το σύνολο

της μη-(γενετικά)-κληρονομηθείσας πληροφορίας και το σύνολο των στρατηγικών επιβίωσης της ανθρώπινης φυλής.

**Διαχείριση Πελατειακών Σχέσεων (Customer Relationship Management, CRM):** Αυτός ο όρος υπονοεί το σύνολο των μεθόδων και εφαρμογών της τεχνολογίας πληροφοριών και των προσβάσεων μέσω του Διαδικτύου, με τις οποίες μια ορισμένη εταιρεία ή οργανισμός είναι σε θέση να διαχειρίζεται σε άμεση βάση τις σχέσεις της με την πελατειακή της βάση, εντός ενός καθορισμένου, αποδοτικού και τυποποιημένου πλαισίου.

**Κυβερνοχώρος (Cyberspace):** Ο όρος εισήχθη στο βιβλίο *Neuromancer* του W. Gibson, το οποίο δημοσιεύθηκε το 1984 και αναφέρεται στα δίκτυα υπολογιστών και τους πληροφοριακούς πόρους που καθίστανται προσβάσιμοι μέσω αυτών. Ο όρος χρησιμοποιήθηκε συχνά στη δεκαετία του 1990 ως συνώνυμο του Διαδικτύου.

**Συμμετοχική Δημοκρατία (Deliberative democracy):** Σύμφωνα με την κλασική έννοια της δημοκρατίας ως κοινωνικού φαινομένου (στις νεώτερες δυτικές κοινωνίες), οι πολίτες διαδραματίζουν παθητικό και μόνο ρόλο, ως καταναλωτές, εφόσον εξασκούν το δικαίωμα δημοκρατικού ελέγχου κυρίως με την ψήφο τους. Την ίδια στιγμή δεν εξασκούν σχεδόν καθόλου επιρροή στον καθορισμό (και τη διαχείριση) των δημόσιων αγαθών. Στη συμμετοχική δημοκρατία, όμως, η δημόσια διαβούλευση διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο, κάτι το οποίο επικεντρώνεται γύρω από τις διαφορετικές αντιλήψεις για τα δημόσια αγαθά. Στη δημόσια διαβούλευση οι πολίτες μπορούν όχι μόνο να εκφράσουν τις ήδη διαμορφωμένες από αυτούς αντιλήψεις, αλλά και να μεταβάλλουν την οπτική τους, ως αποτέλεσμα διαρκούς αναστοχασμού και προβληματισμού, με νέα στοιχεία και απόψεις κλπ.

**Στέρηση (Deprivation):** Η κυριολεκτική σημασία του όρου αναφέρεται στη «Φτώχεια» ('poverty') και δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στην έκφραση «πολλαπλοί παράγοντες στέρησης». Αυτή υπονοεί ότι η φτώχεια / στέρηση προκαλείται από έναν συνδυασμό στοιχείων, όπως: οικονομική δυσπραγία, ελλιπής εκπαίδευση, ακατάλληλη στέγαση, ανεργία.

**Δίκτυο διάχυσης (Diffusion network):** Κοινωνικά δίκτυα, διαμέσου των οποίων γίνεται δυνατή η διάχυση των καινοτομιών, εντός μιας ορισμένης κοινωνικής ομάδας.[Θεωρητικό μοντέλο διάχυσης του Rogers]

**Διάχυση της καινοτομίας (Diffusion of innovation):** Ο όρος αναφέρεται στη διαδικασία που χαρακτηρίζει την εξάπλωση, την αποδοχή / υιοθέτηση και τη

σταθεροποίηση χρήσης διαφόρων καινοτόμων εργαλείων και (τεχνολογικών) αντικειμένων. Στο θεωρητικό μοντέλο του Molnar, τα πρότυπα διάχυσης καθορίζονται από ένα συνδυασμό τριών μεταβλητών: το βαθμό διείσδυσης της τεχνολογικής καινοτομίας, το ρυθμό ανάπτυξης (της χρήσης της) και τις ίδιες τις χαρακτηριστικές ιδιότητες και χαρακτηριστικά της τεχνολογίας αυτής. Η αλληλεπίδραση των τριών αυτών παραγόντων οδηγεί σε τρεις (ευδιάκριτους) τύπους «κατάστασης διάχυσης»: κορεσμό (saturation), πλατό (plateau) και δυναμική κατάσταση εξέλιξης (dynamic) (βλ. «Τύποι κατάστασης διάχυσης»).

**Ψηφιακό χάσμα (Digital divide):** Στη γενική του μορφή, ο όρος αναφέρεται στο χάσμα που υπάρχει μεταξύ των εχόντων πρόσβαση στις τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών (ΤΠΕ) και σε αυτών που στερούνται τέτοιας πρόσβασης. Αρχικά ο όρος χρησιμοποιήθηκε για την κατάδειξη αυτών που είχαν πρόσβαση σε υλικούς υπολογιστικούς πόρους (hardware), για παράδειγμα διέθεταν Προσωπικούς Υπολογιστές (PCs), σε αντιδιαστολή με αυτούς που δεν είχαν. Καθώς οι τεχνολογίες εξελισσόταν, άλλαζε επίσης και ο ποιοτικός χαρακτήρας της χρήσης τους και το χάσμα γινόταν αντιληπτό πλέον ως μεταξύ χρηστών και μη-χρηστών (users και non-users) και τελευταία το ψηφιακό χάσμα χρησιμοποιείται για να δείξει τη διαφοροποίηση μεταξύ των διαφορετικών τύπων χρηστών. Είναι φανερό ότι δεν υπάρχει ένα και μοναδικό ψηφιακό χάσμα, αλλά πολλαπλά τέτοια, τα οποία σχετίζονται με πολυάριθμους παράγοντες, όπως το φύλο, η ηλικία, η «εθνοτική συσσωμάτωση» ('ethnic clustering'), η αβεβαιότητα ως προς τις συνθήκες διαβίωσης και την οικονομική κατάσταση του κάθε ατόμου, η εργασιακή ανασφάλεια και η κοινωνική αδυναμία κάλυψης αναγκών.

**Ψηφιοποίηση (Digitalisation):** Η διαδικασία κατά την οποία διάφορα δημιουργήματα του πνεύματος και του πολιτισμού (κείμενα, εικόνες, ήχοι), τα οποία εμφανίστηκαν στην αρχική τους μορφή χωρίς ψηφιακά χαρακτηριστικά, μετατρέπονται και κωδικοποιούνται σε αποθηκεύσιμη, επεξεργάσιμη και αναγνώσιμη μορφή με τη βοήθεια ηλεκτρονικών υπολογιστών. Κατά την ψηφιοποίηση κειμένων, κάθε εμφανιζόμενος χαρακτήρας (γράμμα, σημείο στίξης κλπ.) αντιστοιχείται σε έναν ξεχωριστό κωδικό. Η διαδικασία αυτή συχνά επικουρείται από εντολές σχετικές με την οπτική αναπαράσταση του κειμένου.

**Ηλεκτρονική Ενσωμάτωση (E-inclusion) ή Ψηφιακή Ενσωμάτωση (digital inclusion):** αναφέρεται στην πεποίθηση ότι το σύνολο των πολιτών μιας κοινωνίας θα πρέπει να διαθέτει πρόσβαση στις ΤΠΕ και θα πρέπει να είναι σε θέση να κάνει αποδοτική χρήση αυτών.

**Ηλεκτρονικό portfolio (E-portfolio):** Η λειτουργία ενός ηλεκτρονικού portfolio

(e-portfolio) είναι να συγκεντρώνει σε ένα μέρος όλα τα έγγραφα τα σχετικά με τις σπουδές ενός σπουδαστή. Οι διάφοροι χάρτες γνώσεων (knowledge maps), τα ημερολόγια εκπαίδευσης (learning diaries), λύσεις σε προβλήματα και ασκήσεις, έντυπα αξιολόγησης διδασκόντων και αυτοαξιολόγησης, διάφοροι διαδικτυακοί σύνδεσμοι, αποθηκευμένοι βολικά σε μια wiki ιστοσελίδα ή ομαδοποιημένοι από κάποιο άλλο εργαλείο διαχείρισης γνώσης, όλα αυτά βελτιώνουν τις συνθήκες ανταλλαγής απόψεων και γνώσεων μεταξύ των ανθρώπων. Οι συμμετέχοντες σε μια διαδικτυακή εκπαιδευτική δραστηριότητα μπορούν να σχηματίζουν απόψεις σχετικά με την πρότερη γνώση για το συγκεκριμένο αντικείμενο των υπολοίπων ανθρώπων που συμμετέχουν μαζί τους σε αυτή, τα ενδιαφέροντά τους και τον προτιμώμενο από αυτούς τρόπο εκμάθησης, με βάση το δικό τους e-portfolio. Αυτό βοηθά πολύ τη λεγόμενη «συνεργατική μάθηση» (cooperative learning).

**Ηλεκτρονική Δημοκρατία (Electronic democracy):** Η χρήση διαδραστικών τεχνολογιών (interactive technologies) που επέτρεψε το Διαδίκτυο, προς όφελος της ενδυνάμωσης των δημοκρατικών διαδικασιών. Ως αποτέλεσμα αυτών, οι άνθρωποι αισθάνονται ότι τους παραχωρείται περισσότερος χώρος και χρόνος, κατά τον οποί μπορούν να εκθέσουν τις απόψεις τους και τις γνώμες τους και κατά συνέπεια καθίστανται περισσότερο συμμετοχικοί στη δημοκρατία. Με άλλα λόγια, η ηλεκτρονική δημοκρατία είναι η εκμετάλλευση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες, προς ενδυνάμωση των σχέσεων μεταξύ των πολιτών και των κυβερνήσεων των κρατών, με σκοπό τη βελτίωση των δημοκρατικών διαδικασιών που λαμβάνουν χώρα μεταξύ κυβερνούντων και κυβερνωμένων, μεταξύ των αντιπροσωπευομένων και των αντιπροσώπων τους. Η ηλεκτρονική δημοκρατία μπορεί να διαχωριστεί περαιτέρω στην «ηλεκτρονική συμμετοχή στα κοινά» (“electronic participation”) και στις «ηλεκτρονικές εκλογικές διαδικασίες» (“electronic elections”).

**Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση (Electronic government):** Η χρήση του συνδυασμού τεχνολογίας πληροφοριών, δομικών μεταβολών και ανάπτυξης νέων δεξιοτήτων στη δημόσια διοίκηση, με σκοπό τη βελτίωση του επιπέδου των παρεχόμενων δημόσιων υπηρεσιών και την απλοποίηση της λειτουργίας του δημόσιου βίου, τη βελτίωση της αποδοτικότητάς του, την εξοικονόμηση άδικα σπαταλούμενων πόρων και την περαιτέρω ενδυνάμωση της δημοκρατικής διαδικασίας σε ένα κράτος.

**Ex ante:** βλ. Νόμοι στην Κοινωνία της Πληροφορίας

**Ex post:** βλ. Νόμοι στην Κοινωνία της Πληροφορίας

**Ελευθερία Πληροφόρησης (Freedom of information):** Δημόσια πρόσβαση σε δεδομένα, με σκοπό τη διασφάλιση της διαφάνειας διακυβέρνησης. Τα δημόσια δεδομένα συμπεριλαμβάνουν πληροφορίες σχετικές με κυβερνητικές δραστηριότητες, δράσεις των τοπικών δημόσιων φορέων ή άλλους δημόσιους λειτουργούς.

**Front-office:** Ένα σύστημα υπηρεσιών μαζί με ένα πληροφοριακό σύστημα, διαμέσου του οποίου τα πληροφοριακά συστήματα υποστήριξης γραφείου (IT back-office systems) των φορέων της δημόσιας διοίκησης καθίστανται προσβάσιμα σε χρήστες συγκεκριμένων επιπέδων προνομίων.

**Παγκοσμιοποίηση (Globalisation):** ο όρος αναφέρεται στις αυξημένες αλληλεξαρτήσεις και την αμοιβαία επεκτεινόμενη επιρροή μεταξύ των κοινωνιών σε παγκόσμιο επίπεδο, τάση η οποία καθίσταται σημαντικός παράγοντας διαμόρφωσης των οικονομικών, πολιτισμικών και πολιτικών υποσυστημάτων.

**Άτυπη Εκπαίδευση (Informal learning):** μια δραστηριότητα που υλοποιείται εκτός του πλαισίου λειτουργίας ορισμένων οργανισμών, η οποία έχει ως σκοπό την προώθηση της μάθησης, της απόκτησης και της εφαρμογής της γνώσης.

**Πληροφορία (Information):** Ο όρος έχει λατινική ρίζα και πολύπλοκο νόημα, το οποίο σχετίζεται στενά με τις έννοιες γεγονός, μετάδοση γνώσης σχετική με το γεγονός, δεδομένα, γνώση, μάθηση, επικοινωνία, νέα στοιχεία. Σε μερικές περιπτώσεις η «πληροφορία» εμφανίζεται ως έννοια ταυτόσημη με έναν από αυτούς τους όρους, ενώ σε άλλες αποτελεί το υποκείμενο αυτών. Ο μετασχηματισμός των δεδομένων σε πληροφορία απαιτεί την ύπαρξη γνώσης, ενώ η μεταφορά τους χαρακτηρίζεται ως επικοινωνία.

**Information literacy:** Η ικανότητα πρόσβασης σε πληροφορίες και η επικοινωνιακή χρήση τους, ώστε να δημιουργηθεί προστιθέμενη αξία. Κάποιος χαρακτηρίζεται ως information literate, εάν έχει συνειδητοποιήσει την ανάγκη του για συγκεκριμένες πληροφορίες και γνωρίζει επίσης και τον τρόπο με τον οποίο ο ίδιος μαθαίνει.

**Κοινωνία της Πληροφορίας (Information society):** Μια νέα μορφή κοινωνικής οργάνωσης, στην οποία η αποθήκευση, η παραγωγή η ροή κλπ. δικτυωμένης πληροφορίας διαδραματίζει τον κεντρικό ρόλο, (Υπάρχουν και μερικοί άλλοι εναλλακτικοί τρόποι ορισμού του όρου αυτού).

**Προσεγγίσεις της Κοινωνίας της Πληροφορίας (Information society approaches):** Ερευνητικές μεθοδολογικές αρχές των κοινωνικών επιστημών, οι

ρίζες των οποίων εντοπίζονται στις δεκαετίες του 1960 και 1970 και οι οποίες παρέχουν διάφορες ερμηνείες για τους λόγους που οδηγούν στην ανάπτυξη της κοινωνίας της πληροφορίας και προσπαθούν να εξηγήσουν τα κύρια χαρακτηριστικά της (τεχνολογικά, οικονομικά, χωρικά και πολιτισμικά).

**Νόμοι της Κοινωνίας της Πληροφορίας (Information society law):** Ένα σύνολο νόμων στο οποίο συμπεριλαμβάνεται η προστασία των προσωπικών πληροφοριών και δεδομένων, όπως επίσης και η ελευθερία της πληροφόρησης. Είναι το σύνολο των κανονιστικών νόμων που διέπει τις κοινωνικές σχέσεις, οι οποίες δομούνται επί των δικτύων επικοινωνίας. Μπορούμε να ξεχωρίσουμε δύο είδη κανονιστικών πλαισίων, εντός της κοινωνίας της πληροφορίας. Σύμφωνα με το ένα από αυτά, ο νομοθέτης προσπαθεί να προβλέψει την αναμενόμενη ανάπτυξη και εξέλιξη των αλληλεπιδράσεων, οπότε μιλάμε για έναν *ex ante* (εκ προοιμίου) διακανονισμό, ή, εναλλακτικά, αυτός αναμένει την έκβαση των πραγμάτων, το πώς δηλαδή θα εξελιχθούν οι διαδικασίες και κατόπιν να διαμορφώσει το κανονιστικό πλαίσιο, μιλάμε τότε για έναν *ex post* (εκ των υστέρων) διακανονισμό.

**Μελέτες της Κοινωνίας της Πληροφορίας (Information society studies):** Μια επιστημονική περιοχή που δημιουργήθηκε στη δεκαετία του 1990, με σκοπό τη συστηματική μελέτη των θεμάτων που ανακύπτουν στην κοινωνία της πληροφορίας και την ενσωμάτωση των προβληματισμών που προκύπτουν από αυτά στα προγράμματα σπουδών της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

**Πληροφοριακή Στρατηγική (Information strategy):** Μια νέα φάση στον πολιτικό σχεδιασμό υψηλού επιπέδου, η οποία εμφανίστηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1990, στην οποία ενοποιούνται τομείς όπως η ανάπτυξη της πληροφοριακής υποδομής, η μετατροπή σε πληροφοριακά συστήματα ζωτικών υποσυστημάτων της κοινωνίας και η ανάπτυξη πολιτικών διαχείρισης των πληροφοριακών βιομηχανιών. Λειτουργώντας ως ένα πλαίσιο κοινωνικού σχεδιασμού, στο οποίο καθορίζονται τα προγράμματα ανοικοδόμησης της κοινωνίας της πληροφορίας, συμπεριλαμβάνει οράματα σχετικά με το μέλλον, σκιαγραφεί μια περιγραφική δομή της κοινωνίας, περιέχει εμπνεύσεις μακρόπνοου σχεδιασμού και κάνει βασικές παραδοχές, σχετικά με τα κίνητρα και τα μέσα της πολιτικής άρχουσας τάξης, όσον αφορά τους τελικούς σκοπούς επίτευξης μιας κατά μέτρο σωστής κοινωνικής δομής. Λαμβάνει υπόψη της την ανάγκη για χρηστή διαχείριση των πόρων και θεωρεί την εκπαίδευση ως τον κύριο παράγοντα δημιουργίας ποιοτικής και ποσοτικής διαφοράς στην ανταγωνιστικότητα, καθιστώντας την επομένως πρώτη προτεραιότητα για την εθνική ευμάρεια.

**Καινοτομία (Innovation):** Η υλοποίηση ενός νέου και /ή σημαντικά βελτιωμένου αγαθού (προϊόντος ή υπηρεσίας), ή διαδικασίας, μιας νέας μεθόδου προώ-

θησης προϊόντων στην αγορά, ή μιας νέας οργανωσιακής πρακτικής, μιας οργάνωσης του χώρου εργασίας, ή και μια αναδιάρθρωση των εξωτερικών σχέσεων μιας επιχείρησης ή οργανισμού.

**Διαδραστικές Υπηρεσίες (Interactive services):** Υπηρεσίες που υπερβαίνουν την απλή παράθεση πληροφοριών—διαδραστικές και με δυνατότητα τοπικής αποθήκευσης φόρμες (downloadable forms), μηχανές αναζήτησης, θεματικοί οδηγοί που απαιτούν την ενεργό συμμετοχή του χρήστη για να λειτουργήσουν.

**Διασυνδετικότητα (Interconnectivity):** α) Όρος που υποδηλώνει ότι εντός δυναμικών συστημάτων όπως είναι οι βιολογικές οντότητες, οι μεταβολές μεταξύ διασυνδεδεμένων υποσυστημάτων επηρεάζουν η μια την άλλη. β) η ίδια η ανάπτυξη αμοιβαία εξαρτώμενης πληροφορίας και συστημάτων επεξεργασίας αυτής.

**Διαδικτυακό φιλτράρισμα (Internet filtering):** Εκείνη η εφαρμογή λογισμικού που περιορίζει την πρόσβαση σε διάφορες σελίδες και θεματικές κατηγορίες στο Διαδίκτυο και η οποία επιδέχεται παραμετροποίηση στο τι επιτρέπει και τι όχι (συγκεκριμένους ιστοτόπους, URLs, λέξεις, περιεχόμενο εικόνων κλπ.)

**Συνεργατικότητα (Interoperability):** Η δυνατότητα των διάφορων συστημάτων να συνεργάζονται το ένα με το άλλο. Η συνεργατικότητα μπορεί να είναι:

- Τεχνικής φύσεως, σχετική με τα απαιτούμενα πρότυπα συνεργασίας των συστημάτων
- Σημασιολογική (σημαντική, semantic), σχετική με την προτυποποίηση των περιγραφών και των ορισμών των εννοιών και των αντικειμένων.
- Πολιτική, διαχείρισης και διάθεσης ανθρώπινων πόρων
- Διακοινωνική, μεταξύ κοινοτήτων, σχετική με την κατανομή και τη διάθεση των λοιπών (πέραν των ανθρώπινων) πόρων.
- Νομικής φύσης
- Διεθνής.

**Ερμηνευτική Ευελιξία (Interpretative flexibility):** ο όρος αναφέρεται στην εύπλαστη φύση των νοημάτων που αναπτύσσονται και διαπραγματεύονται στα πλαίσια της επιστημονικής έρευνας, των μηχανικών επιστημών και των αντίστοιχων τεχνολογιών, από τις ενδιαφερόμενες κοινωνικές ομάδες, σε ένα καθορισμένο κοινωνικό πλαίσιο. (Κοινωνική Δόμηση της Τεχνολογίας, ΚΔΤ, Social Construction of Technology, SCOT)

**Προγράμματα Διαχείρισης Μάθησης (Learning management programs):** (e-learning framework systems) (Learning Management Systems, LMS) Τα Δια-

δικτυακά προγράμματα διαχείρισης μάθησης συμπεριλαμβάνουν τις ακόλουθες λειτουργίες:

- Διατήρηση ενός αρχείου εκπαιδευομένων και των επιδόσεών τους.
- Διατήρηση ενός αρχείου των αιτήσεων εγγραφής σε ένα μάθημα και στις αντίστοιχες εξετάσεις.
- Παροχή πρόσβασης στα διάφορα συνοδευτικά υλικά και συμπληρωματικές πηγές για κάθε μάθημα.
- Διατήρηση ενός αρχείου δραστηριοτήτων των χρηστών, τόσο των διδασκόντων όσο και των εκπαιδευομένων.
- Παρέχουν (συνήθως) την κύρια διεπαφή χρήστη
- Προσπαθούν να αυξήσουν τις δραστηριότητες που επιτελεί ο χρήστης, μέσω αυτοματοποιημένων λειτουργιών.
- Υποστηρίζουν την αξιολόγηση και εκφορά γνώμης για τον διδάσκοντα (τόσο σε γενικό, όσο και σε αναλυτικό επίπεδο).
- Περιλαμβάνουν στοιχεία αυτοαξιολόγησης και εκτίμησης προόδου.
- Ενημέρωση των χρηστών σχετικά με τα τελευταία νέα αναφορικά με την εκπαίδευση.
- Υποστήριξη της διεξαγωγής και παρακολούθησης Διαδικτυακών διαλέξεων και σεμιναρίων.
- Υποστήριξη της εργασίας εικονικών ομάδων και παροχή μιας συνεργατικής πλατφόρμας δραστηριοτήτων.

**Δια Βίου Μάθηση (Lifelong learning):** Η έννοια της δια βίου μάθησης επικεντρώνεται στην **ανάπτυξη μιας νέας κοινωνικής τάσης μάθησης και την εξάπλωση μιας εκπαιδευτικής προδιάθεσης βασισμένης στο συναγωνισμό**. Εκτείνεται σε **όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου, από τα πρώιμα στάδια κοινωνικοποίησης του ατόμου και την προσχολική εκπαίδευση, μέχρι το γήρας αυτού (ηλικιακά δηλαδή και μετά τη συνταξιοδότησή του)**. Ο στόχος της δια βίου εκπαίδευσης είναι να εξασφαλίσει την πρόσβαση στη γνώση σε όλους και συμπεριλαμβάνει και εξωσχολικές μορφές εκπαίδευσης. Πέρα από τη συμβατική εκπαίδευση εντός του σχολικού πλαισίου, αφορά και εμπειρίες διαμόρφωσης χαρακτήρα που λαμβάνουν χώρα σε οποιονδήποτε τομέα της καθημερινής μας ζωής, στο σπίτι, στη δουλειά.

**Συνδρομητικές υπηρεσίες (Linear service):** Οπτικοακουστικές υπηρεσίες παρεχόμενες από συγκεκριμένους παρόχους για την ταυτόχρονη παρακολούθηση προγραμμάτων με βάση ένα προδημοσιευμένο πρόγραμμα.

**Καινοτομία Marketing (Marketing innovation):** Η εφαρμογή νέων μεθόδων marketing, σύμφωνα με τις οποίες εισάγονται μεταβολές στη σχεδίαση προϊόντων, στη συσκευασία τους, στον τρόπο εισαγωγής ενός νέου προϊόντος στην

αγορά, στη διαφήμισή του και την κοστολόγησή του..

**Πολυδιεργασία (Multitasking):** Στην πληροφορική, ο όρος χρησιμοποιείται για να καταδείξει ένα υπολογιστικό σύστημα που φαινομενικά εκτελεί περισσότερες της μιας υπολογιστικές διεργασίες (tasks), ταυτόχρονα. Ο όρος “media-multitasking” αναφέρεται στην ταυτόχρονη χρήση ενός ή περισσότερων διαύλων επικοινωνίας, όπως όταν π.χ. κάποιος χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο, ενώ ταυτόχρονα παρακολουθεί τηλεόραση και ακούει μια ραδιοφωνική εκπομπή. Όταν αναφέρεται σε ανθρώπινους πόρους, ο όρος υποδηλώνει ότι το συγκεκριμένο πρόσωπο επιτελεί περισσότερες της μιας δραστηριότητες.

**Εθνικό Σύστημα Καινοτομίας (National Innovation System (NIS)):** Το δίκτυο των οργανισμών και ιδρυμάτων, τόσο του δημόσιου όσο και του ιδιωτικού τομέα, οι δραστηριότητες των οποίων δημιουργούν, εισάγουν, τροποποιούν και ανακοινώνουν νέες τεχνολογίες. Οι κύριοι στόχοι των αναλύσεων που δημοσιεύει ένα NIS είναι η εκτίμηση και η σύγκριση των διαύλων μετάδοσης γνώσης, καθώς και ο εντοπισμός των σημείων μπουλιαρίσματος σε αυτούς. Με τον τρόπο αυτό, η οικονομική πολιτική μπορεί να παρεμβαίνει όπου κρίνεται αναγκαίο και να εξασφαλίσει την αδιάλειπτη παροχή γνώσης. Με άλλα λόγια, ασχολείται με τη μελέτη των ρόλων των αλληλεπιδράσεων μεταξύ επιστημονικών και τεχνολογικών επιτευγμάτων, στη βιομηχανία, στην ακαδημαϊκή έρευνα και εκπαίδευση και την πολιτική διακυβέρνηση του έθνους / κράτους.

**Δίκτυο (Network):** Κάθε σύστημα που αποτελείται από επιμέρους στοιχεία τα οποία συνδέονται μεταξύ τους, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα δίκτυο. Τα κοινωνικά δίκτυα αποτελούνται από τις σχέσεις / αλληλεπιδράσεις μεταξύ των συμμετεχόντων σε αυτά, εντός ενός κοινωνικού συνόλου.

**Δικτυακή Οικονομία (Network economy):** Το οικονομικό σύστημα της κοινωνίας της πληροφορίας. Το επίθετο «δικτυακός» εδώ υποδηλώνει ότι η δημιουργία των προϊόντων και των υπηρεσιών—η δημιουργία αξιών δηλαδή—λαμβάνει χώρα εντός δικτύων.

**Κόμβος Δικτύου (Network node):** Η ελάχιστη δομική (αυτόνομη) μονάδα μέσα σε ένα δίκτυο. Σε συλλεκτικά δίκτυα (collective networks) ως κόμβοι θεωρούνται οι επιμέρους ενεργοί πράκτορες (agents, οι οποίοι είτε έχουν ανθρώπινη υπόσταση είτε όχι), ενώ στα δίκτυα υπολογιστών ως κόμβοι υποδηλώνονται τα ανεξάρτητα υπολογιστικά συστήματα.

**Δικτυακή Κοινωνία (Network society):** Μια κοινωνική μορφή βασισμένη στην παραγωγή, επεξεργασία και μετάδοση της πληροφορίας. Η βασική της λειτουργία

για εξασφαλίζεται από το τηλεπικοινωνιακό της δίκτυο υποδομών (συσκευές αναμετάδοσης πληροφορίας και τηλεπικοινωνιών).

**Πολιτεία Δικτύων (Network state):** Ένα σύνθετο και μεγάλης πολυπλοκότητας σύστημα, στο οποίο υπάρχουν πολυάριθμα επίπεδα λήψης αποφάσεων, τόσο σε τοπικό, όσο και σε εθνικό, ή ακόμη και σε διεθνές επίπεδο.

**Κατ' απαίτηση υπηρεσία (on-demand service):** Μια μη-γραμμική υπηρεσία παροχής οπτικοακουστικού υλικού, παρεχόμενη από συγκεκριμένους οργανισμούς (παρόχους), για την παρακολούθηση διαφόρων προγραμμάτων, επιλεγμένων στον παρόντα χρόνο από το χρήστη, επί τη βάση ενός καταλόγου διαθέσιμων επιλογών.

**Ανοικτή Μέθοδος Συντονισμού (Open Method of Coordination (OMC)):** Μέθοδος διασύνδεσης κυβερνητικών και μη παραγόντων / φορέων, η οποία συνεισφέρει στη δημιουργία κοινών στόχων και ενθαρρύνει τη μεταφορά τεχνογνωσίας και εμπειρίας ώστε αυτοί να εργαστούν από κοινού για την επίτευξη αποδεκτών λύσεων.

**Κώδικας Ανοικτού Λογισμικού (Open source code):** Ο όρος αναφέρεται σε λογισμικό, ο πηγαίος κώδικας του οποίου δίνεται στη δημοσιότητα και είτε θεωρείται κτήμα όλων, είτε, συνηθέστερα, ο συγγραφέας του κρατά τα πνευματικά δικαιώματα (copyright), αλλά παρ' όλα αυτά διανέμει τον κώδικα αυτό κάτω από τους όρους μιας άδειας λογισμικού που συμμορφώνεται με τον ορισμό του «ανοικτού πηγαίου κώδικα». Υπάρχουν διάφοροι τύποι τέτοιων αδειών, όπου για παράδειγμα μπορεί να καθοριστεί ότι ο πηγαίος κώδικας θα διανέμεται απαραίτητα ως συνοδευτικό του εκτελέσιμου κώδικα και ότι αυτός μπορεί να υποστεί ελεύθερα μεταβολές.

**Οργανωσιακή Καινοτομία (Organizational innovation):** Η υλοποίηση νέων οργανωσιακών μεθόδων εντός της επιχειρησιακής πρακτικής μιας εταιρείας, ή στην οργάνωση του χώρου εργασίας της, ή ακόμη και στις εξωτερικές της σχέσεις.

**Έλεγχος Εξόδου (Output-control):** Στην παιδαγωγική του έννοια, ο όρος αναφέρεται στον ορισμό των επιθυμητών γνωσιακών και μαθησιακών στόχων (ανταγωνιστικότητα) και όχι τόσο στο γνωστικό περιεχόμενο της εισόδου, όπου γίνεται ο καταμερισμός σε ένα λεπτομερές πρόγραμμα σπουδών με το αντίστοιχο χρονοδιάγραμμα. Η δυνατότητα επιλογής μιας οποιασδήποτε συγκεκριμένης πορείας επίτευξης των στόχων αυτών, εξαρτάται από την πρότερη γνώση και τους υπάρχοντες χρονικούς περιορισμούς. Σε αυτή τη θεώρηση, η έξοδος εμφα-

νίζεται ομοιόμορφη, όχι όμως και η είσοδος.

**Προστασία Προσωπικών Δεδομένων (Personal data protection):** Η προστασία οποιουδήποτε δεδομένου σχετικού με ένα συγκεκριμένο φυσικό πρόσωπο, προς εξασφάλιση του δικαιώματος αυτοκαθορισμού (self-determination) σχετικά με την επεξεργασία δεδομένων που αφορούν το ίδιο το πρόσωπο. Ο όρος ιδιωτικότητα (*privacy*) που απαντάται στα αγγλοσαξονικά νομικά συστήματα, καλύπτει ένα ευρύ φάσμα εννοιών. Σημαίνει την προστασία της προσωπικής ζωής του ανθρώπου, από το εξωτερικό του περιβάλλον. Σε αυτά τα νομικά συστήματα, η ευθανασία και η έκτρωση εμπίπτουν στην προστασία της ιδιωτικότητας, δίνεται δηλαδή ο χαρακτηρισμός του προσωπικού απόρρητου σε θέματα που σχετίζονται με αυτές. Η έκφραση «προστασία δεδομένων», η οποία χρησιμοποιείται στα ευρωπαϊκά νομικά συστήματα, αποτελεί και αυτή μέρος του δικαιώματος της ιδιωτικότητας.

**Μεταβιομηχανική Κοινωνία (Post-industrial society):** Ο όρος αυτός ήταν σε ευρεία χρήση πριν την οριστική καθιέρωση του όρου «Κοινωνία της Πληροφορίας». Καθόριζε την νεοεμφανιζόμενη τότε κοινωνικο-οικονομική οργάνωση, δίνοντας έμφαση στο γεγονός ότι οι παλαιές δομές της βιομηχανικής εποχής αντικαθίσταντο από νέες, ενώ ο νεώτερος όρος δίνει έμφαση στο περιεχόμενο των αλλαγών και τη μετάθεση του βάρους στην πληροφορία.

**Εν δυνάμει Ανωμαλία (Presumptive anomaly):** με βάση επιστημονικές μελέτες τεκμηρίωσης, οι κατασκευαστές συστημάτων λαμβάνουν υπόψη τους τέτοιες μελλοντικές δομικές αλλαγές—αλλαγές κατά τις οποίες ένα τεχνολογικό σύστημα καθίσταται αδρανές ή μη-ανταγωνιστικό, σε σχέση με ένα νεοεμφανιζόμενο και αποδοτικότερο σύστημα. Ως αποτέλεσμα αυτού, ενδέχεται η πορεία της έρευνας και ανάπτυξης να ακολουθήσει τελείως διαφορετικούς δρόμους από τον προδιαγεγραμμένο. [Συστημική προσέγγιση στην ιστορία της τεχνολογίας]

**Διαδικαστική Καινοτομία (Process innovation):** Η εφαρμογή μιας νέας ή σημαντικά βελτιωμένης μεθόδου παραγωγής ή μεταφοράς. Μια καινοτομία τεχνολογικού τύπου.

**Καινοτομία Προϊόντος (Product innovation):** η υλοποίηση ενός νέου ή σημαντικά βελτιωμένου προϊόντος ή υπηρεσίας.

**Ενδιαφερόμενες Κοινωνικές Ομάδες (Relevant social groups):** Τα μέλη των ομάδων αυτών διαμορφώνουν την πορεία ανάπτυξης της τεχνολογίας. Αυτά μπορεί να είναι φυσικά πρόσωπα, οργανισμοί ή ινστιτούτα. Όλες οι υπόλοιπες κοινωνικές ομάδες οργανώνονται γύρω από τις πρώτες εάν θεωρούν ότι τα εγεί-

ρόμενα ζητήματα εμπíπτουν στη σφαίρα ενδιαφέροντός τους [Κοινωνική Δόμηση της Τεχνολογίας, ΚΔΤ, SCOT]

**Έρευνα και Ανάπτυξη (Research and development (R+D)):** Συστηματικά διεξαγόμενη δημιουργική προσπάθεια, η οποία στοχεύσει στην επέκταση του ήδη υπάρχοντος σώματος γνώσης, σε κάθε γνωστικό αντικείμενο, συμπεριλαμβανομένης της ανθρώπινης φύσεως, του πολιτισμού του και της κοινωνίας, όπως επίσης και της χρησιμοποίησης του ήδη υπάρχοντος όγκου γνώσεων με νέες όμως μορφές χρήσης. Η έρευνα και η ανάπτυξη ενσωματώνουν τριών τύπων δραστηριότητες: βασική έρευνα, εφαρμοσμένη έρευνα και πειραματική ανάπτυξη.

**Ανάστροφη Ανάπτυξη (Reverse salient):** Μια ανωμαλία στη φάση ανάπτυξης των τεχνολογικών συστημάτων. Αυτή λαμβάνει χώρα όταν μια (συντηρητική) καινοτομία μιας συνιστώσας του συστήματος καθιστά δυσλειτουργική μια άλλη, μέχρι τώρα ομαλά λειτουργούσα συνιστώσα του, η οποία μπορεί να έχει ή να μην έχει φυσική υπόσταση. Εάν η κατάσταση αυτή δεν είναι δυνατόν να διορθωθεί μέσω άλλων συντηρητικών καινοτομιών, τότε απαιτείται μια ριζοσπαστική καινοτομία, η οποία οδηγεί στην εμφάνιση ενός νέου τεχνολογικού συστήματος. [Συστημική προσέγγιση στην ιστορία της τεχνολογίας]

**Σιγμοειδής Καμπύλη Αποδοχής (S-curve of adoption):** Αναφέρεται στο πρότυπο διάχυσης που χαρακτηρίζει την εισαγωγή μιας νέας τεχνολογίας. Αρχικά υπάρχει μια βραδυκίνητη ανάπτυξη, κατόπιν μια πολύ απότομη καμπύλη αποδοχής, η οποία ακολουθείται μετά από μια επίσης αργή εξέλιξη. Η περιγραφή αυτή υπονοεί ότι η αποδοχή / υιοθέτηση μιας νέας τεχνολογίας ξεκινά από τα κατώτερα σημεία της καμπύλης, όπου υπάρχει μια μακρά περίοδος έρευνας και προσπάθειες να απευθυνθούμε στην αγορά και κατόπιν επέρχεται ξαφνικά η αποδοχή του προϊόντος από αυτή.

**Δίκτυο Άνευ Κλίμακας (Scale-free network):** Ένα δίκτυο στο οποίο υπάρχει ένα μικρό σχετικά πλήθος κόμβων με μεγάλο βαθμό διασύνδεσης και το υπόλοιπο (μεγάλο) ποσοστό αυτών εμφανίζει μικρή συνεκτικότητα. Η πλειονότητα των τηλεπικοινωνιακών δικτύων μπορεί να μοντελοποιηθεί με τον τρόπο αυτόν. Σύμφωνα με μελέτες ανάλυσης των συνδέσμων στις ιστοσελίδες του Διαδικτύου, εμφανίζονται και σε αυτό τέτοια δίκτυα.

**Αυτοκαθορισμός (Self-regulation):** Ένα ανεξάρτητο σύστημα κανόνων οι οποίοι λαμβάνουν υπόψη τους αποδεκτούς κανόνες συμπεριφοράς στους διάφορους τομείς της επιχειρηματικής ζωής, των εμπορικών επιμελητηρίων και κλαδικών οργανώσεων.

**Κοινωνικό Κεφάλαιο (Social capital):** Υπάρχουν περισσότεροι του ενός ορισμοί του κοινωνικού κεφαλαίου, κοινό χαρακτηριστικό όμως όλων αυτών είναι ότι αναφέρονται σε κοινωνικά δίκτυα, στα οποία αναπτύσσονται οι αλληλεπιδράσεις, οι προτιμήσεις και ο σχηματισμός φιλικών συσσωματωμάτων των συμμετεχόντων σε επίπεδο καθημερινής δραστηριότητας. Εδώ με τον όρο «κοινωνικό κεφάλαιο» εννοούμε άυλους πόρους, οι οποίοι προκύπτουν ως αποτέλεσμα των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των συνιστώντων μερών των δικτύων και οι οποίοι επηρεάζουν τις κοινωνικές και οικονομικές διαδικασίες σε πολλά και διαφορετικά επίπεδα οργάνωσης της κοινωνικής ζωής (π.χ. οικογένεια, γειτονιά, οικισμού, εθνικό).

**Κοινωνικός Αποκλεισμός (Social exclusion):** Ο όρος αναφέρεται στην κατάσταση στην οποία περιέρχονται τα άτομα που δεν είναι ενεργά μέλη της κοινωνίας της οποίας αποτελούν μέρος. Υποτίθεται ότι το κοινωνιολογικό αυτό φαινόμενο προκαλείται από ένα πλήθος αλληλεξαρτώμενων παραγόντων, συμπεριλαμβανομένων των: χαμηλό εισόδημα, αποκλεισμό από την αγορά εργασίας (εξαρτώμενο από την κατάσταση υγείας, από την ελλιπή εκπαίδευση και την έλλειψη δεξιοτήτων), την πρόσβαση σε πόρους εκπαίδευσης και ευκαιρίες εκμάθησης, τη στεγαστική κατάσταση, το βαθμό ύπαρξης (ή απουσίας) του κοινωνικού κεφαλαίου. Υπάρχει ευρύτερος προβληματισμός σχετικά με τους λεγόμενους «κύκλους φτώχειας» ('cycles of poverty'). Οι παράγοντες αυτοί, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό, καταδυναστεύουν τις περισσότερες δυτικές κοινωνίες.

**Κοινωνική Ενσωμάτωση (Social inclusion):** ο όρος δηλώνει την αντίθετη κατάσταση από αυτή του κοινωνικού αποκλεισμού. Με άλλα λόγια, υπονοεί ότι τα άτομα ή οι ομάδες ατόμων στα οποία αναφερόμαστε αποτελούν ενεργά μέλη εντός της κοινωνίας στην οποία ζουν και δραστηριοποιούνται, έχοντας μπροστά τους ευκαιρίες πρόσβασης σε πολλές διαθέσιμες εκπαιδευτικές, επαγγελματικές, οικονομικές και / ή πολιτικές ευκαιρίες και δυνατότητες.

**Κοινωνική Πληροφορική (Social informatics):** Ένα ισχυρά διαθεματικό ερευνητικό πεδίο, το οποίο ασχολείται με την εξερεύνηση μεσο- και μικρο- επιπέδων διαστρωμάτωσης της κοινωνίας της πληροφορίας, όπως και των θεμάτων που ανακύπτουν στα πεδία των τηλεπικοινωνιών και της πληροφορικής γενικότερα.

**Κοινωνική Αντίσταση (Social resistance):** φαινόμενο που συμβαίνει μερικές φορές, ιδιαίτερα όταν εισάγονται ριζοσπαστικές καινοτομίες. Μπορεί να επιφέρει καθυστέρηση ή ακόμη και ολική ανάσχεση της διάχυσης της συγκεκριμένης τεχνολογίας. Από την άλλη πλευρά όμως, μια ριζοσπαστική καινοτομία μπορεί να επιφέρει θεμελιώδεις μεταβολές στο πλαίσιο αξιών και τρόπων ζωής σε μια κοινωνία [Εξελικτική ιστορία της τεχνολογίας]

**Κοινωνικό Λογισμικό (Social software):** Είναι μια σχετικά νέα συγκεντρωτική έννοια, η οποία συμπεριλαμβάνει εφαρμογές που καθιστούν δυνατή τη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ ατόμων ή ομάδων. Τα πλέον απλά και προφανή παραδείγματα είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (*e-mail*), τα προγράμματα στιγμιαίας ειδοποίησης μηνύματος (*Instant Message (IM)*) και τα Διαδικτυακά ημερολόγια (*weblogs*). Το κοινωνικό λογισμικό, εάν χρησιμοποιείται με σωστό τρόπο, προάγει την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών και μεταξύ χρηστών και κομβικών σημείων του Διαδικτύου, συνεισφέρει θετικά και αποτελεσματικά στη δημιουργία και συσσώρευση κοινωνικού κεφαλαίου και, διαμέσου των επενδύσεων στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) μπορεί να οδηγήσει στην αύξηση της παραγωγικότητας.

**Κοινωνιομετρία (Sociometry):** Η μέθοδος διερεύνησης του J. L. Moreno, η οποία αναδεικνύει τη δομή του δικτύου υπό εξέταση με τη βοήθεια της απεικόνισης των κρυφών επιλογών που έχουν πραγματοποιηθεί μέσα στην κοινότητα των χρηστών. Η κοινωνιομετρία χρησιμοποιείται τυπικά στην ανάδειξη των προβλημάτων που υφίστανται μέσα σε μικρές κοινότητες, όπως π.χ. σχολικές αίθουσες, ή μεταξύ ατόμων που εργάζονται στο ίδιο αντικείμενο μέσα σε μια επιχείρηση.

**Σενάριο Υπερανάπτυξης (Supernarrative for development):** Ένα ερμηνευτικό πλαίσιο για την ανάπτυξη μιας κοινωνίας, μια εστιασμένη οπτική για συγκεκριμένα πολιτικά βήματα και μια συγκεκριμένη κοσμοθεωρία που καθοδηγεί τους ιθύνοντες στη λήψη αποφάσεων που θα οδηγήσουν σε περαιτέρω ανάπτυξη της κοινωνίας.

**Τεχνολογική Αιτιοκρατία (Technological determinism):** ο ισχυρισμός ότι η τεχνολογία είναι η κύρια κινητήρια δύναμη της κοινωνίας κατά τον καθορισμό του τρόπου λειτουργίας της, της αναπτυξιακής της πορείας και των αξιών που τη διέπουν. Οποιαδήποτε άλλα γεγονότα μπορούν μεν να ληφθούν υπόψη, αλλά δεν διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο και συνήθως μπορούν και να απορριφθούν εντελώς. Εντός του πλαισίου της τεχνολογικής αιτιοκρατίας, η τεχνολογική ανάπτυξη θεωρείται ότι διέπεται αποκλειστικά από τις λογικές επιταγές της επιστήμης και μόνο.

**Δυναμική (Τεχνολογική Ισχύς / Ορμή) (Technological momentum):** Οι συνιστώσες ενός συστήματος (ειδικά αυτών που χαρακτηρίζονται ως εντατικά κεφαλαιοκρατικά με μακρά περίοδο απόσβεσης) κινούνται στην ίδια κατεύθυνση, ακολουθώντας κοινούς στόχους σε παρεμφερείς τροχιές ανάπτυξης. Η δυναμική της τεχνολογίας είναι σε θέση να συνεχίσει να παρασύρει προς τα εμπρός στο χρόνο ένα σύστημα του οποίου η λειτουργικότητα έχει πλέον ελαττωθεί, ή και

απολεστεί σε πολύ μεγάλο βαθμό. Αυτός είναι και ο λόγος που πολλές φορές αναβάλλεται για το μέλλον η φάση τεχνολογικής στάσης μιας συγκεκριμένης τεχνολογίας (που σηματοδοτεί το τέλος της ανάπτυξής της). [Συστημική προσέγγιση της ιστορίας της τεχνολογίας]

**Μεταφορά Τεχνολογίας (Technology transfer):** Η διαδικασία κατά την οποία οι ιδέες και οι τεχνικές που δημιουργούνται σε έναν τομέα εφαρμόζονται σε κάποια άλλη περιοχή.

**Τεχνοφιλία (Technophilia):** ο ενθουσιασμός για την τεχνολογία, σύμφωνα με τον οποίο αναμένονται μόνο θετικά οφέλη στην κοινωνία από την τεχνολογική ανάπτυξη, όπου η τεχνολογία θεωρείται πανάκεια. Οι ιδεολογικές της ρίζες προσδιορίζονται στο φιλελεύθερο και προοδευτικό χρώρο.

**Τεχνοφοβία (Technophobia):** Το αντίθετο της τεχνοφιλίας. Αποστροφή και φόβος για την τεχνολογία και τις ενδογενείς επιπτώσεις της στην κοινωνία. Όσοι την ασπάζονται αναμένουν μόνο δεινά και επώδυνες μεταβολές με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, βλέποντας απαισιόδοξα την τεχνολογική ανάπτυξη.

**Τεχνορεαλισμός (Technorealism):** κίνημα το οποίο καταβάλλει προσπάθειες εκτίμησης των κοινωνικών επιπτώσεων της τεχνολογίας με αντικειμενικό τρόπο, λαμβάνοντας υπόψη του τόσο τις θετικές, όσο και τις αρνητικές πλευρές της τεχνολογικής ανάπτυξης.

**Χωροχρονική Συμπίεση (Time-space compression):** Όρος που αποδίδεται στον D Harvey. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας μεταφορών δεδομένων και ο διαρκώς αυξανόμενος ρόλος του μέσου μεταφοράς για τον εκμηδενισμό των φυσικών αποστάσεων και του απαιτούμενου χρόνου για τις μεταφορές αυτές.

**Μετάβαση (Translation):** ο όρος αναφέρεται στη διαρκή μετατόπιση της ισχύος (κυριαρχίας) μεταξύ της τεχνολογίας και της κοινωνίας, όπως και μεταξύ των οντοτήτων που δραστηριοποιούνται σε ένα δίκτυο. [Θεωρία Actor-Δικτύου]

**Τύποι Καταστάσεων Διάχυσης (Types of diffusion states):** Στο θεωρητικό μοντέλο του Molnar, ο **κορεσμός** (*saturation*) αναφέρεται στην κατάσταση κατά την οποία η διείσδυση έχει πρακτικά ολοκληρωθεί και ο ρυθμός ανάπτυξης είναι σχεδόν μηδενικός. Το **πλατό** (*plateau*) αναφέρεται στην κατάσταση κατά την οποία η διείσδυση είναι μεν πολύ υψηλή, αλλά όχι ακόμη πλήρης και ο ρυθμός ανάπτυξης είναι αρκετά χαμηλός, ίσως με κάποιες σποραδικές εξάρσεις. Η **δυναμική κατάσταση** αναφέρεται στην κατάσταση κατά την οποία η διείσδυση είναι σχετικά χαμηλή αλλά ο ρυθμός ανάπτυξης είναι πολύ υψηλός.

---

**Εικονική Πραγματικότητα (Virtual reality):** Πραγματικοί ή φανταστικοί κόσμοι, προσομοιωμένοι από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Ο όρος μπορεί να υπονοεί είτε γραφικό περιβάλλον, είτε απλά περιβάλλον κονσόλας (κειμένου). Η εικονική πραγματικότητα είναι στενά συνδεδεμένη με την ανάπτυξη τριδιάστατων γραφικών για την απεικόνιση αντικειμένων. Συχνά χρησιμοποιείται εξειδικευμένο λογισμικό και υλικό για την επίτευξη 3Δ χαρακτηριστικών (π.χ. γυαλιά τριδιάστατης απεικόνισης).

**Web 2.0:** Η έκφραση “Web 2.0” σηματοδοτεί τη δεύτερη γενεά των Διαδικτυακών υπηρεσιών, η οποία εστιάζεται κυρίως στη δραστηριότητα των *online* κοινοτήτων και ειδικότερα στο περιεχόμενο του Διαδικτύου που είναι προϊόν παραγωγής των ίδιων των χρηστών (user generated content, UGC) και των προσαθειών διαμοιρασμού του (π.χ. blogs, wikis, κλπ.).

**Επανάσταση των “Λευκών Κολάρων» (White collar revolution):** Ο J Gottmann χρησιμοποίησε τη φράση αυτή ως τίτλο του κεφαλαίου 11 του βιβλίου του «Μεγάπολις», το οποίο δημοσιεύθηκε το 1961. Από πολλούς θεωρείται η πρώτη αναλυτική περιγραφή της κοινωνίας της πληροφορίας.

