

**Sociale software: niet alleen  
anders leren maar ook anders  
"weten"**

**Frederik Truyen**



# Van informatie naar kennis

- ❖ Internet wordt vaak gezien als hulpmiddel voor vlotte verspreiding van informatie
  - Vergeleken met impact van drukpers
  - Distributieprobleem opgelost
  - Democratisering van toegang tot informatie



# Van informatie naar kennis

- ❖ Informatie is echter niet hetzelfde als kennis
- ❖ Het gaat ook om meer dan dat: er is een verschuiving in wat wij onder kennis verstaan



# Informatie vs. kennis



1 0 1 0 1 0  
0 0 1 0 1 0  
1 0 1 1 0 1  
0 0 1 1 1 0

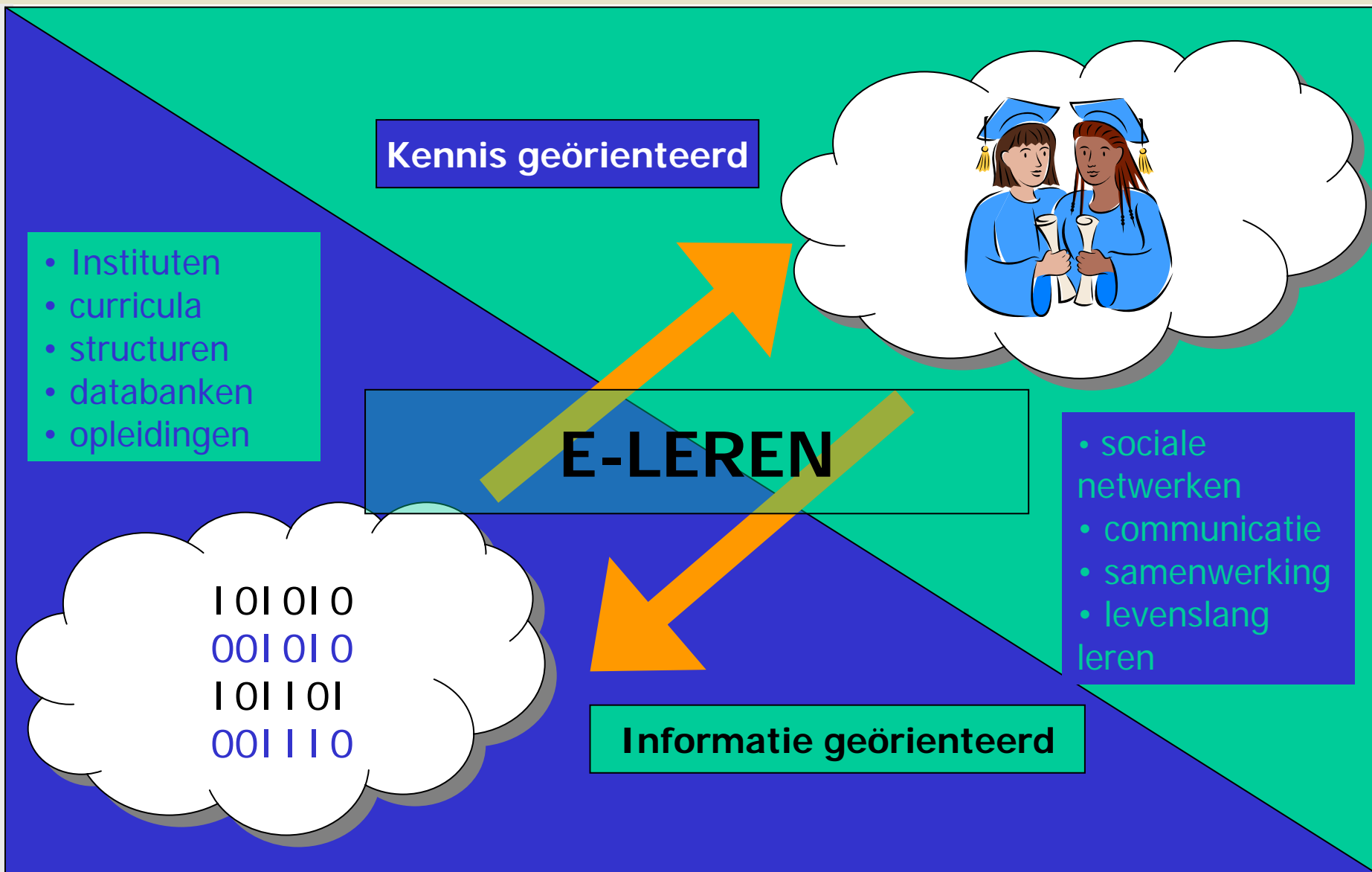


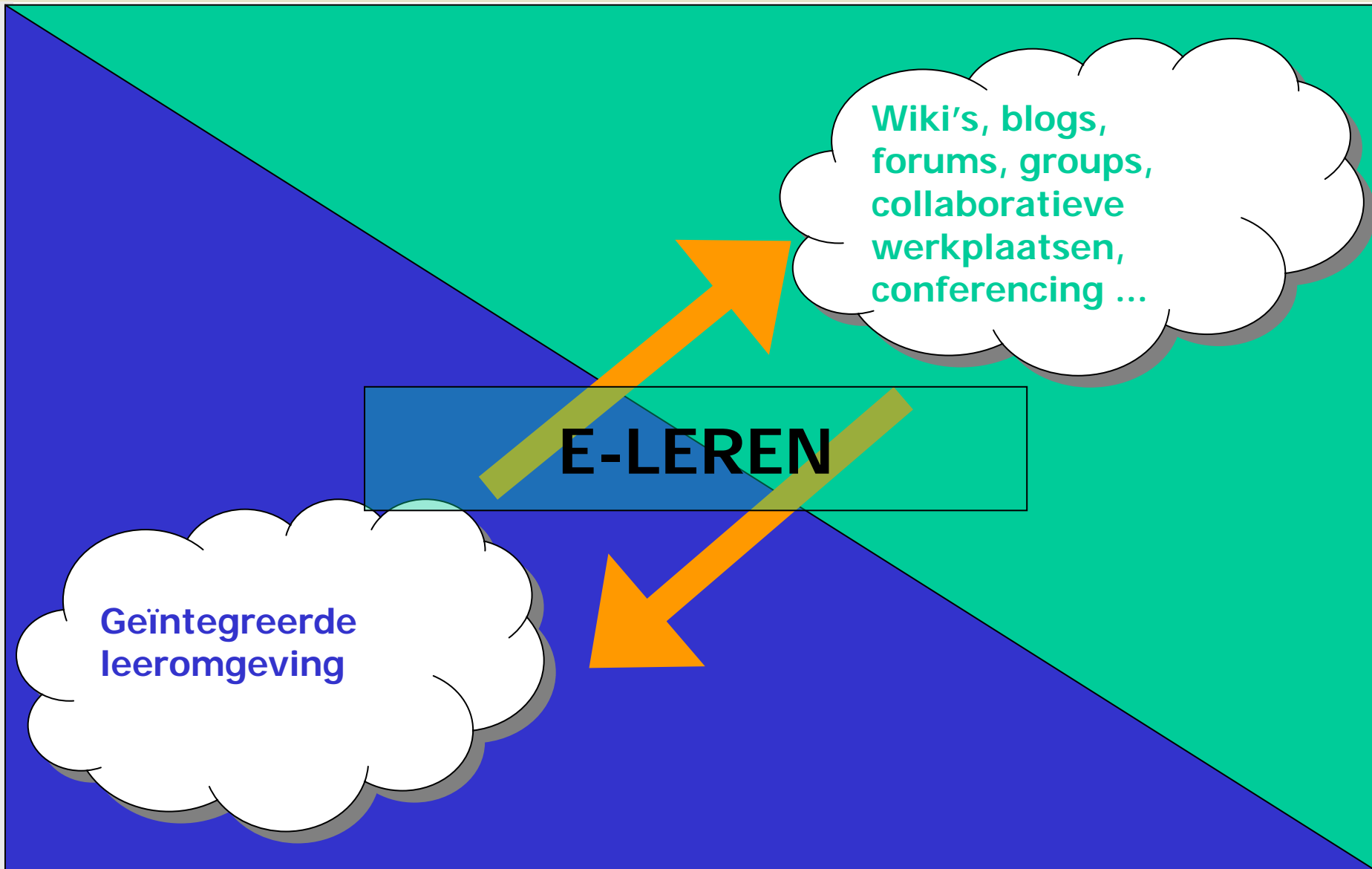
# Informatie vs. kennis

Niet autonoom  
Kan men verwerven  
Persoonlijk  
Status  
Universeel

Verhandelbaar goed  
Kopieerbaar  
Onpersoonlijk  
Stroom  
Particulier







# Zo d'ouden leerden ...

- *Als de mens zich niet bezighoudt met algemeenheden (categorie 0), denkt hij (al dan niet psychologisch getint) (categorie 1) aan God (categorie 2) of aan de anderen, welke wetten er zijn, hetzij die van de mens (categorie 3), hetzij die van de natuur (indirect van God), al dan niet toegepast door de mens (categorie 5).*
- *Het kan zijn dat hij daardoor ziek wordt (categorie 6). Misschien is het het best dat hij wat geestelijke of lichamelijke ontspanning zoekt (categorie 7 & 8).*
- *Hij besluit uiteindelijk op reis te gaan (categorie 9), maar door geldgebrek blijft dat een reis in de biografieën en geschiedenis (categorie 9)."*



# Kennis is gerelateerd aan handelen

- ❖ Belangrijk is dat Paul Otlet reeds inzag dat kennis en kennisstructuur gerelateerd is aan menselijk handelen.
- ❖ (zie b.v. Daniel Dennett, *Kinds of Minds*)



# Kennisbereik

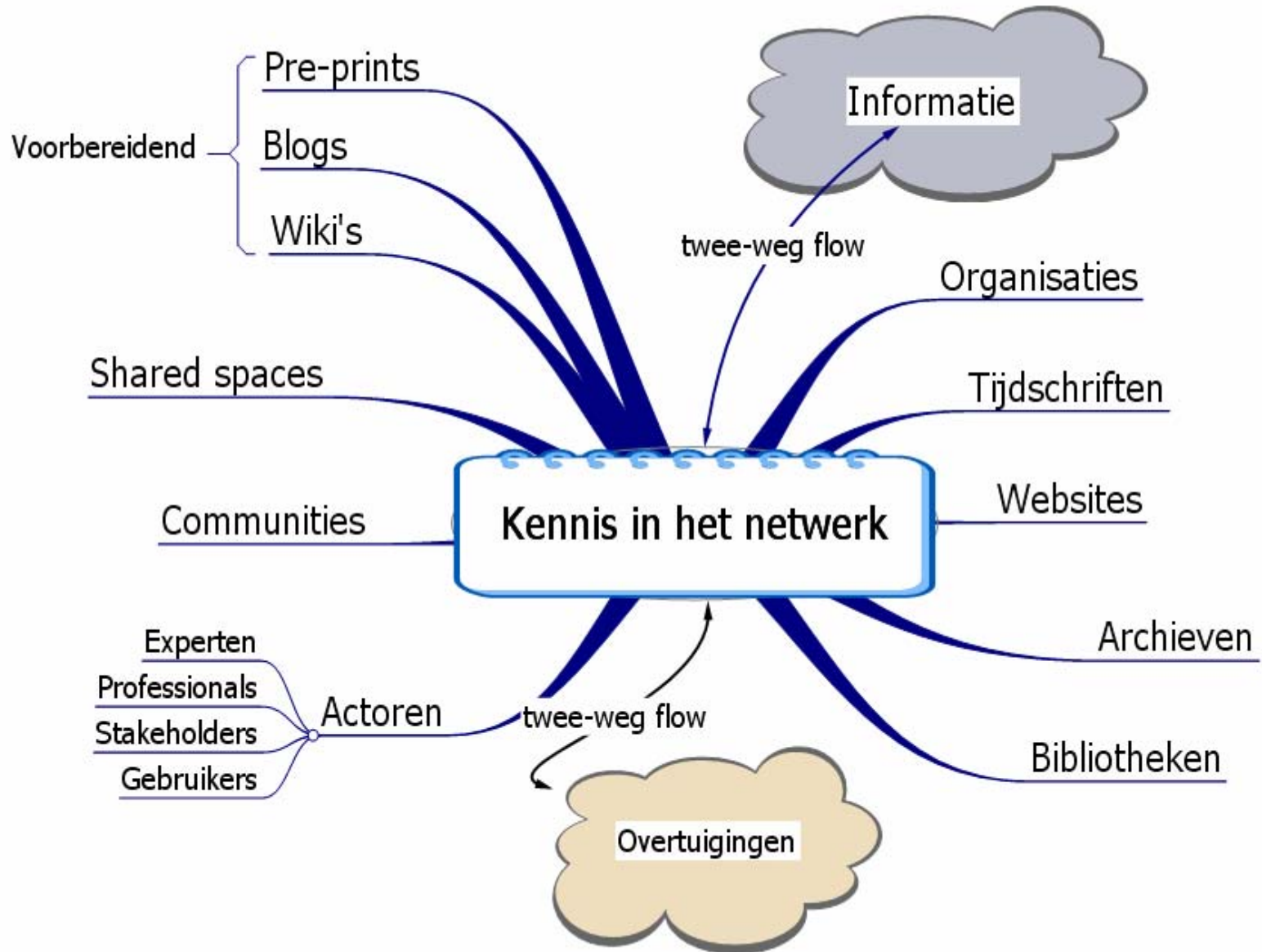
- ❖ Het kennisbereik groeit met de activiteit
- ❖ Indien we er ooit in zouden slagen een gesprek aan te knopen met een dolfijn  
...



# Kennis als sociale constructie

- ❖ Stijgend aandeel van kennis gaat over artefacten en abstracte concepten
  - (b.v. organisatiepsychologie gaat over dingen als een “job”, een “functie”, een “organigram”)
- ❖ Deze concepten krijgen hun betekenis in de sociale handelingscontext





# Kennis in het netwerk

- ❖ De verantwoordelijkheid voor kennis wordt gedeeld
- ❖ Deferentie naar experts
- ❖ Participatief kennismodel
  - Stakeholder
  - Getuige
- ❖ Ontwikkelen van procedures



# Kennis in het netwerk

- ❖ Extern geheugen
- ❖ Externe validering
- ❖ Vertaling in organisaties, structuren
- ❖ Consolidatie in artefacten
- ❖ Verwerking in software
- ❖ Acculturatie van onze omgeving



# Just-in-Time

- ❖ De ware revolutie in de kenniseconomie is vergelijkbaar met de evolutie van storage naar transport
- ❖ We gaan naar Just-in-time delivery van kennis



# Knowledge on Demand



# Soorten weten

- ❖ Knowledge that ...
- ❖ Knowledge how ...
  - it works ...
  - it feels ...
  - It was ...
- ❖ Knowingness
- ❖ Awareness



# Veranderde kennisopvatting

- ❖ Kennis grotendeels extern « opgeladen »
- ❖ Heterarchisch i.p.v. hiërarchisch geordend
- ❖ Kenniskring: kennis van de één wordt informatie voor de ander
- ❖ Steeds veranderend en groeiend
- ❖ Meer en meer « ingebed » in praktijk
- ❖ Assimilatie: nieuwe kennis inpassen
- ❖ Een ander begrijpen: Wim Veen's « Homo Zappiens »



# Kennisactoren

- ❖ Personen
- ❖ Groepen
- ❖ Organisaties
- ❖ Artefacten
  - Machines
  - Software
  - Bots



# Open Source

- ❖ Algoritmen als gemeenschappelijk erfgoed
- ❖ Archetypische oplossingen
- ❖ Archivalische functie
- ❖ Artefacten als deel van onze geschiedenis



# Voorbeelden

- ❖ IT-expert doet Linux-installatie
  - Geen volledige « kennis » van alle details
  - Terugvallen op on-line documentatie
  - Chat met experts
  - « Just-in-Time delivery » van kennis
  - Zekerheid over netwerk: metabeliefs



# Voorbeelden

- ❖ Labo doet epo-test
  - Geen individuele zekerheid
  - Terugvallen op procedures
  - Certificatie van apparatuur
  - Peer-review van gebruikte methode
  - Laborant « kent » het resultaat



# Voorbeelden

## ❖ Patient bij arts

- Arts heeft ca. 30 minuten per patient
- Patient of familie (hoogopgeleide senior?) bestudeert aandachtig Internet + PubMed
- Patient-kant heeft méér tijd voor lectuur dan behandelend arts
- Antwoord: Evidence Based Medicine



# Simulatie

- ❖ De kennisverdracht in een simulatie is een specifiek gegeven
- ❖ On-line games beogen geen feitenreconstructie maar een belevingsreconstructie
  - Leren omgaan met emoties
  - Emotionele en sociale kennis opbouwen



# Sociale software en web 2.0



# Twee parallelle bewegingen

- ❖ Socialisatie van het web
  - web is doorgeefluik voor sociale, peer-to-peer kennisopbouw (niet automatisering)  
selectie gebeurt door sociaal netwerk
  - >> **Rich Use**
- ❖ Aspecten van automatisering
  - computer speelt zelf een rol bij de selectie van inhoud  
selectie gebeurt op basis van metadata (tags) opgeslagen in de informatie: Resource Description Framework
  - >> **Rich Content**



# Wat is sociale software?

- ❖ Integreert aspecten van groep interactie (verschillende vormen van on-line interactie en verschillende communicatiemodi)
- ❖ Eenvoudig in gebruik. Toegankelijke, eenvoudige technologie
- ❖ Laat groepen toe zichzelf te organiseren door de architectuur, veeleer dan dat het een organisatie oplegt. Het is bottom-up, *adaptief* of *subversief*



# Voorbeelden

- ❖ Wiki's
- ❖ Blogs
- ❖ Mind-mapping
- ❖ Social bookmarking
- ❖ Tagging / Tagclouds
- ❖ Folksonomies
- ❖ Wikipedia
- ❖ YouTube / Flickr / Amarok
- ❖ RSS



Don't miss RailsConf Europe 2006 – September 14-15 **London**  
 Find out why **Ruby on Rails** is taking Europe by Storm  
 Stay on top, learn from the experts: inc. David Heinemeier Hansson - creator of Rails,  
 Thomas Fuchs of Scriptaculo.us and Pragmatic Programmer Dave Thomas  
 Produced by RubyCentral.org and SkillsMatter.com  
 Find out more »

advertisement

## What Is Web 2.0

### Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software

 by [Tim O'Reilly](#)  
 09/30/2005

The bursting of the dot-com bubble in the fall of 2001 marked a turning point for the web. Many people concluded that the web was overhyped, when in fact [bubbles and consequent shakeouts appear to be a common feature of all technological revolutions](#). Shakeouts typically mark the point at which an ascendant technology is ready to take its place at center stage. The pretenders are given the bum's rush, the real success stories show their strength, and there begins to be an understanding of what separates one from the other.

The concept of "Web 2.0" began with a conference brainstorming session between O'Reilly and MediaLive International. Dale Dougherty, web pioneer and O'Reilly VP, noted that far from having "crashed", the web was more important than ever, with exciting new applications and sites popping up with surprising regularity. What's more, the companies that had survived the collapse seemed to have some things in common. Could it be that the dot-com collapse marked some kind of turning point for the web, such that a call to action such as "Web 2.0" might make sense? We agreed that it did, and so the [Web 2.0 Conference](#) was born.

In the year and a half since, the term "Web 2.0" has clearly taken hold, with more than 9.5 million citations in Google. But there's still [a huge amount of disagreement about just what Web 2.0 means](#), with some people decrying it as a meaningless marketing buzzword, and others accepting it as the new conventional wisdom.

This article is an attempt to clarify just what we mean by Web 2.0.

In our initial brainstorming, we formulated our sense of Web 2.0 by example:

[Print](#) [Discuss](#) [Subscribe to tim.oreilly.com](#)

#### Search



#### Tagged Articles

[Post to del.icio.us](#)

This article has been tagged:  
[web](#) [oreilly](#) [internet](#) [article](#) [toread](#)

Articles that share the tag  
[web](#):

[Very Dynamic Web Interface](#)  
 (362 tags)

[Rolling with Ruby on Rails](#)  
 (230 tags)

[Ajax on Rails](#) (183 tags)

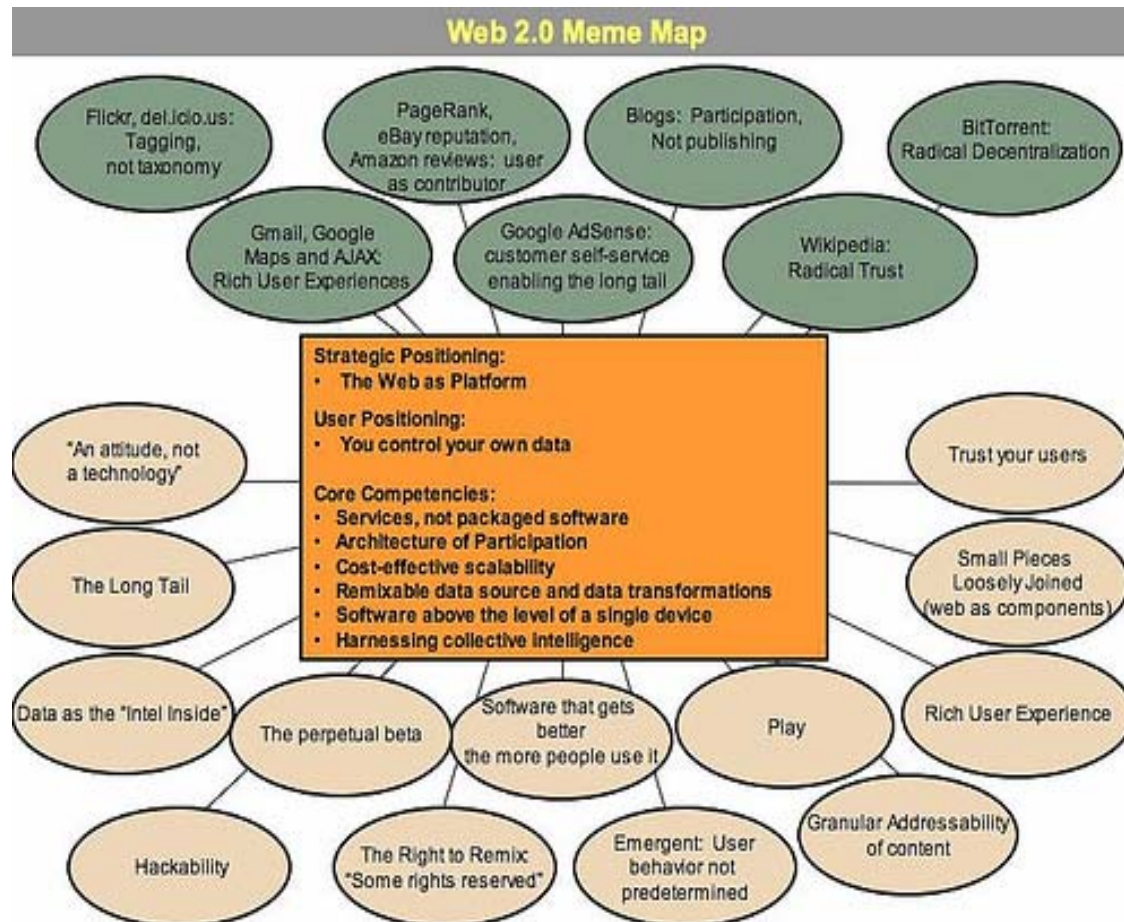
[What Is Web 2.0](#) (145 tags)

# Web 2.0

<b>Web 1.0</b>		<b>Web 2.0</b>
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication



# Web 2.0



# Kenniswerkers

- ❖ Kenniswerkers en onderzoekers
  - Werken zich in een bepaald kennismilieu in, een « community of practice »
  - Vervaging professionele / recreatieve context
  - Verwerven een « karma »
  - Kunnen zich vlot in het kennisnetwerk oriënteren

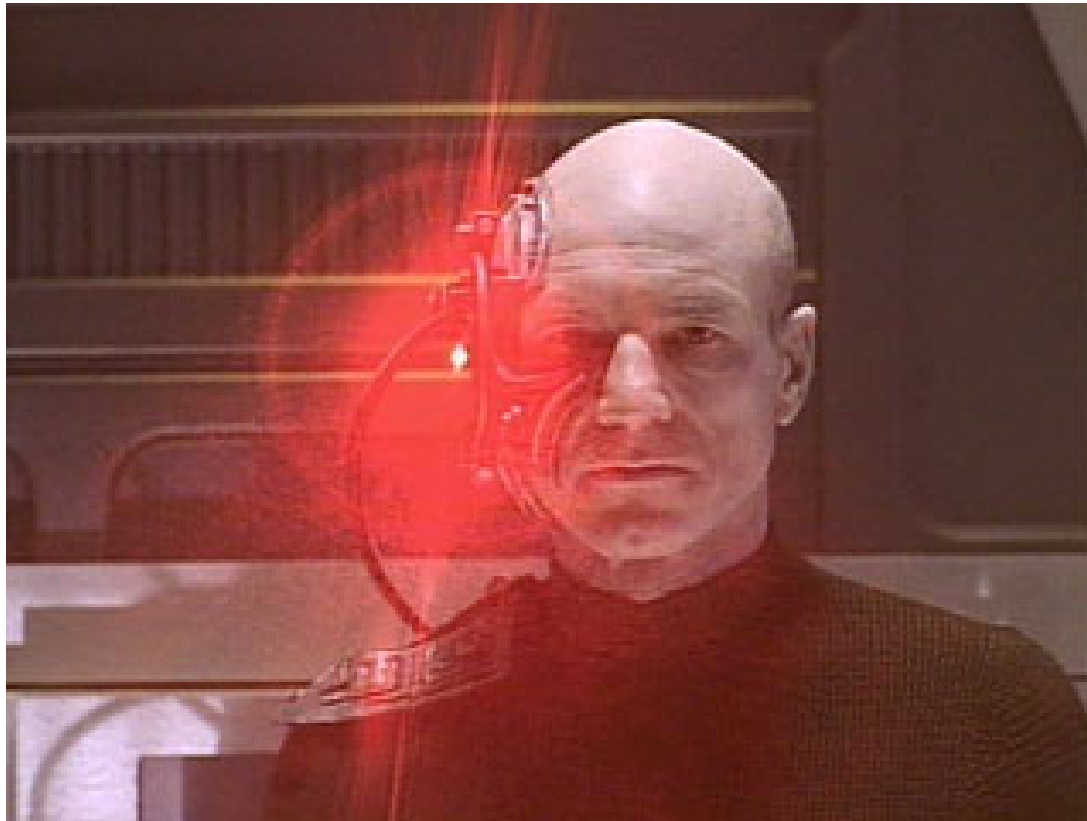


# Besluit

- ❖ We moeten jongeren opleiden tot kenniswerkers
- ❖ Dit vraagt nadruk op andere vaardigheden dan voorheen
  - Emotieve intelligentie
  - Sociale interactie
  - Associatievermogen
  - Assimilatievermogen



# Resistance is futile ...



# Referenties

- ❖ <http://www.arts.kuleuven.be>
- ❖ <http://akira.arts.kuleuven.be>
- ❖ <http://elise.arts.kuleuven.be/wiki-div>
- ❖ <http://www.zylstra.org/blog/>
- ❖ <http://elearning.surf.nl/e-learning/onderzoek/1833>

