

“Η αξιοποίηση του web 2.0 στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής”

Η Διπλωματική Εργασία
παρουσιάστηκε ενώπιον
του Διδακτικού Προσωπικού του
Πανεπιστημίου Αιγαίου

Σε Μερική Εκπλήρωση
των Απαιτήσεων για το Δίπλωμα του
Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών στη
Διοίκηση Πληροφοριακών Συστημάτων
του Τμήματος
Μηχανικών Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων

της
ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ ΔΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ
ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2014

Η ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΩΝ ΕΠΙΚΥΡΩΝΕΙ
ΤΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΤΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ ΔΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ :

Ιωάννης Χαραλαμπίδης, Επιβλέπων, 04/02/2014

Τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και
Επικοινωνιακών Συστημάτων

Ευριπίδης Λουκής, Μέλος
Τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και
Επικοινωνιακών Συστημάτων

Εμμανουήλ Μαραγκουδάκης, Μέλος
Τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και
Επικοινωνιακών Συστημάτων

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με την πάροδο των ετών και της συνεχούς ανάπτυξης σε όλους τους τομείς , υπάρχει ανάκαμψη και στον τομέα των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) και κατ' επέκταση και των στοιχείων του διαδικτύου . Οι ΤΠΕ διεισδύουν όλο και περισσότερο στην καθημερινότητα των πολιτών και με αυτό τον τρόπο βελτιώνουν την ανταπόκριση των κυβερνήσεων στις ανάγκες τους. Ταυτόχρονα αποτελούν και ένα βασικό εργαλείο για τις μεταρρυθμίσεις που γίνονται τόσο στον ιδιωτικό όσο και στον δημόσιο τομέα.

Το web 2.0 έχει κάνει αισθητή την παρουσία του με τα νέα εργαλεία που προσφέρει αλλά και τις δυνατότητες που παρέχει. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται τα στοιχεία του web 2.0 τα οποία συμβάλλουν στην διαδικασία χάραξης πολιτικής. Οι τεχνολογίες του web 2.0 `` συμμετέχουν `` σε πολιτικές διαδικασίες . Με την βοήθεια των κατάλληλων εργαλείων αφουγκράζονται τη γνώμη του κόσμου και έτσι συμμετέχουν στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων ή την ανάπτυξη μοντέλων πολιτικής. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης παίζουν καθοριστικό ρόλο στις πολιτικές καμπάνιες και έτσι οι ιθύνοντες τα χρησιμοποιούν για να συλλέξουν απόψεις , για την προβολή τους ή ακόμα και για διάφορους κοινωνικούς λόγους. Στις μέρες μας η συνεργασία αλλά και η συλλογή των απόψεων του κόσμου είναι κύρια σημεία του δημόσιου διαδικτύου.

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να γίνει κατανοητό το πως εφαρμόζονται όλα τα παραπάνω αλλά και να παρουσιαστούν πραγματικές περιπτώσεις . Καταγράφονται ακόμη κάποια ερευνητικά έργα στα οποία φαίνεται ο τρόπος χρήσης του web 2.0 , η μεθοδολογία που εφάρμοσαν και ο τρόπος συλλογής των δεδομένων που χρησιμοποίησαν οι εμπλεκόμενοι σε αυτά.

© 2014

της

ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ ΔΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

ABSTRACT

During the last years of continuous development in all sectors, there is a recovery in the field of Information and communications technology (ICT) and, by extension to the features of the internet. ICT are increasingly penetrating in peoples' daily lives and thereby improve the responsiveness of governments to their needs. At the same time they constitute a basic tool for the changes in both private and public sectors.

Web 2.0 has made its presence intensive with the new tools offered and the opportunities it provides. This paper presents the elements of web 2.0 which contribute to the policy process. The web 2.0 technologies involved in political processes . With the help of proper tools, listen to the opinion of the world and thus participate in decision-making or policy modeling. Social media play a key role in political campaigns and so the makers use to gather views on the promotion or even for various social reasons. Nowadays, collaboration and the collection of views of the world are the main points of the public Internet.

The aim of this study is not only to see how to apply the entire above but also to refer real cases. Some research projects are presented which seem how to use web 2.0, the methodology applied and which method of data collection used by those who involved in them.

© 2014

ELEFThERIA DIMAKOPOULOU

Department of Information and Communication Systems Engineering

UNIVERSITY OF THE AEGEAN

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή της διπλωματικής μου εργασίας κύριο Ι. Χαραλαμπίδη για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε αναθέτοντάς μου την εργασία και για την βοήθεια και καθοδήγησή του κατά την διάρκεια αυτής.

Επιπλέον ευχαριστώ την υποψήφια διδάκτωρ Αγγελική Ανδρουτσοπούλου για τις συμβουλές της καθ' όλη την διάρκεια διεκπεραίωσης της εργασίας , για την υποστήριξη και για τις πολύτιμες υποδείξεις της .

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου για ότι μου έχει προσφέρει όλα αυτά τα χρόνια τόσο σε προσωπικό επίπεδο όσο και στην διάρκεια των σπουδών μου αλλά και τους φίλους μου για την συμπαράσταση και για την ψυχολογική υποστήριξή τους.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
ABSTRACT.....	4
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	5
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	6
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	7
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ.....	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 – ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	9
1.1 Αντικείμενο της εργασίας.....	9
1.2 Δομή της εργασίας.....	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - WEB 2.0.....	12
2.1 Από το web 1.0 στο web 2.0.....	12
2.2 Web 2.0.....	13
2.3 Μέσα κοινωνικής δικτύωσης(Social media).....	14
2.4 Μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ χάραξη πολιτικής(Social media and policy making)..	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - POLICY MAKING(Χάραξη πολιτικής).....	18
3.1 ΤΠΕ και χάραξη πολιτικής(Ict and policy making)	18
3.2 Συλλογή και επεξεργασία πληροφοριών.....	23
3.3 Εργαλεία.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑ.....	28
4.1 COCKPIT.....	29
4.2 CROSSOVER.....	32
4.3 DICODE.....	33
4.4 ENGAGE.....	34
4.5 E- POLICY.....	37
4.6 FUPOL.....	37
4.7 NOMAD.....	39
4.8 OCOPOMO.....	40
4.9 OMELETTE.....	42
4.10 PADGETS.....	43
4.11 POLICY IMPACT.....	44
4.12 POSITIVESPACES.....	45
4.13 RENDER.....	46
4.14 SENSE4US.....	46
4.15 synC3.....	47
4.16 UBIPOL.....	48
4.17 WEGOV.....	49
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - USE CASES.....	51
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ.....	66
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ.....	74
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ – SOCIAL MEDIA.....	77

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

<i>Πίνακας 4-1: Ερευνητικά έργα-Φάση Χάραξης Πολιτικής-Μέθοδοι-Εργαλεία.....</i>	<i>50</i>
--	-----------

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

<i>Σχήμα 4-1-1</i> : Κάρτα του πολίτη – Ανάλυση γνώμης.....	30
<i>Σχήμα 4-1-2</i> : Cockpit toolkit and deliberation platform.....	31
<i>Σχήμα 4-3-1</i> : Example tool : boardreader.....	33
<i>Σχήμα 4-3-2</i> : Example tool : attention.....	34
<i>Σχήμα 4-4-1</i> : engage platform.....	35
<i>Σχήμα 4-4-2</i> : tool : Triplify.....	35
<i>Σχήμα 4-4-3</i> : tool : OData.....	35
<i>Σχήμα 4-4-4</i> : tool : ΔειΧΤο.....	36
<i>Σχήμα 4-4-5</i> : tool : google – refine.....	36
<i>Σχήμα 4-4-6</i> : tool : Miso dataset.....	36
<i>Σχήμα 4-4-7</i> : tool : DataWrangler.....	36
<i>Σχήμα 4-6-1</i> : create a campaign – step 1.....	38
<i>Σχήμα 4-6-2</i> : create a campaign – step 2.....	39
<i>Σχήμα 4-7-1</i> : authoring tool.....	40
<i>Σχήμα 4-10-1</i> : an application of padgets.....	44

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 – ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Αντικείμενο της εργασίας

Οι ΤΠΕ κατά την τελευταία δεκαετία έχουν έντονη παρουσία στην καθημερινότητα και χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο σε πολλές καινοτόμες λύσεις στον τομέα της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης. Σε πολιτικό επίπεδο, η εξέλιξη αυτή ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του 2000 με την στρατηγική της Λισσαβόνας. Από τότε, ορισμένες πρωτοβουλίες έχουν δρομολογηθεί για την υποστήριξη καινοτόμων εφαρμογών. Ο κύριος στόχος των προσεγγίσεων ήταν ο εκσυγχρονισμός των κυβερνήσεων, δηλαδή η αύξηση της αποδοτικότητας και της ποιότητας των παρεχόμενων υπηρεσιών.

Η κυβέρνηση χρησιμοποιεί τις ΤΠΕ για την στήριξη των περίπλοκων εσωτερικών λειτουργιών και διαδικασιών της. Με την συμβολή του διαδικτύου που τα τελευταία χρόνια έχει αναπτυχθεί ραγδαία, οι κυβερνήσεις έχουν γίνει πιο εξωστρεφείς και στηρίζουν τις διεργασίες τους σε νέα πληροφοριακά συστήματα ανοίγοντας τον δρόμο για νέες σημαντικές βελτιώσεις. Η επιστημονική κοινότητα δημιουργεί μεγάλες προσδοκίες δίνοντας συνέχεια ερεθίσματα για τους αρμόδιους χάραξης πολιτικής οι οποίοι πρέπει να αντιμετωπίσουν και τις δυσκολίες που παρουσιάζονται από τους πολίτες.

Με την ηλεκτρονική διακυβέρνηση καθίσταται αποτελεσματική η συνεργασία και ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών (κυβερνητικοί φορείς, πολίτες, επιχειρήσεις). Για τους καταναλωτές των υπηρεσιών είναι, ωστόσο, συχνά δύσκολο να κατανοήσουν την πολιτική και τις συνέπειές της και να συμμετέχουν σε μια αναπτυξιακή πολιτική. Η έλλειψη της συμμετοχής του κοινού στη διαδικασία της δημιουργίας πολιτικής και η αδυναμία να προβλέψουμε όλες τις συνέπειες των πολιτικών που εγκρίθηκαν μπορούν να απεικονίζονται επίσης με το παράδειγμα της τρέχουσας οικονομικής και χρηματοπιστωτικής κρίσης.

Τα τελευταία χρόνια ο κόσμος απαιτεί πιο άμεση και στενή επαφή με τους αρμόδιους χάραξης πολιτικών. Δεν δέχεται απλά κυβέρνηση από κάποιους αλλά απαιτεί ουσιαστική αλληλεπίδραση, όπου οι απόψεις και τα συμφέροντα του θα " ακούγονται ". Σε όλα αυτά, οι ΤΠΕ προσφέρουν νέους τρόπους για συμμετοχή επιτρέποντας στους πολίτες να τις χρησιμοποιήσουν για να παραγάγουν ιδέες και απόψεις.

Τα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν αναμφισβήτητα πολιτική συμμετοχή. Οι πολίτες είναι σε θέση να συνδεθούν εύκολα με τους πολιτικούς και να αποκτήσουν μια μεγάλη ποικιλία πληροφοριών για να κάνουν συνειδητές αποφάσεις σχετικά με ένα ευρύ φάσμα θεμάτων. Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για να διευρύνουν τους ορίζοντές τους και να δοκιμάσουν τις απόψεις τους.

Έχει παρατηρηθεί από πραγματικά γεγονότα πως με την συμμετοχή των πολιτών έχουν βρεθεί πιο αποτελεσματικές λύσεις σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο διακυβέρνησης με πιο δίκαια και αμερόληπτα αποτελέσματα. Η συμμετοχή των πολιτών στη διακυβέρνηση και τη χάραξη πολιτικών διαδικασιών θεωρείται ότι

έχει μεγάλες δυνατότητες για τη βελτίωση της σχέσης μεταξύ αυτών και των φορέων χάραξης πολιτικής.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας ανοίγει νέους δρόμους για τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων των ατόμων , των ομάδων αλλά και των οργανώσεων. Πιο συγκεκριμένα με την αντικατάσταση του web 1.0 από το web 2.0 εμφανίστηκαν νέες τεχνολογίες με τα social media να έχουν ηγετικό ρόλο στις αλλαγές που προσφέρει η εξέλιξη και η ανάπτυξη γενικότερα. Οι τεχνολογίες αυτές επηρεάζουν θετικά και αρνητικά τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.

Οι πολίτες είναι αρκετά απογοητευμένοι από τις παραδοσιακές μορφές διακυβέρνησης και για αυτό αναζητούν συνέχεια νέους τρόπους συμμετοχής στις πολιτικές διαδικασίες αλλά και προσέγγισης των αρμόδιων για την διακυβέρνηση και την λήψη αποφάσεων. Για να πραγματοποιηθεί αυτή η προσέγγιση θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε ΤΠΕ έτσι ώστε να αποκτούν περισσότερη γνώση , να εκφράζονται πιο ελεύθερα με μικρότερο ρίσκο . Θα μπορούν έτσι όχι απλά να εκφράζουν την άποψή τους αλλά και να συμμετέχουν στον σχεδιασμό της πολιτικής ατζέντας .

Σκοπός της εργασίας είναι αρχικά να παρουσιαστούν τα νέα αυτά στοιχεία που έχουν εισβάλει στις ζωές των πολιτών και δίνουν την δυνατότητα συμμετοχής στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής . Το web 2.0 και πιο συγκεκριμένα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης παρέχουν το βήμα στους πολίτες να εκφράζονται πάνω σε συγκεκριμένα ζητήματα , να θέτουν νέα και να διαμορφώνουν έτσι νέες πολιτικές διαδικασίες.

Με την εμφάνιση των νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει και το πολιτικό σκηνικό καθώς πλέον ο κόσμος μπορεί να συμμετέχει στις διαδικασίες των κυβερνήσεων για να χαράξουν μια συγκεκριμένη πολιτική . Για να συμβεί αυτό χρησιμοποιούνται διαφορετικά εργαλεία και μέθοδοι οι οποίες συλλέγουν πληροφορίες , τις επεξεργάζονται και στην συνέχεια εξάγουν ένα αποτέλεσμα ή ένα συμπέρασμα .

Στα πλαίσια αυτής της ανάπτυξης έχουν κάνει την εμφάνισή τους πολλά ερευνητικά έργα στον τομέα των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών τα οποία με τα εργαλεία και τις μεθόδους που εφαρμόζουν , γίνονται ένα σημαντικό `` όπλο `` στα χέρια των αρμόδιων φορέων για την λήψη αποφάσεων .

Τέλος υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες έχουν εφαρμοστεί τα εργαλεία του web 2.0 ,με διαφορετικές μεθόδους και έχουν συγκεντρωθεί δεδομένα τα οποία στην συνέχεια αξιοποιήθηκαν από τους αρμόδιους χάραξης πολιτικής στην διαδικασία λήψης αποφάσεων.

1.2 Δομή της εργασίας

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας γίνεται μια εισαγωγή και παρουσιάζεται η δομή της αλλά και κάποιες έννοιες οι οποίες στην συνέχεια αναλύονται περισσότερο.

Στο δεύτερο κεφάλαιο εισάγεται η έννοια του web 2.0 και των χαρακτηριστικών του για να φανεί στην συνέχεια ο τρόπος εφαρμογής αυτών στην διαδικασία χάραξης πολιτικής . Εκτεταμένη προσοχή δίνεται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης των οποίων ο ρόλος είναι καθοριστικός με τις εφαρμογές που παρέχουν.

Στο τρίτο κεφάλαιο έμφαση δίνεται στην έννοια της διαδικασίας χάραξης πολιτικής αλλά και στις μεθόδους και εργαλεία που χρησιμοποιούνται σε αυτή με την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών ενώ στο τέταρτο παρουσιάζονται τα ερευνητικά έργα.

Στο πέμπτο κεφάλαιο καταγράφονται οι μελέτες περιπτώσεων χρήσης των εργαλείων του web 2.0 στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής ενώ στο έκτο γίνεται μια ανασκόπηση στην βιβλιογραφία.

Τέλος , στο έβδομο κεφάλαιο παρατίθενται τα συμπεράσματα που προκύπτουν ύστερα από την μελέτη που έγινε .

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 – WEB 2.0

2.1 Από το web 1.0 στο web 2.0

Προκειμένου να ανακαλύψουμε νέες αγορές , να σχεδιάσουμε νέα προϊόντα, να προσεγγίσουμε νέους πελάτες είναι απαραίτητο να δημιουργηθούν νέες εφαρμογές από τους προγραμματιστές και να αναδιοργανωθούν κάποιες υπηρεσίες[1]. Για αυτό το λόγο λοιπόν υπάρχει διαρκής εξέλιξη στον τομέα της τεχνολογίας και ειδικότερα του διαδικτύου ψάχνοντας συνεχώς για νέους τρόπους προσέγγισης πελατών αλλά και επικοινωνίας γενικότερα προκειμένου να υπάρχει διευκόλυνση των συναλλαγών , των διαπροσωπικών σχέσεων αλλά και της εξέλιξης της κοινωνίας.

Στην εποχή του web 1.0 οι χρήστες του διαδικτύου ήταν απλά περιηγητές αυτού και χρησιμοποιούσαν της σελίδες του απλά για ενημέρωση ή και ψυχαγωγία χωρίς να έχουν την δυνατότητα να εκφραστούν σε αυτά που βλέπουν. Ήταν με λίγα λόγια παθητικοί χρήστες.

Στο web 2.0, ωστόσο , οι χρήστες είναι αυτοί που ταυτόχρονα με την περιήγηση και την ανάγνωση μπορούν να δημιουργήσουν και περιεχόμενο , να εκφράσουν την άποψή τους και να έχουν ενεργό ρόλο στις διαδικασίες .Είναι δηλαδή ενεργητικοί χρήστες που συμμετέχουν και αλληλεπιδρούν στις σελίδες του web. Το web 2.0 παρέχει μια αμφίδρομη συνεργασία στην οποία οι χρήστες είναι σε θέση να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους και να παρέχουν πληροφορίες και στην συνέχεια αυτές οι πληροφορίες που συλλέγονται να διατίθενται και σε άλλους[2]. Από την εποχή των καρτών και του στατικού διαδικτύου περάσαμε στην εποχή του δυναμικού και των νέων web εφαρμογών.

Το web 2.0 αναφέρεται στον τρόπο που χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο σήμερα. Κάποιες λέξεις-κλειδιά για να περιγράψει κανείς το web 2.0 είναι : κοινότητα , συνεργασία , διαδραστικότητα , δυναμικό περιεχόμενο, συνεισφορά , social computing και οτιδήποτε γίνεται με γνώμονα το χρήστη . Οι ιστοσελίδες του web 2.0 επιτρέπουν στους χρήστες να αλληλεπιδρούν όχι μόνο με το χώρο, αλλά με άλλους ανθρώπους που έχουν πρόσβαση στην συγκεκριμένη ιστοσελίδα. Σήμερα ο καθένας έχει την δυνατότητα να δημιουργεί τις δικές του ιστοσελίδες και να τις γεμίζει με περιεχόμενο χωρίς να έχει ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού. Στο web 1.0 η δημιουργία ιστοσελίδας ήταν μια διαδικασία που μπορούσαν να την αναλάβουν μόνο οι ειδικοί του είδους . Επιπλέον οι ιστοσελίδες του web 1.0 ήταν στατικές και δύσκολα ανανεώσιμες .

2.2 Web 2.0

Ο όρος web 2.0 , χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού η οποία βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα των χρηστών του διαδικτύου να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται online. Αυτή η νέα γενιά είναι μια δυναμική διαδικτυακή πλατφόρμα στην οποία μπορούν να αλληλεπιδρούν χρήστες χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις σε θέματα υπολογιστών και δικτύων(Wikipedia).

Το 2001 προέκυψε το " σκάσιμο " της φούσκας του .com αποτελώντας έτσι ένα σημείο καμπής για το διαδίκτυο. Πολλοί άνθρωποι κατέληξαν στο συμπέρασμα πως το διαδίκτυο είναι μια διαφημιστική εκστρατεία όπου οι φούσκες είναι ένα κοινό χαρακτηριστικό των τεχνολογικών επαναστάσεων. Η έννοια του "web 2.0 " ξεκίνησε με μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών μεταξύ της διάσκεψης O'Reilly και MediaLive International δημιουργώντας έτσι τις συνθήκες και για το web 2.0 Conference. Ο όρος web 2.0 έχει πάνω από 9.5 εκατομμύρια αναφορές στο google.Ωστόσο υπάρχει ακόμα σύγχυση για το ποια εφαρμογή έγκειται στο πεδίο του web 1.0 και ποια στο web 2.0. Το web 2.0 έχει επεκταθεί σε πολλές συσκευές και έχει διάφορες εφαρμογές. Παρέχει λογισμικό σαν υπηρεσία που την χρησιμοποιούν ταυτόχρονα πολλά άτομα , αναμιγνύει δεδομένα , δίνει την δυνατότητα συμμετοχής και ανταλλαγής πληροφοριών και εμπειριών στους χρήστες. Από τις προσωπικές ιστοσελίδες περάσαμε στα blogs αλλά και σε πολλές άλλες αλλαγές που συνέβησαν κατά την μετάβαση από το web 1.0 στο web 2.0. Μια από τις αρχές του web 2.0 ήταν το διαδίκτυο ως πλατφόρμα[3].

Το web 2.0 λοιπόν, είναι μια πλατφόρμα πάνω στην οποία έχουν κατασκευαστεί καινοτόμες τεχνολογίες αλλά και ένας χώρος όπου οι χρήστες αντιμετωπίζονται ως " αντικείμενα " πρώτης κατηγορίας . Η πλατφόρμα αυτή αποτελείται από διάφορες νέες τεχνολογίες και χαρακτηριστικά (mashups , AJAX , wikis, blogs, RSS feeds, tagging κλπ), αλλά και μια ποικιλία από δημοφιλή κοινωνικά δίκτυα , όπως το Facebook , MySpace , κλπ.

Η εμφάνιση νέων τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών έχει σαν στόχο ολόκληρη την κοινότητα του παγκόσμιου ιστού και ειδικότερα τους προγραμματιστές web εφαρμογών και τους παρόχους υπηρεσιών οι οποίοι εκθέτουν τις δυνατότητες των υποδομών και των εφαρμογών τους, προκειμένου να ανοίξουν νέες αγορές και να φτάσουν σε νέες ομάδες πελατών. Με την επιτυχία του web 2.0 βλέπουμε έναν αυξανόμενο αριθμό των υπηρεσιών και των APIs που εκτίθενται στον τομέα των τηλεπικοινωνιών, της πληροφορικής και των παρόχων περιεχομένου .

Η πρώτη γενιά της ηλεκτρονικής συμμετοχής ήταν ιδιαίτερα κάτω από τον έλεγχο της κυβέρνησης, και βασιζόταν στις επίσημες ιστοσελίδες των κρατικών υπηρεσιών, οι οποίες καθόριζαν τις μορφές, τους κανόνες και τα θέματα όλων των ηλεκτρονικών συζητήσεων. Η εμφάνιση του web 2.0 και πολλών κοινωνικών μέσων μαζικής ενημέρωσης οδήγησε στη σταδιακή ανάδυση μιας δεύτερης γενιάς ηλεκτρονικής συμμετοχής η οποία χαρακτηρίζεται από μικρότερο έλεγχο της κυβέρνησης αλλά μεγαλύτερο έλεγχο από τους πολίτες. Οι κρατικές υπηρεσίες δημοσιεύουν το περιεχόμενο σε διάφορα social media σχετικά με τις πολιτικές τους και στη συνέχεια, συλλέγουν και αναλύουν τις αλληλεπιδράσεις των πολιτών με αυτό [4][5].

Η χρήση του ψηφιακού δικτύου και των τεχνολογιών στη διαμόρφωση της δημόσιας πολιτικής έγινε δεκτή με δυσπιστία από τους περισσότερους πολιτικούς , δημόσιους υπαλλήλους , και τους πολίτες. Η τεχνολογία του O'Reilly ορίζει το web 2.0 από την άποψη των επτά βασικών αρχών :

- Το διαδίκτυο ως πλατφόρμα για πολιτικό λόγο
- Η συλλογική νοημοσύνη αναδυόμενη από την πολιτική χρήση του web
- Η σημασία των δεδομένων σε εφαρμογές του υλισμικού και του λογισμικού
- Διαρκής πειραματισμός στον δημόσιο τομέα
- Η δημιουργία μικρής κλίμακας μορφών πολιτικής δέσμευσης μέσω του καταναλωτισμού
- Η διάδοση του πολιτικού περιεχομένου σε πολλαπλές εφαρμογές
- Πλούσια εμπειρία του χρήστη σχετικά με τις πολιτικές ιστοσελίδες [6]

Συνεπώς μια επιχείρηση ή ένας οργανισμός που ισχυρίζεται πως έχει υιοθετήσει το web 2.0 αρκεί να ελεγχθεί αν ακολουθεί τις αρχές του.

2.3 Μέσα κοινωνικής δικτύωσης (social media)

Ο άνθρωπος από τη φύση του είναι ένα κοινωνικό ον και για αυτό ψάχνει συνέχεια να βρει τρόπους επικοινωνίας και σύνδεσης με άλλους ανθρώπους . Έχει ανάγκη από αλληλεπίδραση με τους γύρω του τόσο για ψυχαγωγία όσο και για ενημέρωση ή απλά για αύξηση της κοινωνικότητας και της δικτύωσής του. Έτσι κάνανε δυναμικά την εμφάνισή τους πολλά μέσα κοινωνικής δικτύωσης σαν αποτέλεσμα και της εμφάνισης του web 2.0 το οποίο κατά κάποιο τρόπο έχει συνδεθεί άμεσα μαζί τους. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν ένα παγκόσμιο φαινόμενο γύρω από τη συνεργασία , τη νοημοσύνη , την δημιουργία περιεχομένου από τους χρήστες , την ανταλλαγή και τη σύνδεση με επίδραση σε όλες τις πτυχές της κοινωνίας, της κυβέρνησης και των επιχειρήσεων. Διευκολύνουν τη συνεργασία τόσο σε παγκόσμιο όσο και σε τοπικό επίπεδο για την επίλυση πολύπλοκων ζητημάτων που διαφορετικά θα ήταν αδύνατο να διευθετηθούν.

Οι πολίτες χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και για να εκφράσουν απόψεις αλλά και για να δημιουργήσουν `` περιεχόμενο `` και για θέματα πολιτικής ή θέματα που αφορούν μια κοινωνία γενικότερα. Με το να διαβάσει ένας πολίτης τις ειδήσεις στα μέσα ενημέρωσης του διαδικτύου και να σχολιάζει , να εκφράζει απόψεις και συναισθήματα αυξάνει την δημοτικότητα των social media αλλά ενισχύει και την πεποίθηση ότι με την πάροδο του χρόνου γίνονται όλο και πιο χρήσιμα. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως πλατφόρμες παίζουν όλο και πιο σημαντικό ρόλο για τους ανθρώπους δίνοντάς τους την δυνατότητα να εκφράσουν και να μοιραστούν τις απόψεις τους για τα τρέχοντα γεγονότα . Οι απόψεις τους παρουσιάζονται με την μορφή μηνυμάτων σε διάφορα μέσα και σαν στόχο έχουν να εξυπηρετήσουν διάφορους σκοπούς , να μοιραστούν ένα συγκεκριμένο άρθρο ειδήσεων , να εκφράσουν μια γνώμη σχετικά με τις συνεχιζόμενες εκδηλώσεις, ή να προσθέσουν ή να διαψεύσουν πληροφορίες σχετικά με το θέμα ή το συγκεκριμένο άρθρο.

Σε κρίσιμες περιόδους όπως αυτή που διανύουμε της οικονομικής κρίσης , η εκτεταμένη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης δείχνει ότι η κατάσταση είναι

ιδιαίτερα κρίσιμη και απασχολεί αρκετά τον κόσμο , λαμβάνοντας υπόψη τον μεγάλο όγκο των μηνυμάτων που δημιουργούνται καθώς σχολιάζεται το περιεχόμενο των ειδήσεων . Αυτή η υπερφόρτωση των πληροφοριών παρακινεί την ανάπτυξη αυτόματων συστημάτων που επιλέγουν και εμφανίζουν μόνο το πιο ενδιαφέροντα μηνύματα. Η επιλογή γίνεται λαμβάνοντας ως είσοδο ένα άρθρο ειδήσεων και όλες τις απαντήσεις στα social media που αναφέρονται στο εν λόγω άρθρο και εξάγει το πιο ενδιαφέρον υποσύνολο των απαντήσεων. Μια ενδιαφέρουσα επιλογή των μηνυμάτων περιέχει ποικιλία , ενημέρωση , αδιαλλαξία για τα δημοφιλή μηνύματα που αναφέρονται στο άρθρο ειδήσεων , γραμμένο κυρίως από τους χρήστες που έχουν εξουσία σχετικά με το θέμα [7].

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κάνουν τη διαδικασία της συμμετοχής των πολιτών στη διαδικασία χάραξης πολιτικής ευκολότερη και λιγότερο δαπανηρή από ό, τι ποτέ πριν με την παροχή εργαλείων για την υποστήριξη δημιουργίας γνώσεων και την οικοδόμηση της κοινότητας.

Ένα από τα στοιχεία των social media είναι τα blogs. Σελίδες δηλαδή που μπορεί να έχει ο καθένας και να μοιράζεται με άλλους τις απόψεις, τις ιδέες και τα συναισθήματά του. Τα blogs επιτρέπουν τη μετάδοση πληροφοριών σε μεγάλα ακροατήρια και παρέχουν στους χρήστες τα μέσα για να λάβουν μέρος στο σχηματισμό της δημόσιας γνώμης . Ωστόσο πρέπει να υφίστανται σαν μια πρωταρχική πηγή πληροφοριών και να δημοσιεύουν τις ιδέες σε προσωπικό χώρο των ανθρώπων[8].

2.4 Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και χάραξη πολιτικής(Social media and policy making)

Κατά την διάρκεια των τελευταίων χρόνων και με την έλευση του web 2.0 και την εδραίωσή του , το διαδίκτυο έχει μεταμορφωθεί και οι χρήστες του από απλοί ‘surfers’ έχουν μετατραπεί σε δημιουργούς περιεχομένου το οποίο και μοιράζονται με άλλους.

Οι εταιρείες άρχισαν να επενδύουν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης προκειμένου να προσελκύσουν περισσότερους πελάτες κερδίζοντας έτσι πολλά οφέλη είτε από τους ήδη υπάρχοντες είτε από μελλοντικούς επισκέπτες των σελίδων τους . Τους ‘αξιοποιούν’ ακόμα και για την ανάπτυξη προϊόντων. Οι κυβερνήσεις ακολουθώντας το παράδειγμα των επιχειρήσεων άρχισαν να επενδύουν στις τεχνολογίες του web 2.0 και αυτό αποτελεί πλέον ένα κομμάτι της στρατηγικής τους . Σε αυτό το σημείο γεννάται ένα σημαντικό ερώτημα : πρέπει οι κυβερνήσεις να ακολουθούν τον ίδιο τρόπο με τις επιχειρήσεις για να πετύχουν τον στόχο τους ή πρέπει να συνυπολογίζουν και άλλες παραμέτρους?

Το web 2.0 ενθαρρύνει και προωθεί την κοινωνική αλληλεπίδραση , την δημιουργία και την ανταλλαγή πληροφοριών. Όταν οι γνώσεις των συμμετεχόντων είναι υψηλές έχουμε θετικότερες επιπτώσεις. Η συμπεριφορά των ανθρώπων πολλές φορές επηρεάζεται και καθορίζεται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ωστόσο υπάρχει το πρόβλημα της υπερφόρτωσης της επικοινωνίας.

Οι επιχειρήσεις και οι οργανισμοί αλλά και οι κυβερνήσεις τα χρησιμοποιούν προκειμένου να ακούσουν την φωνή των πολιτών και ειδικότερα αυτό που

πραγματικά θέλει να πει κάποιος καθώς εκφράζεται πιο ελεύθερα. Όσο περισσότερες συνδέσεις υπάρχουν τόσο πιο πολλές πληροφορίες συγκεντρώνονται[9].

Η έλευση του ηλεκτρονικού εμπορίου από το 1995 μέχρι σήμερα έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο κινούνται οι επιχειρήσεις στο χώρο. Αφενός δεν υπάρχουν πια γεωγραφικά όρια και ο καθένας πελάτης μπορεί να φτάσει το προϊόν ή την υπηρεσία που θέλει ανεξάρτητα από τον τόπο κατοικίας του και αφετέρου υπάρχει μεγαλύτερος ανταγωνισμός μεταξύ των επιχειρήσεων καθώς οι δυνητικοί πελάτες μπορούν να συγκρίνουν πριν αγοράσουν και να αξιολογήσουν αυτό που αγοράζουν αλλά και αυτόν που τους το πουλάει. Για αυτό και έχουν μεγαλύτερες προσδοκίες τις οποίες η αγορά οφείλει να καλύψει προκειμένου να συνεχίσει να υπάρχει στον κλάδο της. Ακολουθώντας την τακτική των επιχειρήσεων, οι κυβερνήσεις άρχισαν να παρέχουν 24*7 πρόσβαση των πολιτών στις υπηρεσίες τους, σε έντυπα, συναλλαγές, καταχωρήσεις κλπ.

Έτσι λοιπόν σήμερα, η ηλεκτρονική διακυβέρνηση έχει καταστεί συνώνυμη με την κυβέρνηση, βελτιώνοντας την πρόσβαση του κοινού στις πληροφορίες και τις υπηρεσίες μέσω online καναλιών, την ανταλλαγή δεδομένων εντός και μεταξύ των οργανισμών, καθώς και τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των επιχειρηματικών διαδικασιών. Πριν ξεκινήσει η παροχή κάποιων υπηρεσιών η κάθε κυβέρνηση θα πρέπει να μελετήσει την μελλοντική αξία τους και να εκτιμήσει κατά πόσο θα είναι ωφέλιμες οι αλλαγές. Με λίγα λόγια να δει ποια θα είναι τα αποτελέσματα και οι επιπτώσεις στις κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες των πολιτών, να δώσει πρόσβαση σε όλους τους πολίτες και όχι σε μεμονωμένα άτομα πράττοντας έτσι δίκαια, να εκπαιδεύσει, αλλά επίσης και να βοηθήσει τους πολίτες να βελτιώσουν τη δική τους ποιότητα ζωής, λαμβάνοντας υπόψη την πείρα τους και τέλος να αυξήσει την διαφάνεια αλλά και να δώσει την δυνατότητα στους πολίτες να κρίνουν τις ενέργειες που γίνανε.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να επιτρέψουν την εσωτερική επικοινωνία και τη συνεργασία, την ανταλλαγή πληροφοριών με το κοινό, και να συμβαδίζουν με τα γεγονότα σε πραγματικό χρόνο. Υπάρχουν εμπόδια που απορρέουν από τη σύγκρουση της φύσης των social media με τον γραφειοκρατικό χαρακτήρα της κυβέρνησης που πρέπει να αντιμετωπιστούν.

Όπως και κάθε άλλη επένδυση, έτσι και οι επενδύσεις στα social media πρέπει να σχεδιάζονται και να διαχειρίζονται με τις απαιτούμενες ταυτόχρονες οργανωτικές αλλαγές στον πολιτισμό, τους ανθρώπους, τη δομή και τις διαδικασίες μιας κοινότητας ανθρώπων είτε είναι κράτος είτε επιχείρηση.

Ενώ οι επιχειρήσεις μπορούν να επιλέξουν τους πελάτες στους οποίους θα απευθυνθούν, οι κυβερνήσεις απευθύνονται σε όλους για αυτό και θα πρέπει να σχεδιαστεί πιο προσεκτικά η υιοθέτηση των social media[10].

Προκειμένου να υπάρχει συνεχώς ανάπτυξη και ευημερία σε ένα τόπο σαν πρωταρχικός στόχος πρέπει να τίθεται η ενίσχυση της καινοτομίας και των επενδύσεων. Οι εφαρμογές του web 2.0 είναι μια επένδυση στην οποία στοχεύουν οι κυβερνήσεις για αύξηση της "παραγωγικότητάς" τους και χρησιμοποιούνται ήδη από αυτή όχι μόνο για απλά ζητήματα όπως είναι για παράδειγμα η ενημέρωση των πολιτών, οι δημόσιες σχέσεις, οι ανακοινώσεις των υπηρεσιών αλλά και για πιο σύνθετα όπως είναι οι βασικές εσωτερικές εργασίες, οι υπηρεσίες πληροφοριών, η αναθεώρηση πατέντων. Όλα τα παραπάνω επιτρέπουν την συμμετοχή του κοινού στην διαδικασία λήψης αποφάσεων.

Η ενασχόληση γενικά με τις εφαρμογές του web 2.0 ανοίγει δρόμους για μια πιο αποτελεσματική διοίκηση και αποτελεί απαραίτητο στοιχείο μιας στρατηγικής για την διαχείριση του κινδύνου. Οι χρήστες συμβάλλουν στην βελτίωση των δημόσιων υπηρεσιών κυρίως με το περιεχόμενο που παράγουν με την χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών παίζουν σημαντικό ρόλο στην αύξηση του ανταγωνισμού, στην οικονομική ανάπτυξη μιας επιχείρησης και μιας χώρας γενικότερα, στις θέσεις εργασίας κλπ. Όλο και περισσότεροι πολίτες, οργανισμοί, δημόσιοι υπάλληλοι κλπ χρησιμοποιούν καθημερινά τις εφαρμογές της πληροφορικής για διάφορους λόγους. Παρ'όλα αυτά υπάρχουν και σημαντικοί κίνδυνοι που παραμονεύουν για αυτό θα πρέπει να γίνεται σωστή χρήση τους[11].

Υπάρχουν διάφορες μελέτες περιπτώσεων του web 2.0 οι οποίες είναι μια απόδειξη για τον τρόπο που επηρεάζουν την καθημερινή ζωή :

- Κανονισμοί: Peer-to-Patent : web-based πλατφόρμα όπου οι αιτήσεις για διπλώματα ευρεσιτεχνίας δημοσιεύονται και προ-αξιολογούνται από ειδικούς σε καθαρά εθελοντική βάση. Τα στοιχεία στη συνέχεια υποβάλλονται στο Γραφείο Ευρεσιτεχνιών των ΗΠΑ για την αξιολόγησή τους.
- Cross-agency collaboration : είναι μια πλατφόρμα wiki που διαχειρίζεται η CIA, η οποία επιτρέπει την άμεση συνεργασία μεταξύ των αναλυτών.
- Η διαχείριση της γνώσης: μια διεθνής δικηγορική εταιρεία έχει θέσει σε εφαρμογή μία εσωτερική πλατφόρμα διαχείρισης γνώσης, η οποία επιτρέπει την άτυπη ανταλλαγή γνώσεων μέσω blogs, newsfeeds, κλπ. Αυτή η υπόθεση είναι από τον ιδιωτικό τομέα και θα μπορούσε εύκολα να μεταφερθεί στον δημόσιο τομέα.
- Παροχή υπηρεσιών: PatientOpinion είναι μια ιστοσελίδα η οποία ξεκίνησε από ένα Γενικό Σύμβουλο, προκειμένου να βελτιωθεί η Εθνική Υπηρεσία Υγείας. Θα συλλέγει και θα δημοσιεύει τις γνώμες των ασθενών και τις βαθμολογίες για τις υπηρεσίες που έχουν λάβει στα νοσοκομεία.
- Η πολιτική συμμετοχή: Petitions.gov.uk είναι μία online υπηρεσία όπου οι πολίτες μπορούν να υποβάλλουν αναφορές απευθείας στον Πρωθυπουργό και να βλέπουν τις αναφορές που υποβάλλονται από άλλους χρήστες.
- Επιβολή του νόμου: Mybikelane είναι μια ιστοσελίδα όπου οι ποδηλάτες δημοσιεύουν φωτογραφίες των αυτοκινήτων που είναι παράνομα σταθμευμένα, με στόχο την αύξηση της ευαισθητοποίησης σχετικά με το πρόβλημα[11].

Όπως έχει ήδη αναφερθεί οι αρμόδιοι λήψης αποφάσεων και χάραξης πολιτικής χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και τις τεχνολογίες που αυτό προσφέρει. Δεν θα πρέπει να παραληφθούν τα οφέλη που αποκομίζουν οι ιθύνοντες από αυτή την ενέργειά τους. Αρχικά χρησιμοποιούνται σαν ένα κανάλι επικοινωνίας μεταξύ των φορέων και του κόσμου. Γίνεται έτσι πιο εύκολη και διαδραστική η μεταξύ τους ανταλλαγή απόψεων και συναισθημάτων ή ακόμα και νέων ιδεών. Οι πολίτες έχουν την δυνατότητα συμμετοχής σε συζητήσεις για αλλαγές που αφορούν την πόλη τους ή ακόμα και την χώρα τους και έτσι μπορούν να ακουστούν διαφορετικές απόψεις που ίσως συμβάλλουν σε καλύτερα αποτελέσματα. Ενισχύεται έτσι η δημοκρατία με την ελεύθερη έκφραση. εφόσον οι πολίτες θα έχουν πάρει μέρος στη λήψη αποφάσεων αυτές θα γίνονται πιο εύκολα αποδεκτές. Τέλος βελτιώνεται η ποιότητα των δημόσιων υπηρεσιών [12].

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – POLICY MAKING(ΧΑΡΑΞΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ)

3.1 ΤΠΕ και χάραξη πολιτικής(Ict and policy making)

Υπάρχουν πολλοί τρόποι με τους οποίους οι τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών μπορούν να παρεμβαίνουν στην πολιτική όπως είναι διάφορες ηλεκτρονικές εφαρμογές , το ηλεκτρονικό σύστημα ψηφοφορίας, η έκφραση της γνώμης των ανθρώπων όσον αφορά μια συγκεκριμένη πολιτική απόφαση με την υπογραφή μιας on-line αίτησης, καθώς και για την πληροφόρηση και τη δημοσιότητα θεμάτων που έχουν αναπτυχθεί στο διαδίκτυο, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο κλπ.

Η εφαρμογή της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης είναι πολύ σημαντική , δεδομένου ότι διευκολύνει μια διαδραστική κυβέρνηση με χαμηλό κόστος. Βασίζεται στη χρήση της τεχνολογίας του διαδικτύου και σχεδιάστηκε ως μέσο σύνδεσης μεταξύ των ατόμων ή οργανώσεων και της κυβέρνησης , καθώς για μια γρήγορη και άμεση επικοινωνία μεταξύ των πολιτών και αυτής.

Ο στόχος είναι να εξαιρεθούν τα περιττά συστήματα , και , ταυτόχρονα , να βελτιωθεί η ποιότητα της διακυβέρνησης και η διασφάλιση της πρόσβασης των πολιτών σε ορισμένες υπηρεσίες . Δεν είναι απλά η μεταφορά του γραφειοκρατικού συστήματος λειτουργίας που βασίζεται στη κυρίαρχη χρήση χαρτιού σε ηλεκτρονική αλλά η χρήση των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών στην δημόσια διοίκηση σε συνδυασμό με την οργανωτική αλλαγή και τις νέες δεξιότητες για την βελτίωση των δημόσιων υπηρεσιών και δημοκρατικών διαδικασιών και στην ενίσχυση της στήριξης στις δημόσιες πολιτικές.

Με την χρήση των ηλεκτρονικών μέσων και του διαδικτύου δίνεται ευρεία πρόσβαση στις κυβερνητικές πληροφορίες, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για την αμφίδρομη επικοινωνία κράτους – πολιτών , αλλάζοντας την εικόνα της απομονωμένης διοίκησης και ενισχύοντας τον δημόσιο διάλογο με στόχο πάντα την πιο ενεργή συμμετοχή των πολιτών στα κοινά και την ισχυροποίηση της ηλεκτρονικής δημοκρατίας.

Πέραν όλων των σχεδιασμών , νομικών και θεσμικών πλαισίων , πολιτικών αποφάσεων ή διαφημιστικών καμπανιών, το κυριότερο είναι οι ίδιοι οι πολίτες να αποδεχτούν αυτές τις αλλαγές , να τις υποστηρίξουν και να συμμετέχουν ενεργά. Παρά το γεγονός ότι προϋποθέτει κάποιες δαπάνες , πρόκειται να έχει απόδοση σε όλο το μήκος της λειτουργίας της.

Πάνω από 40 εκατομμύρια Αμερικανοί έχουν πρόσβαση στην επίσημη ιστοσελίδα της κυβέρνησης και ψάχνουν για πληροφορίες σχετικά με τους τοπικούς νόμους κλπ , ενώ πάνω από 20 εκατομμύρια έχουν χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο για να στείλουν στον πρόεδρο απόψεις και παρατηρήσεις .

Η ανάλυση των πολιτικών διαδικασιών είναι μια δραστηριότητα που απαιτεί πραγματικές γνώσεις και δεν στηρίζεται απλά σε εμπειρίες ή εικασίες. Οι πολιτικές θα πρέπει να βασίζονται στη βέλτιστη διαθέσιμη γνώση , που προέρχεται από ενδελεχή επιστημονική ανάλυση , για να επιτευχθούν τα καλύτερα δυνατά για τους πολίτες (Wildavsky 1979).

Δυστυχώς , οι επίσημες και ιδανικές διαδικασίες χάραξης πολιτικής καλύπτονται πολύ πιο εκτεταμένα στη βιβλιογραφία από ότι σε πραγματικές καθημερινές πρακτικές. Η διαδικασία χάραξης πολιτικής θεωρείται γενικά ως μια σταδιακή, κυκλική διαδικασία, που περιλαμβάνει κάποιες αναδράσεις μεταξύ των σταδίων. Οι τυπικές φάσεις που αναφέρονται στη βιβλιογραφία είναι:

- *Αξιολόγηση*: σε αυτή τη φάση γίνεται ανάλυση της λειτουργικότητας και των συνεπειών των υφιστάμενων νόμων και των κανονισμών από επαγγελματίες αναλυτές . τα κυβερνητικά όργανα είναι τα εξ' ολοκλήρου αρμόδια για αυτή την διαδικασία παρά το γεγονός ότι οι οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών, οι ΜΚΟ και οι ομάδες συμφερόντων διεξάγουν επίσης αξιολογήσεις των υφιστάμενων πολιτικών .
- *Ρύθμιση της ημερήσιας διάταξης*: Οι πολιτικοί και οι σύμβουλοί τους χρησιμοποιούν τα αποτελέσματα των αξιολογήσεων για τον προσδιορισμό των περιοχών που πρόκειται να αλλαχτούν ή να βελτιωθούν δείχνοντας την κατεύθυνση για το ποια πολιτική θα πρέπει να ακολουθήσουν .
- *Η διαμόρφωση της πολιτικής*: Με βάση αυτές τις αποφάσεις, εναλλακτικές προτάσεις καταρτίζονται για συγκεκριμένα μέτρα. Συνήθως, αυτές συνοδεύονται από αντίστοιχες αξιολογήσεις των επιπτώσεων και ανάλυση των αναμενόμενων επιπτώσεων των προτεινόμενων μέτρων.
- *Απόφαση*: Μετά από κάποιες διαβουλεύσεις (εντός της κυβέρνησης, καθώς και με την συμμετοχή από οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών και των ομάδων συμφερόντων), η νομοθετική πρόταση καθιερώνεται επίσημα στην πολιτική διαδικασία (δηλαδή, υπόκειται στο κοινοβουλευτικό ανάγνωσμα σε συζητήσεις και ψηφοφορία.)
- *Εφαρμογή*: Μόλις θεσπιστεί η νομοθεσία πρέπει να εφαρμοστεί προκειμένου να είναι αποτελεσματική στην πραγματική ζωή. Αυτό συνεπάγεται, μεταξύ άλλων, τον καθορισμό των αρμοδιοτήτων για επιτήρηση της συμμόρφωσης και δημόσια στήριξη για την πολιτική γενικότερα και για τα συγκεκριμένα νομοθετικά μέτρα. Επίσης, ορισμένα νομοθετικά μέτρα - ιδίως σε επίπεδο ΕΕ- περιέχουν ήδη διατάξεις για τη δική τους αξιολόγηση και διενεργούνται σε ειδικά διαστήματα.

Η χάραξη πολιτικής σε επίπεδο ΕΕ :

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο διαδραματίζει ένα όλο και πιο σημαντικό ρόλο στις αποφάσεις σχετικά με τις πολιτικές . Αλλά η επιρροή του στην διαμόρφωση πολιτικής και στον έλεγχο εξακολουθεί να είναι σε μεγάλο βαθμό έμμεση και ανεπίσημη , καθώς μόνο η Επιτροπή έχει το δικαίωμα να κινήσει τη νομοθεσία (Wessels 2008) . Δηλαδή , η Επιτροπή είναι αρμόδια να εποπτεύει την λειτουργία των υφιστάμενων μέσων πολιτικής , να ορίζει την ατζέντα μεσοπρόθεσμα έως μακροπρόθεσμα σε ένα συγκεκριμένο τομέα πολιτικής , να προτείνει αλλαγές ή νέα μέτρα , και να διενεργεί και να συντονίζει τις σχετικές αξιολογήσεις . Πιο συγκεκριμένα , είναι οι δημόσιοι υπάλληλοι στις Γενικές Διευθύνσεις (ΓΔ) που είναι υπεύθυνοι για την κατάρτιση νομοθεσίας και τη διεξαγωγή των διαδικασιών

διαβούλευσης . Λόγω του πολυεπίπεδης φύσης της πολιτικής της ΕΕ , οι δημόσιοι υπάλληλοι από τις εθνικές κυβερνήσεις συμμετέχουν επίσης μέσω ομάδων εργασίας του Συμβουλίου (εκπροσωπώντας τις εθνικές κυβερνήσεις) . Σε επίπεδο ΕΕ , η Επιτροπή είναι που ικανοποιεί την πλειονότητα των ρόλων και των λειτουργιών που έχουν συνήθως αναληφθεί από τις κυβερνήσεις σε εθνικό επίπεδο , ιδίως όσον αφορά την αξιολόγηση , την ημερήσια διάταξη και τις φάσεις πολιτικής σύνθεσης .

Η χάραξη πολιτικής σε εθνικό επίπεδο:

Η ίδια η διαδικασία της χάραξης της πολιτικής έχει ερευνηθεί λεπτομερώς μόνο σε εθνικό επίπεδο . Οι δημόσιοι υπάλληλοι είναι αρμόδιοι και στα πλαίσια των γραφειοκρατικών διαδικασιών που πάντα υφίστανται να καταρτίσουν τα σχέδια για να είναι έτσι πιο εύκολη η προσαρμογή στις νέες περιστάσεις ή ακόμα και τροποποιήσεις που τυχόν θα προκύψουν . Οι συζητήσεις και οι δραστηριότητες ασκούνται μεταξύ των λειτουργικών (εξειδικευμένες σύμβουλοι) , μεσαίων (διευθυντές μονάδων) και των ανώτερων (ο υπουργός και το γραφείο του , υφυπουργών) . Η διάρκεια αυτής της φάσης μπορεί να είναι τόσο μικρή όσο μια εβδομάδα σε ακραίες περιπτώσεις . Αφού αναπτυχθούν τα σχέδια στην συνέχεια κυκλοφορούν και σε άλλες αρμόδιες υπηρεσίες . Άτυπα λοιπόν, συγκεντρώνονται γνώμες και απόψεις σχετικά με το σχέδιο και στην συνέχεια ζητείται έγκριση από τον αντίστοιχο υπουργό . Μόνο τότε το προσχέδιο γίνεται επίσημη πρόταση, η οποία στη συνέχεια υποβάλλεται σε μια δεύτερη, επίσημη διαδικασία αναθεώρησης . Στο πλαίσιο της εθνικής νομοθεσίας οι επίσημες προτάσεις είναι συχνά γραμμένες με τη μορφή του σχεδίου νομοθετικών κειμένων .

Οι αρμόδιοι χάραξης πολιτικής και λήψης αποφάσεων έρχονται καθημερινά αντιμέτωποι με διάφορες προκλήσεις στις οποίες πρέπει και να ανταπεξέλθουν προκειμένου να βρεθούν λύσεις στα προβλήματα που δημιουργούνται . Η κοινωνική πρόνοια , η οικονομική κατάσταση μια κοινωνίας είτε είναι ολόκληρη χώρα είτε δήμος , πανεπιστήμιο κλπ, η απασχόληση είναι μερικά από τα καίρια ζητήματα που απασχολούν τους ιθύνοντες . Για αυτό λοιπόν θα πρέπει να συνεργαστούν με τους αρμόδιους φορείς οι οποίοι μπορεί να προέρχονται και από διαφορετικούς κλάδους όπως είναι η πληροφορική , η ιατρική κλπ .

Η οικονομική κρίση δημιούργησε την ανάγκη για αποτελεσματική και αποδοτική διακυβέρνηση και χάραξη πολιτικής . Εδώ και χρόνια η αναπτυξιακή πολιτική παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα και έχει κενά με αποτέλεσμα οι αρμόδιοι να οδηγούνται στον σχεδιασμό και την αξιολόγηση των μοντέλων των κοινωνικών διεργασιών . Μέχρι τώρα έχουν γίνει προσπάθειες οι οποίες προφανώς δεν φέρανε το επιθυμητό αποτέλεσμα για αυτό και προέκυψε η οικονομική κρίση . Ένα σημαντικό βήμα είναι να συνεργαστούν οι επιστημονική κοινότητα με τους πολίτες για να ανταλλάξουν απόψεις και αντιλήψεις έτσι ώστε να γίνει η κατάλληλη σχεδίαση των μελλοντικών ενεργειών . Επιπλέον απαραίτητη κρίνεται η ανάπτυξη σεναρίων γύρω από τον χρήστη και τυπικών μοντέλων προσομοίωσης και έτσι θα υπάρχει μεγαλύτερη συνεισφορά βάση αποδεικτικών στοιχείων[13].

Οι αρχές της ανοικτής διακυβέρνησης απαιτούν περισσότερη υπευθυνότητα και συνεργασία . Ωστόσο , στην ανάπτυξη της δημόσιας πολιτικής , η αμέλεια των αρχών αυτών ήταν ιδιαίτερα έντονη μέχρι πρόσφατα . Κατά συνέπεια , οι πολίτες έχουν αναλάβει δράση για αλλαγή στην πολιτική κατεύθυνση . Οι υπεύθυνοι χάραξης

πολιτικής πρέπει επειγόντως να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις των πολιτών . Και οι δύο ομάδες χρειάζονται αξιόπιστη υποστήριξη και ενημερωμένες πληροφορίες και αποδοτικές και αποτελεσματικές αλληλεπιδράσεις στα προβλήματα και τις δημόσιες υποθέσεις. Η ανάπτυξη μοντέλων πολιτικής είναι ένα πολύ δύσκολο έργο και επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες. Σύμφωνα με τις μέχρι τώρα γνώσεις, η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη τεχνική σε αυτή τη ρύθμιση είναι η προσομοίωση. Κάθε δημόσιος οργανισμός διαθέτει συνολικούς στόχους , περιορισμούς και κατευθυντήριες γραμμές που πρέπει να συνδυαστούν για να λαμβάνει αποφάσεις. Η διαδικασία χάραξης πολιτικής θα πρέπει να είναι ταυτόχρονα συνεπής με περιορισμούς , να είναι σύμφωνη με τους καθορισμένους στόχους και να αξιολογείται για να αποφευχθούν οι αρνητικές επιπτώσεις στο περιβάλλον , την οικονομία και κοινωνία [14].

Η πολυπλοκότητα που συνοδεύει το πρόβλημα της χάραξης πολιτικής το καθιστά αρκετά σημαντικό καθώς οι εμπλεκόμενοι σε αυτό είναι πολλοί και από διαφορετικούς χώρους. Οι τεχνολογίες των πληροφοριών και των επικοινωνιών αναδεικνύονται ως ένας σημαντικός παράγοντας για την διαχείριση της πολυπλοκότητας και για την αναδιοργάνωση του κράτους, τη διαφάνεια και την αποτελεσματικότητα, σε συνεργασία με τους πολίτες, τις επιχειρήσεις και την κοινωνία. Τα συμφέροντα τους πολλές φορές συγκρούονται και έχουν διαφορετικές απόψεις πάνω σε συγκεκριμένα ζητήματα. Τέτοια προβλήματα δεν έχουν μαθηματικώς βέλτιστες λύσεις και προκαθορισμένους αλγορίθμους για τους υπολογισμούς τους , αλλά μόνο καλύτερες και χειρότερες λύσεις , ώστε να μην μπορούν να επιλυθούν με τυπικές μεθοδολογίες και απαιτούν προσεγγίσεις «δεύτερης γενιάς» που βασίζονται σε διαβουλεύσεις μεταξύ των ενδιαφερομένων[15].

Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται τα τελευταία χρόνια στην ηλεκτρονική διακυβέρνηση έχουν προχωρήσει σημαντικά [16]. Οι κυβερνήσεις αγωνίζονται να εφαρμόζουν αποτελεσματικά καινοτόμες τεχνολογίες όσον αφορά την παροχή ανοιχτής συνεργασίας στη χάραξη πολιτικής ή και για την παρακολούθηση και αξιολόγηση της εφαρμογής της πολιτικής.

Μέχρι τώρα έχουν αναπτυχθεί και εφαρμοστεί αρκετοί μηχανισμοί για την συμμετοχή των πολιτών στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής και στο σχεδιασμό διαφόρων υπηρεσιών. Η ολοένα και μεγαλύτερη χρήση των τεχνολογιών της πληροφοριών και των επικοινωνιών και ιδιαίτερα του διαδικτύου από τα άτομα συμβάλλουν στη δημιουργία μιας νέας γενιάς ψηφιακών μηχανισμών. Οι κυβερνήσεις δημιουργούν όλο και περισσότερες ιστοσελίδες οι οποίες παρέχουν στους πολίτες πληροφορίες σχετικά με την δράση τους και τους επιτρέπουν να συμμετέχουν σε σχετικές διαβουλεύσεις. Ωστόσο, η αποτελεσματικότητα αυτού του μηχανισμού ήταν πολύ χαμηλότερη από τις προσδοκίες που αρχικά είχαν τεθεί. Υπάρχουν 3 προτεινόμενοι ψηφιακοί μηχανισμοί [17] :

- Ο πρώτος είναι τα δομημένα forums στα οποία εισέρχονται οι πολίτες και μπορούν να λάβουν μέρος σε μια προκαθορισμένη συζήτηση και να βλέπουν τις κυβερνητικές δραστηριότητες. Η χρήση του μηχανισμού αυτού από τους πολίτες ήταν σε γενικές γραμμές περιορισμένη και κάτω από τις αρχικές προσδοκίες λόγω του υψηλού κόστους της προώθησης και τον αργό ρυθμό της διανομής, ενώ τα θέματα που συζητήθηκαν ήταν μερικές φορές μακριά από τους ανθρώπινα ενδιαφέροντα και καθημερινά προβλήματα και προτεραιότητες. Καθοδηγεί τους συμμετέχοντες να σκέφτονται με έναν πιο δομημένο τρόπο για το πρόβλημα υπό συζήτηση

- Ο δεύτερος βασίζεται σε μια πλατφόρμα η οποία μπορεί να δημοσιεύσει περιεχόμενο και εφαρμογές σε πολλά μέσα κοινωνικής δικτύωσης ταυτόχρονα και να συγκεντρώσει τα δεδομένα από την αντίδραση των πολιτών. . Πολλές πολιτικές συζητήσεις που λαμβάνουν χώρα εδώ πολλαπλασιάζονται , καθώς επίσης και off-line πολιτικά γεγονότα και πρωτοβουλίες. Η εκμετάλλευση των κοινωνικών μέσων μαζικής ενημέρωσης για την αύξηση της συμμετοχής του κοινού και τη συμμετοχή διαφόρων ομάδων πρέπει να είναι αποτελεσματική, συστηματική και κεντρικά διαχειρίσιμη. Η αποτελεσματικότητα αυτού του μηχανισμού ήταν πολύ χαμηλότερη από τις προσδοκίες όσον αφορά την ποσότητα και την ποιότητα της συμμετοχής.(έργο padgets)
- Ο τρίτος αφορά το έργο nomad. Περιλαμβάνει τέσσερα στάδια :listen-analyze-receive-act

Με την πάροδο του χρόνου οι πολίτες διαπίστωσαν ότι το να είναι κάποιος μέλος μιας κοινότητας είναι πολύ σημαντικό και ιδίως όταν συμμετέχει ενεργά στα δρώμενα και στην λήψη αποφάσεων απολαμβάνοντας ταυτόχρονα τα οφέλη όπως είναι η επιβίωση και οι καλύτερες συνθήκες εργασίας. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και πιο συγκεκριμένα με την χρήση των τεχνολογιών των πληροφοριών και των επικοινωνιών- οι οποίες έχουν αναπτυχθεί αρκετά και προσφέρουν τα οφέλη τους- μπορούν να βελτιώσουν τον τρόπο ζωής τους τόσο σε προσωπικό όσο και σε κοινοτικό και παγκόσμιο επίπεδο καθώς οι εξελίξεις μπορούν να επηρεάσουν τον τρόπο λήψης και υλοποίησης των αποφάσεων.

Ωστόσο οι πολίτες χάσανε την εμπιστοσύνη τους στα κυβερνήσεις εξαιτίας άσχημων γεγονότων που συνέβησαν αλλά και βλέποντας πως δεν έχουν ενεργό ρόλο στην εξέλιξη της κοινωνίας. Σε αυτό το σημείο σημαντικό ρόλο θα παίξουν οι ΤΠΕ `` φέρνοντας κοντά `` τους κυβερνητικούς φορείς με τους πολίτες. Οι διαδικασίες χάραξης πολιτικής είναι ένας πολύ σημαντικές και για αυτό θα πρέπει να αφιερωθούν σε αυτές αρκετοί πόροι και έρευνα προκειμένου να επεκταθεί ακόμα περισσότερο.

Οι τελικές συστάσεις που προέκυψαν ύστερα από την μελέτη κάποιων περιπτώσεων και αποτελούν τα συμπεράσματά τους είναι οι παρακάτω[18]:

- Χτίσιμο της πολιτικής με ευέλικτο τρόπο.
- Ενσωμάτωση καλής ποιότητας δεδομένων στο μοντέλο πολιτικής
- Οπτικοποίηση και ανάπτυξη κοινωνικών δικτύων για να επικοινωνούν αποτελεσματικά με τα αποτελέσματα της πολιτικής
- Επένδυση σε τεχνολογίες προσομοίωσης πραγματικού χρόνου
- Δημιουργία διεπαφών ανάλογα με το προφίλ των ενδιαφερομένων
- Ένωση πολυεπιστημονικής εμπειρογνομosύνης
- Συμμετοχή των ενδιαφερομένων από την αρχή
- Ανάπτυξη της υπόθεσης στον ενδιαφερόμενο δημόσιο οργανισμό
- Αντιμετώπιση της υπόθεσης ως ένα προϊόν / υπηρεσία για να εξασφαλιστεί η βιωσιμότητα και η περαιτέρω ανάπτυξη
- Σκέψεις για ανάπτυξη της υπόθεσης σε άλλα περιβάλλοντα και πλαίσια

Όσο αφορά στην διαδικασία χάραξης πολιτικής οι ΤΠΕ μπορούν να περιγράψουν σύνθετα προβλήματα και να προσκομίσουν αποδεικτικά στοιχεία για το σχεδιασμό πολιτικής με προσομοιώσεις και απεικονίσεις λαμβάνοντας υπόψη τις πολιτικές, οικονομικές, κοινωνικές, τεχνολογικές, περιβαλλοντικές και νομικές συνέπειες. Αν και οι τεχνικές μοντελοποίησης και προσομοίωσης έχουν τη δυνατότητα να αποτελέσουν σημαντικά στοιχεία για τη διαχείριση της πολυπλοκότητας, η σημερινή χρήση των διαθέσιμων εργαλείων δεν χαρακτηρίζεται από επιτυχία που θα κερδίσει την εμπιστοσύνη των ενδιαφερομένων στη χάραξη πολιτικής.

Την διαδικασία της λήψης αποφάσεων την συναντούμε παντού σε διάφορους τομείς της καθημερινότητάς μας. Οι οργανισμοί την συναντούν σε όλες τις φάσεις της λειτουργίας τους. αποτελείται από 3 φάσεις οι οποίες είναι οι ακόλουθες :

- Αναγνώριση προβληματικών καταστάσεων / ευκαιριών που ζητούν αποφάσεις
- Ανάπτυξη πιθανών δράσεων
- Επιλογή της κατάλληλης ενέργειας που πρέπει να ακολουθηθεί

Προκειμένου να ληφθούν κάποιες αποφάσεις σε μια ομάδα ατόμων θα πρέπει να υπάρχει συζήτηση και διαπραγμάτευση. Η κρίση των συμμετεχόντων να είναι και υποκειμενική και αντικειμενική. Οι συμμετέχοντες καλό είναι να μην προέρχονται όλοι από τον κλάδο της πληροφορικής αλλά να χρησιμοποιούν τα κατάλληλα εργαλεία. Να υπάρχει επικοινωνία και αξιολόγηση του περιεχομένου για να γίνεται καλύτερη διάχυση της πληροφορίας άρα να έχουμε αύξηση της αποτελεσματικότητας.

3.2 Συλλογή και επεξεργασία πληροφοριών

Όπως έχει ήδη αναφερθεί η ανάπτυξη νέων τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών και ιδιαίτερα η εμφάνιση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης συμβάλλουν αποτελεσματικά στην συγκέντρωση και επεξεργασία των πληροφοριών μέσω του διαδικτύου. Οι αρμόδιοι λήψης αποφάσεων και κατ' επέκταση χάραξης πολιτικής χρησιμοποιούν όλο και πιο συχνά νέους τρόπους προσέγγισης των πολιτών.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν την νέα μόδα των πολιτικών για επικοινωνία με τους πολίτες αντί να χρησιμοποιούν αφίσες, προεκλογικές συγκεντρώσεις και ομιλίες. Με την χρήση του διαδικτύου αποκτούν μεγαλύτερη εμβέλεια απολαμβάνοντας ταυτόχρονα και τα οφέλη του που είναι η εξοικονόμηση χρόνου και κόστους αλλά και η απλότητα στην διαχείρισή του.

Η οικονομική κρίση έχει επηρεάσει τα ταμεία των κομμάτων και έτσι οι πολιτικοί αναζητούν πιο οικονομικούς τρόπους προσέγγισης του κοινού. Στοχεύουν κυρίως σε νεανικά κοινά τα οποία είναι και οι πιο φανατικοί χρήστες του διαδικτύου και πετυχαίνουν έτσι μεγάλη ' ' συνάθροιση ' '. Το διαδίκτυο είναι διαδραστικό με την συμβολή και των social media και έτσι οι πολίτες έχουν την δυνατότητα να απαντούν άμεσα εκφράζοντας την άποψή τους, τα συναισθήματα τους κλπ. Άλλωστε Σύμφωνα με τον Max Weber υπάρχουν 3 τύποι απασχόλησης με την

πολιτική . Αυτοί που ασχολούνται με την πολιτική σαν ευκαιριακή απασχόληση, αυτοί που την βλέπουν ως πάρεργο με μερική απασχόληση και αυτοί που ασχολούνται επαγγελματικά. Στην τρίτη περίπτωση βλέπουν την πολιτική σαν επάγγελμα άρα έχουμε την έννοια του πολιτικού μάρκετινγκ.

Οι κυβερνητικοί φορείς χάραξης πολιτικής μπορούν να χρησιμοποιούν ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης για να έχουν μεγαλύτερη επαφή με τους πολίτες . Από τη μια μεριά οι σελίδες κοινωνικής δικτύωσης είναι αποδεκτές από τους πολίτες και αποτελούν για αυτούς ένα οικείο περιβάλλον όπου γίνονται ήδη συζητήσεις και επιπλέον αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι της ζωής των πολιτικών. Έτσι υπάρχει η ανάγκη για την ανάκτηση πληροφοριών , τη διάδοσή τους και την αμφίδρομη επικοινωνία μεταξύ του κατασκευαστή και των πολιτών πάνω από αυτές τις πλατφόρμες . Η ιδέα είναι να συνδεθούν οι φορείς χάραξης πολιτικής και οι πολίτες . Στην πραγματικότητα, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι ένα μέσο μαζικής επικοινωνίας και είναι δύσκολο μέσα από τα πλήθη των σχολίων που γίνονται να τα ξεκαθαρίσουμε για να φτάσουμε στην ουσία της συζήτησης . Για αυτό ο στόχος είναι να συνοψίσουμε την ανάλυση και να κατηγοριοποιήσουμε τα κείμενα . Το πρώτο σημαντικό κομμάτι είναι η διαδικασία του σχεδιασμού [19].

<< Τα social media θα μπορούσαν να αποτελέσουν ιδανική γέφυρα των κυβερνήσεων προκειμένου να υπάρξει μια αμφίδρομη ροή επικοινωνίας μεταξύ των φορέων χάραξης πολιτικής και της κοινωνίας . Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης θα μπορούσαν να επιτρέψουν την καλύτερη ενημέρωση της διαδικασίας λήψης πολιτικής , παρέχοντας ένα σαφές και δυναμικό όραμα για τις απόψεις και τις προτεραιότητες των διαφορετικών φορέων. Μόλις δημιουργηθούν οι αναγκαίες οργανωτικές διαδικασίες η χρήση των social media θα μπορούσε να συμβάλει σημαντικά στην παραγωγή μιας πολύ μεγαλύτερης ανταπόκρισης και αποτελεσματικότητας της λήψης αποφάσεων από την κυβέρνηση >> : Enrico Ferro.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης και στόχος τους είναι πέρα από την διευκόλυνση των επικοινωνιών και της συμμετοχής στις πολιτικές διαδικασίες , η παροχή καινοτομιών[20].

3.3 Εργαλεία

Η εξαγωγή πληροφοριών από τα σχόλια που έχουν γραφτεί από ανθρώπους μπορεί να είναι πολύτιμη σε πολλές εφαρμογές. Υπάρχουν πολλά blogs και forums σε ολόκληρο το διαδίκτυο που μιλάνε για κάθε θέμα και αν αυτές οι πληροφορίες συγκεντρώνονται και αναλύονται μπορούμε να αρχίσουμε να κατανοήσουμε πώς μια συγκεκριμένη κοινότητα αντιδρά σε ορισμένα γεγονότα και ακόμη και να προσπαθήσουμε να προβλέψουμε τις αντιδράσεις για μελλοντικά γεγονότα και που βασίζονται στην συμπεριφορά τους. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν στη διαδικασία χάραξης πολιτικής.

Οι χρήστες του διαδικτύου έχουν πρόσβαση σε μια μεγάλη σειρά από εργαλεία που τους επιτρέπουν να δημοσιεύουν μηνύματα κειμένου που μπορεί να περιέχουν απόψεις για τα προϊόντα, τους ανθρώπους, τις πολιτικές, και πολλά άλλα θέματα. Αυτό το περιεχόμενο μπορεί να περιέχει σχετικές πληροφορίες για το γενικό αίσθημα του πληθυσμού σχετικά με το συγκεκριμένο θέμα. Γνωρίζοντας τι σκέφτονται οι άνθρωποι για κάποιο ζήτημα είναι καίριας σημασίας για τη λήψη αποφάσεων. Ο

κύριος στόχος της εξόρυξης γνώμης είναι η υπολογιστική μελέτη των απόψεων και των συναισθημάτων που εκφράζονται μέσα από το κείμενο.

Επιπλέον, με την έλευση των κοινωνικών δικτύων και τον πολλαπλασιασμό τους, πολλά από αυτά τα εργαλεία έχουν μετατραπεί σε πολύτιμες πηγές πληροφοριών σχετικά με τις απόψεις και τις τάσεις αυτών των χρηστών. Το twitter , για παράδειγμα , είναι μια μεγάλη πηγή πληροφοριών όπου οι απόψεις για πολλά θέματα μπορούν να εξαχθούν και να αναλυθούν. Όλο και περισσότεροι άνθρωποι χρησιμοποιούν αυτά τα εργαλεία για να εκφράσουν τη γνώμη ή το συναίσθημα τους και αφορά μια μεγάλη ποικιλία θεμάτων . Ως ενδεικτικό παράδειγμα , στη διάρκεια των Αγώνων του Λονδίνου το 2012 , υπήρχαν 37000 tweets ανά λεπτό για τον Μάικλ Φελπς.

Κάποια από τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται είναι :

Opinion mining : Η εξόρυξη των γνώσεων (opinion mining) είναι μια διαδικασία η οποία συμπυκνώνει μια σειρά από τεχνικές που αποτελούν μέρος μιας ευρύτερης περιοχής που είναι γνωστή ως εξόρυξη κειμένου (text mining) , η οποία και πάλι μπορεί να θεωρηθεί σαν ένας υποτομέας της εξόρυξης δεδομένων (data mining). Ενώ οι τεχνολογίες εξόρυξης των δεδομένων (data mining) μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επεξεργασία δεδομένων και να ανακαλύψουν τάσεις και πρότυπα , η ανθρώπινη νοημοσύνη είναι απαραίτητη για να βγάλουν νόημα από τα δεδομένα και να ληφθούν οι κατάλληλες αποφάσεις[21]. Το κύριο χαρακτηριστικό της εξόρυξης κειμένου σχέση με τη γενική εξόρυξη δεδομένων έγκειται στο είδος των δεδομένων που χρησιμοποιούνται. Η εξόρυξη γνώσεων επικεντρώνεται περισσότερο στον τύπο της ανάλυσης των δεδομένων που διεξάγεται έχοντας σαν κύριο στόχο να ανακαλύψουν τις απόψεις που εκφράζονται μέσα σε αυτά τα έγγραφα κειμένου σχετικά με μια σειρά θεμάτων. [22]Η εξόρυξη των γνώσεων είναι ένας τομέας έρευνας του οποίου ο κύριος στόχος είναι να ανακαλύψει χρήσιμα και άγνωστα πρότυπα των δεδομένων. Ο τομέας περιλαμβάνει πολλές τεχνικές από διαφορετικά πεδία έρευνας, όπως η στατιστική και έχει εφαρμογές σε πολλούς τομείς όπως η ιατρική, η μηχανική και η πολιτική. Οι εργασίες εξόρυξης δεδομένων συνήθως περιγράφονται από το μοντέλο CRISP-DM που διαιρεί ένα έργο εξόρυξης δεδομένων στα ακόλουθα βασικά βήματα:

- Business Understanding
- Data Understanding
- Data Preparation
- Modelling
- Evaluation
- Deployment

Τα πρώτα βήματα ενός έργου εξόρυξης δεδομένων συνήθως περιλαμβάνουν δράσεις όπως η συλλογή δεδομένων, η προετοιμασία και η απεικόνιση. Παρόλα αυτά, ένα βασικό κεντρικό ζήτημα για την εξόρυξη δεδομένων είναι η αυτόματη ανάλυση των πρώτων στοιχείων, προκειμένου να εξαγάγει άγνωστα πρότυπα όπως ομάδες (ανάλυση cluster), ασυνήθιστες εγγραφές ή εξαρτήσεις.

Σημαντική έρευνα έχει πραγματοποιηθεί στον τομέα της εξόρυξης γνώμης , που ορίζεται ως η υπολογιστική επεξεργασία των γνωμοδοτήσεων και των συναισθημάτων εκφρασμένα σε κείμενο.

Crowdsourcing : Ενώ στο παρελθόν ο σχεδιασμός και η επίλυση προβλημάτων των δραστηριοτήτων των επιχειρήσεων ήταν μέσα στις αρμοδιότητες εξαιρετικά εξειδικευμένων επαγγελματιών, η πρόσφατη βιβλιογραφία υποστηρίζει ότι αυτές οι κρίσιμες εργασίες μπορούν να εκτελεστούν ακόμα καλύτερα από ποικιλία ομάδων που είναι λιγότερο γνώστες του αντικειμένου. Με τον όρο crowdsourcing δηλώνεται η ανάθεση από μια επιχείρηση, οργανισμό κλπ ενός αντικειμένου σε ένα δίκτυο ανθρώπων απευθύνοντάς τους ανοιχτή πρόσκληση. Δημιουργείται έτσι ένα νέο επιχειρηματικό μοντέλο προκειμένου να αξιοποιηθούν η "συλλογική σοφία" και οι φρέσκιες ιδέες από μεγάλο αριθμό ατόμων. Αυτό έχει εφαρμοστεί αρχικά στον ιδιωτικό τομέα και θα είναι ενδιαφέρον και χρήσιμο να διερευνηθεί η δυνατότητα εφαρμογής του και στο δημόσιο [23][24].

Simulation Modelling : Μοντελοποίηση της προσομοίωσης ορίζεται ως η ερευνητική προσέγγιση της χρήσης του λογισμικού ηλεκτρονικών υπολογιστών για να διαμορφώσει τη λειτουργία και την εξέλιξη των συστημάτων του "πραγματικού κόσμου". Ένα τέτοιο μοντέλο μπορεί να θεωρηθεί ως ένας τεχνητός κόσμος δίνοντας την άνευ προηγουμένου ευκαιρία να παρέμβει και να προσπαθήσει να κάνει βελτιώσεις στην απόδοση ενός συστήματος, και στη συνέχεια να εκτιμήσει τα αποτελέσματα των παρεμβάσεων αυτών και να συμβάλλει στην βελτίωση σε διάφορες κρίσιμες μεταβλητές απόδοσης. Ως εκ τούτου, είναι ένα εργαστήριο, ασφαλές από τους κινδύνους του πραγματικού περιβάλλοντος, για να ελέγχει τις υποθέσεις και να κάνει προβλέψεις (Wikipedia).

Τα μοντέλα προσομοίωσης χρησιμεύουν για :

- Διαλογή των πολυάριθμων προτάσεων που έγιναν από τους πολίτες σε όλα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης εκτιμώντας τα αποτελέσματά τους.
- Την μελλοντική ευαισθητοποίηση και το ενδιαφέρον των πολιτών στη συγκεκριμένη πολιτική.

Open data : Ανοιχτά είναι τα δεδομένα που μπορούν ελεύθερα να χρησιμοποιηθούν, να επαναχρησιμοποιηθούν και να αναδιανεμηθούν από οποιονδήποτε – υπό τον όρο να γίνεται αναφορά στους δημιουργούς και να διατίθενται, με τη σειρά τους, υπό τους ίδιους όρους.

- Διαθεσιμότητα και Προσβασιμότητα: Τα δεδομένα πρέπει να είναι διαθέσιμα αυτούσια, να έχουν ένα λογικό κόστος αναπαραγωγής, και κατά προτίμηση να είναι διαθέσιμα για λήψη από το Διαδίκτυο. Επίσης, πρέπει να είναι διαθέσιμα σε κάποια μορφή πρακτικά αναγνώσιμη.
- Επαναχρησιμοποίηση και Αναδιανομή: Τα δεδομένα θα πρέπει να είναι διαθέσιμα υπό όρους που επιτρέπουν την επαναχρησιμοποίηση και την αναδιανομή τους, συμπεριλαμβανομένης και της ανάμειξης με άλλα σύνολα δεδομένων.
- Καθολική Συμμετοχή: Καθένας πρέπει να μπορεί να χρησιμοποιήσει, να επαναχρησιμοποιήσει και να αναδιανείμει τα δεδομένα. Δεν πρέπει αυτά να υπόκεινται σε διακρίσεις με βάση τον τομέα δραστηριότητας ή τα πρόσωπα και τις ομάδες. Για παράδειγμα, περιορισμοί για «μη-εμπορική χρήση» ή

περιορισμοί για χρήση μόνο για συγκεκριμένους σκοπούς (π.χ. μόνο στην εκπαίδευση) δεν είναι επιτρεπτοί[ορισμός από OKFN Greece].

Sentiment analysis : Είναι η επεξεργασία φυσικής γλώσσας, ανάλυση κειμένου για τον εντοπισμό και την εξαγωγή υποκειμενικών πληροφοριών και έχει ως στόχο να καθορίσει τη στάση του ομιλητή ή ενός συγγραφέα σε σχέση με κάποιο θέμα ή το συνολικά συμφραζόμενα ενός εγγράφου[Wikipedia].

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑ

Η έλευση του web 2.0 με τα χαρακτηριστικά, τα εργαλεία και τις εφαρμογές του σε όλους τους τομείς γίνεται όλο και πιο έντονη αλλά πλέον κρίνεται και απαραίτητη η υιοθέτησή του για την διευκόλυνση των ανθρώπων σε διάφορες ενέργειες και δράσεις της καθημερινότητάς τους.

Ένας από τους τομείς στον οποίο συναντάμε ολοένα και περισσότερα εργαλεία του web 2.0 είναι η έρευνα και πιο συγκεκριμένα τα ερευνητικά έργα που αναπτύσσονται για διάφορους λόγους προκειμένου να καταλήξουν σε κάποια συμπεράσματα. Συνεχώς εμφανίζονται καινούρια ερευνητικά προγράμματα τα οποία σιγά σιγά πρέπει να προσαρμόζονται στα νέα εργαλεία που έχουν εμφανιστεί αλλά και στην γνώση που προσφέρεται από αυτά προκειμένου να μπορέσουν πιο εύκολα και αποδοτικά να φέρουν εις πέρας το έργο και να έχουν αποτελέσματα.

Για να ολοκληρωθεί ένα έργο πρέπει να περάσει από κάποια στάδια. Αυτά είναι:



Αρχικά όπως βλέπουμε γίνεται η σύλληψη της ιδέας του έργου η οποία και θα πρέπει να αποσκοπεί σε κάποιο αποτέλεσμα το οποίο να μας βοηθά να καταλήξουμε σε ένα συμπέρασμα. Κατά την φάση του σχεδιασμού συγκεντρώνονται πληροφορίες και πόροι για να μπορέσει να υλοποιηθεί το έργο [25]. Σε αυτό το σημείο λαμβάνονται υπόψη και τα αποτελέσματα από άλλες έρευνες που έχουν γίνει σε παρελθόντα χρόνο. Κατά την υλοποίηση του έργου χρησιμοποιούνται πληροφορίες που έχουν συλλεχθεί με την βοήθεια των εργαλείων του web 2.0 τα οποία κρίνονται απαραίτητα και όταν ο συντονιστής του αλλά και όλοι οι συμμετέχοντες θέλουν να επικοινωνούν μεταξύ τους αλλά και με τον υπόλοιπο κόσμο ειδικά με την χρήση των social media αυξάνοντας έτσι και την αποδοτικότητα.

Οι τεχνολογίες της πληροφορικής και των επικοινωνιών συμβάλλουν στην διάδοση και την αξιοποίηση των αποτελεσμάτων του έργου. Σε όλες τις φάσεις ενός έργου γράφονται άρθρα για συλλογή σχολίων , ενημερώνονται τα blogs και γενικά μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης κυρίως , γίνεται ανταλλαγή απόψεων.

Αξίζει να σημειωθεί τέλος πως τα εργαλεία του web 2.0 όσον αφορά τον ερευνητικό τομέα αυξάνουν την διαφάνεια, δίνουν πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων για να έχουν όλοι πρόσβαση σε αυτό , βοηθούν στην ανταλλαγή απόψεων , υπάρχει μεγαλύτερη εμπιστοσύνη, μειώνεται η γραφειοκρατία άρα κερδίζει σε χρόνο και κόστος.

Προκειμένου να γίνει καταγραφή των έργων , έγινε αναζήτηση σε ιστοσελίδες (π.χ. : http://cordis.europa.eu/home_en.html) και με λέξεις κλειδιά όπως ICT , Web 2.0 , ict applications, social media, Information, Media, Information and

4.1 COCKPIT



Το ερευνητικό έργο COCKPIT αναπτύσσει μια ομάδα ηλεκτρονικών εργαλείων που θα στηρίζει μια νέα συμμετοχική προσέγγιση στο σχεδιασμό των δημοσίων υπηρεσιών. Σκοπός της προσπάθειας αυτής είναι η βελτίωση και ο εκσυγχρονισμός των υπαρχουσών δημοσίων υπηρεσιών ή ο σχεδιασμός νέων. Εφαρμόστηκε στην Ελλάδα , την Ιταλία και Ισπανία. Έχει παρουσία σε τρία από τα πιο ουσιαστικά κοινωνικά δίκτυα. Αυτά είναι το LinkedIn, το Facebook και το Twitter, και οι πληροφορίες που δημοσιεύονται ενημερώνονται συνεχώς από τα μέλη του, καθώς και άλλα μέλη που συμμετέχουν ενεργά σε συζητήσεις, ανακοινώσεις εκδηλώσεων, την ανάπτυξη, τα νέα χαρακτηριστικά (βίντεο, παρουσιάσεις) και άλλες δραστηριότητες διάδοσης[26].

Ο στόχος του έργου είναι να καθοριστεί ένα νέο μοντέλο διακυβέρνησης που θα δεσμεύει και θα εμπλέκει τους πολίτες στη διαδικασία λήψης αποφάσεων για την εφαρμογή των δημόσιων υπηρεσιών. Άρα επιθυμητό είναι να διερευνηθούν οι απόψεις των πολιτών και να ενθαρρύνεται η διαβουλευτική συμμετοχή τους για την παροχή των δημόσιων υπηρεσιών στο πλαίσιο του Web 2.0[27].

Το έργο αποσκοπεί στο να εφαρμόσει τις ιδέες που παράγονται από τους πολίτες μέσα από την χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης - και με την ανάπτυξη κατάλληλων εργαλείων - για τις δημόσιες υπηρεσίες. Είναι γεγονός πως όλο και πιο πολλοί χρησιμοποιούν αυτό τον τρόπο για να εκφραστούν ή και να δημιουργήσουν νέο περιεχόμενο . Από αυτό το περιεχόμενο θα αξιολογηθούν και οι τάσεις και οι ανάγκες για δημόσιες υπηρεσίες . Η γνώμη των πολιτών θα ληφθεί υπόψη για τη βελτίωση και αναβάθμιση των ήδη υφιστάμενων δημοσίων υπηρεσιών ή για σχεδιασμό νέων. Ο σχεδιασμός και η παροχή δημοσίων υπηρεσιών είναι μια δύσκολη και προβληματική διαδικασία, τουλάχιστον στις περισσότερες χώρες του κόσμου. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι στις περισσότερες περιπτώσεις, δεν υπάρχει καμία επίσημη και τεκμηριωμένη προσέγγιση για την παροχή δημόσιας υπηρεσίας[28] .

Το έργο COCKPIT μπορεί να περιγραφεί καλύτερα με την παρακάτω ροή πληροφοριών :

- Οι εφαρμογές του web 2.0 μέσω τεχνολογιών εξόρυξης γνώμης (opinion mining) παίζουν καθοριστικό ρόλο στην αλληλεπίδραση με τους πολίτες απεικονίζοντας τις γνώμες και τις ανάγκες τους για τις δημόσιες υπηρεσίες , παράγοντας έτσι και εκθέσεις οι οποίες βοηθούν τους αρμόδιους λήψης αποφάσεων.
- Με την βοήθεια του εργαλείου που χρησιμοποιείται οι απόψεις και οι επιθυμίες των πολιτών σχετικά με τις επιλεγμένες δημόσιες υπηρεσίες είναι στη διάθεση των φορέων λήψης αποφάσεων .

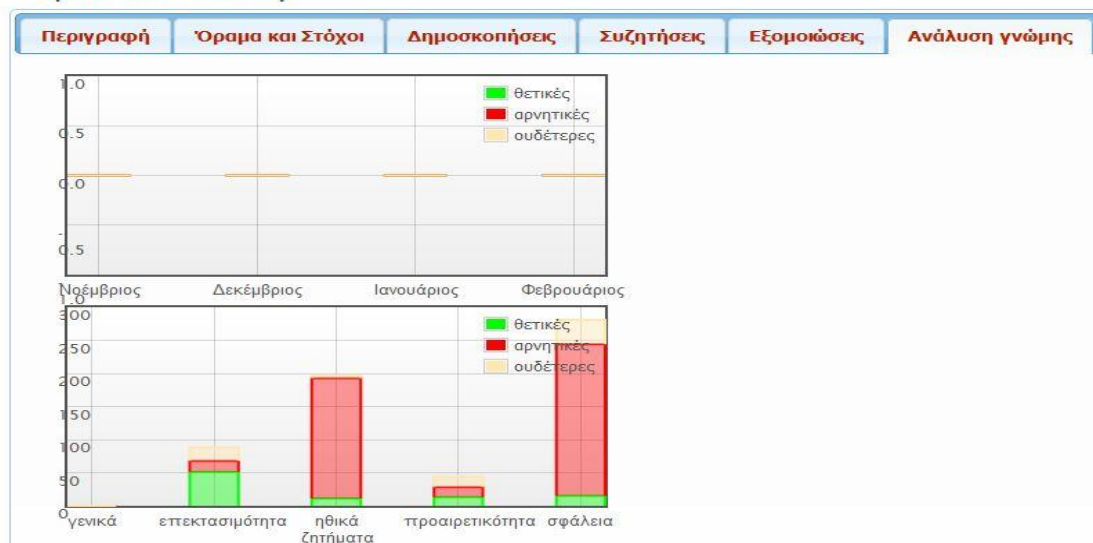
- Η πάγια πολιτική και το νομικό πλαίσιο που σχετίζονται με τις αντίστοιχες υπηρεσίες λαμβάνονται υπόψη χρησιμοποιώντας ειδικά ανεπτυγμένη τεχνολογία ανάκτησης κειμένου.
- Γίνονται προσαρμογές με την βοήθεια εργαλείων προσομοίωσης και οπτικοποίησης οι οποίες αντανακλούν τους δημοσιονομικούς και επιχειρησιακούς περιορισμούς του οργανισμού.
- Οι αρμόδιοι παρουσιάζουν σε μια κατάλληλη πλατφόρμα και αφού γίνει προσομοίωση τις υπηρεσίες στους πολίτες.
- Οι γνώμες των πολιτών ‘επιστρέφονται’ για περαιτέρω εξέταση στους αρμόδιους και για τυχόν αλλαγές .

Τα αποτελέσματα του έργου αναμένεται να περιλαμβάνουν :

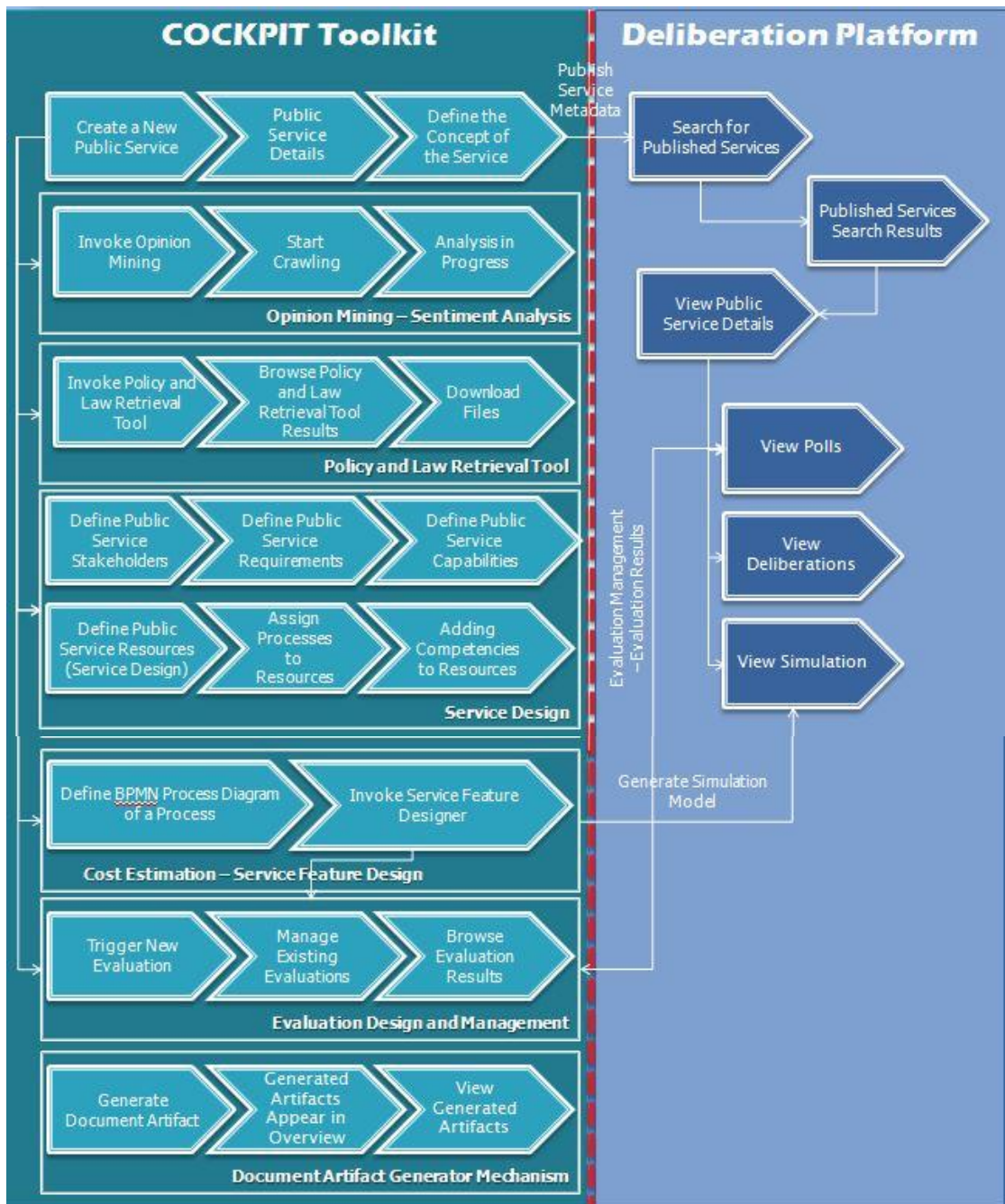
- Ένα νέο μοντέλο διακυβέρνησης το οποίο να κινητοποιεί και να ενισχύει την συμμετοχή των πολιτών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων παροχής δημόσιων υπηρεσιών.
- Αυτόματη εξαγωγή των αναγκών των πολιτών για την παροχή δημόσιων υπηρεσιών από Web 2.0 εφαρμογές.
- Μοντελοποίηση της παροχής δημόσιων υπηρεσιών.
- Μία διαβουλευτική προσέγγιση για την εμπλοκή των πολιτών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων παροχής δημόσιων υπηρεσιών.
- Ένα σύνολο εργαλείων που βασίζονται στις ΤΠΕ για την υποστήριξη του νέου μοντέλου διακυβέρνησης του έργου που να ενδυναμώνουν και να δραστηριοποιούν τους πολίτες στη διαδικασία λήψης αποφάσεων παροχής δημόσιων υπηρεσιών.
- Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση του προτεινόμενου μοντέλου διακυβέρνησης.
- Διάχυση των αποτελεσμάτων του έργου και διαμόρφωση μιας βιώσιμης στρατηγικής.

> Υπηρεσίες > Υπηρεσία

Καρτα του Πολίτη



Σχήμα 4-1-1: Κάρτα του πολίτη – Ανάλυση γνώμης



Σχήμα 4-1-2: Cockpit toolkit and deliberation platform

4.2 CROSSOVER



Το Crossover είναι ένα έργο Συντονισμού & Υποστήριξης δράσεων που συγχρηματοδοτείται από την ΕΕ στο πλαίσιο του FP7 που η διάρκειά του υπολογίζεται στους 18 μήνες.

Στις μέρες μας παρατηρούμε πως το περιβάλλον γύρω μας αλλάζει με πολύ γρήγορους ρυθμούς , γίνεται όλο και πιο πολύ αλληλεξαρτώμενο, ασταθές και πολύπλοκο με συνέπεια :

- Οι υπεύθυνοι της χάραξης πολιτικής να μην έχουν στα χέρια τους ολοκληρωμένα εργαλεία που να υποστηρίζουν την δράση και το έργο τους , τον τρόπο με τον οποίο θα αντιμετωπίσουν τα προβλήματα αλλά και τις επιπτώσεις που θα έχουν οι πιθανές λύσεις τους.
- Οι πολίτες συμμετέχουν όλο και περισσότερο στις πολιτικές αποφάσεις αλλά και παρακολουθούν τις εξελίξεις.

Για αυτό λοιπόν η πρόκληση που προκύπτει είναι να βρεθούν λύσεις για τα παραπάνω.

Είναι εύκολο να διαπιστωθεί πως υπάρχουν εργαλεία των τεχνολογιών των πληροφοριών και των επικοινωνιών , για τη διακυβέρνηση και την μοντελοποίηση της πολιτικής μέσω της ολοένα μεγαλύτερης ανάπτυξης της διαθεσιμότητας των δεδομένων, των εργαλείων ανάλυσης και προσομοίωσης, που αντιπροσωπεύουν την ποικιλομορφία της ανθρώπινης συμπεριφοράς.

Ωστόσο, η έρευνα και η ανάπτυξη είναι κατακερματισμένες μεταξύ των ακαδημαϊκών πεδίων, των τομέων πολιτικής, τις γεωγραφικές περιοχές, τα τεχνολογικά στρώματα και το είδος των ενδιαφερομένων.

Ο στόχος του έργου είναι να εδραιώσει και να διευρύνει την υπάρχουσα κοινότητα με το να :

- Ενώσει και ενισχύσει τους δεσμούς μεταξύ των διαφορετικών κοινοτήτων παγκοσμίως από ερευνητές και ειδικούς . Αυτό το πετυχαίνει με το να δημιουργήσει καταλόγους από ειδικούς και λύσεις και να " εμψυχώσει " την γνώση που ανταλλάσσεται ανάμεσα στα κοινότητες.
- Προσεγγίσει και να αυξήσει το ενδιαφέρον από τους μη ειδικούς και τους πιθανούς χρήστες με το να παράγει περιεχόμενο στα μέσα ενημέρωσης, μελέτες περιπτώσεων ,ομάδες εργασίας κλπ.
- Εγκαθιδρύσει μια επιστημονική και πολιτική βάση για να κεντρίσει το ενδιαφέρον και να δεσμευτεί για την επόμενη γενιά χάραξης πολιτικής με το να αναπτύξει ένα διεθνή χάρτη και λεπτομερείς μελέτες περιπτώσεων σε συγκεκριμένες εφαρμογές για λύσεις των ΤΠΕ στην μοντελοποίηση της πολιτικής.

Το CROSSOVER θα επιδιώξει όλα τα παραπάνω συνδυάζοντας την παραγωγή περιεχομένου, την ad hoc and well-designed online and offline animation , καθώς και ισχυρούς δεσμούς με τις υπάρχουσες κοινότητες έξω από το CROSSOVER και το χώρο της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης.

4.3 DICODE



Το έργο DICODE χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, στο πλαίσιο του FP7 Cooperation programme (ICT/SO 4.3: Intelligent Information Management) και η διάρκειά του υπολογίζεται στους 36 μήνες.

Ο στόχος του έργου DICODE είναι να διευκολύνει και να αυξήσει τη συνεργασία και τη λήψη αποφάσεων σε ρυθμίσεις που αφορούν τα δεδομένα. Επιπλέον στοχεύει στην βελτίωση της ποιότητας των διαδικασιών και την εξοικονόμηση χρόνου και κόστους. Αυτό γίνεται με την χρήση διαφόρων τεχνολογιών όπως είναι cloud computing, MapReduce, Apache Hadoop, Apache Mahout, and column databases για να πετύχουμε στοχευμένη αναζήτηση, ανάλυση και συγκεντρωτική θεώρηση των δεδομένων που υπάρχουν σε διαφορετικές πηγές. Για να επιτευχθούν με τον καλύτερο τρόπο οι στόχοι του έργου θα πρέπει οι ενδιαφερόμενοι να συμμετέχουν ενεργά στην προδιαγραφή, το σχεδιασμό και την αξιολόγηση των προβλεπόμενων τεχνολογικών λύσεων. Επιπλέον απαραίτητη κρίνεται η ενεργή ενασχόληση των χρηστών από το πρώτο κιόλας στάδιο του έργου.

Προκειμένου να γίνουν πιο χρήσιμα τα δεδομένα που συγκεντρώνονται θα πρέπει να γίνονται πιο κατανοητές οι πρακτικές και οι ανάγκες των διαφορετικών κοινοτήτων και οργανισμών και να διευκολύνεται η συνεργασία και η λήψη αποφάσεων. Σε αυτό συμβάλλει η παροχή μιας σειράς από καινοτόμες, προσαρμοστικές και διαλειτουργικές υπηρεσίες που ικανοποιούν τις αντίστοιχες απαιτήσεις αλλά και καινοτόμων μεθοδολογιών που να μπορούν να εκμεταλλευτούν τις παραπάνω υπηρεσίες και να προωθήσουν τις τρέχουσες πρακτικές όσον αφορά τη δημιουργικότητα καθώς και την αποτελεσματικότητα[29][30][31][32][33][34][35].

Το έργο μπορεί να θεωρηθεί σαν μια καινοτομία η οποία ενσωματώνει ένα σύνολο διαλειτουργικών υπηρεσιών που μειώνουν την υπερφόρτωση των δεδομένων και την πολυπλοκότητα σε κρίσιμα σημεία λήψης αποφάσεων αυξάνοντας έτσι η παραγωγικότητα. Οι υπηρεσίες που χρησιμοποιούνται είναι: data mining services (including services for text mining and opinion mining), collaboration support services, decision making support services.



Σχήμα 4-3-1 : Example tool : boardreader



Social Media Monitoring
discover what the world
is saying about your
brand/product

Dashboard
our powerful
solution to track
information

Company
our expertise
at your
service

BLOG
CONTACT

Σχήμα 4-3-2 : Example tool : attentio

4.4 ENGAGE



Το ENGAGE είναι ένας συνδυασμός των CP & CSA έργων που χρηματοδοτείται στο πλαίσιο του προγράμματος FP7 της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

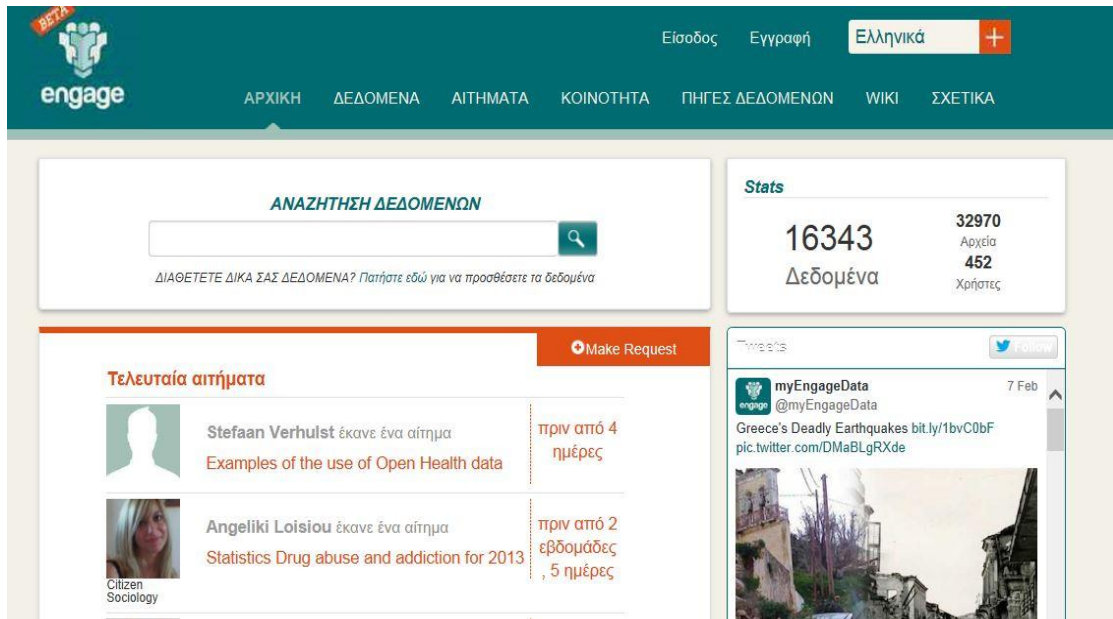
Ο κύριος στόχος του έργου είναι μέσω της δημιουργίας μιας ανοιχτής πλατφόρμας υπηρεσιών, η ανάπτυξη και η χρήση μιας προηγμένης υποδομής των υπηρεσιών, ενσωματώνοντας κατανεμημένες και του δημοσίου τομέα πηγές πληροφοριών καθώς και η επιμέλεια δεδομένων, ο σημασιολογικός σχολιασμός και η χρήση εργαλείων απεικόνισης, ικανά να στηρίζουν την επιστημονική συνεργασία και έρευνα σχετικά με τη διακυβέρνηση ενώ παράλληλα εξουσιοδοτεί την ανάπτυξη ανοικτών κυβερνητικών δεδομένων προς τους πολίτες, με τη συμμετοχή αυτών .

Το πρόγραμμα ENGAGE προβλέπεται να προωθήσει μια εξαιρετικά συνεργατική προσέγγιση στην έρευνα της διακυβέρνησης, παρέχοντας το έδαφος για πειραματισμό σε φορείς τόσο από τις τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών αλλά και μη σχετικές με αυτούς τους κλάδους και επιστημονικές κοινότητες, καθώς και με την εξασφάλιση ότι τα επιστημονικά αποτελέσματα να είναι προσιτά στους πολίτες, ώστε να μπορούν να παρακολουθούν την παροχή δημόσιων υπηρεσιών και να επηρεάζουν τη διαδικασία λήψης αποφάσεων.

Η προβλεπόμενη επίπτωση του ENGAGE είναι να συμβάλει στην εξάλειψη των περιορισμών της πρόσβασης και χρηστικότητας, καθώς και των φραγμών μεταξύ των κλάδων , για να καταστήσει δυνατή την αποτελεσματικότερη επιστημονική συνεργασία και την υιοθέτηση μιας πραγματικά διεπιστημονικής προσέγγισης για τη δημόσια διοίκηση και τη διακυβέρνηση που σχετίζονται με την έρευνα .

Επιπλέον , το έργο θα επιτρέψει την επαναχρησιμοποίηση των δημόσιων δεδομένων προς τη δημιουργία πιο αξιόπιστων επιστημονικών αποτελεσμάτων μέσω της προσομοίωσης και του πειραματισμού για μεγάλα σύνολα δεδομένων , ενώ επίσης θα υποστηρίξει τη δημιουργία νέων ή την εκμετάλλευση των υφιστάμενων λύσεων , καθώς και τη διάδοση των βέλτιστων πρακτικών στον ευρύτερο τομέα της έρευνας της δημόσιας διοίκησης[36] .

Το πρόγραμμα ENGAGE , που έχει μια μεγάλη βάση χρηστών , εκτός από την ερευνητική κοινότητα (βιομηχανία, τις επιχειρήσεις , τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής , τους πολίτες , τους εκπαιδευτικούς) θα έχει αντίκτυπο στην καινοτομία , την ανταγωνιστικότητα , τη διαφάνεια και τη διακυβέρνηση .



Σχήμα 4-4-1 : engage platform

Κάποια από τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται στο έργο παρουσιάζονται παρακάτω :

- Το Triplify είναι ένα μικρό πρόγραμμα για εφαρμογές Web, το οποίο αποκαλύπτει τις σημασιολογικές δομές που κωδικοποιούνται σε σχεσιακές βάσεις δεδομένων με τη διάθεση του περιεχομένου της βάσης δεδομένων ως RDF, JSON ή Linked Data.



Σχήμα 4-4-2 : tool : Triplify

- Το OData είναι ένα τυποποιημένο πρωτόκολλο για τη δημιουργία και την κατανάλωση APIs δεδομένων. Το OData βασίζεται στα κύρια πρωτόκολλα όπως το HTTP και κοινώς αποδεκτές μεθοδολογίες όπως η REST. Το αποτέλεσμα είναι με ένα ενιαίο τρόπο να εκθέσει πλήρως εξοπλισμένα APIs δεδομένων.



Σχήμα 4-4-3 : tool : OData

- το ΔειΧτο είναι ένα ισχυρό εργαλείο εξόρυξης web δεδομένων με βάση το W3C Document Object Model.



Σχήμα 4-4-4 : tool : ΔειΧτο

- Το Google refine είναι ένα ισχυρό εργαλείο επιφάνειας εργασίας για την εργασία με "βρώμικα" δεδομένα, για καθαρισμό, μετατρέποντάς τα από ένα σχήμα σε άλλο. Προσθέτει ένα γραφικό περιβάλλον για την εξαγωγή δεδομένων .



Σχήμα 4-4-5 : tool : google - refine

- Το Miso είναι ένα open source εργαλείο που αποσκοπεί στην επίτευξη της δημιουργίας υψηλής ποιότητας και διαδραστικής αφήγησης και την οπτικοποίηση δεδομένων.



Σχήμα 4-4-6 : tool : Miso dataset

- Το Wrangler είναι ένα online διαδικτυακό εργαλείο σχεδιασμένο για τον καθαρισμό και την αναδιάταξη δεδομένων, ώστε να είναι σε μια μορφή που άλλα εργαλεία, όπως ένα υπολογιστικό φύλλο app μπορεί να χρησιμοποιήσει.



Σχήμα 4-4-7 : tool : DataWrangler

4.5 E-POLICY

Το έργο e-Policy είναι χρηματοδοτούμενο και ανήκει στο FP7 στον τομέα των τεχνολογιών της πληροφορικής και επικοινωνιών στον κλάδο της διακυβέρνησης και της μοντελοποίησης της πολιτικής.

Κύριος στόχος του είναι να υποστηρίξει τους φορείς χάραξης πολιτικής στη διαδικασία λήψης των αποφάσεών τους σε μια διεπιστημονική προσπάθεια για χάραξη πολιτικής. Εστιάζει σε περιφερειακό σχεδιασμό και προωθεί την εκτίμηση των οικονομικών, κοινωνικών και περιβαλλοντικών επιπτώσεων κατά τη διαδικασία χάραξης πολιτικής (τόσο σε παγκόσμιο όσο και σε ατομικό επίπεδο). Για να βοηθήσει τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, τους πολίτες και τους ενδιαφερόμενους φορείς, το έργο στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό σε εργαλεία απεικόνισης παρέχοντας εύκολη πρόσβαση σε δεδομένα, επιπτώσεις και πολιτικές επιλογές.

Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής προκειμένου να διευκολυνθούν στην διαδικασία λήψης αποφάσεων χρησιμοποιούν μοντέλα, βελτιστοποίησης, οπτικοποίησης, προσομοίωσης και τεχνικές εξόρυξης γνώμης[37][38].

Με την βοήθεια του έργου γίνονται προσπάθειες για την δημιουργία ενός ευέλικτου εργαλείου που θα συμβάλλει στην βελτιστοποίηση και την υποστήριξη της λήψης αποφάσεων για τη χάραξη πολιτικής σε παγκόσμιο επίπεδο (και σε περιφερειακό), λαμβάνοντας υπόψη τους στόχους, τους περιορισμούς, τα οικονομικά θέματα και τις επιπτώσεις στο περιβάλλον της οικονομίας και της κοινωνίας. Επιπλέον γίνεται μια προσέγγιση προσομοίωσης σε ατομικό επίπεδο για τον εντοπισμό των καλύτερων στρατηγικών υλοποίησης της πολιτικής. Η εξόρυξη γνώμης συμβάλλει στην μέτρηση των κοινωνικών επιπτώσεων που απορρέουν από τα δεδομένα της ηλεκτρονικής συμμετοχής.

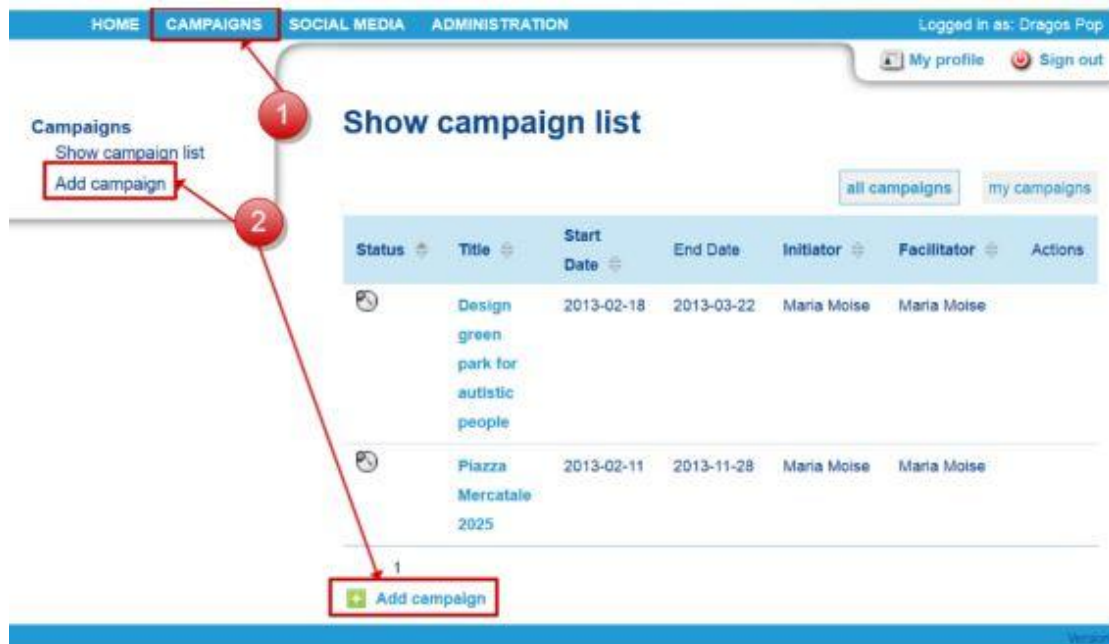
4.6 FUPOL



Το FUPOL project έχει σαν στόχο να θέσει μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση όσον αφορά στην παραδοσιακή πολιτική. Οι πολιτικοί θα αλλάξουν τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούν με τους πολίτες και τις επιχειρήσεις και παίρνουν αποφάσεις μέσω καινοτομιών στον τομέα της πληροφορικής και της συλλογής των απόψεων του κόσμου, οι οποίες θα συλλέγονται αυτόματα, θα αναλύονται και θα ερμηνεύονται. Με αυτό τον τρόπο οι κυβερνήσεις θα αφουγκράζονται καλύτερα τις ανάγκες των πολιτών. Επιπλέον μέσω του κατάλληλου λογισμικού θα προσομοιώνονται τα αποτελέσματα των πολιτικών και των νόμων και θα βοηθήσει τις κυβερνήσεις σε ολόκληρη τη διαδικασία σχεδιασμού πολιτικής. Μέσω της

προσομοίωσης η συμπεριφορά των πολύπλοκων συστημάτων αναλύεται πιο εύκολα σε πραγματικό χρόνο και με ένα ευέλικτο τρόπο[39][40][41].

Το έργο λοιπόν προτείνει ένα ολοκληρωμένο νέο μοντέλο διακυβέρνησης για την υποστήριξη του σχεδιασμού και της εφαρμογής του κύκλου ζωής της πολιτικής . Τα οφέλη του έργου θα είναι πολλά για τις κυβερνήσεις, τους πολίτες και τις επιχειρήσεις . Αρχικά θα μπορούν οι κυβερνήσεις να κατανοούν τις ανάγκες των πολιτών εφαρμόζοντας με καλύτερο τρόπο τις πολιτικές τους . Θα είναι πιο εύκολο να λάβουν μέτρα αφού θα έχουν πρώτα μελετήσει και τις επιπτώσεις τους . Τέλος οι πολίτες θα έχουν πιο ενεργό ρόλο στην διακυβέρνηση και στις καινοτομίες μέσω της αυξημένης συμμετοχής τους και την ευρύτερη χρήση των εργαλείων των τεχνολογιών και της πληροφορικής[62].



Σχήμα 4-6-1 : create a campaign – step 1

HOME CAMPAIGNS SOCIAL MEDIA ADMINISTRATION Logged in as: Dragos Pop

[My profile](#) [Sign out](#)

Campaigns

[Show campaign list](#)

[Add campaign](#)

Add Campaign

Title

Description

Start date [yyyy-MM-dd]

End date [yyyy-MM-dd]

Initiator Choose one

Facilitator Dragos Pop

Team members

Available		Selected
Maria Moise Ovidiu Folcut Daniela Crisan Gabriel Garais Adina-Silvia Cristea	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Goals

Σχήμα 4-6-2 : create a campaign – step 2

4.7 NOMAD



“ changing the way policies are designed, decided and enforced ” [42]

Το έργο NOMAD συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος FP7.

Το όραμα του έργου είναι να παρέχει στους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων πλήρως αυτοματοποιημένες λύσεις για την αναζήτηση περιεχομένου, την απόκτηση, την κατηγοριοποίηση και την απεικόνιση σε συγκεκριμένη μορφή στο χώρο της χάραξης πολιτικής.

Οι πολιτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν το Web2.0, προκειμένου να προσεγγίσουν τους πολίτες με τον ακόλουθο τρόπο: Με την χρήση εργαλείων καταγραφής και παρακολούθησης βρίσκουν αναφορές και πληροφορίες που σχετίζονται με τις ανάγκες των πολιτών, προτεινόμενες λύσεις και αιτιολογήσεις. Πρέπει να εκμεταλλευτούν τα στοιχεία που διατίθενται στο διαδίκτυο και να τα χρησιμοποιήσουν τόσο η κυβέρνηση για την μοντελοποίηση σεναρίων πολιτικής όσο και οι αρμόδιοι λήψης αποφάσεων. Στην συνέχεια με την βοήθεια των κατάλληλων εργαλείων “ εισάγεται το μήνυμα ” στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα blogs προκειμένου να συγκεντρωθούν οι αντιδράσεις των πολιτών. Τα σχόλια συλλέγονται

έτσι ώστε να ερμηνευτούν και να αναλυθούν. Στο τέλος οι πολιτικοί συνεργάζονται με τους αρμόδιους εμπειρογνώμονες με σκοπό να πάρουν πληροφορίες για λύσεις σε συγκεκριμένα ζητήματα αιτιολογώντας την κάθε λύση αλλά και λαμβάνοντας τα πραγματικά συναισθήματα των πολιτών[43].

<<Το NOMAD αγωνίζεται για μια κοινωνία όπου οι πολιτικοί και οι οργανώσεις θα μπορέσουν να δοκιμάσουν, να ανιχνεύουν και να κατανοήσουν πώς οι πολίτες αντιλαμβάνονται τη δική τους πολιτική ατζέντα, και επίσης να τονώσει τις συζητήσεις και εισηγήσεις σχετικά με το άτυπο διαδίκτυο (forums, κοινωνικά δίκτυα, blogs, newsgroups, wikis), έτσι ώστε να συγκεντρωθούν χρήσιμα σχόλια για άμεση αντίδραση>>. Ι.Χαραλαμπίδης



Σχήμα 4-7-1 : authoring tool

4.8 OCOPOMO



Το project OCOPOMO (open collaboration for policy modeling) όπως δηλώνει και το όνομά του " ασχολείται " με την ανοιχτή συνεργασία για την ανάπτυξη μοντέλων πολιτικής. Αναπτύσσει και επιδεικνύει μία νέα προσέγγιση για την ανάπτυξη αυτών των μοντέλων που συνδυάζεται με εργαλεία και τεχνικές της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης και των τεχνολογιών πληροφορικής.

Δημιουργήθηκε ένα περιβάλλον το οποίο στηρίζεται σε τεχνολογίες πληροφορικής με μαθήματα και τεχνικές από την επιστήμη της πολυπλοκότητας, της κοινωνικής προσομοίωσης και συμμετοχής των ενδιαφερομένων. Προκειμένου να δοκιμαστούν τα νέα αυτά μοντέλα θα γίνει εφαρμογή τους σε θέματα πολιτικής που είναι επίκαιρα και απασχολούν την Ευρωπαϊκή ατζέντα.

Οι ομάδες στόχοι στους οποίους απευθύνεται το πρόγραμμα είναι :

- *Policy makers* : Χάρη στην εργαλειοθήκη του project ενισχύεται τόσο η διαφάνεια στην χάραξη πολιτικής όσο και η συνεργασία των ενδιαφερομένων για την διαχείριση της πολυπλοκότητας. Η εξοικονόμηση χρόνου οδηγεί στην αύξηση της ποιότητας για την λήψη αποφάσεων. Τα εργαλεία του project διαφέρουν από τα παραδοσιακά της ηλεκτρονικής συμμετοχής χάρη στις διαφορετικές μεθόδους που χρησιμοποιούνται.
- *Επιχειρήσεις* : Αν μία επιχείρηση ενδιαφέρεται για συλλογική λήψη αποφάσεων, προσομοίωση, χάραξη πολιτικής, ορισμό των στρατηγικών, τον αντίκτυπο των προγραμμάτων εταιρικής κοινωνικής ευθύνης στα γύρω περιβάλλοντα και στη συμμετοχή και την εμπλοκή των καταναλωτών σε επιχειρηματικά σχέδια τότε με τα κατάλληλα εργαλεία αναπτύσσονται σενάρια και μοντέλα πολιτικής με τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων.
- *Ερευνητές* : Το πρόγραμμα απευθύνεται στην επιστημονική κοινότητα από πολλές απόψεις. Οι ερευνητές του e-government και e-participation θα ασχοληθούν με την μεθοδολογία που αφορά την παραγωγή σεναρίων, τις έννοιες πίσω από την ανοικτή συνεργασία των ενδιαφερομένων και τις ηλεκτρονικές συμμετοχές αλλά και την ανάλυση της πολιτικής που παράγεται. Επιπλέον οι ερευνητές κοινωνικής προσομοίωσης ασχολούνται με την μεθοδολογία για policy modeling και ιδιαίτερα με τη διαδικασία της μετάφρασης σεναρίων.
- *Policy stakeholder* : Στόχος είναι να ακουστεί η φωνή των πολιτών και των ΜΚΟ μέσα από εργαλεία ηλεκτρονικής συμμετοχής. Αυτό επιτυγχάνεται με ένα νέο διαφανή και συνεργατικό τρόπο που συμβάλει στη χάραξη πολιτικής με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων.

Ο βασικός στόχος του OCOPOMO είναι να αποδείξει ότι, με τις κατάλληλες ΤΠΕ, με την ενσωμάτωση των τυπικών μοντέλων πολιτικής, τη δημιουργία σεναρίων η ανοικτή και ευρεία συνεργασία είναι όχι μόνο δυνατή αλλά απαραίτητη σε όλα τα επίπεδα διαμόρφωσης πολιτικής είτε σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό ή παγκόσμιο επίπεδο. Αφενός θα έχουμε ένα ολοκληρωμένο σύστημα εργαλείων για τη στήριξη πολύπλοκων αποφάσεων κοινωνικο-οικονομικής πολιτικής, έτοιμα να αναπτυχθούν σε παρόμοιους τομείς πολιτικής χωρίς περαιτέρω μεγάλες προσπάθειες και αφετέρου οι κυβερνήσεις και οι φορείς της πολιτικής επωφελούνται με το να ελέγχουν την πολυπλοκότητα καλύτερα και να οδηγούνται στην ανάπτυξη στρατηγικών πολιτικών μέσα από ένα ολοκληρωμένο σύστημα εργαλείων ηλεκτρονικής διακυβέρνησης[44][45][46].

4.9 OMELETTE



Οι υπηρεσίες των τεχνολογιών της πληροφορικής σε συνδυασμό με τις υπηρεσίες περιεχομένου και τις τηλεπικοινωνίες οδηγούν στην δημιουργία νέων αγορών που στηρίζονται σε υπηρεσίες του διαδικτύου. Τα mashups έχουν κάνει δυναμική εμφάνιση στα πλαίσια του web 2.0 συμβάλλοντας έτσι στην έκθεση των υπηρεσιών από τις εταιρείες τηλεπικοινωνιών άρα βοηθώντας στο χτίσιμο των επιχειρήσεων.

Το έργο Omelette (open mashup enterprise service platform for linked data in the telco domain) ανήκει στην κατηγορία Internet of Services, Software and Virtualisation του ICT 2009 και η διάρκεια του υπολογίζεται στους 30 μήνες.

Είναι μια πλατφόρμα για διασυνδεδεμένα δεδομένα στον τομέα των τηλεπικοινωνιών . Τα mashups έχουν ενεργό ρόλο στην εξέλιξη του web 2.0. Τα εργαλεία σύνθεσής τους είναι εύκολο να χρησιμοποιηθούν από τελικούς χρήστες. Με τον όρο διασυνδεδεμένα δεδομένα εννοούμε την μέθοδο με την οποία δημοσιοποιούμε δομημένα δεδομένα ώστε να είναι αλληλένδετα και να γίνουν έτσι πιο χρήσιμα. Με την χρήση γνωστών τεχνολογιών ανταλλάσσονται πληροφορίες με τρόπο που να μπορούν να διαβαστούν αυτόματα από τους υπολογιστές. Έτσι τα δεδομένα από διαφορετικές πηγές μπορούν να συνδέονται και να αναζητηθούν(Wikipedia). Αντικείμενο του project :

- Ορισμός εκτεταμένων εννοιών για την δημιουργία υπηρεσιών για τους τελικούς χρήστες
- Ορισμός και να παροχή μιας ανοικτής διαλειτουργικής πλατφόρμας υπηρεσιών για συγκλίνουσες υπηρεσίες mashup
- Έρευνα για καινοτόμες προσεγγίσεις
- Έρευνα για τη σχέση των widgets και τις τεχνολογίες mashup, λαμβάνοντας υπόψη τη διακυβέρνηση και τα θέματα ασφάλειας
- Ενεργοποίηση αυτόματης περιγραφής των υπηρεσιών και την ανακάλυψη προκειμένου να παρέχουν αυτόματα σύνθεση mashup σε ένα μελλοντικές υπηρεσίες διαδικτύου.

Το Omelette στοχεύει στην έρευνα για την ανάπτυξη , τη διαχείριση , τη διακυβέρνηση , την εκτέλεση και τη σύλληψη των συγκλινουσών υπηρεσιών , με ιδιαίτερη έμφαση στο τομέα των τηλεφωνικών εταιριών .

Το παραπάνω έργο μπορεί να θεωρηθεί και σαν μια μελλοντική προσέγγιση που μπορεί να εφαρμοστεί και στη δημόσια πολιτική.

4.10 PADGETS



Το έργο PADGETS συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος FP7. Η διάρκεια του προγράμματος είναι 3 χρόνια και ανήκει στον τομέα ICT for eGovernance and Policy Modelling.

Το αντικείμενό του είναι να εφαρμόσει μια πρωτότυπη υπηρεσία για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής. Αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση των τεχνολογιών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (social media) και με διάφορες τεχνικές με τις οποίες ενισχύεται η δημόσια δέσμευση ,η παρακολούθηση του περιεχομένου αλλά συμβάλλει επίσης και στην διαδικασία λήψης αποφάσεων.

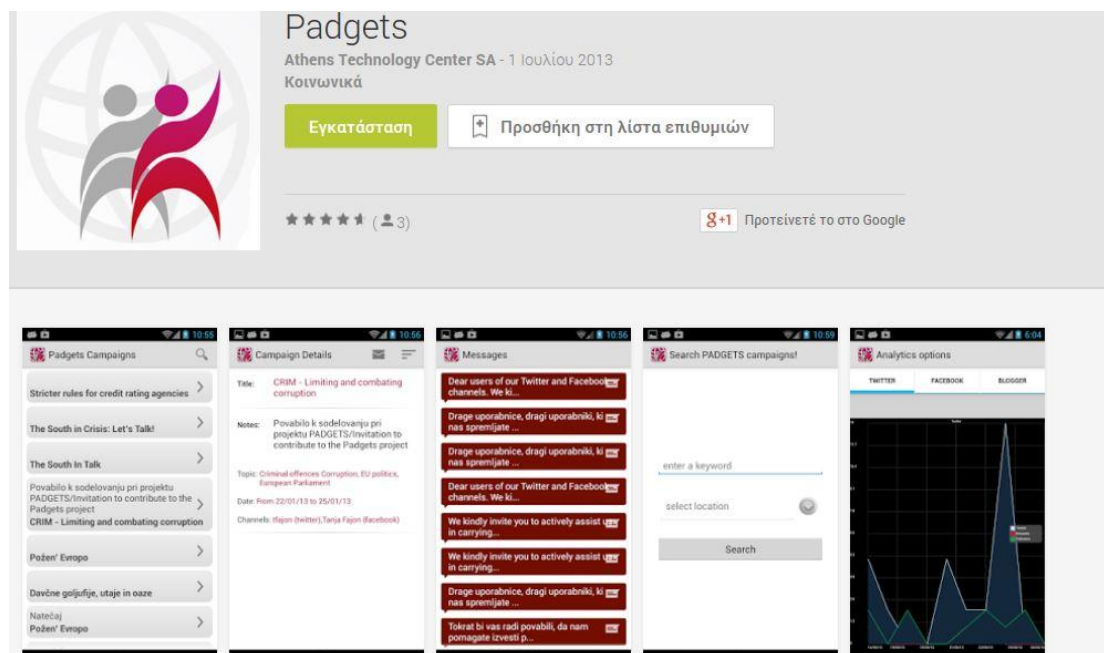
Με την συμβολή του PADGETS οι αρμόδιοι χάραξης πολιτικής έχουν την δυνατότητα να διαδώσουν τα μηνύματά τους με την βοήθεια των social media αποκτώντας έτσι πρόσβαση σε μεγάλο αριθμό χρηστών και να συγκεντρώσουν τα σχόλιά τους αναλύοντας παράλληλα και τις αντιδράσεις τους σχετικά με το πολιτικό μήνυμα που δημοσιεύουν.

Κάποια από τα χαρακτηριστικά του έργου είναι πως δίνεται η δυνατότητα να παρακολουθούνται ανά πάσα στιγμή τα στατιστικά παρέχοντας και την ευκαιρία να καταρτούνται εκθέσεις σε εβδομαδιαία αλλά ακόμη και σε ημερήσια κλίμακα ανάλογα με την καμπάνια παρουσιάζοντας ταυτόχρονα και τα αποτελέσματα. Επιπλέον είναι εφικτή η πρόσβαση σε πολλαπλές πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Αρχικά ο διαχειριστής δημιουργεί καμπάνιες με χρήση βίντεο, κειμένων, εικόνων κλπ. Ο εκδότης είναι αυτός που διαχέει το περιεχόμενο της καμπάνιας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Με την βοήθεια του προγραμματιστή και αφού αποφασιστεί η χρονική στιγμή αποστολής των μηνυμάτων αυτά (τα μηνύματα) αποστέλλονται. Αξίζει να αναφερθεί πως για την διαχείριση της καμπάνιας χρησιμοποιούνται διάφορες συσκευές .

Με την βοήθεια της πλατφόρμας που δημιουργείται αρχικά το περιεχόμενο της καμπάνιας δημοσιεύεται σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ταυτόχρονα, στην συνέχεια συλλέγονται τα δεδομένα (απόψεις, σχόλια κλπ) με την βοήθεια APIs και τέλος γίνεται επεξεργασία των δεδομένων με διάφορα εργαλεία (opinion mining, simulation modelling, analytics)[47].

Το PADGETS έχει εφαρμοστεί σε διαφορετικές περιπτώσεις. Στην Ελλάδα χρησιμοποιείται από Ευρωβουλευτές προκειμένου να συγκεντρωθούν τα σχόλια από τους πολίτες και να προωθηθεί η συζήτηση πάνω σε συγκεκριμένα θέματα. Στην Ιταλία η τοπική αυτοδιοίκηση μέσω του έργου συγκεντρώνει και αναλύει τις απαντήσεις των πολιτών για την εφαρμογή της τηλεϊατρικής στην περιοχή του Piemonte ενώ στην Σλοβενία επικεντρώνεται στη μετανάστευση . Κατά την ανάπτυξη της πλατφόρμας χρησιμοποιούνται πίνακες , η πρόσβαση γίνεται μέσω των συσκευών των χρηστών και με την βοήθεια των servers γίνεται η επικοινωνία με τα social media, εξάγονται τα αποτελέσματα, χρησιμοποιούνται εργαλεία του google όπως analytics , υπάρχουν μηχανές υποστήριξης αποφάσεων και εξόρυξης δεδομένων καθώς επίσης και σύστημα δημοσιοποίησης των αποτελεσμάτων.

Η πιλοτική χρήση του έργου στοχεύει στην εκτίμηση της αξίας του ανάλογα με τη γνώση που παράγεται από τα social media και η οποία χρησιμοποιείται για την λήψη αποφάσεων. Υπάρχει μεγάλη προσμονή για την χρήση των εργαλείων από όλο και περισσότερους χρήστες οι οποίοι μπορούν να σχολιάζουν χωρίς κόπο και κόστος συμβάλλοντας έτσι και στην προώθηση της δημοκρατικής πολιτικής διαδικασίας.



Σχήμα 4-10-1 : an application of padgets

4.11 POLICY IMPACT



Είναι ένα Ευρωπαϊκό πρόγραμμα στο πλαίσιο του FP7 στον τομέα των ΤΠΕ για τη διακυβέρνηση και το θέμα της μοντελοποίησης της πολιτικής. Το έργο θα διαρκέσει τρία χρόνια.

Μέσω του Policy Impact παρέχεται μια ολοκληρωμένη μέθοδος για Policy Making Using Argument Modelling and Computer Assisted Text Analysis. Διεξάγει έρευνα για την ανάπτυξη και την ολοκλήρωση των επίσημων υπολογιστικών μοντέλων της πολιτικής για να διευκολύνει τις συζητήσεις σχετικά με αυτή σε ένα εννοιολογικό, ανεξάρτητο γλώσσας επίπεδο. Δημιουργείται έτσι μια καινοτόμα εργαλειοθήκη για την υποστήριξη της ανοικτής, χωρίς αποκλεισμούς και με περισσότερη διαφάνεια στις συζητήσεις δημόσιας πολιτικής. Η έρευνα σχετικά με τα εργαλεία επιτρέπει σε ενδιαφερόμενους να προσομοιώσουν τις έννομες συνέπειες των προτάσεων πολιτικής σε πραγματικές και υποθετικές περιπτώσεις. Ανακαλύπτονται

έτσι τρόποι με τους οποίους αυξάνεται η ένταξη και η ποιότητα συμμετοχής του κοινού στις διαδικασίες διαβούλευσης με τρόπους που ξεπερνούν τα γλωσσικά εμπόδια[48].

4.12 POSITIVESPACES



“ Προσομοίωση Πολιτικής σε εικονικούς χώρους ”

Είναι ένα χρηματοδοτούμενο από την ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ερευνητικό πρόγραμμα που στοχεύει στην διαδικασία χάραξης πολιτικής σε δημοφιλείς online κοινότητες.

Το έργο χρησιμοποιεί όχι μόνο ήδη υπάρχοντα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως είναι το facebook και το twitter αλλά και εικονικούς κόσμους όπως το Open Wonderland. Ένα από τα κύρια κίνητρα του έργου είναι η συμμετοχή των πολιτών από διάφορες online κοινότητες με τη χρήση αυτών των εικονικών χώρων για να βοηθήσουν τους φορείς χάραξης πολιτικής στην επίτευξη των στόχων τους και να αποκτήσουν γνώσεις από τους πολίτες για τις απόψεις τους και τις δυνατότητες αποδοχής των νέων πολιτικών που πρόκειται να εφαρμόσουν.

Τα παραδοσιακά μοντέλα των κυβερνήσεων υστερούν σε δυναμικότητα. Για αυτό θα πρέπει να επικεντρωθούμε στη συμμετοχή των πολιτών στη διαδικασία διαμόρφωσης πολιτικής με τη χρήση νέων και καινοτόμων ΤΠΕ, με την οποία θα επιτρέπεται στους ανθρώπους να μοιράζονται τη δημοκρατική διαδικασία, δίνοντας τη γνώμη τους σχετικά με μια συγκεκριμένη πρωτοβουλία.

Μέσω των πληροφοριακών συστημάτων και με την βοήθεια των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών είναι εφικτή η παρακολούθηση και η βελτιωμένη πρόβλεψη των επιπτώσεων των κυβερνητικών προτάσεων, οι αποφάσεις και η νομοθεσία στην κοινωνία σε μεγάλη κλίμακα, η συγκέντρωση και ανάλυση πληροφοριών. Επιπλέον χρειάζονται τεχνητά περιβάλλοντα για να καταστεί δυνατή ή να δημιουργηθεί μαζική συμμετοχή κάτω από διάφορες καταστάσεις και για την προσομοίωση συγκεκριμένων πτυχών της ανθρώπινης κοινωνίας και της συμπεριφοράς.

Σε όλα τα παραπάνω βοηθά το έργο πετυχαίνοντας μαζική συμμετοχή και συλλογή μεγάλου όγκου δεδομένων για να βοηθήσει τα μοντέλα των πολιτικών μέσα σε εικονικούς χώρους υποδομής.

Το έργο αναπτύσσει τα εργαλεία και τις μεθόδους που απαιτούνται για την εφαρμογή της νομοθεσίας και μετρά τις επακόλουθες αντιδράσεις. Η ιδέα είναι να προσομοιώσουν συγκεκριμένες πτυχές της ανθρώπινης συμπεριφοράς σε εικονικούς χώρους που μπορεί στη συνέχεια να χρησιμοποιηθεί από τις κυβερνήσεις για να προεκτείνουν τα συμπεράσματα για την πραγματική κοινωνία για το πώς οι πληθυσμοί θα λαμβάνουν τις αλλαγές που έρχονται μαζί με μια νέα πολιτική.

Ένας βασικός στόχος του + SPACES είναι να υποστηρίξει τους φορείς χάραξης πολιτικής στη διαδικασία λήψης αποφάσεων τους, δίνοντάς τους τη

δυνατότητα παρακολούθησης χρηστών σε εικονικούς χώρους και μετρώντας τις αντιδράσεις.



4.13 RENDER

Reflecting Knowledge Diversity. Το διαδίκτυο έχει αποδειχθεί ότι είναι μια άνευ προηγουμένου επιτυχία για τη διευκόλυνση της έκδοσης, της χρήσης και της ανταλλαγής πληροφοριών, σε παγκόσμια κλίμακα, σχεδόν σε κάθε θέμα, και αντιπροσωπεύει μια καταπληκτική ποικιλία απόψεων, αντιλήψεων και υποβάθρων. Οι αρχές σχεδιασμού του και τα βασικά τεχνολογικά συστατικά έχουν οδηγήσει σε μια άνευ προηγουμένου ανάπτυξη και μαζική συνεργασία. Πολλές επιχειρήσεις υιοθετούν επίσης αυτή την τάση. Παρ'όλα αυτά, ο παγκόσμιος ιστός έρχεται αντιμέτωπος με θεμελιώδεις προκλήσεις λόγω του μεγάλου όγκου πληροφοριών.

Το πρόγραμμα RENDER με την ανάπτυξη μεθόδων, τεχνικών, λογισμικού και συνόλων δεδομένων θα προσπαθήσει να ξεπεράσει τις παραπάνω προκλήσεις αλλά και να συμβάλλει στη συλλογή και τη διαχείριση των πηγών πληροφόρησης, τον εντοπισμό και την εξαγωγή της ποικιλομορφίας και την επεξεργασία των πληροφοριών. Το RENDER μας βοηθά να συνειδητοποιήσουμε ότι οι πληροφορίες που αποκτήθηκαν με διαφορετικό τρόπο από ό,τι συνήθως και η επικοινωνία και η συνεργασία πέρα από τα σύνορα της κοινωνικής, πολιτιστικής ή επαγγελματικής κοινότητας ενεργοποιείται πραγματικά μέσω προηγμένων web τεχνολογιών ακολουθώντας την έκφραση: UNITED IN DIVERSITY.

Τέλος παρέχει ένα ολοκληρωμένο εννοιολογικό πλαίσιο και τεχνολογική υποδομή για τη διευκόλυνση, την υποστήριξη, διαχείριση και αξιοποίηση της πολυμορφίας πληροφοριών στο web-based περιβάλλοντα.

4.14 SENSE4US



Το έργο sense4us δημιουργεί ένα ολοκληρωμένο πακέτο υπηρεσιών κοινής ωφέλειας με βάση την έρευνα αιχμής που ανταποκρίνεται σε αυτή την ανάγκη για εργαλεία και τεχνικές για να υποστηρίξει την συλλογή πληροφοριών, την ανάλυση και μοντελοποίηση της πολιτικής σε πραγματικό χρόνο.

Μέσα από την στενή αλληλεπίδραση με τους φορείς χάραξης πολιτικής σε όλη την Ευρώπη το έργο θα επικυρώσει τα αποτελέσματα σε πολύπλοκες ρυθμίσεις χάραξης πολιτικής. Θα αντιμετωπίσει αυτές τις προκλήσεις χάραξης πολιτικής και τη εφαρμογής τους, ενσωματώνοντας τα πλεονεκτήματα και των δυο.

Ο απώτερος στόχος του έργου είναι να προωθήσει την ανάπτυξη μοντέλων πολιτικής και προσομοίωσης, ανάλυση δεδομένων και τις συζητήσεις στα κοινωνικά

δίκτυα , παρέχοντας οικονομικά και κοινωνικά οφέλη σε όλα τα κυβερνητικά επίπεδα σε όλη την Ευρώπη.

4.15 SYNC3



Το διαδίκτυο κατακλύζεται καθημερινά από μεγάλο όγκο πληροφοριών οι οποίες είναι χρήσιμες τόσο στους απλούς χρήστες για ενημέρωση , ψυχαγωγία κλπ αλλά και στους επαγγελματίες οι οποίοι χρησιμοποιούν το περιεχόμενο που παράγεται από τα παραδοσιακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης , τα blogs κλπ για διαφορετικούς σκοπούς. Ωστόσο οι πληροφορίες που παράγονται είναι αδόμητες και για αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν μέθοδοι και εργαλεία εξόρυξης που να παράγουν όσο το δυνατόν πιο χρήσιμο περιεχόμενο το οποίο θα είναι πιο καλά οργανωμένο . Είναι εύκολο να διαπιστωθεί πως δεν υπάρχει ένα σύστημα το οποίο να μας παρέχει αυτήν την δυνατότητα.

Για αυτό λοιπόν και το έργο synC3 θέλοντας να ξεπεράσει αυτή την πρόκληση προσφέρει ένα εύχρηστο εργαλείο ανάλυσης ειδήσεων για την αναζήτηση σε blogs και στα παραδοσιακά μέσα μαζικής ενημέρωσης , που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν και να σχολιάσουν τα νέα τους σε ένα σχεδόν απεριόριστο δίκτυο.

Η πλατφόρμα ενσωματώνει λειτουργίες που περιέχονται σε τομείς που αφορούν την ομαδοποίηση, την επεξεργασία των blogs ,την εξόρυξη σχέσεων και μπορεί να είναι προσαρμόσιμη στις ανάγκες των επαγγελματιών και των πολιτών δημοσιογράφων, καθώς και στους φορείς χάραξης πολιτικής και εμπειρογνομώνων σε θέματα επικοινωνίας .

Το έργο καλύπτει το κενό έχοντας πρώτα δομήσει το περιεχόμενο και στην συνέχεια το καθιστά εύχρηστο , προσιτό και επαναχρησιμοποιήσιμο ενσωματώνοντας καινοτόμους αλγορίθμους. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό του είναι πως μπορεί να αντλήσει τις σχέσεις μεταξύ των γεγονότων και να τις συνδέσει με αποσπάσματα από τα blogs. Όλα αυτά μπορούν να αναπαρασταθούν και με ένα γράφημα.

Μεταξύ των εργαλείων του project συναντάμε και το collaborative annotation tool το οποίο εφαρμόζει μια εναλλακτική αρχιτεκτονική: παραμένει μία "Desktop" εφαρμογή, αξιοποιώντας πλήρως τα πλεονεκτήματα των desktop εφαρμογών, αλλά παρέχει συνεργατικό σχολιασμό μέσω της χρήσης ενός κεντρικού διακομιστή για την αποθήκευση τόσο των εγγράφων όσο και των μεταδεδομένων τους, καθώς και τα πρωτόκολλα για την επικοινωνία μεταξύ όλων των σχολιαστών. Το εργαλείο σχολιασμού υλοποιείται ως ένα συστατικό της πλατφόρμας Ellogon, αξιοποιώντας τον εκτενή σχολιασμό. Τέλος ,το εργαλείο σχολιασμού διανέμεται με άδεια ανοιχτού κώδικα, ως μέρος της πλατφόρμας Ellogon[49].

Το έργο στοχεύει στο να αναπτύξει μια πλατφόρμα η οποία θα είναι πανταχού παρούσα που να επιτρέπει στους πολίτες να συμμετέχουν στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής ανεξάρτητα από το χρόνο και το μέρος στο οποίο βρίσκονται. Όσο περισσότεροι πολίτες συνδέουν τις καθημερινές δραστηριότητές τους με σχετικές πολιτικές τόσο πιο ενεργά θα συμμετέχουν στην διαδικασία χάραξης πολιτικής. Με την βοήθεια του έργου οι πολίτες θα είναι σε θέση να ενημερώνονται για τις σχετικές πολιτικές και τη γνώμη των άλλων πολιτών, όποτε θέλουν.

Η πλατφόρμα εκτός της δέσμευσης θα παρέχει λειτουργικότητα εντοπισμού πολιτικής μέσω μιας μηχανής ροής εργασίας για τη βελτίωση της διαφάνειας των διαδικασιών χάραξης πολιτικής. Επιπρόσθετα μέσω της πλατφόρμας οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής μπορούν να συλλέγουν τις απόψεις των πολιτών πιο αποτελεσματικά. Το UBIPOL παρέχει ασφάλεια εξασφαλίζοντας ότι μόνο τα εξουσιοδοτημένα άτομα μπορούν να έχουν πρόσβαση στις σχετικές πολιτικές, ανάλογα με τους ρόλους τους στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής.

Η διάδοση των απόψεων και των δεδομένων μέσω του ασύρματου δικτύου που χρησιμοποιείται είναι ασφαλής με την χρήση αλγορίθμων κρυπτογράφησης κάτι το οποίο εξασφαλίζει στους περίπου 100.000 επισκέπτες που έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα ταυτόχρονα ασφάλεια αλλά και προστασία από ανεπιθύμητη αποκάλυψη των ταυτοτήτων τους.

Κάποια από τα εργαλεία του έργου είναι τα παρακάτω τα οποία όμως από μόνα τους δεν καλύπτουν την συνολική λειτουργία του έργου λόγω ελλείψεων που παρουσιάζουν:

- Mobile Polling. Προσφέρει στους συμμετέχοντες σε μια σύσκεψη να υποβάλουν τις ψήφους μέσω μηνύματος κειμένου από τα κινητά τηλέφωνα ή μια ιστοσελίδα. Οι υπεύθυνοι έχουν τη δυνατότητα να συλλέξουν τις απόψεις κατά τη διάρκεια συναντήσεων και παρουσιάσεων
- MindMixer. Είναι ένα ηλεκτρονικό φόρουμ, το οποίο προσφέρει στους πολίτες χώρο για να μοιραστούν τις ιδέες και τους ιθύνοντες ένας πόρος για να αποκτήσουν ιδέες και τις απόψεις των πολιτών. Θα επιτρέπει σε οποιονδήποτε να συμβάλει από οπουδήποτε, την αύξηση της συμμετοχής στη διαδικασία του πολεοδομικού σχεδιασμού των πόλεων και τους περιορισμούς τοποθεσίας
- mySociety. Τρέχει τα περισσότερα από τα πιο γνωστά sites της δημοκρατίας και της διαφάνειας.
- FixMyTransport. Επιτρέπει την αναφορά δημόσιων προβλημάτων μεταφοράς στο σωστό φορέα ή αρχή.
- Opinion Mining. Συλλέγει τις απόψεις των πολιτών σχετικά με τους κοινούς και τα ζητήματα, και με τη σειρά του χρησιμοποιεί αυτό για να δώσει συνολικά στατιστικά αποτελέσματα μιας τοποθεσίας όπως ένα δήμο, μια πόλη, μια κατάσταση, μια περιοχή
- PoiMapper. Είναι μια εφαρμογή για συλλογή στοιχείων, για φιλοξενία, και ανταλλαγή.[50]

Το γεγονός ότι οι περισσότεροι πολίτες αποθαρρύνονται στο να συμμετάσχουν στη χάραξη πολιτικών έχει να κάνει με το ότι υπάρχει άγνοια ανάμεσα στις κυβερνητικές οργανώσεις για τις διαδικασίες χάραξης πολιτικής. Όσο περισσότερο οι πολίτες βρίσκουν κοινά στοιχεία ανάμεσα στις καθημερινές δραστηριότητές τους και τις κυβερνητικές πολιτικές τόσο πιο δραστήριοι θα γίνονται και θα συμμετέχουν σε αυτές. Μέσω του έργου οι πολίτες αναμένεται να είναι περισσότερο εξοικειωμένοι με τις νεότερες σχετικές πολιτικές [50][51][52].

4.17 WEGOV



Το έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του FP7 σχετικά με τις ΤΠΕ για τη διακυβέρνηση και την μοντελοποίηση της πολιτικής.

Οι τεχνολογίες τω μέσων κοινωνικής δικτύωσης παρέχουν πολλές ευκαιρίες για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής στο να μπορέσουν να συνδεθούν με την κοινωνία και να την αφουγκραστούν. Στο WEGOV αναπτύσσεται ένα σύνολο εργαλείων που επιτρέπουν με την χρήση των social media (facebook, twitter κλπ) στους πολίτες να συνδεθούν με διαλόγους με την ηλεκτρονική διακυβέρνηση και τις διαδικασίες χάραξης πολιτικής. Τα εν λόγω εργαλεία θα παρακολουθούν, θα εντοπίζουν και θα κάνουν εξόρυξη απόψεων (opinion mining) πάνω σε συγκεκριμένα θέματα.

Κύριο χαρακτηριστικό του έργου είναι να προσπαθήσει να αποτρέψει την χρήση των επίσημων πλατφόρμων που χρησιμοποιούν οι κυβερνήσεις και να φύγει μακριά από τους περιορισμούς που αυτοί θέτουν κλείνοντας έτσι το κενό ανάμεσα στους πολίτες και τους αρμόδιους χάραξης πολιτικής[53][54].

Το WeGov έχει αναπτύξει μια πρωτοποριακή λύση λογισμικού (WeGov toolbox) . Πρόκειται για μια διαδικτυακή εφαρμογή , η οποία περιλαμβάνει εργαλεία και εξαρτήματα που υποστηρίζουν τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής στην ανάλυση των κοινωνικών δικτύων . Η εργαλειοθήκη WeGov επιτρέπει στους πολιτικούς ιθύνοντες να χρησιμοποιήσουν τα κοινωνικά δίκτυα για να συνεργαστούν με τους πολίτες , να πάρουν πραγματικά υπόψη τις γνώμες τους και να επισημαίνουν τις απόψεις που μπορεί να επηρεάσουν τις αποφάσεις πολιτικής . Με τον τρόπο αυτό τους επιτρέπει να εμπλουτίσουν τη διαδικασία χάραξης πολιτικής [55].

Στην συνέχεια παρατίθεται ο συγκεντρωτικός πίνακας με τα έργα , την φάση / τις φάσεις της διαδικασίας χάραξης πολιτικής στην οποία / στις οποίες εφαρμόζονται, τις μεθόδους που χρησιμοποιούν αλλά και τα εργαλεία τους.

		PROJECTS																
		COCKPIT	CROSSOVER	DICODE	ENGAGE	E-POLICY	FUPOL	NOMAD	OCOPOMO	OMELETTE	PADGETS	POLICYIMPACT	POSITIVE SPACES	RENDER	SENSE4US	SYNC3	UBIPOL	WEGOV
policy making process	EVALUATION	X			X		X	X			X	X						
	AGENDA SETTING	X			X	X	X	X			X	X						
	FORMULATION	X		X		X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X
	ADOPTION/LEGITIMIZATION	X					X				X	X	X					
	IMPLEMENTATION	X			X		X				X							
method	opinion mining	X	X	X		X		X			X			X			X	X
	policy modeling		X		X	X	X	X				X			X			
	policy simulation		X		X		X		X		X	X	X					
	visual analytics		X									X						
	crowdsourcing		X					X										
	text mining			X							X							
	data mining			X	X	X									X			
	decision making			X							X							
	experimentation				X													
	collaboration				X													
	social agent-based simulation					X			X									
	e-participation					X			X									
	argument extraction								X									
	sentiment analysis								X		X							
mashups									X									
tools	public service engineering tools	X																
	opinion mining tools	X		X		X		X			X			X			X	X
	simulation tools	X	X			X	X		X				X					
	visualisation tools	X	X		X	X	X	X				X	X	X				
	policy and law retrieval tools	X																
	analysis tools		X	X														
	open data		X		X													
	big data		X															
	serious gaming		X															
	text mining tools			X		X												
	data mining collection tools			X	X	X							X					
	manipulation tools			X														
	social networking tools				X		X	X			X		X					
	e-participation tools					X	X						X				X	
	semantic analysis tools						X											
	linguistic tools							X										
	collaboration tools							X	X							X		X
	agent-based p.modeling tools								X									
	crowling tools							X										
annotation tools															X			

Πίνακας 4 – 1 : Ερευνητικά έργα-Φάση Χάραξης Πολιτικής-Μέθοδοι-Εργαλεία

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 – USE CASES

Τα εργαλεία που παρουσιάστηκαν και οι μέθοδοι που έχουν χρησιμοποιηθεί μέχρι τώρα από ολόκληρη την επιστημονική κοινότητα βρίσκουν εφαρμογή σε διαφορετικές περιπτώσεις . Οι πολιτικοί αλλά και οι αρμόδιοι λήψης αποφάσεων εκμεταλλεύονται τα εφόδια που τους δίνει η εξέλιξη της τεχνολογίας για να προσεγγίσουν τους πολίτες όχι μόνο για δικτύωση αλλά και για να

Οι πολιτικοί χρησιμοποιούν το web 2.0 για μια πιο άμεση επαφή με το εκλογικό σώμα. Είναι γεγονός πως σε πολλές περιπτώσεις οι πολιτικοί έχουν τα δικά τους προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να επικοινωνούν πιο άμεσα με τον κόσμο . Στην συνέχεια παρατίθενται κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα όπου φαίνεται η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης από πολιτικούς οι οποίοι χρησιμοποιούν αυτό τον τρόπο επικοινωνίας για πιο άμεση επαφή με τους πολίτες , για την διάδοση των ιδεών τους και για μελλοντικές ενέργειες στοχεύοντας κυρίως στην συλλογή των απόψεων και των αντιδράσεων :

- Ο υπουργός της Ινδίας Dr Manmohan Singh έχει ενταχθεί στο Twitter από τις 24 Ιανουαρίου 2011 , για να τραβήξει την προσοχή των νέων Ινδών και να επικοινωνούν σχετικά με το έργο που γίνεται στο γραφείο του μέσα από 140 χαρακτήρες μέσω του δημοφιλούς μέσου δικτύωσης. Ο λογαριασμός προσέλκυσε 10.000 followers μέσα σε λίγες ώρες από τη δημιουργία του
- Ο Πρόεδρος των ΗΠΑ Μπαράκ Ομπάμα ήταν μεταξύ των πρώτων που χρησιμοποιούν την micro – blogging υπηρεσία για να επικοινωνεί με τους ψηφοφόρους του το 2008 . Ο λογαριασμός του στο Twitter (@BarackObama) , είναι μεταξύ αυτών με τους περισσότερους followers , περίπου 12 εκατομμύρια
- Η Αυστραλιανή πρωθυπουργός
- Ο πρωθυπουργός της Νέας Ζηλανδίας
- Ο πρωθυπουργός του Ισραήλ
- Οι πολιτικοί , δημοσιογράφοι και στρατηγοί στην Αυστρία ολοένα και περισσότερο ανακαλύπτουν το Twitter ως ένα κανάλι για πολιτική συζήτηση
- Μια μελέτη της Nielsen (2009), δείχνει ότι οι 68 από 612 μέλη του γερμανικού κοινοβουλίου έχουν χρησιμοποιήσει το Twitter στην πορεία τους για τις εκλογές του 2009
- Στο Ηνωμένο Βασίλειο 111 από 650 μελών του Κοινοβουλίου χρησιμοποιούν το twitter από τις αρχές του 2010.
- 2007: όταν ο John Edwards και ο Μπαράκ Ομπάμα ανακοίνωσαν τις υποψηφιότητες για το δημοκρατικό προεδρικό διορισμό μέσω σύντομου και άτυπου βίντεο στο YouTube
- Ανώτεροι υπάλληλοι του αμερικανικού Κογκρέσου και του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής.

Κατά την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας βρέθηκαν διάφορες περιπτώσεις χρήσης των εργαλείων :

2050 Pathways Analysis :

Το βρετανικό Υπουργείο Ενέργειας και Κλιματικής Αλλαγής (DECC) έχτισε τον υπολογιστή 2050 για να βοηθήσει το κοινό να συμμετέχει στην συζήτηση και την κυβέρνηση να διασφαλίσει ότι τα βραχυπρόθεσμα και μεσοπρόθεσμα σχέδιά της συμφωνούν με την επίτευξη του μακροπρόθεσμου στόχου προστασίας του περιβάλλοντος μέσω της αύξησης της ενεργειακής αποδοτικότητας στη χώρα. Διαθέτει 4 χαρακτηριστικά :

- Ένα web-based εργαλείο για το κοινό για να πειραματιστεί με τις δικές τους ιδέες για τη μείωση των εκπομπών αερίων.
- Ένα Excel-based εργαλείο και σύστημα αναφορών το οποίο περιλαμβάνει τη μεθοδολογία / τα μοντέλα που χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη ανάλυσης.
- Μια παρουσίαση web-based για το νεανικό κοινό σχετικά με τις εκπομπές αερίων.
- Ένα σύνολο εργαλείων για να καθοδηγήσει την συζήτηση για την ενέργεια στα σχολεία.

Το 2050 Pathways είναι ένα εργαλείο για να βοηθήσει τους φορείς χάραξης πολιτικής, της ενεργειακής βιομηχανίας και του κοινού να κατανοήσουν καλύτερα τις επιπτώσεις των εναλλακτικών επιλογών σε σχέση με την παραγωγή και την κατανάλωση ενέργειας. Για κάθε τομέα της οικονομίας, τέσσερις εναλλακτικές τροχιές έχουν αναπτυχθεί, που κυμαίνονται από την ελάχιστη ή καμία προσπάθεια για τη μείωση των εκπομπών ή την εξοικονόμηση ενέργειας (επίπεδο 1) έως εξαιρετικά φιλόδοξες αλλαγές που ωθούν τα φυσικά ή τεχνικά όρια του τι μπορεί να επιτευχθεί (επίπεδο 4). Ο υπολογιστής 2050 απευθύνεται στους πολίτες, τους φορείς χάραξης πολιτικής, τους ανώτερους υπαλλήλους και τους πολιτικούς καθώς και τους τεχνικούς εμπειρογνώμονες μέσω διαφορετικών διεπαφών.

Monitoring and Evaluation

- Policy Modelling
 - Collaborative Modelling
 - Immersive Simulation
 - Output Analysis and Knowledge Synthesis
- Data-powered Collaborative Governance
 - Open Government Data
 - Serious Gaming for Behavioural Change
 - Collaborative Governance

Το 2050 Pathways Analysis έχει αποδειχθεί ότι είναι μια πολύ επιτυχημένη πρωτοβουλία από την άποψη της συμμετοχής των τελικών χρηστών . Στους τρεις πρώτους μήνες από την επίσημη έναρξη του έργου υπήρξαν ήδη περίπου 10.000 μοναδικοί επισκέπτες στην πλατφόρμα. Όσον αφορά το My2050 , υπάρχουν πάνω από 16.000 μονοπάτια μέχρι την ημερομηνία αυτή, ενώ περίπου 200 φορείς συμμετείχαν στην αρχική φάση . Μετά την έναρξη , περίπου 500 ενδιαφερόμενα μέρη είχαν εμπλακεί.

Επιπλέον , μετά από συζήτηση μιας εβδομάδας ειδικοί πήραν μέρος και πραγματοποιήθηκε με πολλά σχόλια και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών μια ανοικτή δημόσια διαβούλευση . Η ανάληψη της πρωτοβουλίας μπορεί επίσης να θεωρηθεί επιτυχής : το Ηνωμένο Βασίλειο " Σχέδιο Carbon 2011 " ένα έγγραφο στρατηγικής πολιτικής που έχει συσταθεί από τη βρετανική κυβέρνηση περιλαμβάνεται σαν ένα από τα κύρια αποδεικτικά στοιχεία και με οπτικοποίηση του Calculator 2050 Pathways.

Ακόμη, υπάρχουν εκπαιδευτικά προγράμματα, τόσο εντός όσο και εκτός του Ηνωμένου Βασιλείου, που εμπλέκονται με τα 2050 Pathways μοντέλα και εργαλεία. Ένα από τα βασικά συστατικά του Pathways ανάλυσης 2050 είναι τα διαθέσιμα δεδομένα. Έτσι, παράλληλα με το σχέδιο της ομάδας έργου για την εφαρμογή της ανάλυσης και σε άλλες χώρες (π.χ. Κίνα, την Ινδονησία, τη Νότια Αφρική, Μπαγκλαντές), υπάρχει μια συνεχής προσπάθεια για τη βελτίωση και τον εμπλουτισμό των διαθέσιμων δεδομένων στα οποία βασίζονται το μοντέλο και η απόδοση των αποτελεσμάτων μέσα από τα εργαλεία απεικόνισης και των τυχερών παιχνιδιών.

Τα σχόλια που απορρέουν από τους τελικούς χρήστες ή / και τους εμπειρογνώμονες για το 2050 Pathways Analysis θεωρούν πως είναι στην πραγματικότητα μια ενδιαφέρουσα , χρήσιμη και καινοτόμα πρωτοβουλία . Πολλά εργαστήρια και έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί , είτε με βάση το Υπολογιστής 2050 ή το My2050 εργαλείο οπτικοποίησης . Ωστόσο , σημειώνεται ότι , σε αντίθεση με την My2050 web-based απεικόνιση, η αριθμομηχανή 2050 είναι αρκετά περίπλοκη και δεν μπορεί να κατανοηθεί εύκολα και να χρησιμοποιηθεί σύμφωνα από ένα συνηθισμένο τελικό χρήστη χωρίς υποστήριξη . Επιπλέον, προτάθηκε να αντικαταστήσει το Excel-based εργαλείο με κάτι πιο περίπλοκο .

Όσον αφορά στη διάδοση , υπήρχε υψηλή κριτική στο να μην χρησιμοποιούν τα social media. Η ομάδα του Pathways θα πρέπει να εξετάσει την ενσωμάτωση των κοινωνικών καναλιών στο πλαίσιο της στρατηγικής της. Τελευταίο αλλά όχι λιγότερο σημαντικό μια σύγκριση των πραγματικών αποτελεσμάτων με εκείνα που υπολογίστηκαν από το μοντέλο 2050. Σε περίπτωση που οι προτάσεις αυτές γίνονται μέσω του Calculator 2050 θα πρέπει να υιοθετηθούν και να εφαρμοστούν.

GLEAM

Το παγκόσμιο επιδημικό και κινητικό μοντέλο , GLEAM είναι ένα διακριτό στοχαστικό επιδημικό υπολογιστικό μοντέλο που βασίζεται σε μια προσέγγιση μεταπληθυσμική στην οποία ο κόσμος ορίζεται σε γεωγραφικές περιοχές απογραφής,

συνδεδεμένες σε ένα δίκτυο αλληλεπιδράσεων από τις ανθρώπινες ταξιδιωτικές ροές που αντιστοιχούν σε μεταφορά, υποδομές και σχέδια κινητικότητας.

Η GLEAM μηχανή προσομοίωσης 2.0 περιλαμβάνει ένα μοντέλο κινητικότητας πολυκλίμακας ενσωματώνοντας διαφορετικά στρώματα από δίκτυα μεταφορών πηγαίνοντας από τις μεγάλης εμβέλειας αεροπορικές συνδέσεις μέχρι τις μικρής εμβέλειας καθημερινές μετακινήσεις και επεξεργάζεται στοχαστικά μοντέλα μολυσματικών ασθενειών για να υποστηρίξει ένα ευρύ φάσμα από επιδημιολογικές μελέτες, που καλύπτουν διαφορετικούς τύπους των λοιμώξεων και των σεναρίων επέμβασης, προκειμένου να ανταποκριθεί στην εξάπλωση της πανδημίας κρίσης σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Τα πραγματικά στοιχεία σχετικά με τα δίκτυα του πληθυσμού και την κινητικότητα χρησιμοποιούνται και ενσωματώνονται σε μοντέλα για να παράγουν προσομοιώσεις της παγκόσμιας εξάπλωσης των μολυσματικών ασθενειών.

- Policy Modelling
 - Collaborative Modelling
 - Model Validation
 - Immersive Simulation
 - Output Analysis and Knowledge Synthesis

- Data-powered Collaborative Governance
 - Visual Analytics
 - Open Governmental Data
 - Big Data

Αξίζει να αναφερθεί πως η ομάδα κατάφερε να συγκεντρώσει και να οργανώσει ένα αξιόλογο ποσό και με μεγάλη πολυπλοκότητα και διαφορετικότητα δεδομένα. Τα δεδομένα από τους οργανισμούς, τα δεδομένα όσον αφορά τον πληθυσμό σε πολύ υψηλές αναλύσεις, τα δεδομένα από έναν παγκόσμιο χάρτη που εφαρμόζονται από τη NASA, ολόκληρη την βάση δεδομένων των αεροπορικών εταιρειών, 40 βάσεις δεδομένων από διαφορετικές χώρες για την τοπική κινητικότητα, τη μεταφορά κλπ. χρησιμοποιήθηκαν.

Επιπλέον, θα πρέπει να αναφερθεί ότι το GLEAM έχει κινηθεί πέρα από την έρευνα στην περίπτωση της επιδημίας H1N1. Όταν η προσομοίωση προέκυψε από την εφαρμογή της GLEAM χρησιμοποιήθηκε εκ των υστέρων και οδήγησε σε ιδιαίτερα ακριβή ανάλυση.

Το GLEAM σήμερα χρησιμοποιείται τόσο σε ερευνητικές πρωτοβουλίες όσο και σε επίσημες υπηρεσίες χάραξη πολιτικής (π.χ. ΗΠΑ Οργανισμός Άμυνας). Επιπλέον, μπορεί επίσης να ικανοποιήσει εκπαιδευτικά προγράμματα τόσο στο γυμνάσιο όσο και στο πανεπιστημιακό επίπεδο.

Ο τελικός χρήστης (ακόμα και οι φορείς χάραξης πολιτικής) θα πρέπει να αφιερώσει κάποιο χρόνο για να εξοικειωθεί με το μοντέλο πριν το χρησιμοποιήσει εξαιτίας της πολυπλοκότητάς του. Το GLEAM απαιτεί ένα τεράστιο ποσό των

δεδομένων , έτσι είναι αρκετά δύσκολο να ανακτηθούν όλες οι απαραίτητες πληροφορίες προκειμένου να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα. Ως εκ τούτου , η δημιουργία και η ανοικτή πρόσκληση για συμμετοχή σε μια κοινή πλατφόρμα με σκοπό την συλλογή και την οργάνωση μεγάλων ποσοτήτων των σχετικών δεδομένων είναι σκόπιμη .

Επιπλέον , ενώ το μοντέλο είναι αναμφισβήτητα η καλύτερη λύση σε ασθένειες που μεταδίδονται μέσω της μεταφοράς (και ειδικά των αεροπορικών εταιρειών) , θα μπορούσε να είναι πολύ πολύπλοκη όταν ασχολείται με πιο περιορισμένες περιοχές. Η ομάδα του έργου GLEAM πρέπει να αναζητήσει συνεργασίες με τις δημόσιες διοικήσεις ή / και ΜΚΟ , προκειμένου να επιτύχει εξαιρετικά αποτελέσματα όσον αφορά την δημόσια υγεία και των σχετικών εφαρμογών.

Opinion Space 3.0

Ξεκίνησε από το Υπουργείο Εξωτερικών των ΗΠΑ. Γεφυρώνει τους κόσμους των πολιτικών και κοινωνικών μέσων σε ένα διαδραστικό φόρουμ οπτικοποίησης , όπου οι χρήστες μπορούν να συμμετάσχουν σε ανοικτό διάλογο για τις εξωτερικές υποθέσεις και τις παγκόσμιες πολιτικές. Καλεί τους χρήστες να μοιράζονται τις απόψεις και τις ιδέες τους σε ένα καινοτόμο όραμα <<χάρτης γνώμης>> που παρουσιάζει ποια ιδέες ως αποτέλεσμα έχουν τις πιο ενεργές συζητήσεις και ποιες ιδέες κρίνονται πιο διορατικές από την κοινότητα των συμμετεχόντων.

Χρησιμοποιώντας ένα πειραματικό μοντέλο παιχνιδιού, ενσωματώνει τεχνικές από διαβουλευτική δημοσκόπηση, συνεργατικό φιλτράρισμα, και πολυδιάστατη οπτικοποίηση . Το αποτέλεσμα είναι ένα σύστημα αυτοοργάνωσης που χρησιμοποιεί ένα διαισθητικό "χάρτη", το οποίο εμφανίζει πρότυπα, τάσεις και ιδέες που θα προκύψουν και απασχολεί την «σοφία του πλήθους» για τον εντοπισμό και την επισήμανση απόψεων και σχολίων.

➤ Βοηθά τους υπευθύνους χάραξης πολιτικής:

- Στην κατανόηση της διαφορετικότητας των κοινοτήτων τους
- Στο να ζητήσουν ανατροφοδότηση και να παρουσιάσουν δημιουργικές προτάσεις για συγκεκριμένα θέματα
- Στον να εντοπίσουν γρήγορα τα πιο διορατικές ιδέες και προτάσεις
- Στην αύξηση της ικανοποίησης και της δέσμευσης με τις κοινότητές τους

➤ Βοηθά επίσης τους πολίτες:

- Να δούνε τις σχέσεις τους με τους άλλους ανθρώπους
- Να εκφράσουν ιδέες και προτάσεις για τις αναδυόμενα θέματα
- Να συμμετάσχουν σε φιλικό ανταγωνισμό με τους άλλους ανθρώπους
- Να μάθουν και να αποκτήσουν γνώσεις από τους άλλους ανθρώπους

Agenda Setting - Monitor and Evaluation

- Policy Modelling
 - Collaborative Modelling
 - Easy Access to Information and Knowledge Creation
 - Output Analysis and Knowledge Synthesis

- Data-powered Collaborative Governance
 - Opinion Mining and Sentiment Analysis
 - Visual Analytics
 - Open Governmental Data

Έχει επιτύχει να είναι μέρος της επίσημης διαδικασίας τόσο των δημόσιων όσο και των ιδιωτικών σωμάτων. Σε ό, τι αφορά την εμπλοκή του τελικού χρήστη, συμμετέχει ένας μεγάλος αριθμός από ενδιαφερόμενα μέρη, τόσο από το ευρύ κοινό και από στοχευμένες οργανώσεις. Πρέπει να σημειωθεί ότι σε ορισμένα έργα, το ποσοστό συμμετοχής των επισκεπτών ήταν κοντά στο 50 % σε ορισμένες περιπτώσεις.

Στο Στέιτ Ντιπάρτμεντ, περισσότερες από 2000 διαφορετικές ιδέες συλλέχθηκαν (για εξωτερική πολιτική των ΗΠΑ). Επιπλέον, περισσότερες από 5.000 ατομικές απαντήσεις συγκεντρώθηκαν σε αυτό το συγκεκριμένο θέμα. Επιπλέον, το έργο με μια αυτοκινητοβιομηχανία των ΗΠΑ (που απευθύνονται προς την αναγνώριση τρόπων βελτίωσης της εικόνας τους) είχε ως αποτέλεσμα περίπου 1000 ιδέες παράγονται και περίπου 100.000 σχόλια. Ένα από τα καλύτερα σχόλια ήταν η αναφορά της Χίλαρι Κλίντον για την πρωτοβουλία.

UrbanSim

Είναι ένα software-based demographic and development modelling εργαλείο ανάπτυξης μοντέλων για τον ολοκληρωμένο σχεδιασμό και ανάλυση της αστικής ανάπτυξης, ενσωματώνοντας τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ της χρήσης της γης, τις μεταφορές, το περιβάλλον, την οικονομία και τη δημόσια τάξη με τις δημογραφικές πληροφορίες. Προσομοιώνει σε ένα 3D περιβάλλον τις επιλογές των μεμονωμένων νοικοκυριών, των επιχειρήσεων, των γαιοκτημόνων και προγραμματιστών. Το 3D αποτέλεσμα που προκύπτει από τη διαδικασία για την υποστήριξη του μοντέλου προσομοίωσης παρουσιάζεται με τη χρήση δεικτών, που είναι μεταβλητές που μεταφέρουν πληροφορίες σχετικά με σημαντικές πτυχές των αποτελεσμάτων της προσομοίωσης. Αυτή η προσέγγιση λειτουργεί με επιμέρους παράγοντες.

Ως παράδειγμα της χρήσης του, θα μπορούσε κανείς να αναφερθεί στο έργο *Modelling Land Use Change in Chittenden County*, όπου οι παράμετροι του μοντέλου στηρίζονται στη στατιστική ανάλυση των ιστορικών δεδομένων και έχουν ενσωματωθεί με τις συμπεριφορές στην αγορά, πολιτικές διαχείρισης της γης, επιλογές των υποδομών προκειμένου να παράγουμε προσομοιώσεις των νοικοκυριών.

Implementation, Monitoring and Evaluation

- Policy Modelling
 - Systems of Atomized Models
 - Immersive Simulation

- Data-powered Collaborative Governance
 - Big Data
 - Visual Analytics

Έχει ήδη εφαρμοστεί σε πολλές περιπτώσεις (κυρίως στις ΗΠΑ), συμπεριλαμβανομένου του Eugene - Springfield - Oregon, Detroit - Michigan, Salt Lake City - Γιούτα, Σαν Φρανσίσκο - Καλιφόρνια και το Σιάτλ – Ουάσιγκτον. Στην Ευρώπη, οι εφαρμογές του συστήματος UrbanSim περιλαμβάνουν τις πόλεις των Βρυξελλών, Παρισιού και της Ζυρίχης. Παρ' όλα αυτά, είναι επίσης πολύ δραστήρια στον τομέα της έρευνας. Στην περίπτωση του Σαν Φρανσίσκο, δημιουργήθηκε το σύστημα οπτικοποίησης 3D UrbanSim, προκειμένου να επιτευχθεί υψηλότερη ορατότητα μεταξύ των πολιτών από το απλό εργαλείο UrbanSim. Εξετάζει τώρα τις εφαρμογές στον τομέα των μεταφορών και τη χρήση γης, καθώς και την αστικό σχεδιασμό.

Η μεγάλη πρόκληση είναι ο εντοπισμός, η συλλογή και η μετατροπή σε χρήσιμη μορφή των απαραίτητων στοιχείων. Επιπλέον, οι real estate αγορές, αλλά και τα συστήματα μεταφοράς, είναι αρκετά διαφορετικά από τόπο σε τόπο. Έτσι, μια άλλη πρόκληση είναι να διασφαλιστεί ότι τα μοντέλα UrbanSim είναι αρκετά ευέλικτα, ώστε να προσαρμόζονται στις διάφορες ανάγκες. Η ομάδα UrbanSim θα πρέπει να διερευνήσει την ενίσχυση της σχέσης με τα social media, ως ένα μέσο για τον εντοπισμό και συλλογή δεδομένων και ως ένας τρόπος για τη διάδοση του έργου προς τους πολίτες και τα ενδιαφερόμενα μέρη.

Διπλώματα Ευρεσιτεχνίας και Εμπορικών Σημάτων

Στις Ηνωμένες Πολιτείες και συγκεκριμένα στο γραφείο εμπορικών σημάτων οι επαγγελματίες εμπειρογνώμονες χρησιμοποιούν την πείρα τους πάνω σε συγκεκριμένα εργαλεία συνεργασίας για να αυξήσουν την ταχύτητα και την ακρίβεια των αποφάσεών τους.

Με την βοήθεια των εργαλείων του web 2.0 το δίκτυο εξωτερικών εμπειρογνώμωνων θα συμβουλεύει για το δίπλωμα ευρεσιτεχνία χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό από: wikis, τις φήμες που ακούγονται και συλλέγονται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, το φιλτράρισμα και τα εργαλεία οπτικοποίησης πληροφοριών.

Η ιδέα είναι να δημιουργηθεί ένα ζωντανό οικοσύστημα επιστημονικής εμπειρογνωμοσύνης, όπου η κοινότητα των εφευρετών θα αποφασίζει με τα δικά της κριτήρια για την αξιολόγηση των διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας και τις εφαρμογές τους. Συνεπώς με την μεγαλύτερη συμμετοχή των εμπειρογνώμωνων που είναι εξοικειωμένοι με τις τεχνολογίες και με τον συγκεκριμένο τομέα θα αυξηθεί η

ποιότητα των διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας Με αυτό τον τρόπο θα καταστεί ευκολότερη η προστασία των επενδύσεων και θα διασφαλιστεί η “ αγορά των ιδεών ”.

Arab spring

Κατά την διάρκεια των γεγονότων που συμβαίνουν στη Συρία , την Αίγυπτο και την Τυνησία σημαντικός υπήρξε ο ρόλος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των ψηφιακών τεχνολογιών , επιτρέποντας στους πολίτες σε περιοχές που πλήττονται από τις Αραβικές εξεγέρσεις να τα χρησιμοποιούν ως μέσο για το συλλογικό ακτιβισμό για να παρακάμπτουν τα κανάλια ενημέρωσης. Εννέα στους δέκα Αιγύπτιους και Τυνησίους απάντησαν σε μια δημοσκόπηση που χρησιμοποίησαν το Facebook για να οργανώσουν διαδηλώσεις και να διαδώσουν τη συνειδητοποίηση του κόσμου. Επιπλέον , το 28% των Αιγυπτίων και το 29 % των Τυνησίων από την ίδια δημοσκόπηση , δήλωσε ότι το κλείδωμα του Facebook εμποδίζει σε μεγάλο βαθμό ή / και διακόπτει την επικοινωνία.

Η επιρροή των social media στο πολιτικό ακτιβισμό στη διάρκεια της Αραβικής εξέγερσης έχει συζητηθεί πολύ . Μερικοί έχουν υποστηρίξει ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες και άλλες μορφές επικοινωνίας όπως τα βίντεο , τα κινητά τηλέφωνα , blogs , οι φωτογραφίες και τα μηνύματα κειμένου έχουν επιφέρει την έννοια της « ψηφιακής δημοκρατίας » σε περιοχές της Βόρειας Αφρικής που πλήττονται από τις εξεγέρσεις. Η χρήση των social media υπερδιπλασιάστηκε στις αραβικές χώρες κατά τη διάρκεια των διαδηλώσεων αποκτώντας τεράστια δύναμη η οποία συμβάλλει στο να μπορούν να υποστηρίξουν μια συλλογική δράση.

Το έργο dicode ασχολείται με μια ανάλυση περίπτωσης η οποία πραγματεύεται την παρακολούθηση της κοινής γνώμης

Έχει επιλεγεί για να εκπροσωπήσει τόσο τον ιδιωτικό όσο και τον δημόσιο τομέα σε περιπτώσεις που θέλουν να πάρουν στρατηγικές αποφάσεις για θέματα που τους αφορούν όπως είναι διάφορα προϊόντα, υπηρεσίες κλπ που στηρίζονται σε δεδομένα που προέρχονται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Οι εταιρείες προκειμένου να διατηρήσουν μια καλή εικόνα προς τα έξω είναι σημαντικό να ξέρουν τι λέγεται για αυτούς στο διαδίκτυο. Ωστόσο αυτό είναι αρκετά δύσκολο και δαπανηρό εξαιτίας του μεγάλου όγκου πληροφοριών που δημιουργείται αλλά και του αδόμητου περιεχομένου. Η τεχνολογία βοηθά στη λήψη αποφάσεων σε εκτελεστικό και στρατηγικό επίπεδο δημιουργώντας παράλληλα και εκθέσεις με το τι κάνει ο ανταγωνισμός και ποια τα αποτελέσματα των κινήσεων του.

Το σενάριο που αναπτύχθηκε αφορά σε μια εταιρεία η οποία ξεκινά την ανάλυση ενός προϊόντος κάποιου πελάτη πριν συστήσει το σχέδιο δράσης για την στρατηγική μάρκετινγκ η οποία πριν δημιουργηθεί απαιτεί γερά θεμέλια. Ο στόχος είναι να παρακολουθείται η κοινή γνώμη στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης . Τα στοιχεία που εμπλέκονται σε αυτό το σενάριο είναι τα δεδομένα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως τα blogs, forums, και ειδήσεις. Και για αυτό το λόγο προσέχουμε την μορφή , τον όγκο και την ποιότητα των δεδομένων.

Οι αρμόδιοι είναι :

- Ο υπεύθυνος αποφάσεων ο οποίος διευθύνει το πεδίο της παρακολούθησης της κοινής γνώμης όσον αφορά τις πηγές και τα εργαλεία. Επιπλέον συμβάλλει στην ερμηνεία των συγκεντρωμένων απόψεων.
- Ο αναλυτής και ερευνητής :συλλέγει τις απόψεις με τα κατάλληλα εργαλεία και τις κατατάσσει σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια.

Η διαδικασία αρχικά ξεκινά με την έρευνα, την εύρεση, τη συγκέντρωση των πληροφοριών σχετικά με το προϊόν του πελάτη. Χρησιμοποιούνται εργαλεία παρακολούθησης για να αφουγκραστούν την κοινή γνώμη από το διαδίκτυο , ιδιαίτερα από τις κοινωνικές ιστοσελίδες των μέσων ενημέρωσης, όπως το Facebook και το Twitter. Υπάρχουν πολλά εργαλεία παρακολούθησης που διατίθενται, δωρεάν ή όχι. Το καλύτερο είναι να χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα πολλά διαφορετικά εργαλεία και να συγκεντρώνονται στο τέλος τα αποτελέσματα όλων . Σε αυτό το σημείο ο αναλυτής βάζει και την προσωπική του άποψη.

Στη συνέχεια πρέπει να μελετηθούν οι βασικές τάσεις , η απόδοση της μάρκας, ο ανταγωνισμός και η αξιολόγησή του .Για να γίνει αυτή η ανάλυση υπάρχουν διάφοροι μέθοδοι . Μια από αυτές είναι η ‘sentiments’ δηλαδή ο διαχωρισμός των πληροφοριών σε θετικά , ουδέτερα και αρνητικά σχόλια . Κοιτάζοντας το περιεχόμενο των θετικών και αρνητικών σχολίων, διεξάγεται περαιτέρω ανάλυση για ν διαπιστωθεί αν υπάρχουν αναδυόμενα θέματα. Για να γίνει αυτό απαιτούνται γνώσεις εκ μέρους του αναλυτή αλλά και παρακολούθηση για το πόσο συχνά η γνώμη αναφέρεται αλλού.

Λαμβάνοντας υπόψη τη δυναμική φύση της παρακολούθησης της κοινής γνώμης, η περίπτωση αυτή δείχνει ότι η πολυπλοκότητα της διαδικασίας λήψης αποφάσεων στο εκτελεστικό και στρατηγικό επίπεδο η ανθρώπινη νοημοσύνη παίζει ζωτικό ρόλο. Κατά συνέπεια, η εμπειρία και το όραμα των εμπειρογνομόνων σε αυτό το σημείο είναι αρκετά χρήσιμα[56][57].

Alerts

Είναι ένα αυτοματοποιημένο σύστημα αξιολόγησης , παρακολούθησης και πληροφόρησης . Αποτελεί μια web-based εφαρμογή για την ανίχνευση των αλλαγών της γης σε πραγματικό χρόνο. Μπορεί να παρέχει μια έγκαιρη για παράδειγμα παγκόσμια κάλυψη της απονίλωσης των δασών ή άλλες εκδηλώσεις αλλαγή γης και προσφέρει στους χρήστες μια σειρά από χρήσιμα εργαλεία για εντοπισμό, χαρακτηρισμό και την αντιμετώπιση των διαταραχών. Χρησιμοποιεί τα υφιστάμενα προϊόντα δορυφορικών δεδομένων .

Policy Modelling

Easy Access to Information and Knowledge Creation
Immersive Simulation

Data-powered Collaborative Governance

Big Data

Visual Analytics

Collaborative Governance

Έχει τρία τεχνικά στοιχεία : ένα σύστημα ανίχνευσης αλλαγής, ένα εργαλείο γεωχωρικών ανάλυσης του περιβάλλοντος και μια πύλη web 2.0 που επιτρέπει προσαρμοσμένες ειδοποιήσεις αλλαγής της γης . Η πλατφόρμα του αντιπροσωπεύει το προϊόν μιας εντατικής πολυετής συνεργασίας μεταξύ των εθνών, σε όλους τους οργανισμούς / τομείς, και από διάφορους κλάδους. Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες του περιλαμβάνουν Geospatial Visualisation και Visual Analytics.

A Thousand Vision

Είναι ένας διαδραστικός τρόπος για να κατανοήσουμε τις βελτιώσεις των μεταφορών στο Spokane County και προσφέρει μια ευκαιρία για το κοινό να μοιραστούν το όραμά τους. Κατά τη διάρκεια των τελευταίων μηνών, οι υπεύθυνοι συναντήθηκαν με τους ηγέτες της πόλης, την επιχειρηματική κοινότητα και τους κατοίκους του Spokane County προκειμένου να συγκεντρώσουν ιδέες .Με τη βοήθειά τους, εντοπίστηκαν τα έργα που θα αυξήσουν τη συνδεσιμότητα, την υποστήριξη των υφιστάμενων υποδομών και την παροχή πρόσβασης σε countywide multi modal transportation system.

Data-powered Collaborative Governance

Collaborative Modelling

Open Governmental Data

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : Visualisation Platform and a Deliberation Platform. Ο χρήστης είναι υπεύθυνος για τον καθορισμό ενός φορολογικού προϋπολογισμού για τις κοινότητες της συνεισφοράς Spokane County στις υποδομές μεταφορών. Εκεί υπάρχουν 3 βήματα :

1. Επιλογή του προτιμώμενου επίπεδου χρηματοδότησης με βάση την ανασκόπηση των νέων πηγών.
2. Επιλογή των προτιμώμενων έργων και προσδιορισμός των επιπέδων των επενδύσεων.
3. Αποτελέσματα της αξιολόγησης και τα μέτρα της απόδοσης

Arbeitsmarktmonitor

Είναι μια πλατφόρμα και εργαλείο προσομοίωσης που βασίζονται στις ΤΠΕ της αγοράς εργασίας και των εργαζομένων σε γερμανικές περιοχές.

Data-powered Collaborative Governance

Visual Analytics

Προσφέρει τις ακόλουθες υπηρεσίες:

- Στοιχεία σχετικά με κλάδους και επαγγέλματα
- Απεικονίσεις στα διαρθρωτικά στοιχεία
- Ιστορίες επιτυχίας σε θέματα αγοράς εργασίας
- Παρουσίαση και επισκόπηση των σχετικών δικτύων στην αγορά εργασίας στη Γερμανία
- Συνεργασία για την υποδομή μεταξύ των οργανωτικών συνεργασιών
- Επαφή με ειδικούς για διάφορα θέματα της αγοράς εργασίας

C-ROAD

Είναι μια προσομοίωση υπολογιστή που είναι προσανατολισμένη προς ιθύνοντες και που βοηθά τους χρήστες να κατανοήσουν τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις της αλλαγής του κλίματος και τα σενάρια για τη μείωση των εκπομπών αερίων του θερμοκηπίου. Παρέχει τη δυνατότητα για την ταχεία άθροιση των εθνικών δεσμεύσεων για μείωση των αερίων του θερμοκηπίου προκειμένου να δείξει τη μακροπρόθεσμη επίδραση στο κλίμα μας και ενσωματώνει τις γνώσεις των πιο σύνθετων μοντέλων.

Policy Modelling

Systems of Atomized Models

Collaborative Modelling

Easy Access to Information and Knowledge Creation

Model Validation

Immersive Simulation

Data-powered Collaborative Governance

Visual Analytics

Παρέχει μια σταθερή βάση για την ανάλυση και τη σύγκριση των επιλογών πολιτικής και στηρίζεται στην καλά αποδεκτή επιστήμη. Έχει κατασκευαστεί χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του Συστήματος Dynamics, μιας μεθοδολογίας για δημιουργία μοντέλων προσομοίωσης που βοηθούν τους ανθρώπους να βελτιώσουν την κατανόησή πολύπλοκων καταστάσεων και πώς εξελίσσονται με την πάροδο του χρόνου. Το μοντέλο προσομοίωσης βασίζεται στην βιογεωφυσική και ολοκληρωμένη αξιολόγηση και περιλαμβάνει παραστάσεις του κύκλου του άνθρακα, άλλα αέρια του θερμοκηπίου, πιέσεις ακτινοβολίας, τη παγκόσμια μέση θερμοκρασία της επιφάνειας, και την αλλαγή της στάθμης της θάλασσας. Το μοντέλο μπορεί να αναθεωρηθεί άμεσα και να επεκταθεί με βάση τα σχόλια των χρηστών και τις νέες εξελίξεις στην επιστήμη του κλίματος, καθώς και τα νέα δεδομένα που είναι διαθέσιμα. Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι Visual Analytics και Simulation.

Demos Plan – City of Hamburg

Η πόλη του Αμβούργου ήταν η πρώτη που εφάρμοσε το DEMOS -Plan και λειτούργησε ως πιλοτικός χρήστης .Η πλατφόρμα συμμετοχής του κοινού που βασίζεται στο διαδίκτυο σχεδιάστηκε για να μπορέσει να διευκολύνει ολόκληρη τη τυπική συμμετοχική διαδικασία στο διαδίκτυο και, συνεπώς, μπορούν να προσφερθούν οι βέλτιστες λύσεις . Είναι έξυπνο και απλό και μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί ακόμα και από σχετικά άπειρους χρήστες .

Ο στόχος του DEMOS -Plan είναι να ενθαρρύνει την τυποποίηση της διαδικασίας σχεδιασμού της χρήσης της γης και τη μείωση του ποσού του χρόνου και της προσπάθειας. Τα έγγραφα μπορούν να γίνουν γενικά διαθέσιμα στην κεντρική πλατφόρμα συμμετοχής .

Policy Modelling

Collaborative Modelling

Easy Access to Information and Knowledge Creation

Ο στόχος της πειραματικής διαδικασίας ήταν να προσδιορίσει τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τις προσδοκίες που έχουν όλα τα εμπλεκόμενα μέρη προς μια διαδικτυακή διαδικασία συμμετοχής στο σχεδιασμό της χρήσης γης. Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι PHP, MySQL, OGC-compliant Web Map Service (WMS).

Enquete Beteiligun

Policy Modelling

Collaborative Modelling

Easy Access to Information and Knowledge Creation

Data-powered Collaborative Governance

Collaborative Governance

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : Opinion Mining, Sentiment Analysis και Deliberation Platforms.

€CONOMIA

Εξηγεί, με απλουστευμένο τρόπο, πώς λειτουργεί η νομισματική πολιτική. Είναι ένα σοβαρό παιχνίδι που δίνει την ευκαιρία στους πολίτες να καταλάβουν τι είναι η νομισματική πολιτική και πώς ορίζεται.

Data Powered Collaborative Governance

Serious Gaming for Behavioural Change

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι :Simulation, Process Modeling και Data modeling.

GAINS

Το μοντέλο gains (The Greenhouse Gas and Air Pollution Interactions and Synergies) παρέχει ένα συνεκτικό πλαίσιο για την ανάλυση των στρατηγικών για τη μείωση της ρύπανσης του αέρα και των αερίων του θερμοκηπίου. Διερευνά στρατηγικές ελέγχου των εκπομπών. Αντιμετωπίζει ταυτόχρονα την υγεία και το οικοσύστημα.

Το μοντέλο μπορεί να λειτουργήσει σε κατάσταση « σεναρίων » . Στην περίπτωση αυτή, το μοντέλο παρέχει εκτιμήσεις των περιφερειακών δαπανών και περιβαλλοντικά οφέλη των εναλλακτικών στρατηγικών ελέγχου των εκπομπών . Το μοντέλο μπορεί επίσης να λειτουργήσει σε « λειτουργία βελτιστοποίησης », η οποία προσδιορίζει βέλτιστα από πλευράς κόστους την κατανομή των μειώσεων των εκπομπών . Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : Visualisation.

Policy Modelling

Systems of Atomized Models

Immersive Simulation

Output Analysis and Knowledge Synthesis

Data-powered Collaborative Governance

Visual Analytics

Open Government Data

Inflation Island

Επιτρέπει στο κοινό να εξερευνήσει τις διάφορες περιοχές Περιλαμβάνονται σε αυτό ,να δει πώς οι άνθρωποι αντιδρούν με τον πληθωρισμό και τον αποπληθωρισμό, και πώς το τοπίο αλλάζει. Επιτρέπει επίσης στους χρήστες να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους και να προσπαθήσουν να εντοπίσουν τα διαφορετικά σενάρια του πληθωρισμού.

Policy Modelling

Immersive Simulation

Data Powered Collaborative Governance

Serious Gaming for Behavioural Change

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : Simulation, Process Modeling και Data modeling.

In the Air

Είναι ένα πρόγραμμα οπτικοποίησης που έχει ως στόχο να καταστήσει ορατούς τους μικροσκοπικούς και αόρατους παράγοντες του αέρα της Μαδρίτης(αέρια, σωματίδια , γύρη, ασθένειες, κλπ), για να διαπιστωθεί πώς αντιδρούν και αλληλεπιδρούν με το υπόλοιπο της πόλης.

Policy Modelling

Easy Access to Information and Knowledge Creation

Immersive Simulation

Data-powered Collaborative Governance

Visual Analytics

Participatory Sensing

Το εργαλείο απεικόνισης είναι ένα δυναμικό web-based μοντέλο το οποίο ‘‘χτίζει’’ το χώρο τον οποίο τα συστατικά δημιουργούν, όπου μέσω της διασταύρωσης στοιχείων τα πρότυπα συμπεριφοράς εμφανίζονται. Τα αποτελέσματα αυτών των δεδομένων τροφοδοτούν ένα φυσικό πρωτότυπο αυτό που αποκαλείται «διάχυτη πρόσοψη». Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : Visualisation.

Lisbon City Hall - Participatory Budgeting

Έχει ως στόχο να συμβάλει στην άσκηση της παρέμβασης των ενημερωμένων, ενεργών και υπεύθυνων πολιτών σε τοπικές διεργασίες της διακυβέρνησης, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή τους στην απόφαση για την κατανομή των πόρων στις δημοτικές δημόσιες πολιτικές και έτσι κάνουν τα εκτελεστικά όργανα να ανταποκρίνονται στις πραγματικές ανάγκες και τις προσδοκίες του πληθυσμού.

Data-powered Collaborative Governance

Collaborative Governance

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : eParticipation Tools και Deliberation Platforms.

LocalEyes

Ένα εργαλείο διαβούλευσης το οποίο:

- 1) επιτρέπει ένα διάλογο μεταξύ της τοπικής κοινότητας, περιοχής & των νομαρχιακών συμβουλίων με τους κατοίκους τους και τη συμμετοχή του τοπικού πληθυσμού σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων,
- 2) επιτρέπει σε μια κοινότητα να είναι αυτο οργάνωση, προσδιορίζοντας τους τομείς της και να υπάρχει κοινό ενδιαφέρον και ζήτηση για τις υπηρεσίες.

Το LocalEyes αναπτύσσει επίσης ένα τοπικό κοινωνικό δίκτυο, που βασίζεται σε μια γεωγραφική κοινότητα αναδεικνύοντας ταυτόχρονα και τη δραστηριότητα σε μια περιοχή , από τις κοινωνικές ομάδες, τις εκδηλώσεις τους, τον τοπικό πληθυσμό, τις δεξιότητές τους, τα συμφέροντα, τα προϊόντα, τα ταξίδια.

Data-powered Collaborative Governance Collaborative Governance

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι : Social media, Opinion Mining και Deliberation Platforms.

Madrid-p

Είναι ένα εξαιρετικά αποτελεσματικό εργαλείο που χρησιμοποιείται για να συμβάλλει στην αύξηση της συμμετοχής των πολιτών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων στην πόλη της Μαδρίτης, προσφέροντας ένα πιο δυναμικό και συνεχή διάλογο μεταξύ των πολιτικών εκπροσώπων και των πολιτών. Σε σύγκριση με τις παραδοσιακές διαβουλεύσεις των πολιτών, η προσέγγιση του Madrid-p επιτρέπει τη διεξαγωγή μιας πιο εύκολης και φιλικής προς το χρήστη διαβούλευσης αποφεύγοντας το κόστος της παραδοσιακής ψηφοφορίας. Μέχρι σήμερα, η πλατφόρμα eConsultations έχει εφαρμοστεί και έχει χρησιμοποιηθεί τακτικά σε 22 διαβουλεύσεις των πολιτών και συμμετείχαν περισσότεροι από 3,5 εκατομμύρια πολίτες.

Data-powered Collaborative Governance Collaborative Governance

Οι υποστηρικτικές τεχνολογίες είναι οι :eVoting Tools και Deliberation Platforms.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Είναι ευρέως αποδεκτό πως η ανάπτυξη της τεχνολογίας φέρνει αλλαγές στις ζωές των ανθρώπων τόσο σε προσωπικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο ολόκληρων κοινωνιών είτε αυτές είναι ένα μικρό σχολείο είτε ολόκληρες χώρες. Οι κυβερνήσεις ακολουθώντας το παράδειγμα των επιχειρήσεων προσπαθούν να προσεγγίσουν τους πολίτες προκειμένου να αφογκραστούν τις ανάγκες τους , να πληροφορηθούν τις απόψεις τους ή ακόμα και να υιοθετήσουν τις νέες ενδεχομένως λύσεις και προτάσεις που τους παραθέτουν . Για να συμβεί αυτό , η προσέγγιση γίνεται με διάφορους τρόπους κυρίως όμως με τα εργαλεία που προσφέρει το web 2.0 όπως είναι για παράδειγμα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τα οποία αποτελούν και το κύριο χαρακτηριστικό του (του web 2.0).

Το web 2.0 ορίζεται ως ένα σύνολο από τεχνολογίες , εφαρμογές και αξίες . Πιο συγκεκριμένα από τεχνολογική άποψη το web 2.0 αποτελείται από ένα αξιόλογο αριθμό νέων τεχνολογιών όπως είναι οι : Ajax, XML, Open API, Microformats, Flash/Flex . Οι συγκεκριμένες τεχνολογίες αναπτύχθηκαν και γίνανε γνωστές στο κοινό στοχεύοντας στο να αυξήσουν την χρησιμότητα , την ολοκλήρωση και την επαναχρησιμοποίηση των εφαρμογών του διαδικτύου[15].

Στηριζόμενοι στις παραπάνω τεχνολογίες αναπτύχθηκαν πολλές εφαρμογές οι οποίες επιτρέπουν την δημιουργία περιεχομένου , την δημοσίευση , την ανταλλαγή πληροφοριών και τη συνεργασία , όπως Blogs , Wikis , Podcast , RSS, κοινωνικά δίκτυα , Massive Multiplayer Online Games , κλπ. Αυτές οι εφαρμογές χτίζουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες του χρήστη επιτρέποντάς του να μετατραπεί σε δημιουργό περιεχομένου και όχι απλά να είναι χρήστης των πληροφοριών που συλλέγει. Η συνεισφορά των χρηστών οι οποίοι αξιοποίησαν αυτές τις εφαρμογές τόσο για προσωπική χρήση αλλά και μέσω των επιχειρήσεων ,είναι αρκετά σημαντική και οδήγησε στην επιτυχία τους.

Με την συμβολή του web 2.0 αυξάνεται και η συμμετοχή των πολιτών στις πολιτικές διαδικασίες και κατ' επέκταση στην χάραξη νέων πολιτικών ή στην διαφοροποίηση αυτών που ήδη υπάρχουν. Ο στόχος είναι να αποτελούν χρήστες των νέων εφαρμογών τόσο οι πολίτες όσο και οι κυβέρνηση.

Κανένας πολιτικός δεν μπορεί να αγνοήσει την ευρεία χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και για αυτό το λόγο μέσω των προσφερόμενων υπηρεσιών προσπαθούν να είναι κοντά στους πολίτες. Ο Τόνι Μπλερ τόνισε ότι : << Για τις δημόσιες υπηρεσίες , η πραγματική ευκαιρία είναι να χρησιμοποιήσουν τις τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών για να βοηθήσουν ώστε να δημιουργηθούν θεμελιώδεις βελτιώσεις στην αποδοτικότητα , την αποτελεσματικότητα, την ευκολία και την ποιότητά τους. Καθήκον των αρμόδιων είναι να διαμορφωθούν κατάλληλα οι δημόσιες υπηρεσίες και να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες προσδοκίες>> [59] .

Οι κυβερνήσεις προσπαθούν να “ εκμεταλλευτούν ” το web 2.0 και κυρίως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να προσεγγίσουν τους πολίτες κάτι το οποίο διαπιστώνουμε και από τη βιβλιογραφία [15] όπου εξετάζεται μια μεθοδολογία για την εκμετάλλευση των social media από τους κυβερνητικούς οργανισμούς στις διαδικασίες τυποποίησης των πολιτικών στοχεύοντας στην ενίσχυση της ηλεκτρονικής συμμετοχής σε συνδυασμό με εργαλεία και τεχνικές προσομοίωσης . Στηρίζεται στο έργο radgets που αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο το οποίο με την βοήθεια των social campaigns που δημιουργεί έχει σαν στόχο την συγκέντρωση αντιδράσεων , απόψεων κλπ από τους πολίτες. Δημιουργείται μια πλατφόρμα εργαλείων και στην συνέχεια διαχέεται σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης .

Η συνεισφορά των πολιτών στηρίζεται και στην χρήση των μοντέλων προσομοίωσης όπως είναι για παράδειγμα το System Dynamics(είναι ένα πολλά υποσχόμενο εργαλείο , ακολουθούμενο από την Agent -Based Μοντελοποίηση και Προσομοίωση , και μπορούν να συμβάλουν σημαντικά στην τεχνοκρατική ενίσχυση της συμμετοχικής λήψης αποφάσεων πολιτικής[71]).

Στην βιβλιογραφία [78] γίνεται αναφορά στην έννοια του agent-based simulation. Είναι ένα είδος προσομοίωσης η οποία επιτρέπει σε ένα ερευνητή να δημιουργήσει , να αναλύσει και να πειραματιστεί με παράγοντες που αλληλεπιδρούν σε ένα περιβάλλον. Οι πράκτορες είναι τα τυπικά συστατικά του λογισμικού που εκπροσωπούν τους κοινωνικούς φορείς όπως τα άτομα μιας συγκεκριμένης ομάδας , τα πολιτικά κόμματα, οι εταιρείες ή οι κυβερνήσεις.

Αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σε ένα περιβάλλον με διαφορετικούς τρόπους και ακριβώς αυτό είναι το χαρακτηριστικό το οποίο καθιστά αυτό το είδος μοντελοποίησης αρκετά κατάλληλο για πολιτικές και κοινωνικές διεργασίες. Αυτό σημαίνει ότι οι πράκτορες μπορούν να μεταφέρουν πληροφορίες ο ένας στον άλλο και η μελλοντική τους συμπεριφορά βασίζεται σε αυτές τις πληροφορίες. Οι πληροφορίες μπορεί να είναι ένα μήνυμα ή ακόμα και η συμπεριφορά άλλων ατόμων.

Το να σχεδιάσει κάποιος μια πολιτική είναι ένα αρκετά περίπλοκο πρόβλημα . Η πολυπλοκότητα που εμφανίζει είναι αρκετά μεγάλη τόσο λόγω των πολλών και διαφορετικών ενδιαφερομένων όσο και της μεγάλης ποικιλίας απόψεων, αξιών, ενδιαφερόντων, συμφερόντων κλπ. Δεν υπάρχει βέλτιστη λύση αλλά χειρότερο και καλύτερο σενάριο. Με αυτό τον τρόπο προκύπτει λοιπόν ένα νέο μοντέλο που ονομάζεται συμμετοχική δημοκρατία στο οποίο οι πολίτες έχουν ενεργό ρόλο. Σύμφωνα με τους Row και Frewer (2004) η συμμετοχή του κοινού ορίζεται ως : η πρακτική της διαβούλευσης και της συμμετοχής του κοινού στην ημερήσια διάταξη, τη λήψη αποφάσεων και στην πολιτική σχηματισμού των δραστηριοτήτων των οργανισμών ή των οργάνων που είναι αρμόδια για την αναπτυξιακή πολιτική .

Συνήθως υπάρχουν κάποιες αδυναμίες από πλευράς των κυβερνήσεων ως προς τον τρόπο προσέγγισης των πολιτών. Περιμένουν οι πολίτες να είναι αυτοί που θα κάνουν το πρώτο βήμα να τους πλησιάσουν, ψάχνοντάς τους στο διαδίκτυο ή σε άλλα μέσα ενημέρωσης. Επιπλέον λόγω του υψηλού κόστους στο να προσεγγίσουν το πλήθος οι κυβερνήσεις παρουσιάζουν χαμηλό ρυθμό διάδοσης των πολιτικών και των αιτημάτων τους από τον κόσμο. Συνεπώς και με βάση τα παραπάνω διαπιστώνεται εύκολα πως υπήρξε ανάγκη για αλλαγή στον τρόπο προσέγγισης λαμβάνοντας πάντα υπόψη την κοινωνική πολυπλοκότητα.

Προκειμένου να λυθούν σύνθετα προβλήματα που απασχολούν τους ιθύνοντες των χωρών και όχι μόνο χρησιμοποιείται η προσομοίωση. Τα μοντέλα προσομοίωσης είναι σύνολα από κανόνες (εξισώσεις, διαγράμματα, κλπ) που καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρεται ένα σύστημα και πως εξελίσσεται μέσα στο χρόνο. Υπάρχουν 4 βασικά μοντέλα προσομοίωσης τα οποία διαφέρουν στον τρόπο μοντελοποίησης του χρόνου (συνεχής/διακριτός). Αυτά είναι :

- Dynamic Systems
- System Dynamics
- Discrete Events Modeling
- Agent Based Modeling

Η μεθοδολογία που αναπτύσσεται όπως αναφέρθηκε και παραπάνω στηρίζεται στο να συμβάλλει στην προσέγγιση του Padgets με τα μοντέλα προσομοίωσης. Τα στοιχεία που αποτελούν το padgets είναι :

- 1) Μήνυμα πολιτικής, πχ : ένα σχέδιο πολιτικής, ένα νομικό έγγραφο υπό διαμόρφωση, ένας νόμος στο τελικό του στάδιο, μια οδηγία της ΕΕ υπό εκτέλεση.
- 2) Περιβάλλον το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με το gadget της πολιτικής.
- 3) Σχετικές γνώσεις της ομάδας που έχουν παραχθεί στο πλαίσιο των εξωτερικών κοινωνικών μέσων μαζικής ενημέρωσης, forums, blogs, wikis, social media.
- 4) Ένα μοντέλο στήριξης αποφάσεων, το οποίο περιλαμβάνει τις μεθόδους μοντελοποίησης της προσομοίωσης και εργαλεία (όπως System Dynamics), χρησιμοποιώντας ως πρώτη ύλη τα ανωτέρω στοιχεία από την αλληλεπίδραση του Padget με το κοινό, και δίνοντας ως έξοδο την επίδραση από συγκεκριμένες πολιτικές σε συγκεκριμένους δείκτες που ενδιαφέρουν τους αρμόδιους χάραξης πολιτικής[72].

Στην συγκεκριμένη βιβλιογραφία [15] αναπτύσσεται και ένα σενάριο εφαρμογής της προτεινόμενης μεθοδολογίας για την διαδικασία χάραξης πολιτικής με τη χρήση μιας κεντρικής πλατφόρμας. Η διαδικασία ξεκινά από την ανάγκη συλλογής των μηνυμάτων από τον κόσμο με σκοπό να ληφθούν αποφάσεις σχετικά

με μια μελλοντική πολιτική που θα εισαχθεί ή να αξιολογηθεί κατά πόσον η υπάρχουσα πολιτική ευθυγραμμίζεται με την κοινωνία ή χρειάζεται τροποποιήσεις.

- 1) Ο αρμόδιος χάραξης πολιτικής χρησιμοποιεί τις δυνατότητες της πλατφόρμας για να σχεδιάσει ένα κατάλληλο Padget μέσω μιας γραφικής διεπαφής χρήστη drag- and-drop .
- 2) Το Padget δημοσιεύεται στη συνέχεια μέσω της πλατφόρμας σε έναν αριθμό κατάλληλων μέσων κοινωνικής δικτύωσης και καθίσταται διαθέσιμο στο κοινό . Μπορεί να αναπτυχθεί σε ένα κοινωνικό δίκτυο , με τη μορφή μιας εφαρμογής, δημοσκόπησης κλπ.
- 3) Οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση, να δούνε το μήνυμα της πολιτικής να έχουν πρόσβαση στο σχετικό περιεχόμενο και τη χρήση του Interface Padget του, να αλληλεπιδρούν με αυτό και ακόμη και να δημιουργήσουν σχέσεις με άλλα υφιστάμενα Padgets.
- 4) Στο τελευταίο στάδιο οι ιθύνοντες χάραξης πολιτικής αποφασίζουν με την βοήθεια του Padgets και σχηματίζουν μια καλύτερη δημόσια πολιτική. Για αυτό το σκοπό οι τεχνικές και τα εργαλεία των μοντέλων προσομοίωσης θα χρησιμοποιηθούν, όπως το σύστημα Dynamics το οποίο θα χρησιμοποιεί ως είσοδο τα δεδομένα από την αλληλεπίδραση του Padgets με το κοινό και θα προσομοιώνει πώς η συγκεκριμένη πολιτική (ή ακόμα και μια σειρά από εναλλακτικές πολιτικές) θα επηρεάσει μια σειρά από κρίσιμους δείκτες όσον αφορά στην απόδοση και την αποτελεσματικότητα. Σε αυτό το στάδιο κρίσιμο ρόλο παίζει και η οπτικοποίηση η οποία αποτελεί ένα βασικό εργαλείο για να μπορέσουν οι ενδιαφερόμενοι να καταλάβουν την σχεδίαση και τα αποτελέσματα των μοντέλων πολιτικής και πώς αυτά σχετίζονται με τα διάφορα σενάρια[69].

Η μεθοδολογία που αναπτύχθηκε παραπάνω μπορεί να περιγραφεί συνοπτικά με τα παρακάτω βήματα [67]:



Με την βοήθεια της πλατφόρμας , συλλέγεται το περιεχόμενο , λαμβάνονται οι αλληλεπιδράσεις και στην συνέχεια γίνεται επεξεργασία.

Οι κρατικές υπηρεσίες ενδιαφέρονται όλο και πιο πολύ για την συμμετοχή των πολιτών στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής. Η πρώτη γενιά έχει βασιστεί σε ένα ενιαίο κανάλι επικοινωνίας το οποίο μπορεί να είναι ένας επίσημος χώρος στο διαδίκτυο από όπου οι πολίτες μπορούν να πάρουν πληροφορίες για τις δραστηριότητες, αποφάσεις, σχέδια, πολιτικές κλπ. Σε αυτή τη γενιά διακρίνεται περιορισμένη χρήση των ιστοσελίδων καθώς οι πολίτες αναμένονται να πλησιάσουν πρώτοι τους αρμόδιους . Τα θέματα που αναρτώνται ορίζονται αποκλειστικά από την κυβέρνηση και δεν αφορούν προβλήματα καθημερινότητας.

Η προτεινόμενη προσέγγιση μπορεί σίγουρα να δημιουργήσει σημαντική αξία τόσο για τις κυβερνητικές υπηρεσίες όσο και για τους πολίτες . Μπορεί να συμβάλει στην χαλάρωση των σημερινών περιορισμών όσον αφορά το μέγεθος , τη συχνότητα και την ποιότητα της συμμετοχής των πολιτών[68].

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης θα αρχίσουν συστηματικά , εντατικά και αποτελεσματικά να εκμεταλλεύονται από κυβερνητικές υπηρεσίες οι οποίες θα αρχίσουν να διαχειρίζονται πολλαπλά social media αλλά και κανάλια επικοινωνίας γενικότερα. Αυτό διευκολύνει τη διαμόρφωση ενός πιο ισορροπημένου ορισμού του προβλήματος .

Επιπλέον υπάρχουν ορισμένες σημαντικές προϋποθέσεις για την επιτυχή εφαρμογή αυτής της νέας προσέγγισης των πολλαπλών καναλιών για την ηλεκτρονική συμμετοχή , οι οποίες απαιτούν ορισμένες σημαντικές παρεμβάσεις από την κυβέρνηση σε επίπεδο της οργάνωσης , των ανθρώπινων πόρων αλλά και σε τεχνολογικό επίπεδο .

Με την εμφάνιση του web 2.0 και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης εμφανίστηκε και η νέα γενιά προσέγγισης των πολιτών από τους κυβερνώντες. Η ηλεκτρονική συμμετοχή είναι πιο έντονη και ολοκληρωμένη και οι ιστοσελίδες λιγότερο δομημένες. Οι ιθύνοντες προσπαθούν με την βοήθεια πολλών καναλιών επικοινωνίας να προσεγγίσουν τους πολίτες συλλέγοντας έτσι μεγάλες ποσότητες δεδομένων οι οποίες πρέπει στην συνέχεια να υποστούν επεξεργασία με σκοπό να βγει ένα συμπέρασμα , νέες ιδέες, προτάσεις , λύσεις κλπ.

Αναμφισβήτητα υπάρχει μεγάλο σώμα στη βιβλιογραφία σχετικά με το web 2.0 και τις νέες δυνατότητες που προσφέρει. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του και έχουν ενεργό ρόλο σε πολλές πτυχές της καθημερινής ζωής.

Η ηλεκτρονική διακυβέρνηση έχει αναπτυχθεί αρκετά ως αποτέλεσμα της χρήσης των νέων τεχνολογιών και εργαλείων του διαδικτύου. Απασχολεί τα τελευταία χρόνια (η ηλεκτρονική διακυβέρνηση) όλο και περισσότερους πολίτες

καθώς με αυτό τον τρόπο μπορούν και συμμετέχουν πιο εύκολα στα κοινά και έχουν ακόμα πιο ενεργό ρόλο στη λήψη αποφάσεων πολιτικής. Η ηλεκτρονική διακυβέρνηση ορίζεται ως η χρήση των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών και πιο συγκεκριμένα του διαδικτύου σαν ένα εργαλείο για να πετύχουμε καλύτερη κυβέρνηση[65]. Η χρήση των νέων τεχνολογιών και του internet πρέπει να γίνεται όλο και πιο έντονη από την πλευρά των χρηστών και έτσι να συμμετέχουν ακόμα περισσότερο στην διακυβέρνηση .

Οι πολίτες συμμετέχοντας ενεργά στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής μπορούν να προσφέρουν τις παρατηρήσεις τους και τα σχόλιά τους. Όσο μεγαλύτερη είναι η συμμετοχή του κόσμου τόσο πιο πολλά δεδομένα συλλέγουν οι αρμόδιοι τα οποία αφού τα επεξεργαστούν μπορούν να οδηγήσουν σε σημαντικά συμπεράσματα. Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής προσπαθούν συνέχεια να βρουν καινοτόμες ιδέες προσέγγισης του κόσμου μέσα από νέες τεχνολογίες , από ερευνητικά έργα κλπ.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχουν αντίκτυπο τόσο στην οικονομική ανάπτυξη των κρατών όσο και στην κοινωνική ένταξη των ανθρώπων μέσα στους κύκλους τους οποίους ανήκουν αλλά και στην ποιότητα της ζωής τους.

Μέσα από την βιβλιογραφία[65] είναι εύκολο να διερευνηθεί η εξέλιξη της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης με την βοήθεια ενός χρονοδιαγράμματος :

- 1) 2007-2008 : Οι πολίτες αναρωτιούνται για τις αλλαγές που πρόκειται να φέρει το web 2.0 . Οι έρευνες δείχνανε ότι οι άνθρωποι ήταν θετικοί στο να δεχτούνε νέα δεδομένα στις ζωές τους ως προς τον τρόπο χρήσης του διαδικτύου και επίσης ήταν πρόθυμοι στο να αλληλεπιδρούν με τις κυβερνήσεις στις οποίες και δείχνανε περισσότερη εμπιστοσύνη σχετικά με τα δεδομένα που τους προσέφεραν σε σχέση με τον ιδιωτικό τομέα τον οποίο και αντιμετώπιζαν με δυσπιστία.
- 2) 2009 : Τότε τα πράγματα άρχισαν να γίνονται πιο ξεκάθαρα . Το W3C δημοσίευσε ένα άρθρο σχετικά με την ηλεκτρονική διακυβέρνηση τονίζοντας ότι πρέπει να έχει επιτυχία στην συμμετοχή των πολιτών στις διαδικασίες, στο να υπάρχει καλύτερη και μεγαλύτερη πρόσβαση στα δεδομένα σε σχέση με παλιότερα και να υπάρχει μεγαλύτερη συνεργασία μεταξύ των εμπλεκομένων. Τα έργα που άρχισαν να αναπτύσσονται είχαν σαν στόχο την συμμετοχή του κοινού.
- 3) 2010 : Υπήρξε μια έκρηξη στην έρευνα για την χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης από τις κυβερνήσεις. Ενώ είχε αρχίσει να γίνεται όλο και πιο μεγάλη η χρήση των social media προέκυψαν κάποια προβλήματα και κάποιες ανησυχίες .Αυτό που έλειπε ήταν η δέσμευση και η συμμετοχή. Χρειαζόταν νέες προσεγγίσεις και όχι απλά εμφάνιση νέων τεχνολογιών. Οι κυβερνήσεις ουσιαστικά `` εισήλθαν `` στις τεχνολογίες που ήδη χρησιμοποιούσαν οι πολίτες. Η ηλεκτρονική συμμετοχή ήταν ακόμη σε πρώιμο στάδιο για αυτό και οι κυβερνήσεις άρχισαν να ακολουθούν τις τακτικές και τους τρόπους

προσέγγισης των ιδιωτικών επιχειρήσεων με στόχο να αντιμετωπιστεί το ψηφιακό χάσμα που είχε δημιουργηθεί.

- 4) 2011 : Άρχισε σιγά σιγά να αποκαλύπτεται η δύναμη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης . Τέθηκαν ζητήματα για την προστασία των προσωπικών δεδομένων αλλά και για την αντιμετώπιση προβλημάτων όπως ήταν για παράδειγμα η χρήση του διαδικτύου από άτομα με αναπηρία. Η συμβολή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην αντιμετώπιση των κρίσιμων καταστάσεων που προέκυψαν μετά από φυσικές καταστροφές ήταν σημαντική. Τα κέντρα ελέγχου και πρόληψης άρχισαν να διαδίδουν πληροφορίες για διάφορες νόσους και έτσι αντιμετωπίστηκαν διάφορα προβλήματα κλπ. Όσον αφορά στο δημόσιο τομέα άρχισε να γίνεται καλύτερος και με πιο εύχρηστες υπηρεσίες .

Οι πολίτες αφού αρχικά χρησιμοποίησαν τις ιστοσελίδες των κυβερνήσεων , των οργανισμών κλπ για πληροφόρηση και απλή περιήγηση στην συνέχεια μέσω των social media άρχισαν να λένε την γνώμη τους και να γίνονται δημιουργοί περιεχομένου. Το επόμενο βήμα είναι να δημιουργούν περιεχόμενο από μόνοι τους χωρίς παρότρυνση από τους ιθύνοντες και στην συνέχεια αυτό να συγκεντρώνεται για να καλύψει τις ανάγκες των κυβερνήσεων και των αρμόδιων χάραξης πολιτικής(crowdsourcing).

Στη βιβλιογραφία [5] [17] γίνεται αναφορά στην έννοια του crowdsourcing. Το crowdsourcing έχει αρχίσει να εφαρμόζεται στις βιομηχανίες δημιουργίας και σχεδιασμού και στην συνέχεια και σε άλλες για να λύσει προβλήματα που προέκυψαν αλλά και τυχόν πολύπλοκες εργασίες[24]. Σταδιακά έγινε μια χρήσιμη μέθοδος για να προσελκύσει τα άτομα τα οποία μπορούν να δώσουν λύσεις ανώτερες σε ποιότητα και σε ποσότητα ακόμα και από τους πιο έμπειρους. Αυτό συνέβη και στην περίπτωση της Εθνικής Υπηρεσίας Αεροναυτικής και Διαστήματος (NASA)[89]. Οι επιστήμονες της NASA ήταν εξαιρετικά δύσκολο να επινοήσουν ένα τύπο για να προβλέψει ηλιακές εκλάμψεις, το 2009 και δημοσίευσαν το πρόβλημά τους σε απευθείας σύνδεση και πρόσφεραν ένα βραβείο σε όποιον θα μπορούσε να προσφέρει μια λύση, με ένα 30,000 δολαρίων βραβείο. Υπάρχουν 4 τύποι crowdsourcing :

- 1) Προσέγγιση διαχείρισης γνώσης – οργανισμοί ζητούν από το πλήθος να βρει πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο θέμα
- 2) Προσέγγιση αναζήτησης – οργανισμοί προσπαθούν να βρουν κάποιο αρμόδιο με πείρα για να `` εκμεταλλευτούνε `` τις γνώσεις του
- 3) Δημιουργική προσέγγιση – οργανισμοί ζητούνε από το πλήθος να δημιουργήσει ιδέες
- 4) Διανομή ανθρώπινης νοημοσύνης – ζητείται από το πλήθος να αναλύσει τις πληροφορίες

Υπάρχουν έρευνες που έχουν σαν στόχο να αναπτύξουν μεθόδους προκειμένου να εφαρμόσουν την έννοια του crowdsourcing σε διάφορους οργανισμούς.

Το crowdsourcing περιλαμβάνει τα εξής στάδια :

- 1) Listen : παρακολουθούν τι λένε οι πολίτες στα social media, ακρόαση και παρακολούθηση τι λέει ο κόσμος , τις ανάγκες τους , τις απόψεις τους , τις θέσεις και τις προτάσεις σχετικά με ένα θέμα
- 2) Analyze : αναλύονται αυτές οι συνομιλίες και λαμβάνονται οι θέσεις και οι απόψεις. Περιλαμβάνει προηγμένη επεξεργασία και ανάλυση του περιεχομένου , από τις οποίες διαπιστώνονται οι ανάγκες, οι απόψεις , οι ανησυχίες σχετικά με τους πολίτες , προτάσεις , συναισθήματα και άλλες πληροφορίες που κρύβονται μέσα σε συνομιλίες των πολιτών

- οι διαδικασίες που σχετίζονται με αυτό το στάδιο θα κάνουν κυρίως χρήση των γλωσσικών τεχνικών και θα περάσουν από μια σειρά από διαδικασίες ανάλυσης :

Language Detection

Opinion and Argument Extraction

Sentiment Analysis

Argument Summarisation

- 3) Receive : οι απαντήσεις και τα δεδομένα ύστερα από κατάλληλη επεξεργασία, εμφανίζονται για μια αποτελεσματική χρήση και εκμετάλλευση
 - αποσκοπεί στο να παρουσιάσει στον τελικό χρήστη (για τη χάραξη πολιτικής) τη γνώση που έχει αποκτηθεί από τις προηγούμενες φάσεις σε ένα ολοκληρωμένο, συνεκτικό και εύχρηστο τρόπο . Με τη χρήση των οπτικών analytics όλα τα σχετικά δεδομένα θα παρουσιάζονται σε μια ορατή μορφή που αναδεικνύει σημαντικά χαρακτηριστικά, όπως ομοιότητες ή / και διαφορές

Τα τρία στάδια αποτελούν « παθητικό crowdsourcing » , όπου ο διαμορφωτής πολιτικής συλλέγει και αναλύει το περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί χωρίς την παρέμβαση του.

- 4) Act : πιο ενεργό crowdsourcing μέσω τοποθετήσεων σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
 - το κείμενο της πολιτικής έχει αναρτηθεί σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (π.χ. blogs , το Twitter , το Facebook, YouTube , κλπ.) , για την προσέλκυση παρατηρήσεων από τους πολίτες, απόψεις , θέσεις και προτάσεις σχετικά με αυτό .

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Μέχρι σήμερα έχουν γίνει πολλές δημόσιες επενδύσεις από τους κρατικούς οργανισμούς αλλά επιπρόσθετα έχουν καταναλωθεί και σημαντικοί πόροι και από τον ιδιωτικό τομέα για ανάπτυξη και καλύτερευση του επιπέδου ζωής αλλά και των υπηρεσιών που προσφέρονται στους πολίτες. Οι κυβερνήσεις έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούν το web 2.0 και τα social media για την επίτευξη μιας ευρύτερης αλληλεπίδρασης με τους πολίτες , ωστόσο, δεν έχουν αναπτύξει προχωρημένες πρακτικές για το σκοπό αυτό .

Έως τώρα τα εργαλεία των τεχνολογιών της πληροφορικής και των επικοινωνιών δεν ήταν φιλικά προς το χρήστη. Το web 2.0 και ειδικά με την συμβολή των social media λύνουν αυτό το πρόβλημα καθώς αλληλεπιδρούν με τους πολίτες. Προσελκύουν διαφορετικά πλήθη ανάλογα με το φύλο , την θρησκεία , την εθνικότητα , την ηλικία. Κατά την τελευταία δεκαετία η φύση της πολιτικής έχει αλλάξει. Για να αντιμετωπίσει τα διάφορα προβλήματα αναζητά πιο εξελιγμένους τρόπους. Έχει αλλάξει ο τρόπος ζωής και οι αξίες των ανθρώπων.

Ωστόσο ,η χρήση των νέων τεχνολογιών από τους χρήστες και των υπηρεσιών που προσφέρονται ήταν κάτω από τις προσδοκίες. Αυτό συμβαίνει για διάφορους λόγους. Αρχικά δεν ήταν γνωστές οι σελίδες στο ευρύ κοινό λόγω του υψηλού κόστους προώθησης και του αργού ρυθμού διάδοσής τους. Τα θέματα που αναπτύσσονταν και τέθηκαν υπό συζήτηση ήταν μακριά από τα ενδιαφέροντα του κόσμου και δεν απασχολούσαν άμεσα την καθημερινότητά του. Δεν πρέπει να παραληφθεί πως τα διαφορετικά πολιτικά συμφέροντα συγκρούονταν με αποτέλεσμα μερικές φορές ακόμα και εσκεμμένα κάποιοι να μην συμμετέχουν σε συζητήσεις ή να εκφράζουν την άποψή τους.

Το χαμηλό επίπεδο μόρφωσης αλλά και η έλλειψη των απαραίτητων τεχνολογικών δεξιοτήτων οδήγησαν σε χαμηλή συμμετοχή. Μέχρι τώρα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης χρησιμοποιήθηκαν ευρέως από τον ιδιωτικό τομέα περισσότερο είτε για διασκέδαση είτε για εμπορικούς σκοπούς παρά από τις κυβερνήσεις και τους δημόσιους φορείς οι οποίοι τώρα πια άρχισαν να συμμετέχουν ενεργά στην χάραξη νέων στρατηγικών προσέγγισης του κόσμου . Μέχρι τώρα χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο απλά για ενημέρωση και απλή περιήγηση στις ιστοσελίδες τους.

Η δημιουργία μιας νέας γενιάς της χάραξης πολιτικής χαρακτηρίζεται από την ταχύτερη και πιο συχνή αλληλεπίδραση μεταξύ των φορέων χάραξης πολιτικής και την κοινωνία. Πρέπει να υπάρξει μια πιο ολοκληρωμένη μεθοδολογία για να έχουνε πιο άμεσα αποτελέσματα. Να αλλάξει η προσέγγιση λαμβάνοντας υπόψη και το γεγονός ότι πλέον πολλοί χρησιμοποιούν και τα κινητά τους για σύνδεση στο διαδίκτυο. Αυτό δυστυχώς είναι κάτι που αμέσως αποκλείει μια ομάδα πολιτών που

λόγω οικονομικών δυσκολιών αλλά και έλλειψης στοιχειωδών γνώσεων δεν χρησιμοποιεί τα κινητά. Άρα οι αρμόδιοι πρέπει να έχουν επίγνωση της κοινωνικής πολυπλοκότητας. Και να κάνουν ένα βήμα προς τους πολίτες μην περιμένοντας από αυτούς να προχωρήσουν πρώτοι προς το μέρος τους. Είναι γεγονός πως η συμμετοχή των πολιτών έχει αυξηθεί στις διαδικασίες χάραξης πολιτικής δίνοντας πολύτιμες πληροφορίες και νέες προτάσεις αλλά απαιτείται ακόμα πιο έντονος τεχνοκρατικός μηχανισμός και εργαλεία.

Στο παρελθόν οι κυβερνήσεις έτειναν να κινούνται προς τη δημιουργία πιο δομημένων χώρων ηλεκτρονικής διαβούλευσης τώρα έχουν την τάση να κινούνται προς την αντίθετη κατεύθυνση και να μειώσουν τη δομή που επιβάλλουν στην αλληλεπίδρασή τους με τους πολίτες : αντί να καλέσουν τους πολίτες να αλληλεπιδρούν με την κυβέρνηση σε επίσημους χώρους ηλεκτρονικής συμμετοχής, σύμφωνα με τους κανόνες και τις δομές τους , τώρα είναι η κυβέρνηση που πηγαίνει προς τους web 2.0 ηλεκτρονικούς χώρους όπου οι πολίτες προτιμούν να έχουν συζητήσεις ,να δημιουργούν περιεχόμενο και να συνεργάζονται με τους άλλους .

Οι κυβερνήσεις πρέπει να αλλάξουν νοοτροπία κάνοντας σημαντικές παρεμβάσεις και αλλαγές σε κυβερνητικές υπηρεσίες σε διαρθρωτικό επίπεδο , στις διαδικασίες , στους ανθρώπινους πόρους αλλά και σε τεχνολογικό επίπεδο. Οι κρατικές υπηρεσίες πρέπει να έχουν παρουσία στο χώρο για να εκφράζουν τις θέσεις τους, να αιτιολογούν τις αποφάσεις τους, να ακούν τους πολίτες και να κατανοούν τις ανάγκες τους, αναδεικνύοντας έτσι και την ποικιλομορφία των απόψεων των πολιτών.

Τα social media μπορούν να οδηγήσουν και να διευκολύνουν νέα πρότυπα σχεδιασμού κυβερνητικών υπηρεσιών που βασίζονται στους πολίτες οι οποίοι θα έχουν και πιο ενεργό ρόλο. Οι κυβερνήσεις κατανοούν καλύτερα τις ανάγκες , τις πεποιθήσεις και τις επιθυμίες του κόσμου και έτσι κάνουν καλύτερες πολιτικές.

Είναι αναγκαίο να εμβαθύνουμε τις γνώσεις μας σχετικά με το πώς τα social media μπορούν να χρησιμοποιούνται πιο ορθολογικά και αποτελεσματικά από κρατικούς φορείς προκειμένου να προωθήσουν και να ενισχύσουν τις διαδικασίες χάραξης πολιτικής. Ενώ παλαιότερα υπήρχε ένα κανάλι ηλεκτρονικής συμμετοχής , τώρα σε αυτή πρέπει να διαχειρίζονται ταυτόχρονα διάφορα web 2.0 εργαλεία. Αυτό χρειάζεται πολύ περισσότερη προσπάθεια και ως εκ τούτου απαιτεί περισσότερους ανθρώπινους και οικονομικούς πόρους , και αυτό είναι αρκετά δύσκολο σε μια εποχή οικονομικής κρίσης και με τις μειώσεις των κρατικών δαπανών .

Η τρίτη γενιά ηλεκτρονικής συμμετοχής η οποία έχει αρχίσει να διαμορφώνεται χαρακτηρίζεται από ακόμη λιγότερο έλεγχο της κυβέρνησης και ακόμη περισσότερο έλεγχο των πολιτών . Εκμεταλλεύεται και πάλι το Web 2.0 και τα social media , αλλά με ένα πιο «παθητικό» τρόπο. Μετά από χρόνια θα φανούν τα αποτελέσματα των επενδύσεων από την κυβέρνηση σε εφαρμογές του web 2.0. Οι δημόσιες υπηρεσίες θα βελτιωθούν πιο πολύ . Στόχος είναι η ανοικτή και διαφανής συνεργασία , η δημιουργία μοντέλων για την προσομοίωση των δυνατών εναλλακτικών πολιτικών , έμφαση στην ανάπτυξη και την οπτικοποίηση. Θα πρέπει

πρώτα να γίνεται πειραματισμός σε εφαρμογές χωρίς να ξεχνιούνται οι κίνδυνοι για την ιδιωτική ζωή και την χαμηλή ποιότητα περιεχομένου και υπηρεσιών.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ – SOCIAL MEDIA

- [1] Olexiy Chudnovskyy, Tobias Nestler, Martin Gaedke, Florian Danie , José Ignacio, Vadim Chepegin, " End-User-Oriented Telco Mashups: The OMELETTE Approach " , (2012)
- [2] Michael F. Goodchild, " Citizens as Voluntary Sensors: Spatial Data Infrastructure in the World of Web 2.0 " , (2007)
- [3] Tim O'REILLY, " What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software " , (2007)
- [4] Euripidis N. Loukis, " Requirements and Technological Architecture of a Passive Crowd-sourcing Environment for Government " , (2012)
- [5] Yannis Charalabidis, Anna Triantafyllou, Vangelis Karkaletsis, Euripidis Loukis, " Public Policy Formulation through Non Moderated Crowdsourcing in Social Media " , (2012)
- [6] ANDREW CHADWIC, " Web 2.0: New Challenges for the Study of E-Democracy in an Era of Informational Exuberance " , (2009)
- [7] Tadej Stajner, Bart Thomee, Ana-Maria Popescu, Marco Pennacchiotti, Alejandro Jaimes, " Automatic Selection of Social Media Responses to News " , (2012)
- [8] The synC3 project, " SYNC3 Project Overview " , (2009)
- [9] Dan Power, " How do social media impact decision making? " , (2011)
- [10] Mohammad Dadashzadeh, " Social Media In Government: From eGovernment To eGovernance " (2010)
- [11] David Osimo, " Web 2.0 in Government: Why and How? " , (2008)
- [12] the fupol project, " Social Media Project Implementation in Cities and Municipalities " "
- [13] Maria Wimmer, Sabrina Scherer, Scott Moss, Melanie Bicking , " Method and Tools to Support Stakeholder Engagement in Policy Development: The OCOPOMO Project " (2012)
- [14] Marco Gavanelli and Fabrizio Riguzzi, Michela Milano, Paolo Cagnol, " Constraint and Optimization techniques for supporting Policy Making " "
- [15] Yannis Charalabidis, George Gionis, Enrico Ferroand, Euripidis Loukis " TOWARDS A SYSTEMATIC EXPLOITATION OF WEB 2.0 AND SIMULATION MODELING TOOLS IN PUBLIC POLICY PROCESS " "
- [16] Maria A. Wimmer, " Open Government in Policy Development: From Collaborative Scenario Texts to Formal Policy Models " (2011)
- [17] Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, Vasiliki Diamantopoulou, " DIFFERENT DIGITAL MODERATED AND NON-MODERATED MECHANISMS FOR PUBLICPARTICIPATION " (2012)
- [18] Crossover " Case studies on specific applications of ICT solutions for policy modelling " (2013)
- [19] Timo Wandhöfer ,Steve Taylor, Harith Alani ,Somya Joshi, Sergej Sizov ,Paul Walland , Mark Thamm , Arnim Bleier , Peter Mutschke , " Engaging Politicians with Citizens on Social Networking Sites: The WeGov Toolbox
- [20] J. Ignacio Criadoa, Rodrigo Sandoval-Almazanb, J. Ramon Gil-Garciac, " Government innovation through social media " , (2013)

- [21] Ammari, A, Dimitrova, V, Lau, LMS, Tzagarakis, M , Karacapilidis, N , " Augmented Collaborative Spaces for Collective Sense Making: The Dicode Approach " (2011)
- [22] " State of the art on opinion mining for policyevaluation and tools of e-participation " (2013)
- [23] Dr Euripidis N. Loukis, " Requirements and Technological Architecture of a Passive Crowdsourcing Environment for Government "
- [24] Yannis Charalabidis, Anna Triantafillou, Vangelis Karkaletsis, Euripidis Loukis, " Public Policy Formulation through Non Moderated Crowdsourcing in Social Media " (2012)
- [25] Gabriela MESNITA, Dumitru OPREA, Florin DUMITRIU, "RESEARCH PROJECTS AND WEB 2.0: CHALLENGES AND EFFECTS " , (2011)
- [26] The COCKPIT project, " Dissemination Report, 1st Version " , (2012)
- [27] Κοινωνία της πληροφορίας, " Ηλεκτρονική διακυβέρνηση σε αγροτικές περιοχές της Ευρώπης " , (2010)
- [28] The COCKPIT project, " COCKPIT Public Services Scenarios " , (2010)
- [29] The DICODE project, " Mastering Data-Intensive Collaboration and Decision Making " (2010)
- [30] Ahmad Ammar, Vania Dimitrova, Lydia La, Manolis Tzagarakis, Nikos Karacapilidis, " Augmented Collaborative Spaces for Collective Sense Making: The Dicode Approach " , (2011)
- [31] The DICODE project, " User requirements, conceptual integrative architecture, agile methodology and functional specifications " (2010)
- [32] The DICODE project, " The Dicode Data Mining Framework " (2010)
- [33] The DICODE project, " The Dicode Approach Revisited " (2010)
- [34] The DICODE project, " Final evaluation report " (2010)
- [35] The DICODE project, " The Dicode Decision Making Support Services " (2010)
- [36] The ENGAGE project, " Engage Services Scenarios " (2011)
- [37] The e-POLICY project, " ICT solutions for Governance and Policy Modeling " (2011)
- [38] The e-POLICY project, " Engineering the Policy Making Life Cycle" (2011)
- [39] Peter SONNTAGBAUER, " POLICY SIMULATION AND E-GOVERNANCE " , (2010)
- [40] The FUPOL project " FUPOL - a new approach to E-Governance " , (2012)
- [41] Peter Sonntagbauer, " FUTURE POLICY MODELLING (FUPOL) " , (2012)
- [42] The NOMAD project, " Newsletter Volume 1, November 2013 " (2013)
- [43] The NOMAD project, " Project website, blog and twitter channels " (2012)
- [44] Smatana, P. , Butka, P., " Achieving traceability of information in collaborative policy modelling processes " , (2012)
- [45] Butka Peter, Furdík Karol, Sabol Tomáš, Mach Marián, " use of e-participation tools for support of policy modelling at regional level " , (2010)
- [46] Butka Peter, Furdík Karol, Sabol Tomáš, Mach Marián, " ICT-based Toolbox in OCOPOMO Project and Potential Methods for Integration " (2010)
- [47] Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, Robert Kleinfeld, " Towards a Rationalisation of Social Media Exploitation in Government Policy-Making Processes " (2012)
- [48] The POLICYIMPACT project, " Requirements Analysis Report " (2010)
- [49] Georgios Petasis, " The SYNC3 Collaborative Annotation Tool " (2011)

- [50] Andrea K, Tunç D. Medeni, "UBIPOL APPROACH TO IMPROVE POLICY MAKING - STRENGTHS AND WEAKNESSES" , (2012)
- [51] Zahir Irani , Habin Lee , Vishanth Weerakkody , Muhammad Kamal and Shaun Topham , "Ubiquitous Participation Platform for POLicy Makings (UbiPOL): A Research Note" , (2010)
- [52] The ubipol project, " Project Summary " (2013)
- [53] Timo Wandhöfer, Catherine Van Eeckhaute, Steve Taylor, Miriam Fernandez, " WEGOV TOOLBOX - POLITICIANS ENGAGE WITH CITIZENS " , (2012)
- [54] Somya Joshi, Mark Thamm, Timo Wandhoefer, " Rethinking governance via social networking: the case of direct vs. indirect stakeholder injection " , (2011)
- [55] Timo Wandhöfer, Catherine Van Eeckhaute, Steve Taylor, Miriam Fernandez, " WEGOV ANALYSIS TOOLS TO CONNECT POLICY MAKERS WITH CITIZENS ONLINE " , (2012)
- [56] The Dicode Approach :User requirements, conceptual integrative architecture, agile methodology and functional specifications, (2011)
- [57] D2.3 – The Dicode Approach Revisited, (2012)
- [58] Diego D. Navarra, Tony Cornfor, " ICT, Innovation and Public Management: Governance, Models & Alternatives for e-Government Infrastructures " , (2005)
- [59] Don Tapscott, Anthony D. Williams and Dan Herman, " Government 2.0 :Transforming Government and Governance for the Twenty - Fir st Century " (2008)
- [60] Thomas Zwah, Pierre Rosse, Matthias Finge, " Towards Electronic Governance – A Case Study of ICT in Local Government Governance " , (2004)
- [61] Alina Ostling, " ICT in politics: from peaks of inflated expectations to voids of disillusionment " , (2010)
- [62] Peter SONNTAGBAUER, Paolo BOSCOLO, Giorgio PRISTER " FUPOL: an Integrated Approach to Participated Policies in Urban Areas " (2012)
- [63] The NOMAD project " Classification of Web 2.0 Social Media and Stakeholder Characteristics " (2012)
- [64] The NOMAD project " Standards, Software Interface Modules and APIs for inter-platform communication in Web 2.0 Social Media " (2012)
- [65] Michael J. Magro , " A Review of Social Media Use in E-Government " (2012)
- [66] Iosif Alvertis, Michael Petychakis, George Gionis, Robert Kleinfeld, " A platform for managing campaigns over Social Media " (2011)
- [67] Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, " TOWARDS NEW WEB 2.0 BASED MULTI-CHANNEL APPROACHES TO E- PARTICIPATION " "
- [68] Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, " Participative Public Policy Making Through Multiple Social Media Platforms Utilization " (2012)
- [69] Scott Moss, " Policy Modelling, Open Collaboration and The Future of eGovernance " "
- [70] Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, " TRANSFORMING GOVERNMENT AGENCIES' APPROACH TO EPARTICIPATION THROUGH EFFICIENT EXPLOITATION OF SOCIAL MEDIA " "
- [71] Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, Aggeliki Androutsopoulou, " ENHANCING PARTICIPATIVE POLICY MAKING THROUGH MODELLING AND SIMULATION: A STATE OF THE ART REVIEW " (2011)

- [72] Enrico Ferro, Michele Osella, Yannis Charalabidis, Euripidis Loukis, Riccardo Boero, " POLICY GADGETS : PAVING THE WAY FOR NEXT GENERATION POLICY MAKING "
- [73] Riccardo Boero, Enrico Ferro, Michele Osella, Yannis Charalabidis, and Euripidis Loukis, " Policy Intelligence in the Era of Social Computing: Towards a Cross-Policy Decision Support System "
- [74] Karol Furdík, Tomáš Sabol, Viera Dulinová, " POLICY MODELLING SUPPORTED BY E-PARTICIPATION ICT TOOLS "
- [75] Lawrence Pratchett, " Ict and policy making ", Technological bias in an information age : ict policy making in local government : chapter 13 p. 207-221
- [76] Diego D. Navarra, Tony Cornford, " ICT, Innovation and Public Management: Governance, Models & Alternatives for e-Government Infrastructures "
- [77] Maria A. Wimmer, Melanie Bicking, " Collaborative scenario building for policy modelling " (2011)
- [78] Peter SONNTAGBAUER, " Policy simulation and e-governance "
- [79] Enrico Ferro, Euripidis N. Loukis , Yannis Charalabidis , Michele Osella, " Policy making 2.0: From theory to practice " (2013)
- [80] Enrico Ferro, Euripidis Loukis, Yannis Charalabidis, Michele Osella, " Analyzing the Centralised Use of Multiple Social Media by Government from Innovations Diffusion Theory Perspective " (2013)
- [81] John Carlo Bertot , Paul T. Jaeger, Derek Hansen, " The impact of polices on government social media usage: Issues, challenges, and recommendations " (2012)
- [82] Efthimios TAMBOURIS, Naoum LIOTAS, Konstantinos TARABANIS, " A Framework for Assessing eParticipation Projects and Tools " (2007)
- [83] Creighton, J. L., " The Public Participation Handbook : Making Better Decisions Through Citizen Involvement " , (2005)
- [84] Soon Ae Chun, Stuart Shulman, Rodrigo Sandoval, Eduard Hovy, " Government 2.0: Making connections between citizens, data and government " , Journal Article , Journal:Information Polity, (2010)
- [85] John C. Bertot, Paul T. Jaeger, Justin M. Grimes, " Using ICTs to create a culture of transparency: E-government and social media as openness and anti-corruption tools for societies " , (2010)
- [86] Gianluca Misuraca, , David Broster , Clara Centeno, " Digital Europe 2030: Designing scenarios for ICT in future governance and policy making " , (2012)
- [87] Fenareti Lampathaki, Yannis Charalabidis, Spyros Passas, David Osimo, Melanie Bicking, Maria A. Wimmer, Dimitris Askounis, " Defining a Taxonomy for Research Areas on ICT for Governance and Policy Modelling " (2010)
- [88] Cowling, A.J., " The crossover project as an introduction to software engineering " , (2004)
- [89] Taewoo Nam " Suggesting frameworks of citizen-sourcing via Government 2.0 " (2012)

ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Google, <http://www.google.gr/>

Wikipedia, <http://el.wikipedia.org>

European Commission, Open Education Europa, projects,
<http://openeducationeuropa.eu/en/indepth/ecprojects/>

Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, <http://www.ekt.gr/>

Online libraries, <http://11dim-kaval.kav.sch.gr/main/keimena/lib.htm>

Βιβλιοθήκη και κέντρο πληροφόρησης, ψηφιακές συλλογές, <http://www.tuc.gr/2078.html>

All conferences,

http://www.allconferences.com/search/index/viewCategorySearch:web%202020%20/Category_parent_id:3/showLastConference:1/

ΕΠΣΕΤ, Εθνικό Πληροφοριακό Σύστημα Έρευνας και Τεχνολογίας, Ψηφιακό Περιεχόμενο, Ηλεκτρονικά Αποθετήρια, <http://www.epset.gr/el/Digital-Content/Digital-Repositories>

SCIELO, Scientific Electronic Library Online, <http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-18762011000100007>

Yannis Charalabidis, Ass. Professor, Dep. of Information and Communication Systems, University of the Aegean // Scientific Manager, Greek Interoperability Centre, National Technical University of Athens <http://www.charalabidis.gr/>

European Commission, Cordis, FP7 http://cordis.europa.eu/fp7/projects_en.html

The COCKPIT project <http://www.cockpit-project.eu/>

The CROSSOVER project <http://www.crossover-project.eu/>

The DICODE project <http://dicode-project.eu/>

The ENGAGE project <http://www.engage-project.eu/wp/>

The e-POLICY project <http://www.epolicy-project.eu/node>

The FUPOL project <http://www.fupol.eu/>

The NOMAD project <http://www.nomad-project.eu/>

The OCOPOMO project <http://www.ocopomo.eu/>

The OMELETTE project <http://www.ict-omelette.eu/home>

The PADGETS project <http://www.padgets.eu/>

The POLICY IMPACT project <http://www.policy-impact.eu/>

The +SPACES project <http://www.positivespaces.eu/>

The RENDER project <http://render-project.eu/>

The SENSE4US project <http://www.sense4us.eu/>

The synC3 project <http://www.sync3.eu/>

The UBIPOL project <http://www.ubipol.eu/UbiPOLHome.html>

The WEGOV project <http://www.wegov-project.eu/>

The indignant citizens movement, media and political engagement
<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=3806264&fileId=3806265>

DIFFERENT DIGITAL MODERATED AND NON-MODERATED MECHANISMS FOR PUBLIC PARTICIPATION
http://www.academia.edu/2852716/DIFFERENT_DIGITAL_MODERATED_AND_NON-MODERATED_MECHANISMS_FOR_PUBLIC_PARTICIPATION

Impact of Social Media and Web 2.0 on Decision-Making
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3166/jds.20.249-261>
Intersocial Workshop on Online Social Networks: Challenges and Perspectives (IWOSN)
http://dmod.eu/intersocial/1st_IWOSN_Proceedings2.PDF
Social Media Playing Role In U.S. Policy Making <http://www.webpronews.com/social-media-playing-role-in-us-policy-making-2009-11>
Proceedings of the International Conference for E-Democracy and Open Government
http://www.donau-uni.ac.at/imperia/md/content/department/gpa/zeg/dokumente/cedem12_conference_proceedings.pdf
CITIZEN PARTICIPATION IN THE PROCESS OF ICT ENABLED GOVERNANCE
<http://www.icegov2007.icegov.org/slides/ICEGOV2007%20casesinelectronicgovernancesessionpresentation1.pdf>
CEDEM12, Conference for e-democracy and open government (2012)
<http://www.epractice.eu/files/CeDEM12%20Proceedings%20of%20the%20International%20Conference%20for%20E-Democracy%20and%20Open%20Government.pdf#page=351>
Social Media Playing Role In U.S. Policy Making <http://www.webpronews.com/social-media-playing-role-in-us-policy-making-2009-11>
Report No. D1.1 – Requirements Analysis Report, POLICY IMPACT PROJECT
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=cG9saWN5LWltdGFjdC5ldXxwdWJsaWN8Z3g6NzQ3ZmFmMzcyMjA1MDEuZg>
Υποστήριξη στην συνεργατική λήψη αποφάσεων
<http://www.mech.upatras.gr/~nikos/colltech/notes/notes-04.pdf>
ICT AND POLITICS <http://ssrn.com/abstract=1012583>
Ηλεκτρονική διακυβέρνηση <http://www.academia.edu/1965307/>

Ηλεκτρονική διακυβέρνηση
http://www.observatory.gr/files/meletes/EGOV_A070110TX_%CE%97%CE%BB%20%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%85%CE%B2%CE%AD%CF%81%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%B7%20Web2.pdf

Όταν το μάρκετινγκ και τα social media συναντούν την πολιτική
http://news247.gr/eidiseis/politiki/ekloges-gr/otan_to_marketingk_kai_ta_social_media_synantoun_thn_politikh.1761518.html

Ίδρυμα Ανοιχτής Γνώσης Ελλάδος <http://okfn.gr/>
Integrated Method for Policy making using Argument modelling and Computer assisted Text analysis
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=cG9saWN5LWltdGFjdC5ldXxwdWJsaWN8Z3g6NzQ3ZmFmMzcyMjA1MDEuZg>

The FUPOL Project: Involving Citizens in Policy Design
http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://coop2012.xrce.xerox.com/papers/BouchardEtAl_IsDeliberation-COOP2012_revised.pdf

FP7 FUPOL PROJECT – INNOVATION IN POLICY SCIENCE
<http://www.socsimnet.com/down/2230/prague-iise-cbuni-fupol-innovation-in-policy-science.pdf>

Intelligent Tools for Policy Design , The FUPOL project
http://www.fupol.eu/sites/default/files/doc/D2%206_Guidelines_Implementation_final.pdf

BLOGS

EGOV BLOG <http://www.egovblog.com/2007/03/21/interview-with-vasilis-koulolias-executive-director-of-gov2u/>

WEGOV <http://wegov.blogspot.gr/>

BENCHMARKING EGOVERNMENT IN WEB 2.0 <http://egov20.wordpress.com/>

PADGETS Blog <http://www.padgets.eu/Blog/tabid/61/EntryId/5/The-FP7-Research-Projects-on-ICT-for-Governance-and-Policy-Modelling.aspx>

THE GOVERNANCE TRANSFORMATION BLOGSPOT <http://t-government.blogspot.gr/2013/11/changing-way-policies-are-designed.html>

Ο ρόλος των Σελίδων Κοινωνικής Δικτύωσης <http://prolyk-social.weebly.com/piomicronlambdaiotatauiotakappa942.html>

NEWSNOWBLOG <http://newsnowblog.wordpress.com/2013/01/26/social-media-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE/>

ΙΣΤΟΛΟΓΙΟΝ http://histologion-gr.blogspot.gr/2013/10/blog-post_13.html

TWITTER

- Social Media Today @socialmedia2day
- NOMAD @nomadeu
- ENGAGE project @engage_eu

FACEBOOK

- Social Media Today
- Cockpit-Project
- Citadelonthemove
- padgetsEU
- Engage Project
- Digital Agenda for Europe
- Digital Greece 2020
- Greek Interoperability Center
- NOMAD

LINKEDIN groups

- Policy Making 2.0
- eGov Community
- Horizon 2020, Official Framework Programme for Research and Innovation Group
- Social Media Today