

سواد کپی‌کردن و چسباندن^۱، نقش سواد و رفتارهای مربوط به آن در ایجاد شرح حال در سایت “فضای من”

دان پرکل

دکترای ارتباطات از دانشگاه برکلی، آمریکا، dperkel@ischool.berkeley.edu

چکیده:

این مقاله به تحلیل این نکته می‌پردازد که چگونه سواد دیجیتالی در سایت فضای من مورد استفاده قرار می‌گیرد تا کاربران بتوانند شرح حالهای شخصی فراهم کرده و ارائه کنند. توضیح آنکه سایت فضای من، سایتی است که در آن میلیون‌ها نفر عضو هستند و شرح حالهای (Profiles) شخصی ایجاد می‌کنند و در فعالیتهای اجتماعی گوناگونی سهیم می‌شوند. سایت فضای من برای نوجوانانی که به‌صورت مداوم از آن استفاده می‌کنند، ابزار اصلی ارتباط با یکدیگر محسوب می‌شود و محیطی است که آنان می‌توانند در آن در بسیاری از جنبه‌های فرهنگی آمریکا به‌ویژه بخش‌های سرگرمی نظیر موسیقی، تلویزیون و فیلم سهیم شوند (بوید آ، ۲۰۰۶). بسیاری از افراد برای ایجاد و نگهداری شرح حالهای سایت فضای من خود، وقت و تلاش قابل ملاحظه‌ای صرف می‌کنند. ایجاد شرح حال سایت فضای من از چه طریق می‌تواند کانون سواد جدید دیجیتالی محسوب شود؟

پاسخ این پرسش بستگی به این نکته دارد که منظور از “سواد” چه باشد. نویسنده، در این مقاله ابتدا به تحلیل ایجاد شرح حال در سایت فضای من با توجه به چارچوبی از “سواد” می‌پردازد که نشان می‌دهد سواد دیجیتال جنبه‌های اجتماعی و فنی را با هم تلفیق می‌کند و بر استفاده از کد تمرکز دارد. او، سپس به شرح این موضوع می‌پردازد که در حالیکه سایت فضای من، محیط ایده‌آلی برای آموختن بعضی از زبان‌های تولید وب نیست، قدرت بازنمایی که در ایجاد شرح حال در سایت فضای من یافت می‌شود به رفتاری که از نظر فنی ساده ولی از لحاظ اجتماعی پیچیده است، مربوط می‌شود. به عبارت دیگر، پیچیدگی آن به این نکته مربوط می‌شود که کپی کردن و چسباندن کد یا رمز، به عنوان راهی برای استفاده از محصولات رسانه‌ای سایر افراد، یک رفتار پیچیده اجتماعی است. سرانجام، او معتقد است که این عمل، دو تائیهایی که در توصیف فرآیند “مصرف” و “تولید” و فعالیتهای “خواندن” و “نوشتن” به‌کار می‌روند را مورد تردید قرار می‌دهد. با ترکیب کارهای تحقیقاتی اخیر در باره ی مسائل رسانه و مطالعات فرهنگی با تحقیق در باره ی سواد، مفاهیمی نظیر “تشریک” و “ترکیب” راهی مفید برای توصیف رویه ی عملی این سواد جدید فراهم می‌کنند.

کلیدواژه‌ها: سوادها، شرح حالها، سواد دیجیتال، کد، تولید، مصرف.

مقدمه و طرح مسئله: در چند سال گذشته مربیان، رسانه‌های گروهی، سیاستمداران، مقامات قوه مجریه، شرکت‌های تبلیغاتی، سرمایه‌گذاران، دانشگاهیان، کودکان، نوجوانان و والدین - به‌طور کلی بخش وسیعی از جامعه‌ی آمریکا، نگاه خود را متوجه وب‌سایتی به نام فضای من (My space) کرده‌اند.

اگر چه بخش اعظم بحث‌های عمومی در خصوص نوجوانان به موضوعات حریم خصوصی و ایمنی پرداخته است. با این حال، من در این مقاله به آفرینش‌های نوجوانان و شیوه‌ی استفاده‌ی آنها از شرح حال‌هایشان در سایت فضای من به‌عنوان بخشی از ارتباطات روزانه آنها توجه نشان داده‌ام.

سایت فضای من، سایتی است که در آن میلیون‌ها نفر عضو هستند و شرح حال‌های (Profiles) شخصی ایجاد می‌کنند و در فعالیت‌های اجتماعی گوناگونی سهیم می‌شوند. سایت فضای من برای نوجوانانی که به‌صورت مداوم از آن استفاده می‌کنند، ابزار اصلی ارتباط با یکدیگر محسوب می‌شود و محیطی است که آنان می‌توانند در آن در بسیاری از جنبه‌های فرهنگی آمریکا به‌ویژه بخش‌های سرگرمی نظیر موسیقی، تلویزیون و فیلم سهیم شوند (بوید آ، ۲۰۰۶). بسیاری از افراد برای ایجاد و نگهداری شرح حال‌های سایت فضای من خود، وقت و تلاش قابل ملاحظه‌ای صرف می‌کنند.

ایجاد شرح حال سایت فضای من از چه طریق می‌تواند کانون سواد جدید دیجیتالی محسوب شود؟

پاسخ این پرسش بستگی به این نکته دارد که منظور از "سواد" چه باشد. من، در این مقاله ابتدا به تحلیل ایجاد شرح حال در سایت فضای من با توجه به چارچوبی از "سواد" می‌پردازم که نشان می‌دهد سواد دیجیتال جنبه‌های اجتماعی و فنی را با هم تلفیق می‌کند و بر استفاده از کد تمرکز دارد. سپس به شرح این موضوع می‌پردازم که در حالیکه سایت فضای من، محیط ایده‌آلی برای آموختن بعضی از زبان‌های تولید وب نیست، قدرت بازنمایی که در ایجاد شرح حال سایت فضای من یافت می‌شود به رفتاری که از نظر فنی ساده ولی از لحاظ اجتماعی پیچیده است، مربوط می‌شود. به عبارت دیگر، پیچیدگی آن به این نکته مربوط می‌شود که کپی کردن و چسباندن کد یا رمز، به عنوان راهی برای استفاده از محصولات رسانه‌ای سایر افراد، یک رفتار پیچیده اجتماعی تلقی می‌شود. سرانجام، معتقدم که این عمل، دو تاییهایی که در توصیف فرآیند "صرف" و "تولید" و فعالیت‌های "خواندن" و "نوشتن" به‌کار می‌روند را مورد تردید قرار می‌دهد. با ترکیب کارهای تحقیقاتی اخیر در باره‌ی مسائل رسانه و مطالعات فرهنگی با تحقیق در باره‌ی سواد، مفاهیمی نظیر "تشریک" و "ترکیب" راهی مفید برای توصیف رویه‌ی عملی این سواد جدید فراهم می‌کنند.

مطالعه عملکرد سایت فضای من

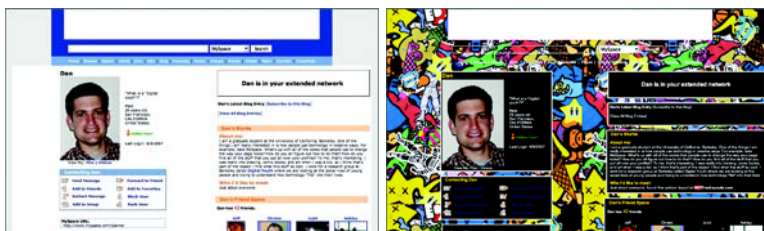
برداشت من از کاربرد سایت فضای من، ناشی از تحقیقات پیشین (مارویک ۲۰۰۵؛ بوید، ۲۰۰۶؛ آ: ۲۰۰۶؛ ب) و استفاده‌ی خودم از این سایت و نیز مشاهده مشارکتی به همراه نوجوانان بوده است. یکی از مشکلات روش‌شناسانه‌ی مطالعه‌ی اینترنت، به ویژه هنگامی که سعی می‌کنیم از روش‌هایی استفاده کنیم که اغلب با قوم‌نگاری در ارتباطاند، یافتن مکان مناسب برای سایت تحقیقاتی است (لایمن و ویکفورد، ۱۹۹۹؛ هاین، ۲۰۰۰).

من برای درک بهتر از چگونگی عملکرد سایت، به تحقیق در مورد سایت فضای من و روند ایجاد شرح حال‌ها پرداخته‌ام. این تحقیق، شامل پیوندهایی به منابع خارجی نظیر سایت‌های آموزشی، وب‌لاگ‌ها و منابع شخص ثالث می‌باشد. سایت فضای من، بخش قابل ملاحظه‌ای از ارتباط روزمره مرا تشکیل نمی‌دهد و از این گذشته من یک نوجوان نیستم، بنابراین با الهام گرفتن از تحقیقی در مورد سواد که بر مطالعه‌ی چگونگی استفاده از ابزارها و فنآوری‌ها در زندگی روزمره تاکید دارد، (اسکرینر و کول، ۱۹۸۱؛ استریت، ۱۹۹۵) تحقیقی را در مرکز هنر و فنآوری انجام دادم تا در مورد این‌که نوجوانان چگونه در محیطی "طبیعی" از سایت فضای من استفاده می‌کنند، آگاهی بیشتری پیدا کنم. این به معنای فضایی بود که در سایت فضای من وجود داشت صرف‌نظر از آن که من در آنجا حضور داشته باشم یا نه.

این مرکز، کلاس‌هایی را برای (آموزش) مهارت‌های تولید رسانه‌ای در گستره‌ی وسیع تشکیل می‌دهد. این مرکز اینترنت با پهنای باند بالا و ۱۰ کامپیوتر مکینتاش دارد که سواد آموزان برای پروژه‌های کلاس از آنها استفاده می‌کنند. با این حال، پیش از کلاس، در زمان زنگ‌های تفریح، بعد از کلاس و گاهی در فاصله‌های کوتاه بین فعالیت‌ها، بسیاری از سواد آموزان (بین سنین ۱۱-۱۳ سال) از کامپیوتر برای وصل شدن به سایت فضای من استفاده می‌کنند. من راهی برای دانستن این‌که آیا سواد آموزان در این مرکز استفاده‌ی متفاوتی از مکان‌های دیگر در سایت فضای من می‌کنند، ندارم، ولی آنها هنگام استفاده از سایت فضای من، خود را محدود به رعایت قید و بند نمی‌کنند. خلاصه این‌که سواد آموزان، این مرکز را به مکانی برای استفاده از سایت فضای من اختصاص داده بودند که بخشی از ارتباط آنها با دوستان و خانواده‌شان را تشکیل می‌داد.

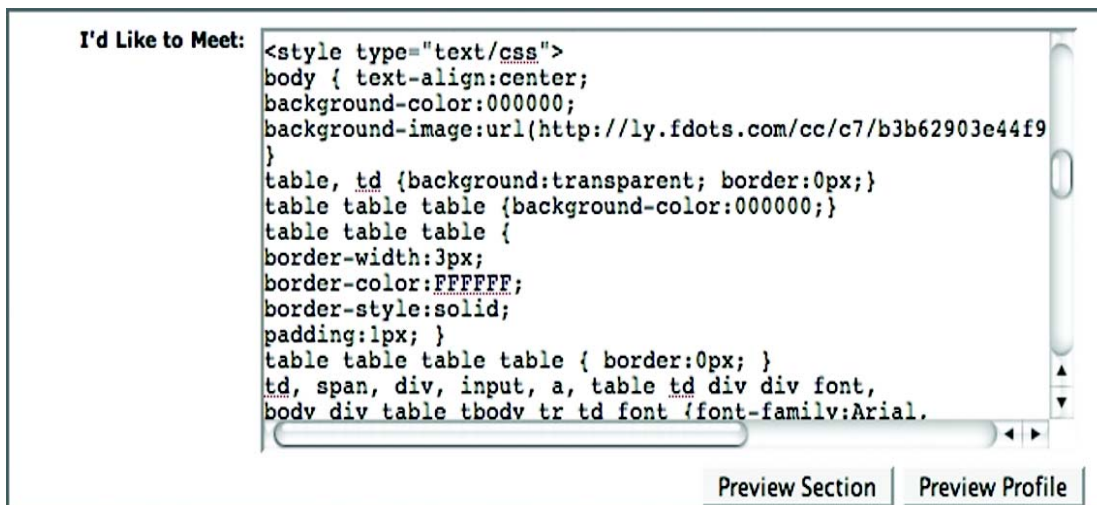
شرح حال سایت فضای من: یک تولید اجتماعی

فضای من، صفحه‌ای رنگی و رسانه‌ای است که اعضا در آنجا مشخصات خود را شرح می‌دهند، علاقه‌مندی‌های خود را می‌نویسند و با دوستان خود ارتباط برقرار می‌کنند. بسیاری از صفحات سایت فضای من، ترکیبی از متن، تصاویر، گرافیک‌ها، انیمیشن، رنگ‌های روشن و صورتی هستند. این باعث شده یکی از مجلات اقتصادی مشهور آمریکا آن را "هرج و مرج در طراحی" نام دهد (جیمز، ۲۰۰۶). این صفحات تفاوت بسیار زیادی با صفحه‌ی پیش‌گزیده دارد که هر عضوی با آن صفحه شروع می‌کند. عواملی وجود دارند که بیان می‌کنند، چرا صفحات سایت فضای من، در میان اعضای مختلف آن، تفاوت بسیار زیادی با یکدیگر دارند. نخست آن‌که، اعضا می‌توانند پارامترهایی را که برداشت اولیه از هر صفحه را کنترل می‌کند مانند رنگ‌های پس‌زمینه، اندازه و رنگ‌های فانت‌ها و حاشیه‌ها و تصاویر پس‌زمینه را نادیده بگیرند (شکل ۱). اعضای سایت فضای من معمولاً از سایت‌های شخص ثالث استفاده می‌کنند یا از میان طرح‌های مختلف یکی را انتخاب می‌کنند یا از "کدساز" استفاده می‌کنند که گزینه‌های رنگ، فانت، اندازه‌ی فانت و جنبه‌های مختلف صفحه را نمایش می‌دهد.



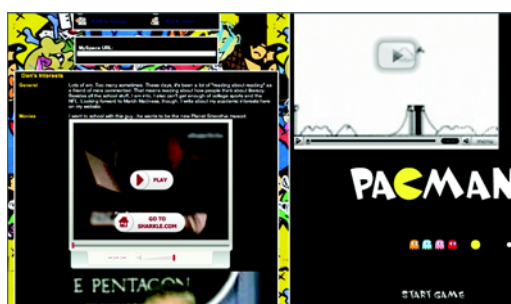
شکل ۱. دو تصویر از شرح حال نویسنده مقاله در سایت فضای من. تصویر سمت چپ از طراحی و رنگ‌های صفحه‌ی پیش‌گزیده استفاده کرده است. در تصویر سمت راست از سبک‌ها و گرافیک‌های متفاوتی استفاده شده تا عناصر بصری را تغییر دهد.

پس از یافتن طرح یا استفاده از کدساز، شخص باید بلوکی از HTML و کد CSS (صفحات سبک آبشاری) را از سایت کپی و آن را به یکی از زمینه‌های متن آزاد که سایت فضای من، آن را به منظور وارد کردن اطلاعات شرح حال فراهم کرده است، بچسبانند (شکل ۲).



شکل ۲. تغییر مضمون صفحه نیازمند گذاشتن کد در محتوای شرح حال است.

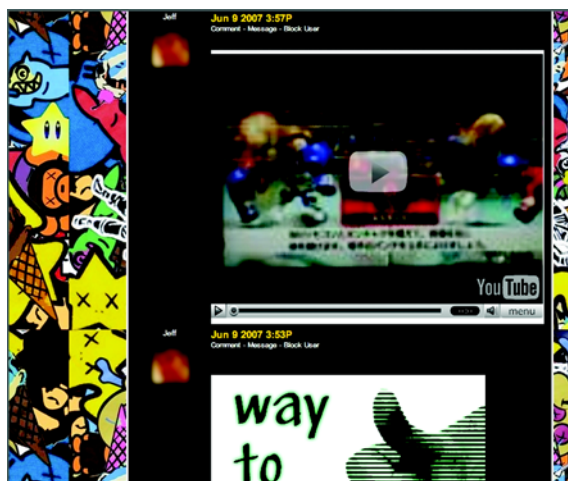
سفارش طرح موضوع دار اغلب شامل استفاده از رسانه‌ها و طرح‌های گرافیکی می‌شود. این طرح‌ها با الگوهایی همراه هستند که میزبان آنها، وب‌سایت‌های شخص ثالث می‌باشند که به عنوان محصول فرعی از آن طرح استفاده می‌کنند. با این حال، اعضا می‌توانند با چسباندن کدهایی که با تصاویر، ویدئو، صدا و حتی بازی‌ها پیوند دارند، آشکارا رسانه‌های گروهی را در صفحات خود بگنجانند (شکل ۳). این استفاده‌ی مجدد از رسانه‌های گروهی، دلیل استفاده از رنگ، صدا و انیمیشن بر روی صفحه را بیان می‌کند و از این گذشته راهی را که عناصر در فضای افقی و عمودی نمایش داده می‌شوند، نشان می‌دهد. در پیوند دادن به رسانه‌های گروهی به این شیوه، چه به صورت آشکار از طریق طرح‌ها یا از طریق جایگزین کردن، اعضا بیشتر کنترل خود را بر روی آنچه در شرح حال‌های آنها پدیدار می‌شود و تغییری که در طی زمان در آنها ممکن است رخ دهد، از دست می‌دهند. زیرا رسانه‌های گروهی اغلب در کامپیوترهای میزبان شخص یا شرکت موجودند.



شکل ۳. تصاویر و سایر رسانه‌های گذاشته شده در یک شرح حال

سرانجام، افراد اغلب می‌توانند رسانه‌ها را در اظهارات خود درباره‌ی صفحات افراد دیگر که دارای همان اثرات زیبایی‌عاشقانه هستند بگنجانند (شکل ۴). بنابراین حتی اگر یکی از اعضا در تلاش برای استفاده‌ی بیشتر از کنترل زیبایی‌شناسانه و ویراستاری، رسانه‌های گروهی را به دقت انتخاب یا محتوای آنها را دستکاری کند، اظهار نظرهای دوستان می‌تواند علیه این تلاش‌ها عمل کند. کدگذاری با پیوند به رسانه‌ها، خواه از سوی شرح حال شخص، خواه دوستان او باشد، به معنای آن است که هر شرح حال، محصول افراد متعدد است، نه فقط اثر یک عضو سایت فضای من. کنترل مستمر بر این که چگونه یک شرح حال ایجاد می‌شود به عهده‌ی افراد و منابع متعدد است. بنابراین، در بررسی شرح حال‌ها جدا کردن اقدامات فنی از اقدامات اجتماعی دشوار است. دیدگاه علمی

که به ابعاد اجتماعی توجه نمی‌کند ناکافی است. من در بخش بعد جنبه اجتماعی- فنی این نوع سواد را معرفی می‌کنم و ایجاد شرح حال سایت فضای من را بر اساس آن تحلیل می‌کنم.



شکل ۴. توضیحات می‌تواند رسانه‌های گذاشته شده و همچنین پیامهای متنی را در بر گیرد.

شرح حال سایت فضای من به عنوان سایت سوادهای جدید

نظریه‌های گوناگون درباره‌ی سواد، دیدگاه‌های متفاوتی درباره معنای سواد در جامعه مطرح می‌کنند. برخی از این دیدگاه‌ها بر این تمرکز کرده‌اند که فناوری یا رسانه قادر به چه کاری است و چه نتایج اجتماعی و شناختی از آن ناشی می‌شود (گوی و وات، ۱۹۶۸؛ گوی، ۱۹۷۷؛ انگ، ۱۹۸۲). اسکریبنر و کول، با استدلال علیه بسیاری از فرضیه‌ها و نتایج این کار، دیدگاه شیوه‌ی علمی استفاده از ترکیب فناوری، سواد و مهارت و به‌کارگیری این سواد برای مقاصد ویژه و در شرایط ویژه را معرفی کردند (اسکریبنر و کول، ۱۹۸۱؛ ۲۳۵). به همین ترتیب، مدل ایدئولوژیکی سواد (استریت، ۱۹۸۴)، از وسیله‌ی بیان، به شیوه‌های اجتماعی (تغییر کرد) که در آنها از رسانه استفاده می‌شود و ایدئولوژی‌های این شیوه‌ها منتقل می‌شود. اخیراً، تحقیق بر روی سواد دیجیتال یا رسانه (هابز، ۲۰۰۴؛ لیوینگتون، ۲۰۰۴) نشان می‌دهد که دامنه‌ای از ابعاد وجود دارد که در آن استفاده از رسانه برای دیدگاه‌های درباره‌ی سواد ضروری هستند و از مصرف انتقادی تا قابلیت استفاده از ابزارهای تولید را در بر می‌گیرد.

یکی از ابعادی که در پی تلفیق برداشت‌های مختلف از سواد است متعلق به آندریا دی سسا می‌باشد که سواد را یکپارچگی گروه وسیعی از گونه‌ها و موقعیت‌ها بر اساس شکلی واحد می‌داند (دی سسا، ۲۰۰۰: ۲۴). توصیف او سه عاملی را که در بالا به آنها اشاره شد در یک‌جا جمع می‌کند. نخست، استفاده از رسانه‌ای خاص باید در بافت اجتماعی آن بررسی شود. دوم، این استفاده‌ها بر اساس الگوهای خاص صورت می‌گیرد. سرانجام این که خواص مربوط به رسانه‌ی اشکال بازنمایی اهمیت دارند. این توصیف از سواد به انحاء مهمی با دیدگاه اسکریبنر و کول (۱۹۸۱) از کاربرد سواد به این معنی که درک سواد به معنای درک چگونگی استفاده‌ی مردم از فناوری‌ها، مهارت‌ها و آگاهی در بافت‌های اجتماعی خاص است، همپوشانی دارد. با این حال، هدف دی سسا مشاهده‌ی این است که چگونه استفاده از شکلی خاص، بافت‌های اجتماعی مختلف را به یکدیگر متصل می‌سازد.

در این مقاله، من از دیدگاه نظری بالا برای تحلیل ایجاد شرح حال سایت فضای من استفاده می‌کنم، چرا که این دیدگاه بین دیدگاه‌های اجتماعی و فنی در خصوص سواد توازن ایجاد می‌کند و همچنین منظری فراهم می‌کند که از طریق آن می‌توان به بحث قبلی نگرست. در این بخش و بخش بعدی به این مسئله خواهیم پرداخت که نظریه دی سسا راهی مفید برای درک احتمال استفاده از سوادهای جدید در ایجاد شرح حال سایت فضای من است.

شرح حال‌های سایت فضای من و موقعیت‌های اجتماعی

به گفته‌ی دی سسا (۲۰۰۰: ۲۴) موقعیت اجتماعی، شبکه‌ی وسیعی از وابستگی‌ها را در جوامعی که به قابلیت‌های مختلف اجازه رشد می‌دهند (یا نمی‌دهند) نشان می‌دهد. تاکید دی سسا بر موقعیت‌های اجتماعی، نیازمند توجه به دامنه‌ی استفاده از سایت فضای من و این‌که چگونه ارزش‌ها، عقاید و عادات از آنها حمایت می‌کنند، است (نگاه کنید به گی، ۱۹۹۶).

ویژگی‌ها و کاربردهای سایت فضای من نشانگر یکپارچگی بسیاری از متصدیان قبلی و کاربردهای همراه آنهاست. سایت فضای من را می‌توان جایگزینی دو سویه‌تر نسبت به صفحات شخصی برای بسیاری از کاربران نوجوان آن به حساب آورد (جندلر و روبرت یانگ، ۱۹۹۵). این خدمت شبکه اجتماعی، به مردم اجازه می‌دهد تا شبکه‌های دوستان، خود را نمایان و جهت‌یابی کنند یا از طریق دیگران با مردم ملاقات کنند (مارویک، ۲۰۰۵: بوید، ۲۰۰۶). سایت فضای من، ویژگی‌هایی برای حمایت از وبلاگ‌ها، صفحه‌های بولتن، ارسال پیام فوری هم‌زمان (IM)^۳، پیام غیر هم‌زمان (مانند ای میل)، قرار ملاقات اینترنتی و سهیم شدن در عکس دارد. همان‌طور که من در مرکز شاهد آن هستم، برخی از این ویژگی‌ها به‌صورت هماهنگ برای حمایت از ایجاد روابط بین دوستان جدید در مرکز استفاده می‌شود.

از این گذشته "فضای من"، سایتی است که در آن تولید سرگرمی و مصرف یکی شده‌اند. خدمات موسیقی و ویدئویی سایت فضای من به هنرمندان حرفه‌ای و آماتور این امکان را می‌دهد که موسیقی خود را در شرح حال‌های دیگران منتشر سازند. بعضی از نوجوانان در این مرکز، بخشی از این رویه‌ی نوظهور هستند و از سایت فضای من برای انتشار فیلم‌هایی که در مرکز ایجاد شده‌اند یا خود آنها آن را خلق کرده‌اند، استفاده می‌کنند. سایت فضای من از جهت مصرف‌کنندگان سایتی، برای یافتن و سهیم شدن موسیقی و ویدئو و برای نوجوانان در مرکز ظاهراً نقشی محوری دارد. برای مثال گریس ۱۴ ساله زمان قابل توجهی را برای یافتن موسیقی و قرار دادن بر روی سایت خود صرف می‌کند. با این حال او به عنوان مثال پیچیده‌ی مصرف، از سایت فضای من به عنوان منبعی برای آهنگ‌های موبایلش استفاده می‌کند. من در یک مورد او را دیدم که در شرح حال‌های سایت فضای من چند هنرمند مشهور، جستجو کرد و آهنگ خاصی را یافت و آن آهنگ را در شرح حال خود قرار داد و سپس در حالی که موبایل خود را نزدیک بلندگوهای کامپیوتر گرفته بود تا آن موسیقی را ضبط کند، آن موسیقی را پخش کرد.

می‌توان گفت موقعیت‌های اجتماعی در این مثال‌ها شامل گروهی از مردم و نهادها می‌شود که نحوه‌ی استفاده‌ی نوجوانان از سایت فضای من را ارزش‌گذاری می‌کنند. معلمان و دانشجویان مرکز، خانواده‌ها و دوستان نوجوانان و همچنین صنایع و سازمان‌ها از جمله نمونه‌هایی هستند که از سایت فضای من برای منافع تجاری خود استفاده می‌کنند. درک استفاده‌ی متنوع از شرح حال‌ها نیازمند تحقیق بیشتر درباره‌ی این است که چگونه این موقعیت‌های اجتماعی و بافت‌ها با یکدیگر تداخل می‌کنند ولی این مسئله خارج از بحث این مقاله است.

ژانرها در ایجاد شرح حال‌های سایت فضای من

دومین جزء مدل دی سسا به مفهوم ژانرها در استفاده از رسانه مربوط است. دی سسا ژانر را شکلی تخصصی می‌داند که ما در آن سواد را که در تولید و مصرف به‌کار رفته است، می‌یابیم (دی سسا، ۲۰۰۰: ۲۲). او این واژه را از باختین به عاریت می‌گیرد که ژانرها را الگوهای زبانی می‌داند که از طریق استفاده‌های خاص در حوزه‌ی فعالیت به ثبات می‌رسد (باختین، ۱۹۸۶: ۶۰). به گفته‌ی باختین، شکل‌های ژانریک تعیین می‌کنند که چگونه در ارتباطات، واژه‌های خود را انتخاب کنیم و افکار خود را شکل دهیم. شکل‌های ژانریک که در سخنان دیگران می‌شنویم، چگونگی تفسیر و ایجاد معنی را تعیین می‌کنند. سرانجام، باختین استدلال می‌کند که باید به منظور استفاده‌ی آزادانه از ژانرها به طور کامل با آنها آشنا شد. این بدان معناست که مهارت در استفاده از شکل‌های ژانریک لازم است (باختین، ۱۹۸۶: ۸۰).

ژانر شبیه به یک چسب ذهنی است که فعالیت اجتماعی را به فعالیت فنی مرتبط کرده و آنها را به هم می‌دوزد. فرد به منظور فهم انواع سوادها باید به ویژگی‌های فعالیت اجتماعی و همچنین به شکل‌های ژانریک و قابلیت‌هایی که گروه‌ها در استفاده از رسانه

سهیم می‌شوند، توجه کند. ایجاد شرح حال سایت فضای من، شامل درک بسیاری از شکل‌های ژانریک و استفاده از قابلیت‌های آن می‌شود که از حوزه‌های فعالیت عبور می‌کنند.

شرح حال و شکل‌های ژانریک

سایت فضای من با توجه به شکل‌های ژانریک زبان به تفکر خاص "دوست" اتکا می‌کند که در میان شبکه‌ی اجتماعی سایت‌ها معمول است، اما به مفهوم خاصی از واژه اشاره می‌کند که لزوماً با مفهوم واژه در ارتباطات روزمره یکی نیست (بوید، ۲۰۰۶ b). برای مثال، یکی از همکارانم در بحث با سه دختر متوجه شد که در زبان روزمره و در این‌که آنها چگونه "دوستان" را در سایت فضای من مورد استفاده قرار می‌دادند، بین مفهوم همکاران و دوستان تفاوت قائل می‌شوند. هنگامی که از گرگوری ۱۵ ساله پرسیدم که آیا می‌توانم در سایت، دوست او شوم، پاسخ داد، "هر چه بیشتر بهتر!" که نشانگر آن است که یکی از جنبه‌های استفاده از سایت فضای من عبارت است از رقابت در جمع‌آوری دوستان. افزودن به تعداد دوستان لزوماً متعلق به محیط "روی خط یا مجازی" نیست بلکه می‌تواند نشانه‌ای از وضعیت و محبوبیت محیط "واقعی یا خارج از خط" باشد. بنابراین استفاده از واژه می‌تواند شبیه چگونگی استفاده از آن در شرایط دیگر باشد. بنابراین درک معنای مختلف، به منظور استفاده‌ی صحیح از واژه، نیازمند مهارت در ژانر است.

از این گذشته، شکل‌های ژانریک تعامل نیز در درون شرح حال سایت فضای من وجود دارند. برای مثال، بخش اظهارنظرها در یک صفحه، شکل‌هایی هستند که در آن شیوه‌ی خاصی از ارتباط عمومی غیر هم‌زمان با صاحب صفحه وجود دارد که جنبه‌ی استاندارد از وبلاگ نویسی و سایت‌های اجتماعی است. اما در سایت فضای من مانند ویژگی‌های مشابه در دیگر سایت‌ها، اظهارنظرها پاسخی به نوشته خاصی نیستند. در عوض، این اظهارنظرها راهی را برای ثبت ورود، سازماندهی برنامه‌ها، ترتیب دادن مکالمه‌ی عمومی فراهم می‌سازند. گروهی از نوجوانان همانند رقابت برای گردآوری دوستان بیشتر، مکرراً از اعضای گروه تحقیقاتی ما می‌خواستند تا بر روی صفحات‌شان نظرات خود را بنویسند. به این ترتیب، آنها تعداد اظهارنظرهای بیشتری نسبت به دیگران داشتند. باید یادآور شویم که تعداد اظهارنظرها برای برخی، نشان از اعتبار دارد.

قابلیت‌های ژانریک برای ایجاد شرح حال

صرفنظر از فهم و استفاده از شکل‌های ژانریک زبان و ارتباط، قابلیت‌های ژانریکی نیز وجود دارند که برای مهارت در ایجاد و نگهداری شرح حال لازمند. گرچه من در زبان‌های برنامه‌ریزی وب تجربه دارم، تلاش زیادی لازم است تا دریابم که چگونه از سواد خود در سایت فضای من استفاده کنم. به رغم ادعاهای سایت فضای من مبنی بر این‌که ایجاد شرح حال، آسان است و تنها نیاز به سواد اولیه در مورد HTML دارد (اطلاعات سایت فضای من ۲۰۰۶).

سایت فضای من اعضای خود را تشویق می‌کند برای کمک گرفتن با افراد جدید ملاقات کنند. این مسئله، بر این تاکید می‌کند که چقدر ممکن است عجیب باشد که من برای فهم چگونگی ایجاد صفحه خود در سایت فضای من، مجبور به تلاش زیادی شده بودم. ما در مرکز، موقعیت‌های متعددی را کشف کرده‌ایم که نوجوانان در آن با مشکلی مشابه مواجه بودند. کاربران جدید سایت از یکدیگر کمک می‌خواستند و دیگران در کلاس معمولاً کارهای خود را متوقف نمی‌کردند تا به آنها کمک کنند. هنگامی که از مردم پرسیده‌ام چگونه آموخته‌اند که شرح حال شخصی برای خود ایجاد کنند پاسخ معمولاً این بوده است که از یک دوست یا فامیل یاد گرفته‌اند یا اعضای خانواده‌شان این کار با به آنها آموخته‌اند یا حتی برایشان شرح حال ساخته‌اند. بنابراین در واقعیت "سواد اولیه" تنها آگاهی از کد HTML نیست بلکه مهارت‌هایی برای استفاده از دوستان و شبکه‌های فردی در سایت فضای من مورد نیاز است. من در جستجوی خود شرح حال‌های عضوی را یافته‌ام که مجموعه‌ای از آموزش‌های نوشته شده از سوی افراد مختلف بود. از این گذشته من در خارج از سایت فضای من به جستجو پرداختم و منابع متعددی نظیر سایت‌های صفحه‌آرایی و کدساز را یافته‌ام که بیشتر به شرح آنها پرداخته‌ام. من مکان‌های بحث و تبادل نظری یافته‌ام که افراد در آن‌ها درباره ایجاد صفحات بحث می‌کردند و

کارشناسان نکات و مطالبی برای ایجاد تغییرات پیچیده‌تر مطرح می‌کردند. هنگامی که کدی را یافتیم آن را کپی کردم، بازرسی کردم و حتی آن را اصلاح کردم. گام‌های من در این‌جا نظیر گام‌هایی بودند که برای آموختن زبان‌های دیگر برنامه‌ریزی (نه فقط HTML و CSS) برای دیگر مقاصد اجتماعی (نه فقط ایجاد سایت فضای من)، و حتی آنهایی که در دیگر اجتماعات توسعه نرم افزار دیده‌ام، برداشته‌ام.

نقش رسانه، از "کدگذاری" تا "کپی کردن و چسباندن"

ثابت شده است که توجه به یکپارچگی موقعیت‌های اجتماعی، شکل‌های ژانریک و قابلیت‌های ژانریک، ابزار مفیدی برای تحلیل ایجاد و استفاده از شرح حال‌های سایت فضای من هستند. با این حال، دی سسا ادعا می‌کند که سوادها از یکپارچگی رسانه‌ای ویژه تاثیر می‌پذیرند. رسانه‌های مختلف، امکانات توصیفی مختلفی دارند و راه‌های تازه‌ی تفکر را تسهیل می‌کنند. نحوه‌ی تفکر ما هنگام نوشتن می‌تواند با نحوه‌ی تفکر ما هنگام صحبت کردن، طراحی کردن، نقاشی کردن و برنامه نویسی متفاوت باشد. بنابراین، استفاده‌ی خاص از رسانه می‌تواند منجر به توسعه‌ی اطلاعات مادی جدیدی شود، راهی از تفکر که در همکاری با مواد بیرونی حاصل می‌شود (دی سسا ۲۰۰۰، ۵). بنابراین، دی سسا هنگام رد جبرگرایی تکنولوژیک از مطالعات علمی اجتماع محور که سهم سواد و فناوری را نادیده می‌گیرند، انتقاد می‌کند (همان).

این مسئله، اثر او را با کسانی که در مورد "سوادها" چند وجهی "مطالعه می‌کنند در یک ردیف قرار می‌دهد (کرس وجویت ۲۰۰۳، کرس ۲۰۰۳: نگاه کنید به هال و نلسون ۲۰۰۵). به همین ترتیب باکینگهام در درخواستش برای تغییر در دیدگاه محققان نسبت به مخاطبان کودک رسانه‌ها، تاکید می‌کند که به تحقیقی نیاز داریم که محدودیت‌ها و احتمالات در متون رسانه‌ها را مورد توجه قرار دهد (باکینگهام ۲۰۰۰، ۱۲۰). لیوینگستون (۲۰۰۴) ضمن موافقت با این نظر اشاره می‌کند که تاکید بر مهارت‌ها باعث شده است که تا حدود زیادی به مسئله‌ی فناوری توجه نشود.

من در این بخش به ارزیابی اهمیت دو رویه‌ی عملی تخصصی و وابسته به رسانه‌ها می‌پردازم که در ایجاد شرح حال‌های سایت فضای من نقش دارند. ابتدا درباره‌ی این احتمال بحث می‌کنم که سایت فضای من، سواد دیجیتال وابسته به آموختن کد را، گسترش می‌دهد. سپس به اهمیت "کپی کردن و چسباندن" کد که با رسانه ارتباط دارد می‌پردازم که اعتقاد دارم تلاشی است شکلی مهم و رسانه-محور از بازنمایی است و معتقدم نباید نسبت به کدگذاری در درجه‌ی دوم اهمیت قرار گیرد.

آموزش کدگذاری HTML و CSS با استفاده از سایت فضای من

تمرکز من در پاسخ نظری به تفکر دی سسا درباره‌ی "هوش مادی" بر کدگذاری مهارت‌های ایجاد شرح حال در سایت فضای من معطوف است. از نظر فنی، فرد می‌تواند گمان کند که هر صفحه‌ی وب دارای ساختار، محتوا و سبک است. HTML را می‌توان برای کنترل هر سه نوع از این فاکتورها استفاده کرد اما در چند سال گذشته صفحات سبک آبخاری^۴ (CSS) راهی استاندارد برای جدا ساختن محتوا و ساختار از سبک ایجاد کرده‌اند.

ذکر مثالی به روشن شدن این مسئله کمک می‌کند. تصور کنید که من یک پاراگراف از متنی را درباره‌ی خودم نوشته‌ام. من در کد HTML خود، به جای آن‌که با حروف سیاه و فانت ۱۶ نشان دهم که این متن باید خوانده شود، می‌توانم تاکید کنم که این پاراگراف از متن باید "درباره من" باشد. سپس می‌توانم سبکی را ایجاد کنم که در آن برای نشان دادن این که "متن درباره من" چگونه باید باشد از CSS استفاده کنم. این جداسازی در کد بین آن چه متن می‌گوید و آن چه متن به آن شباهت دارد، این توانایی را برایم فراهم می‌سازد که سبک را در یک مکان تغییر دهم و همان سبک را برای قطعات متن در سراسر نوشته به کار ببرم. بنابراین HTML و CSS، مانند دیگر متون برنامه‌نویسی و زبان‌ها، راهی ویژه در مورد اندیشیدن به مشکل را نشان می‌دهد. آموختن استفاده از آنها، نیازمند آموختن چگونگی تفکر نقطه‌ای، چگونگی تجزیه و تحلیل مشارکت از راه‌های خاص، و در این مورد آموختن چگونگی مربوط به تفکر جدایی سبک، ساختار و محتواست. آموختن مهارت‌های پیچیده‌ی مورد نیاز برای ایجاد صفحات

وب پویا و دوسویه، می‌تواند آستانه‌ی افزایش در حالت یا هوش مادی جدید را برآورده سازد، گرچه برای اثبات این مسئله، نیاز به تحقیقات بیشتری است. اما حتی اگر این مسئله حقیقت داشته باشد، هنوز این پرسش مطرح است که محیط آموزش سایت فضای من تا چه اندازه برای مهارت و قابلیت فنی در برنامه نویسی وب مناسب است؟

مطمئناً، این سایت مقدمه‌ای برای رسانه فراهم می‌کند و حتی برخی ممکن است به عنوان بخشی از تلاش خود برای ایجاد شرح حال، بیشتر درباره‌ی HTML و CSS بیاموزند. با این حال، راهی که در آن طراحان سایت فضای من از CSS استفاده می‌کنند کاملاً مخالف مقصود مورد نظر بروشورها و کتاب راهنماها عمل می‌کند. برای مثال طراحان سایت فضای من "سبک‌ها" را برای هر ترکیب فانت - رنگ - اندازه مورد استفاده، بر اساس سلیقه خودشان تعریف کرده‌اند. این مسئله موجب می‌شود، اعضا مجبور شوند تا برای تغییر ویژگی‌هایی نظیر رنگ، کارهای تقریباً عجیبی (مثل تعریف زرد بجای قرمز) انجام دهند. این امر می‌تواند برای ایجاد صفحات وب خوب باشد اما بسیاری از مزایای بالقوه و راه‌های جدید تفکر که ممکن است از جدا کردن فرم از محتوا ایجاد شود را حذف می‌کند. از این گذشته، سایت فضای من مردم را مجبور به استفاده از HTML و CSS کرده است که چندان انعطاف‌پذیر نیست و راه‌های استفاده از فناوری‌هایی را نمی‌دهد که به آنها قدرتی بالقوه به عنوان رسانه های بازنما دهد و در خارج از بافت سایت فضای من، عمل کند.

کاربرد کپی کردن و چسباندن در سایت فضای من

با این همه، سایت فضای من محیطی است که در آن قابلیت دیگری جای پای محکمی پیدا کرده است. این قابلیت به ماهیت HTML و فناوری‌های وب نظیر، کدهای کپی کردن و چسباندن برای انتخاب، دستکاری و تصاحب کار دیگران وابسته است. از نظر فنی کپی کردن و چسباندن نیازمند مهارت زیادی نیست. کپی کردن و چسباندن به نظر بی‌اهمیت و فاقد ارزش فنی است. با این حال، عمل کوچک کپی کردن و چسباندن بلوک‌های کد از منابع مختلف در مرکز توجه بسیاری از نوجوانان در سایت فضای من قرار دارد. از این گذشته شرکت‌های جدیدی مانند YouTube ایجاد شده‌اند که مردم را به کپی کردن و چسباندن لینک‌ها به هر نوع رسانه از مکانی به مکان دیگر در وب، از جمله شرح حال سایت فضای من، تشویق می‌کنند.

این فعالیت، به فعالیت‌هایی مانند ترکیب رنگها، در هم تنیدن، چسباندن پوسترها و مقالات مجله به دیوارهای اتاق خواب و غیره می‌ماند. از این گذشته ربطی هم به شیوه‌های موجود در رسانه‌های دیجیتال دارد (برای مثال چندلر و رابرتز-یانگ ۱۹۹۸، استیفت-گرین ۲۰۰۵). اما، رسانه‌های کامپیوتری شبکه‌ای، عمل کپی کردن و چسباندن را به شیوه‌های متمایزی تغییر می‌دهد. نخست اینکه، عضو سایت فضای من، می‌تواند لینک‌ها را تقریباً به هر نوع رسانه‌ای از جمله: تصاویر، عکس‌های شخصی، موسیقی، فیلم‌های خانگی، برنامه‌های تلویزیونی، کارتون، بازی و حتی کاربردهای دوسویه کپی کرده و بچسباند. دوم آن‌که، اعضا می‌توانند به طور مکرر، ظاهر شرح حال‌های خود را با تعویض رسانه‌های مختلف یا افزودن به آن‌چه در حال حاضر موجود است، به روز کنند. سوم آن‌که، کپی کردن و چسباندن بر روی وب نیازمند حداقل تلاش است، در اینترنت شمار قابل ملاحظه‌ای از منابع از طریق جستجوگر در دسترس است.

سرانجام این که مردم رسانه‌ها را کپی نکرده و یا نمی‌چسباندند. آنها کدهایی را که به منابع رسانه‌ها اتصال دارند، کپی کرده و می‌چسباندند. این مسئله، شبکه‌های پیچیده‌ای از وابستگی بین تولیدات مردم در وب، ایجاد می‌کند. به عبارت دیگر، همان‌گونه که باختین درباره‌ی گفتار استدلال می‌کرد، صفحات اعضا با واژه‌های دیگران پر شده است (باختین ۱۹۸۶، ۸۹). با این حال، این صفحات از لحاظ محتوا، از طریق لینک‌ها به یکدیگر متصل هستند. از طریق انتخاب‌های اعضا و دوستان‌شان، شکل بازنمایی هر فرد آشکارا به توضیحات دیگران مرتبط است.

مثال زیر، کپی و چسباندن را در عمل نشان می‌دهد و جنبه‌های گوناگون این فرآیند را به تصویر می‌کشد. این مثال از آن جهت آموزنده است که شبکه‌ی منابع اجتماعی و فنی را متمایز می‌سازد و برای بازنمایی فرد به کار می‌رود. از این گذشته، حسی را که شرح حال هر فرد از طریق تولید توزیعی ایجاد کرده را نشان می‌دهد. روایت زیر وضعیتی را شرح می‌دهد که هنگامی که جانیس

پانزده ساله بود اتفاق افتاد و من تلاش کردم تا مطمئن شوم که ما دو نفر به عنوان دوست در سایت فضای من به یکدیگر متصل شده‌ایم.

من پس از آن که مطمئن شدم که در فهرست دوستان او قرار دارم به سراغ کامپیوتر دومی رفتم که در سمت راست جانیس قرار داشت تا به شرح حال خود وصل شوم. سپس صدای خنده‌ی بلند او را شنیدم. من متوجه شدم که او در صفحه‌ی یکی از دوستان جستجو می‌کرد و به تصویری که فردی در بخش اظهار نظر برای دوستش گذاشته بود می‌خندید. جانیس بر روی تصویر کلیک کرد و آن تصویر، او را به صفحه دیگری منتقل کرد، یکی از سایت‌های متعدد در اینترنت که میزبان تصاویر برای استفاده‌ی مستقیم در سایت فضای من یا سایت‌های دیگر است. او صفحه‌ی تصاویر را که مانند کارت‌های تبریک به نظر می‌رسیدند بالا و پایین می‌برد. او تصویری را دید که متعلق به نمایش یکی از بازیگران نمایش تلویزیونی "پسر خانواده" بود. او بر روی تصویر کلیک کرد که او را به صفحه‌ای انتقال داد که تصویری در آن بود که در آخر آن پنجره‌ی متنی با کد HTML برای آن تصویر وجود داشت. جانیس آن کد را کپی کرد.

او صفحات دوستان خود را بالا و پایین برد و بر روی دوستی کلیک کرد. به مدت چند ثانیه بر روی شرح حال آن دوست حرکت کرد اما بعد تصمیم خود را عوض کرد و به جستجوی خود از طریق فهرست دوستانش بازگشت. سپس جانیس با صدای بلند به خود چیزی گفت که ظاهراً درباره‌ی دانستن این موضوع بود که آن تصویر را به چه کسی بدهد. جانیس بر روی یکی از دوستان خود کلیک کرد و به شرح حال او رفت. او بر روی بخش اظهار نظر رفت و بر روی لینک "Add Comment" کلیک کرد. سپس جانیس چک کرد که ببیند که اظهار نظرش ظاهر می‌شود و متوجه شد که ثبت شده است و به صفحه خود بازگشت.

در ارتباط با بحث من درباره‌ی سواد، نکاتی به طور اخص حائز اهمیت است. نخست، اقدامات جانیس سلسله رویدادهایی بدون برنامه‌ریزی بود. تصمیم جانیس برای اظهار نظر درباره‌ی صفحه‌ی دوستش به طور ناخواسته از رابطه‌ی دوسویه‌ی او با اظهار نظر شخصی دیگر بر روی شرح حال شخص دیگری ناشی شده بود. تمایل به اظهار نظر، از لذت بردن و تحسین او در مورد عکسی خاص سرچشمه می‌گرفت.

دوم آن‌که، کل فرآیند برای او عادی بود و حداکثر چند دقیقه وقت گرفت. هر رابطه‌ی دوسویه با جستجوگر؛ از دانستن این‌که او می‌تواند برای رفتن به سایت دیگر تصاویر بر روی تصویر کلیک کند، گرفته تا کپی کردن کد از یک سایت و سپس چسباندن آن به سایت دیگر، چندان اهمیتی نداشت. این کاری بود که او قبلاً به خوبی آن را انجام داده بود.

سرانجام، یادآوری این نکته اهمیت دارد که طراحی کد و رسانه، تسلسل را امکان‌پذیر ساخت و نقش مهمی ایفا نمود. برای مثال، تصویر اصلی نیز خودش لینکی به سایتی دیگر در جایی دیگر بود. این سایت میزبان بسیاری از تصاویر بود و به‌ویژه آنها را برای استفاده در صفحات سایت فضای من عرضه می‌کرد. کد و دستورالعمل‌های کپی و چسباندن همراه هر تصویر بود. از این گذشته، تمام این فعالیت‌ها در دسترس جستجوگر وب است. از این گذشته این مثال، پرسش‌های زیادی را مطرح می‌سازد و درک کامل این وضعیت، بدون اطلاع بیشتر از بافت اجتماعی استفاده‌ی جانیس از این سایت دشوار است. اما این مثال باید روشن سازد که کپی کردن و چسباندن کد برای مقاصد خاص، تنها به این دلیل که در ارتباط با برنامه‌نویسی کاری ساده به حساب می‌آید، معمولی یا بی‌معنی نیست.

مشارکت و ترکیب مجدد: واژه‌های جدید برای سوادهای جدید

تحقیق درباره‌ی رویه‌های عملی سواد شبکه‌ای، بر نیاز به گسترش مهارت‌های مهم در تحلیل و ارزشیابی محتوای شبکه (لیوینگتون، ۲۰۰۳) یا استفاده از HTML برای نوشتن صفحات وب (چندلر و رایت-یانگ، ۱۹۹۸؛ فیسر، ۲۰۰۳) متمرکز شده است. دی سسا در پاسخ به این بحث در ارتباط با سواد شبکه مردد است:

"شبکه‌ی جهانی با توجه به عملی بودن سوادهای جدید، هم دلگرم کننده و هم دلسرد کننده است. این شبکه گامی بزرگ در اقتصاد و توزیع اما گامی کوچک در فرم است. شبکه‌ی جهانی، دوسویه است و بر اهمیت رسانه‌ی

دوسویه در ابراز وجود تاکید می‌کند، اما شبکه‌ی جهانی با توجه به امکانات بیانی جدید که رسانه‌های کامپیوتری ارائه کرده‌اند یک‌سویه است: مردم معمولی محدود به استفاده از متون و تصاویر هستند: آنها نمی‌توانند متون پویا و دوسویه ایجاد کنند (دی سسا، ۲۰۰۰: ۲۲۲-۲۲۱).

اما آیا راه‌های دیگری برای سواددارشدن در فضای تعاملی شبکه وجود دارد؟ به‌رغم مخالفت دی سسا با قابلیت بالقوه‌ی شبکه برای اشکال جدید بیان، من معتقدم که مشکلات قالب ریزی رویه‌های عملی سواد دیجیتالی بالقوه، به عنوان رویه‌هایی "یک‌سویه" یا "دوسویه" که رویه‌هایی اجتماعی و فنی مهم و جدیدی (کپی کردن و چسباندن رسانه‌ها)، محسوب می‌شوند را می‌توان به آسانی نادیده گرفت.

تمرکز بر آموختن استفاده از HTML و CSS در سایت فضای من تصویری را ارائه می‌دهد که با نظر دی سسا درباره‌ی وب به عنوان ابزاری تنها "یک‌سویه" با توجه به امکانات جدید بیان هماهنگی دارد.

با این حال تمرکز بر عمل ایجاد شبکه‌های مرتبط با رسانه‌ها، این تصویر را مبهم می‌سازد. با جدا ساختن رسانه از منابع گوناگون دیگر، مردم عادی در سایت فضای من می‌توانند به راحتی متون پویا و دوسویه‌ای را که مورد نظر دی سسا می‌باشد، ایجاد کنند. میلیون‌ها نفر از جمله نوجوانان در حال انجام این کار هستند.

بخشی از مسئله، در مشاهده‌ی اهمیت بالقوه این عمل ساده کپی و چسباندن، شاید به دلیل واژه‌شناسی اساسی این بحث باشد. این بحث ما را به تردید در مورد سواد دوسویه و تمرکز بر مصرف و تولید رسانه دعوت می‌کند. ایجاد شرح حال فضای من، نه خواندن و نه نوشتن صرف است، بلکه ترکیب هر دوی آنهاست.

فیسر (۲۰۰۳) به مواردی اشاره می‌کند که کودکان به‌منظور آموزش به طور فعالانه الگوهایی را کپی می‌کنند که به بعضی از رویه‌هایی که من اشاره کردم شباهت دارد. این رویه‌ها نه بازآفرینی صرف است نه خلاقیت صرف (فیسر، ۲۰۰۳: ۱۱۴). با این‌همه آنها می‌خواهند واژه‌ی "مصرف" را به نحوی تغییر دهند که جمع‌آوری منابع فرهنگی از سوی کودکان را توصیف کنند. منابعی که به آنها کمک می‌کند تا هویت خود را بسازند (فیسر، ۲۰۰۳: ۱۱۲). این نوع از توصیف مجدد عبارات، محققان رسانه‌ها و فرضیه‌ی فرهنگی را دچار تردید کرده است. این تردید در مورد تضاد بین مصرف و تولید رسانه است، با معنی ضمنی آن که چگونه کپی و چسباندن را بخشی از فرآیند ایجاد شرح حال سایت فضای من به حساب آوریم.

جنکینز (۱۹۹۲) درباره‌ی هواداران تلویزیون نشان می‌دهد کسانی که به طور سنتی مصرف‌کننده محسوب می‌شوند، از دو جهت تولید کننده نیز هستند. نخست اینکه آنها در جریان استفاده از تولیداتی مانند اسباب بازیها یا روایت‌ها معنی‌هایی را نیز خلق می‌کنند. همان‌طور که دوسرتو نظریه‌پرداز فرانسوی استدلال کرده است، این مفهوم‌سازی از طریق خلق مجدد، هم عمل تولید است و هم مصرف: خواننده متون را چیزی متفاوت از آنچه مورد نظر بوده است، خلق می‌کند (دوسرتو، ۱۹۸۴: ۱۶۹). دوم اینکه جنکینز با دور شدن از دوسرتو نشان می‌دهد چگونه گروه‌های مختلف علاقه‌مند، مصنوعات واقعی تولید می‌کنند و تجربه‌ی مصرف رسانه را به تولید متون جدید فرهنگی و اجتماعی تغییر می‌دهند (جنکینز، ۱۹۹۲: ۴۶).

ایتو بر اساس این استدلال‌ها و بحث‌های دیگر در خصوص مخاطبان فعال و منفعل رسانه‌ها معتقد است رسانه‌های همگرای جدید نیاز به ابزار مفهومی جدیدی دارند که فعالیت خلاقانه را در سطح مصرف کننده به عنوان مفروض و نه در حکم امری افزوده و استثنا به حساب آورد (ایتو، ۲۰۰۸: ۳۹۴). ایتو با استفاده از کار جنکینز (۱۹۹۲) و لیو و دنگر (۱۹۹۱)، مفهوم مشارکت را به عنوان جایگزینی برای مصرف‌کننده به کار می‌برد. تفکر مشارکت، فرض را بر این قرار می‌دهد که ارتباط با رسانه که اجتماعی و فعالانه است راهی را برای احتساب موضوعات قدرت و ایدئولوژی فراهم می‌کند و ارتباط بین افراد و رسانه‌ها و بین گروه‌های درگیر در رسانه را در نظر می‌گیرد. به گفته‌ی ایتو، "مسئله‌ی تحقیق از پرسش فردی، چگونه یک کودک متنی را تفسیر می‌کند؟ و تغییر آن به پرسش جمعی مردم چگونه با رسانه‌ها سازماندهی می‌شوند؟ ناشی می‌شود (ایتو، ۲۰۰۸: ۳۹۵).

اگر مشارکت، واژه‌ای است که تضاد مصرف / تولید را به چالش می‌کشد پس ترکیب مجدد، ممکن است قرینه تضاد خواندن / نوشتن باشد. واژه‌ی ترکیب مجدد که در اصل درباره‌ی توصیف راهی خاص از ترکیب نمونه‌های موسیقی به کار می‌رفت، برای توصیف

ترکیب گروهی از اشکال رسانه‌ای برای ایجاد محصولات جدید به کار می‌رود. تحقیقی جدید که از سوی مرکز پیو (لنهارت و مدن ۲۰۰۵) صورت گرفته است از واژه **باز ترکیب** در مورد خلق متون مربوط به نوجوانان استفاده می‌کند تا به خلق محتوای هنرمندانه‌ی جدید از شکل‌های رسانه‌ای سابق اشاره کند. جنکینز (۲۰۰۶) اختصاص هنرمندانه‌ی محتوا از طریق ترکیب مجدد را جنبه‌ای اساسی از سواد رسانه‌ای جدید می‌پندارد.

اما هیچ دلیلی وجود ندارد که رویه‌های ترکیب مجدد را به گسترش ابداعات هنرمندانه محدود کنیم. این رویه‌ها شبیه رویه‌هایی هستند که ویلیس آنها را فرهنگ عامه، خلاقیت نمادین در زندگی روزمره، فعالیت و بیان روزمره نامیده است، و نه برداشتی که نخبگان از "هنر" دارند (ویلیس، ۱۹۹۰: ۱).

دایسون در بررسی سواد، استفاده‌ی سواد آموزان از رسانه‌های عامه پسند را در تکالیف کلاسی خود، ترکیب مجدد می‌داند. او اشاره می‌کند **بازی متنی** شامل تصرف، تفکیک کردن، ترجمه و تنظیم مجدد مواد فرهنگی در چارچوب ارتباطی و جامعه است (دایسون، ۲۰۰۲: ۵۵۵). در این‌جا استفاده‌ی من از ترکیب مجدد، این نوع از اختصاص سمبلیک و مادی و ترجمه را به ذهن می‌آورد. این همان است که ارستاد و همکاران (۲۰۰۷) ترکیب مجدد منابع نشانه‌ای در تولیدات رسانه‌ای دبیرستانی‌ها می‌نامند. با این حال، تاکید من بر استفاده‌ی مجدد از رسانه‌ی توزیع شده از طریق ترکیب مجدد کد و بنابراین افزودن ابعاد مادی دیگر به این فرآیند است.

اگر ترکیب مجدد برای توصیف رویه‌های مورد نیاز برای ترکیب متن، تصاویر، ویدئو، صدا و بازی‌ها در خلق و نگهداری یک شرح حال در سایت فضای من به کار می‌رود، پس درک دستاوردهای فنی ساده کپی کردن و چسباندن پیوند ها، هم تبدیل به زنجیره‌ی پیچیده‌ی اجتماعی تصاحب رسانه‌ها توسط مردم می‌شود. از این گذشته این مفهوم از مفاهیم خواندن و نوشتن متمایز است. این تفکر شبیه دیدگاه ایتو است که مشارکت منجر به مفهوم‌سازی تخیل به صورت جمعی به جای تخیل فردی می‌شود (ایتو، ۲۰۰۸: ۳۹۵) که در آن ترکیب مجدد رسانه با کپی و چسباندن، رویه‌ای فنی و گروهی است. در این جا خلاقیت‌های افراد از بسیاری جهات به یکدیگر وابسته است. می‌توان مشاهده کرد که ترکیب مجدد نشانه‌ای از اطلاعات مادی شبکه است که با دیدگاه دی سسا سازگاری دارد، گرچه برای تشریح آن به تحقیق بیشتری نیاز است. در هر حال، با استفاده از سایت فضای من و سایت‌های نظیر آن، دانستن اینکه چگونه می‌توان به طور اجتماعی و فنی از رسانه‌ها به این طریق خاص استفاده دو باره کرد، به صورت امری اساسی برای بیان ارتباطی و خلاقانه در آمده است.

نتیجه‌گیری

در این مقاله استدلال من این است که با توجه به نظریه‌های سواد مرتبط با رسانه‌های قدیم و جدید، کاری که در تولید شرح حال‌های سایت فضای من رخ داد در برگزیده شکل‌های جدیدی از رویه‌های سوادآموزی است. همچنین باید گفت که چنین رویه‌ای بستگی به شکل بازنمایی خاص یعنی بکارگیری کد داشته و نیازمند نظام‌هایی است که این کد را دستکاری و مدیریت کند. دی سسا با تاکید بر اهمیت شکل بازنمایی و بافت اجتماعی استفاده، برداشت‌هایی از سواد رسانه‌های جدید که در آنها با رسانه‌های کامپیوتری همچون متن برخورد شده است را زیر سوال می‌برد. به همین ترتیب لیوینگستون استدلال می‌کند که اگر استفاده از وب چیز جدیدی را نشان می‌دهد و فقط گسترش روش و رفتار مبتنی با متن نیست، تحقیق بیشتری مورد نیاز است تا مهارت‌های نوظهور کاربران رسانه‌ی جدید را در حالی که به طرز معنی‌داری آ‌ی‌سی تی را وارد زندگی خود کرده‌اند، بررسی کرد (لیوینگستون، ۲۰۰۴: ۱۰). درک استفاده‌ی نوجوانان از سایت فضای من نیازمند توجه عمیق‌تر به رفتارها و موقعیت‌های اجتماعی است که تعیین می‌کنند مردم چگونه شرح حال‌های خود را ایجاد و نگهداری می‌کنند و همچنین توجه به نقش‌هایی است که کد، شکل‌های چندگانه رسانه بر روی وب و خود سایت در امکان‌پذیر ساختن رفتارهای خاص و محدود کردن موارد دیگر ایفا می‌کنند. دید به اجتماعی سواد ما را قادر می‌سازد که نشان دهیم بخشی از مشکل در کپی کردن و چسباندن به‌عنوان رفتار سواد گونه، آن است که این مسئله به طور کامل با شیوه‌های آموزشی معمول همخوانی ندارد.

از نظر موقعیت اجتماعی، آموزش سنتی، کپی کردن و چسباندن، سرقت ادبی محسوب می‌شود مگر آن که منابع دقیقاً ذکر شوند. بنابراین کپی و چسباندن با شیوه‌ی علمی در تضاد است. اما از سوی دیگر، از جنبه‌ی دیگر موقعیت‌های اجتماعی نظیر توسعه‌ی نرم افزاری، کپی و چسباندن عادی است. درک این که کی، چرا و چطور به صورت اجتماعی و فنی از کد استفاده مجدد کنیم، از توانایی‌های مهم است. مسئله‌ی تحقیق آینده این است که در کدام موقعیت‌های اجتماعی، ممکن است کپی و چسباندن، نشانه‌ای از تغییر در چگونگی برخورد مردم با یکدیگر محسوب شود؟

نوجوانانی که صفحات سایت فضای من را ایجاد کرده‌اند مهارت‌های جدید فنی و اجتماعی‌ای را گسترش می‌دهند که آنها را قادر می‌سازد با استفاده از ابزاری جدید در فعالیت‌های اجتماعی مشارکت داشته باشند. آنها می‌آموزند که از وب در جنبه‌های مختلف زندگی خود استفاده کنند. آنها در بحث اینترنتی شرکت می‌کنند، بحثی که بسیاری از نوجوانان می‌دانند که چگونه در آن شرکت کنند اما لزوماً نمی‌دانند که چگونه عقاید خود را منعکس سازند.

تدوین مجدد سواد از نظر فنی و اجتماعی یا سواد رسانه محور به ما در درک این که چگونه این روشها در گروه‌های اجتماعی نفوذ می‌کند، یاری می‌رساند و این که چه معنایی برای افرادی که از آن استفاده می‌کنند دارد و چه ویژگی‌هایی از رسانه هستند که شکل‌های بیان جدید را تسهیل می‌کنند. سرانجام، توجه به مشارکت و ترکیب مجدد به عنوان چارچوب‌های اجتماعی و فنی برای درک شیوه‌های رسانه‌ی جدید به ما در درک این که چه سواد رسانه‌ای جدیدی ممکن است از طریق آنها گسترش یابد، کمک خواهد کرد. سواد این که آیا این روشها عواقب درازمدتی دارند یا خیر، فعلاً ناممکن است، اما آن چه اهمیت دارد این است که اکنون به اهمیت آنها پی ببریم و توجه کنیم که پذیرش آنها از سوی جامعه به عنوان سواد جدید یا عکس آن چه دستاوردی به شمار خواهد آمد.

Bakhtin, M. M. (۱۹۸۶), “**The Problem of Speech Genres**”, in *Speech genres and other late essays*, ed. C. Emerson, M. Holquist, and V. W. McGee, ۶۰-۱۰۲. Austin, TX: University of Texas Press.

Boyd, D. (۲۰۰۶a), **Identity Production in a Networked Culture: Why Youth ♥ MySpace**, *Presentation given at the Annual Meeting of the American Association for the Advancement of Science*, February ۱۹, ۲۰۰۶, in San Francisco, CA. <http://www.danah.org/papers/AAAS۲۰۰۶.html> (retrieved June ۱۲, ۲۰۰۶).

—. (۲۰۰۶b), **Friends, Friendsters, and Top ۸: Writing Community into Being on Social Network Sites**, *First Monday* ۱۱(۱۲), http://firstmonday.org/issues/issue۱۱_۱۲/boyd/index.html۱۲/۵/۲۰۰۶ (retrieved December ۲۰۰۶).

Buckingham, D. (۲۰۰۰). **After the Death of Childhood**, Oxford: Polity Press.

—. (۲۰۰۷), “**Media Education Goes Digital: An Introduction**”, in *Learning, Media, and Technology* ۳۷(۱): ۱۱۱-۱۱۹

Carr, D. (۲۰۰۷), **User Customization: Too Much of a Good Thing?**, *Baseline* January ۱۶. http://www.baselinemag.com/print_article۲/۰۰۱۲۱۷,a=۱۹۸۶۱۵۰۰.asp (retrieved January ۲۷, ۲۰۰۷).

Chandler, D, and D. Roberts-Young. (۱۹۹۸), **The Construction of Identity in the Personal Homepages of Adolescents**, <http://www.aber.ac.uk/Media/Documents/short/strasbourg.html> (retrieved September ۱۲, ۲۰۰۶).

de Certeau, M. (۱۹۸۴). **The Practice of Everyday Life**. Berkeley, CA: UC Berkeley Press.

diSessa, A. A. (۲۰۰۰). **Changing Minds: Computers, Learning, and Literacy**. Cambridge, MA: MIT Press.

— *In press*. “**Can Students Re-invent Fundamental Scientific Principles? Evaluating the Promise of New-Media Literacies**”, In *Children's Learning in a digital world*, ed. T. Willoughby and E. Wood. Oxford: Blackwell.

Dyson, A. H. (۲۰۰۲), “**The Drinking Good Factor: A Writing Development Remix for “all” Children**”, In *written Communication*, ۱۹: ۵۴۵-۵۷۷.

Erstad, O., Ø. Gilje, and T. de Lange. (۲۰۰۷), “**Re-mixing Multimodal Resources: Multiliteracies and Digital Production in Norwegian Media Education**”, in *Learning, Media, and Technology* ۳۲ (۲): ۱۸۳-۱۹۸.

Facer, K., J. Furlong, R. Furlong, and R. Sutherland. (2003). **Screen Play: Children and Computing in the Home**, London: Routledge Falmer.

Finnegan, R. (2002). **Communicating: The Multiple Modes of Human Interconnections**. London: Routledge.

Fost, D. (2006), **Key web 2.0 Sites**, *San Francisco Chronicle*, November 5.

Garnett, J. (2006), **MySpace: Design Anarchy that Works**, *Business Week Online*, January 3, http://www.businessweek.com/innovate/Content/dec2005/id20051230_570094.htm (retrieved January 4, 2006).

Gee, J. P. (1996). **Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses**. London: Taylor and Francis.

—. (2003). **What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy**. New York: Palgrave Macmillan.

Goody, J. (1977). **The Domestication of the Savage Mind**. Cambridge: Cambridge University Press.

Goody, J., and I. Watt. (1968), “**The Consequences of Literacy**”, in *Literacy in traditional societies*, ed. J. Goody, 27-68. Cambridge: Cambridge University Press.

Hine, C.(2000). **Virtual Ethnography**. London: Sage.

Hobbs, Rene, (2004), “**A Review of School-based Initiatives in Media Literacy Education**”, In *American Behavioural Scientist* 48(1): 42-59.

Hull, G., and M. E. Nelson. (2005), “**Locating the Semiotic Power of Multimodality**”, in *Written Communication*, 22(2): 1-38.

Ito, M. (2008), “**Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media mixes**”, In *The international handbook of children, Media, and Culture*, ed. K. Drotner and S. Livingstone, 385-406. London: SAGE.

Jenkins, H. (1992) **Textual poachers: Television Fans and Participatory Culture**. London: Routledge.

—. (2006), **Learning by Remixing**, http://www.pbs.org/Mediashift/2006/07/Learning_by_remixing.html (retrieved July 20, 2006).

Jenkins, H., K. Clinton, R. Purushotma, A. J. Robinson, and M. Weigel.(2006), **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century**, *An Occasional Paper written for the MacArthur Foundation*.

http://www.digitallearning.macfound.org/site/c.enJLKQNI FiG/b.2029291/k.9VE5/Occasional_Papers.htm (retrieved October 20, 2006).

Kinder, M. (1991) **Playing with Power**. Berkeley, CA: UC Berkeley Press.

Kress, G. (2003) **Literacy in the New Media Age**. London: Routledge.

Kress, Gunther, and C. Jewitt. (2003), “**Introduction**”, in **Multimodal Literacy**, ed. C. Jewitt and G. Kress, 1-18. Bonn: Peter Lang.

Lave, J., and E. Wenger. (1991), **Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation**. New York: Cambridge University Press.

Lenhart, A., and M. Madden. (2005), **Teen Content Creators and Consumers: Findings of the Pew Internet and American Life Project**, http://www.pewinternet.org/PPF/r/166/report_display.asp (retrieved November 2, 2005).

Livingstone, S. (2002). **Young People and New Media: Childhood and the Changing Media environment**. London: SAGE.

—. (2004), “**Media Literacy and the challenge of New information and communication technologies**”, in *the Communication Review*, 7: 3-14.

Lyman, P., and N. Wakeford. (1999), “**Introduction: Going into the (Virtual) Field**”, in *American Behavioural Scientist*, 43: 359-376.

Manovich, L. (2003), **Introduction to the Korean Edition of *The Language of New Media***, http://www.manovich.net/DOCS/Introduction_Korea_2003.doc (retrieved July 25, 2006).

Manovich, L. (2005), **Remixability and Modularity**, <http://www.manovich.net> (retrieved July 25, 2006).

Marwick, A. (2005), “**I’m a Lot More Interesting than a Friendster Profile:” Identity presentation, authenticity and Power in social networking services**”, Paper presented at conference of the Association of Internet Researchers 8, 1: Internet Generations, October 5-9, in Chicago, IL.

MySpace. (2006), **FAQ**, <http://collect.myspace.com/misc/faq.cfm?question=1> (retrieved March 24, 2006).

Olson, D. R. (1977), “**From Utterance to Text: The Bias of Language in Speech and Writing**”, In *Harvard Educational Review* 47(3): 257-81.

Olson, S. (2006), **MySpace Blurs Lines Between Friends and Flacks**”, CNET’s News.com, July. http://News.com.com/MySpace+blurs+line+between+friends+and+flacks/2006-1-25_3-6100176.html (retrieved August 1, 2006).

Ong, W. (1982) **Orality and Literacy: The Technologizing of the Word**. New York, NY: Routledge.

Scribner, S., and M. Cole. (1981) **The Psychology of Literacy**. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Sefton-Green, J. (2005), “**Timelines, Timeframes, and Special Effects: Software and Creative Media Production**”, in *Education, Communication and Information*, 2(1).

Street, B. (1984) **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge: Cambridge University Press.

—. (1995) **Social Literacies**. London: Longman.

Willis, P. (1990) **Common Culture: Symbolic Work at Play in the Everyday Cultures of the Young**. Boulder: Westview Press.

¹ Copy/Paste.
² Code.
³ Instant Message.
⁴ Cascading.