

# Vorwort

## Eine neue Konferenzreihe entsteht

Die Mensch & Computer 2002 ist die zweite fachübergreifende Konferenz einer neuen Reihe, die mit der M&C 2001 in Bad Honnef erfolgreich eröffnet wurde. Sie soll den interdisziplinären Diskurs zu den vielfältigen Facetten der Mensch-Computer-Interaktion – vor allem im deutschsprachigen Raum – fördern und bündeln. Sie ist an internationalem Austausch interessiert und fördert ihn durch die Einladung renommierter Referenten und die Publikation englischsprachiger Beiträge.

Diese Reihe wurde auf der Basis eines Memorandums „Mensch & Computer 2000: Information, Interaktion, Kommunikation“ (<http://www.mensch-computer-interaktion.de/memorandum/>) konzipiert. Aktivitäten aus den Bereichen Mensch-Computer-Interaktion, Software-Ergonomie, Interaktionsdesign, CSCW und CSCL werden in ihr integriert. Sie wird getragen vom neu gegründeten Fachbereich „Mensch-Computer-Interaktion“ der Gesellschaft für Informatik (GI) e.V., dem German Chapter of the ACM e.V. und wird von vielen weiteren Gliederungen der GI und benachbarten Fachgesellschaften und Verbänden unterstützt. Sie soll in Zukunft jährlich mit variierenden Schwerpunkten stattfinden und ist auf einer eigenen Web-Site (<http://www.mensch-und-computer.de/>) zu verfolgen, auf der der Vorbereitungsstand der jeweils nächsten Konferenz zu finden sein wird. In Absprache mit den Beitragenden und dem Verlag sollen dort auch die Beiträge aus dem Konferenzband in elektronischer Form verfügbar gemacht werden.

Neben der Präsentation und Veröffentlichung von eingeladenen Beiträgen und begutachteten Beiträgen und Postern leben die M&C-Konferenzen auch von einem reichhaltigen Angebot an Workshops, Ausstellungen und sonstigen Präsentationen sowie ergänzenden Tutorien, über die die Konferenz-Web-Site ebenfalls Auskunft gibt.

## Zu dieser Konferenz

Die Mensch & Computer 2002 steht unter dem Motto „Vom interaktiven Werkzeug zu kooperativen Arbeits- und Lernwelten.“ Während bei der Entwicklung und der Nutzung von Computeranwendungen in den letzten Jahrzehnten vor allem die einzelnen Benutzer und ihre Aufgaben im Vordergrund standen, sind es heute Gruppen, Interessensgemeinschaften (Communities) oder ganze Gesellschaften, die miteinander in Beziehung treten, zusammen arbeiten, lernen oder vielleicht auch nur spielen wollen. Neben dem Aspekt der Funktion treten Kommunikation, Koordination und Kooperation. Die Fragen, die sich dabei ergeben, sind von völlig anderer Natur als die früheren Fragestellungen. Wie teilen Benutzer flexibel Rollen und Aufgaben untereinander und wie führen sie die Arbeitsergebnisse zusammen? Wie dokumentieren sie ihre Ergebnisse und wie tauschen sie diese aus? Wie nehmen sie sich gegenseitig wahr? Welche Rolle „spielen“ sie und

wie definieren sie ihre Identität? Wie kommunizieren und gestalten sie ihre sozialen Beziehungen? Wie bleiben sie in einem sensomotorisch begrenzenden Medium normale Menschen und wenn dies nicht möglich oder nicht gewollt ist, wozu entwickeln sie sich?

Es haben sich mehrere Fachgebiete entwickelt, die diese Fragen in bestimmten Anwendungskontexten bearbeiten. Zwei davon finden auf der Konferenz besondere Berücksichtigung, nämlich CSCW (Computer Supported Cooperative Work) und CSCL (Computer Supported Cooperative Learning).

Das Forschungsgebiet CSCW beschäftigt sich seit 1984 mit der Konzeption, Entwicklung und Evaluation von kooperationsunterstützenden Systemen. Seit Anfang der 90er Jahre werden in Deutschland regelmässig Konferenzen und Workshops zu diesem Thema veranstaltet, 2001 fand die europäische E-CSCW in Deutschland statt.

Nach einer Aufbruchphase zu Beginn der CSCW Forschung folgte eine Reflektionsphase, in der kritisch untersucht wurde, warum viele der zu Beginn mit großem Enthusiasmus entwickelten Systeme nur auf eine geringe Akzeptanz stießen. Die Tatsache, dass sich in der CSCW-Community verschiedene Fachrichtungen zu einer interdisziplinären Forschergemeinschaft zusammenschlossen, führte zu einem besseren Verständnis für die sozio-technischen Aspekte von Kooperationsystemen. Entsprechend konzentrieren sich neuere Arbeiten auf die Entwicklung flexibler Systeme, die situationsgerecht in Kooperationsprozesse integriert werden können. Die Beiträge dieser Konferenz machen diese Interdisziplinarität und die daraus entstehenden Ansätze deutlich.

Die Entwicklung neuer Technologien bietet neue Herausforderungen und Möglichkeiten zur Entwicklung von CSCW-Systemen. Diese Konferenz präsentiert dazu Ergebnisse aus den Bereichen Virtual/ Augmented Reality und mobiler Systeme. Weitere Themen sind die Modellierung von Kooperationsumgebungen und Awareness. Fast alle der präsentierten Ansätze basieren auf der Nutzung des Internets und des WWW. Damit tragen die hier vorgestellten Forschungsergebnisse zur Vision von Berners Lee bei, das WWW von einem Informationsmedium in ein Kooperationsmedium zu überführen. Gleichzeitig zeigen die Beiträge aber auch, welche Bedeutung die Kooperationsunterstützung für verschiedene Formen des Lernens hat. Da die Integration von Kooperationsystemen mit Lernsystemen bereits erste Erfolge zeigt, bietet die Kombination der Themen CSCW und CSCL in der M&C 2002 eine ideale Basis dies zu präsentieren und zu diskutieren.

CSCL widmet sich im Rahmen von E-Learning den besonderen Problemstellungen im Zusammenhang mit kooperativem, verteiltem Lernen. Während Bildung bislang meist in einem klar umrissenen personellen und situativen Kontext, nämlich dem Lehrer und seinen Schülern, Studierenden, Seminaristen und dem physikalischen Klassenzimmer, Hörsaal oder Seminarraum stattfindet, findet CSCL in einem digitalen und sozialen Netzwerk statt, bei dem sich die Lehrer- und Lernerrolle ständig verändert und neu definiert. Der Lehrer wird zum Moderator des Lernprozesses, die Lerner werden phasenweise zu Lehrern und die ursprünglichen Lehrer dürfen endlich wieder in Lernphasen eintreten, was ihnen Kraft Funktion und Status in der Vergangenheit zum Leidwesen aller immer wieder versagt geblieben ist.

Lernen findet künftig auch nicht mehr zu bestimmten Tageszeiten statt. Stattdessen lernt jeder der Bedarf oder andere Lernwillige findet zu jeder beliebigen Zeit an jedem beliebigen Ort, der einen Zugang zum Netzwerk ermöglicht. Lernen findet auch nicht mehr in bestimmten Lebensphasen sondern lebenslang statt. So wie es die menschliche Physis bis ins Alter von mindestens 80 Lebensjahren ermöglicht, neue Dinge zu entdecken und zu erlernen und dies mit dem vorhandenen Wissen zu verknüpfen, können auch Lernnetzwerke für unterschiedliche Altersgruppen und deren Fähigkeiten und Interessen ihre Dienste und Inhalte bereitstellen. Hochschulen mutieren zumin-

dest teilweise in Virtuelle Hochschulen, kommerzielle Anbieter von Lerninhalten verkaufen modularen Lernstoff und bieten entsprechende Betreuungsdienste an und Menschen, die einfach Lust haben zusammen irgendwelche Sachverhalte zu diskutieren und zu dokumentieren, bilden ad-hoc-Lerngemeinschaften und betreiben Wissensarchive über für sie relevante oder reizvolle Themen. Das Internet ist inzwischen voll von unterschiedlichsten Lernangeboten und Wissensarchiven und zeugt von Bedarf und der Kreativität der Menschen weltweit. Es wird eine wichtige Aufgabe werden, diesen Communities möglichst geeignete und reizvolle Lernräume bereitzustellen, um sie zu unterstützen, zu ermuntern und ihre Anstrengungen möglichst fruchtbar zu gestalten. Diese Konferenz zeigt dazu ein facettenreiches Angebot an Ideen, Methoden und vielleicht sogar schon Lösungen.

## Danksagungen

Neue, fachübergreifende, vom Aufbruch gekennzeichnete Konferenzen leben davon, dass es Menschen gibt, die ihre ohnehin schon knappe Zeit dafür aufwenden hilfreiche Strukturen und Foren zu schaffen. An dieser Stelle sei allen Einreichern von Beiträgen, den Veranstaltern von Workshops, den Ausstellern und Anbietern von Tutorien, sowie allen Mitgliedern von Programm und Organisationskomitee gedankt, die diese Konferenz erst möglich gemacht haben.

Die Universität Hamburg hat durch die kostenlose Bereitstellung von Räumen und Infrastruktur eine preiswerte Realisierung der Konferenz unterstützt. Ein besonderer Dank gilt dem Fachbereich Chemie, in dessen Räumen wir zu Gast sein durften. Wir danken auch allen Organisationen, die ihren Mitarbeitern die Möglichkeit gegeben haben, mit ihren vielfältigen Tätigkeiten als Gutachter oder Organisatoren die Realisierung der M&C 2002 zu unterstützen.

Die folgenden Fachgesellschaften und Organisationen haben die Tagung aktiv unterstützt: Deutsche Gesellschaft für Psychologie (DGPs), Deutscher Multimedia Verband (dmmv), Gesellschaft für Arbeitswissenschaft (GfA), Hochschulverband Informationswissenschaft (HI) sowie Schweizer Informatiker Gesellschaft (SI) / FG Software-Ergonomics. Dem Teubner-Verlag und Frau Laux sei wiederum für die Möglichkeit der kostengünstigen Publikation und die freundliche Begleitung der Veröffentlichung des Konferenzbandes gedankt.

Auch die Sponsoren tragen in besonderer Weise zum Gelingen der Konferenz bei: Emprise (Hamburg) hat großzügig Mittel zur Ausstattung des „Best Paper Award“ und für weitere kleine Unterstützungen bereitgestellt, die SAP AG (Walldorf) hat sich wiederum bereit erklärt, die Kosten für Konferenzbände zu übernehmen, die studentischen Konferenzteilnehmern frei zur Verfügung gestellt werden. Der SinnerSchrader AG (Hamburg) sei für eine Unterstützung bei der Finanzierung der Reisen der eingeladenen ausländischen Referenten gedankt, IT WPS für eine Unterstützung bei der Versorgung der Konferenzteilnehmerinnen und -teilnehmer. Nicht zuletzt hilft das Hamburger Informatik Technologie-Center (HITeC) e.V. bei der reibungslosen Organisation und Abwicklung mit.

Allen Konferenzteilnehmern sei vor, während und nach der Tagung viel Freude und Anregung aus diesem Konferenzband gewünscht. Er möge noch oft aus dem Schrank entnommen und zum Schmökern oder Vertiefen benutzt werden.

Lübeck – Bonn – Hamburg, im Juni 2002

Michael Herczeg

Wolfgang Prinz

Horst Oberquelle

