

Vorwort der Organisatoren des Workshops “Nutzerinteraktion im Social Semantic Web“

Webbasierte Interaktions- und Kommunikationsformen wie Wikis, Weblogs oder Plattformen für soziale Netzwerke werden allgemein unter Begriffen wie Social Software, Social Web oder auch Web 2.0 zusammengefasst. Der Erfolg dieser Anwendungsklassen ist wesentlich zurückzuführen auf die Einfachheit ihrer Bedienung, die es jedem Nutzer ermöglicht, direkt und ohne hohen Aufwand an der Erstellung von Inhalten zu partizipieren. Mit der Zunahme von nutzergenerierten Inhalten auf Community-Plattformen entstehen neue Bedürfnisse und Herausforderungen auf Seiten der Ersteller und der Konsumenten. Vor diesem Hintergrund ist die Konvergenz von Ansätzen des Social Web mit Ansätzen des Semantic Web derzeit ein viel diskutiertes Thema, das großes Potenzial für die weitere Entwicklung des World Wide Web birgt. Eine wesentliche Bedeutung nehmen hierbei neue Formen der Nutzerinteraktion, strukturierte Methoden der Organisation von Inhalten sowie leichtgewichtige Ansätze der interaktiven Integration und semantischen Interoperabilität ein.

Ziel des Workshops „Nutzerinteraktion im Social Semantic Web“ ist es, anhand von Anwendungsbeispielen, Erfahrungsberichten und methodischen Vorgehen, Erfolgsfaktoren und Gestaltungsprinzipien für gelungene Interaktion im Social Semantic Web herauszuarbeiten, wobei nutzerorientierte Formen einen thematischen Schwerpunkt bilden. Ein weiteres Ziel ist es, einen Austausch zwischen den deutschen MCI- und Semantic-Web-Communities anzuregen, um aus beiden Perspektiven die Potenziale und Herausforderungen bei der Verbindung von Social und Semantic Web zu identifizieren und zu diskutieren. Damit ist der Workshop gleichermaßen interessant für Forscher und Praktiker, die sich mit den Bereichen Social Web und Interaktive Systeme sowie Semantic Web und Wissensrepräsentation beschäftigen.

Der Workshop beginnt im Themenbereich des Social Web und zeigt auf, wie dieses durch Semantic Web Technologien gewinnbringend erweitert werden kann. *Maaß* und *Lewandowski* stellen die Frage, inwieweit Social Bookmarking und Tagging in der Praxis genutzt und von den Anwendern verstanden werden. Eine Befragung von Internetnutzern zeigt, dass bislang lediglich ein geringer Prozentsatz diese Systeme nutzt und sie somit im Gegensatz zu Suchmaschinen noch nicht in der breiten Bevölkerung angekommen sind. Dennoch schreiben die Autoren diesen Systemen ein hohes Potenzial zu und sehen insbesondere in der Verbindung von Tagging mit Semantic Web Ansätzen Möglichkeiten zur Verbesserung der Qualität und Akzeptanz dieser Systeme. *Kepp* und *Womser-Hacker* verdeutlichen ebenfalls das Potenzial der Verbindung von Social Tagging mit Semantic Web Technologien. Im Rahmen des CELEB-Projekts verfolgen sie einen Ansatz im Anwendungsgebiet des E-Learning, der eine höhere semantische Interoperabilität bei der Zusammenführung von Folksonomien aus verschiedenen Quellen anstrebt. Hierdurch sollen Studierende sowohl in kooperativen als auch in individuellen Lernprozessen besser unterstützt werden.

Der zweite Themenblock behandelt mit der Entwicklung von Ontologien ein zentrales Thema des Semantic Web. Die im Workshop vorgestellten Ansätze greifen Prinzipien des Social Web auf, um eine erfolgreiche Zusammenarbeit bei der Ontologieentwicklung zu erzielen. *Braun, Schmidt* und *Graf* stellen dar, wie alle Mitarbeiter einer Organisation sich an der evolutionären Entwicklung von Kompetenzontologien beteiligen können. Eine Umsetzungsmöglichkeit ihres Modells der Ontologiereifung veranschaulichen sie am Beispiel des Systems SOBOLEO, das sich im Sinne des Social Web durch eine niedrige Partizipationsbarriere und eine leicht verständliche Benutzungsschnittstelle auszeichnet. *Bai* und *El Jerroudi* stellen eine Plattform zur kollaborativen Ontologieentwicklung vor, die eine Vielzahl integrierter Funktionalitäten zur Kooperations- und Kommunikationsunterstützung bereitstellt. Sie verdeutlichen, wie sich durch diese Funktionalitäten Entwickler und Experten bei der verteilten Erstellung und Pflege von Ontologien unterstützen lassen.

Der dritte und letzte Themenblock des Workshops behandelt die Frage der Qualitätsbewertung von im Social Semantic Web generierten Inhalten. *Specker* und *Krebs* stellen einen Ansatz zur Bewertung der Informationsqualität von nutzer-generierten Inhalten vor, der sich aus sechs verschiedenen Einzelkriterien zusammensetzt. Hierdurch wird eine differenziertere Bewertung ermöglicht als in vergleichbaren Social Web Szenarien, die zugleich einfach und verständlich bleibt. *Dierick et al.* präsentieren einen spielerischen Ansatz der Bewertung durch Nutzer: In einem Portal über deutsche Geschichte werden aus Wikipedia extrahierte Inhalte mit Hilfe kleiner Spiele von den Nutzern beurteilt, verbessert und um zusätzliche Informationen ergänzt.

Wir danken allen Autoren für ihre Beiträge zum Workshop und den Herausgebern für die Erstellung dieses Workshop-Bands.

Duisburg, Leipzig, im September 2008

Jürgen Ziegler
Steffen Lohmann
Sören Auer