

Vorwort

Die 7. Tagung¹ der Deutschen Sektion der ISKO (Internationalen Gesellschaft für Wissensorganisation) thematisierte, anknüpfend an die gesellschaftliche Entwicklung, das Spannungsfeld zwischen wissenschaftlicher Wissensorganisation und der bisher eher vernachlässigten Organisation unterhaltsamer Information unter dem – mehr provozierenden – Titel: *Wissensorganisation und Edutainment: Wissensgesellschaft – Informationsdesign – Unterhaltungsindustrie*². Dieses Thema löste eine heftige Diskussion über die Grundlagen der Wissensorganisation und die Herausforderungen der neuen nicht-wissenschaftlichen Umgebungen und Technologien aus³.

Es wurde u.a. die Frage gestellt, ob bereits von einer „Wissensindustrie“ gesprochen werden kann, die in ihrer Verschmelzung mit der Unterhaltungsindustrie im „Edutainment“ gipfelt. Besonders rücken dabei auch Aktivitäten im Bereich „virtuelle Lehre“ in den Vordergrund, etwa im Zusammenhang mit Internet und entsprechenden Initiativen in Politik und Gesellschaft (Slogan „Schulen und Bevölkerung ans Netz!“). Stand das Internet im Laufe seiner Entstehung zunächst noch ganz im Dienst von innerwissenschaftlicher Kommunikation, so ruft die Kommerzialisierung des Netzes und die Sicherung der Copyrights dann die Unterhaltungsindustrie auf den Plan. Wissenschaft, Kommerz und Kunst scheinen durch zunehmende Medienverschmelzung (WWW, interaktives Fernsehen, das neue Medium DVD, virtuelle Realität) immer enger zu einer neuen zu organisierenden Kulturgestalt zusammenzuschmelzen. An die Wissensorganisation stellen sich damit vollkommen neue Herausforderungen.

Neben der Fragestellung „Wissensindustrie“ behandelte diese Tagung auch das weitere interdisziplinäre Feld der Wissensorganisation und zwar nicht nur mit dem erleichterten Zugang und Wiederfinden von Wissensseinheiten, sondern auch dem gemeinsamen Erarbeiten von Wissen, seiner Aufbereitung und zielgruppengerechten, ansprechenden Präsentation.

Der vorliegende Tagungsband enthält 25 Beiträge dieser Tagung, oft in überarbeiteter, aktualisierter Form (was ein relativ spätes Erscheinen rechtfertigt). Einige schriftliche Fassungen – so die von Christian Swertz⁴ – greifen eine auf der Tagung erörterte Thematik auf, ohne sich eng auf das seinerzeit referierte Thema zu beziehen. Da auf der Folgetagung 2002 in Regensburg besonders die kooperativen Lern- und Arbeitsbedingungen vertieft wurden, werden die Tagungsbeiträge von Maik Adomßent zu Lernenden Verwal-

¹ Die 'Wissensorganisation 2001' fand vom 21. - 23. März 2001 am Institut für Bibliothekswissenschaft der Humboldt-Universität in Berlin statt und wurde in der Hauptverantwortung inhaltlich von Christian Lehner, seinerzeit Universität Hildesheim, und lokal von Walther Umstätter, Humboldt-Universität organisiert. Besonderer Dank gilt auch H. J. Krysmanski vom Institut für Soziologie der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster für die Betreuung des inhaltlichen Bereiches 'Science – Fantastic Science - Science Fiction'. Des weiteren wurde die Tagungsorganisation und Herausgabe des Tagungsbandes durch das Informationszentrum Sozialwissenschaften Bonn über den Deutschen ISKO-Vorsitz unterstützt. Die Durchsicht und Aufbereitung der eingegangenen Manuskripte führte vor allem Herr Dirk Kratzel durch.

² Die Abstracts der Tagungsvorträge sind bis auf weiteres unter http://www.uni-hildesheim.de/~chlehn/isko2001/abstracts_druck.html einsehbar.

³ Zusammenfassung von A. Sigel 2001 zur Veröffentlichung in Knowledge Organization.

⁴ Die auf der Tagung gehaltene Version ist unter dem Titel *Was das Medium mit dem Wissen macht. McLuhan und die Wissensorganisation* erschienen in: Information Wissenschaft & Praxis 54 (2), S. 99-105. Preprint: http://www.lerndorf.uni-bielefeld.de/cswertz/texte/WasDasMediumMitDemWissenMacht_3.html

tungen, von Alfred Gerstenkorn zu Verstehensmanagement, von Christina Rautenstrauch zu Tele-Tutoring und von Peter Ohly zu Semantischen Karten im 8. Band der Reihe 'Fort-schritte der Wissensorganisation' erscheinen. In diesem Band hier wurden die Beiträge vier Hauptkapiteln zugeordnet, zu denen im Folgenden jeweils ein kurzer Abriss gegeben wird⁵.

Kapitel 1 *Wissensgesellschaft*

Michael Niehaus tritt mit seinem Beitrag über Metaphern in der Wissensgesellschaft an die Grenzen des begrifflich Mitteilbaren. Er skizziert, auf Blumenberg aufbauend, was Metaphern leisten, und führt die Metaphorik in der Reflexion über Internet und Wissen vor. Die Hinweise zur Unterscheidung von explizitem und implizitem Wissen zeigen wieder, dass Wissen als Gegenstand der Forschung zwar immer wieder gefordert wird, sich aber einem streng methodischen Zugriff zu entziehen scheint.

Karsten Weber nimmt in seiner Arbeit die vielbeschworene Wissensgesellschaft unter die Lupe. Er fragt nach den Kriterien, die eine Wissensgesellschaft erfüllen müsste. Die Verbreitung des Internets und seine Nutzung werden dargelegt und diskutiert. Dabei werden auch die Gründe für die ungleichmäßige Verteilung dieses Mediums in der gesamten Welt untersucht. Der Autor fordert eine gerechtere Verteilung von Information und Wissen. Er dämpft allerdings übertriebene Erwartungen.

Katy Teubener reflektiert darüber, wie wir mit unserer Zeit umgehen und was wir in ihr erreichen und erfahren. Ist Produktivität anzustreben oder sollen wir uns ziellos ins Surfen vertiefen? Aus der Sicht der Autorin hat das Internet nichts wirklich Revolutionäres hervorgebracht. Teubener setzt mit ihrem Thema ein Zeichen gegen den Internethype, verweist den Leser ihres Textes dennoch auf eine Reihe sehr lebendiger Internetquellen.

Klaus Kraemer beschäftigt sich mit der Beziehung von Wissen und Umwelt. Er macht deutlich, dass sich das Verständnis und die Handlungsfähigkeit bezüglich der Umwelt erst durch Wissensproduktion herausbildet und dass der Prozess der umweltbezogenen Wissensaneignung global ungleich voranschreitet. Diese Unsymmetrie wird gerade im Gebiet der Gentechnik offenkundig. Es geht dann auch um die aktuelle Frage, wie Wissen transferiert werden kann. Rechte auf bestimmtes, unter hohem Aufwand erworbenes Wissen sollten dabei nicht verloren gehen.

Kapitel 2 *Lehre und Lernen*

Gerhard Budin geht von Seiten der Wissensorganisation auf Anforderungen an das computergestützte Lernen ein. Er stellt fest, dass epistemische, kommunikative und methodische Anforderungen an integrierte Lerncontent- und Wissensmanagementsysteme formuliert wurden, die erkenntnistheoretische Reflexion zum virtuellen Lernen allerdings erst am Anfang steht.

⁵ Hierbei finden auch einige unveröffentlichte Tagungsanmerkungen von Inkau Godau Verwendung.

Christian **Swertz** führt in *Netzbasierendes Training* ein und erörtert das Konzept der Webdidaktik, das nachhaltige und effiziente Produktion von Lernumgebungen und individualisierte Lernprozesse ermöglicht. Entsprechende Softwaretools werden genannt.

Einen spannenden Einblick in Facetten der Wissensgesellschaft liefert der Beitrag von Ingrid **Lohmann**. Darin geht es zunächst um den heutigen Status von Cyberpunk, z.B. das Abenteuer-Rollenspiel *Shadow Run*. Diese Literaturform betrachtet sie als ein Mittel, mit dem vor allem Jugendliche ihre Position in einer von Technologie bestimmten Welt bestimmen. Sie vermittelt uns eine Fülle von Informationen und eigenen Beobachtungen bei Computerspielen und Spielerverhalten und zieht daraus Schlüsse, die die Pädagogik zu bedenken hat.

In dem Beitrag von Rudolf **Keck**, Stefanie **Kollmann** und Christian **Ritzi** geht es um Bildsammlungen zur Bildungsgeschichte. Es wird ein laufendes Kooperationsprojekt vorgestellt, mit dem Bilder aus unterschiedlichen Sammlungen im Internet als Datenbank zusammengetragen werden. Hierbei wird insbesondere auch auf die wichtige Frage näher eingegangen, welche Daten zur Erschließung der Bilder erfasst werden.

Der Beitrag von Jadranka **Lasić-Lazić**, Aida **Slavić** und Mihaela **Banek** beschreibt ein modernes Studienkonzept für IT-Spezialisten und liefert darüberhinaus eine Reihe von bemerkenswerten Überlegungen zur Entwicklung des Informationsgebietes und seinen Verflechtungen mit dem Bibliothekswesen und anderen traditionsreichen Nachbarfeldern.

Kapitel 3 *Informationsdesign und Visualisierung*

Elektronische Visualisierung ist ein aktuelles, facettenreiches Gebiet, dessen Systematisierung noch in den Anfängen steckt. Dabei geht es nicht nur um die Gestaltung und automatische Generierung von Bildern, sondern auch um die konstruktive und selektive Interaktion. Maximilian **Eibl** und Thomas **Mandl** erschließen mit der Messung der Qualität von zweidimensionalen Datenkarten ein neues Arbeitsgebiet. Die Arbeit führt in die Problematik der Visualisierung von Daten aus dem Bereich des Retrievals ein und kommt mit einer eigenen Untersuchung zu sozialwissenschaftlichen Literaturbeständen zu einem vorläufigen, aber doch auch bemerkenswertem Ergebnis.

Udo **Figge** untersucht in seinem Beitrag eine Montageanleitung für den Einbau von Gerätekomponenten in einen Computer und macht an dieser konkreten Aufgabenstellung das schwierige Zusammenspiel von deklarativem und prozeduralem Wissen deutlich. Der Text der Montageanleitung und das begleitende Bild werden unter die semiotische Lupe genommen. Dabei werden Fragen der Repräsentation von Text und Bild im Gedächtnis angesprochen, aber auch Vorschläge zu Verbesserungen an Text und Medium von Bedienungsanleitungen gemacht.

Monika **Witsch** sieht im Internet ein Medium, das sich einerseits zeichentheoretisch, andererseits ästhetisch analysieren lässt. Zentrale Aspekte des Internets sind für sie Virtualität, Interaktivität und Hypertextualität. Diese modernen Eigenschaften stellt sie in Kontrast zur fundamentalistischen Agitation.

Unter Berücksichtigung von Kundeninteressen wird von Oliver **Gerstheimer** und Christian **Lupp** das System "Mobile Datenkommunikation" untersucht in Hinblick auf Möglichkeiten und Anforderungen, Anwendungsfelder und Nutzerszenarien. Dies bildet die Grundlage für markt- und kundengerechte Produkt- und Serviceplanung.

Philip **Zerweck** behandelt Ordnungssysteme für Dateien mit einem Schwerpunkt auf stereoskopische Visualisierungssysteme als räumliche, grafische Benutzerschnittstellen. Als Werkzeuge wurden hierfür u.a. digitale Einrichtungsgegenstände, ein helfender, charakterstarker Agent und ein Semantic Browser erstellt.

Kapitel 4 *Wissensmanagement und Wissenserschließung*

René **Jorna** untersucht, welche Wissensformen für verschiedene Arten von Organisationen charakteristisch sind. Er geht von einer Einteilung des Wissens in die drei Kategorien tacit, coded und theoretical knowledge aus. Der Beitrag beschäftigt sich mit der Frage, was Organisationen kennzeichnet und ob es angebracht ist, von dem Wissen und dem Gedächtnis einer Organisation zu sprechen. Seine Analyse führt von der gemeinsamen Aktivität an primären Prozessen, zu den Akteuren als Individuen und damit zu deren kognitiven Fähigkeiten. Familien, Verwaltungsbürokratien, Forschungszentren und andere Organisationsformen lassen sich so durch ihre Anteile an den Wissenstypen charakterisieren.

Nach Petra **Bosch-Sijtsema** bestehen virtuelle Organisationen aus Personen, die über Informationstechnik ohne festgelegte Organisationsstruktur zeitlich begrenzt kooperieren. Aus ihren eigenen Beobachtungen beschreibt die Autorin die Rolle, welche die Erwartungen bei den Mitgliedern solcher Organisationen spielen. Unterschiedliche Erwartungen können zu Konflikten führen. Sie geht auch auf das Lernen in virtuellen Organisationen ein. Beiträge wie dieser werden helfen, solche Gruppen zur Zufriedenheit aller Beteiligten besser managen zu können.

Stefan **Smolnik** und Ludwig **Nastansky** führen in Topic Maps ein und setzen sich mit dem Einsatz dieser Technik zur Identifikation von Wissen auseinander. Im Beitrag wird dargestellt, wie Topic Maps in Verbindung mit Wissenbasen zusammenarbeiten können, die Groupware unterstützen.

Alexander **Sigel** skizziert die Grundidee, eine Sprache zur Darstellung von Begriffsstrukturen mit Topic Maps zu verbinden. Speziell referiert er auf den Concepto zugrunde liegende Formalismus CLF (Concept Language Formalism). Er erwartet, dass künftig multiple und adaptive Indexierungssichten sowie die Beschreibung und Kombination von Wissensbausteinen besser unterstützen werden.

Ein von Alexander Sigel und Gerhard **Rahmstorf** gemeinsam zur Tagung verfolgtes Ziel bestand darin, die funktionalen Potentiale von Topic Maps und Concepto zu vergleichen und gegebenenfalls herauszufinden, wie ein umfassenderes System aussehen müsste, das die Leistungen von beiden Strukturierungsangeboten in sich vereinigt. Der Beitrag von Gerhard Rahmstorf skizziert, worin die Erweiterungen in den beiden Systemen bestehen müssten.

Der Text von Daniella **Sarnowski** und Thomas **Kleinberger** vermittelt eine Übersicht über die Dienstleistungen, Ausrüstung und Organisation einer Hochschulbibliothek für Medienberufe. Dabei wird u. a. auch auf interessante Techniken der detaillierten Inhaltsererschließung an Filmen hingewiesen. Die Zeitlinie bildet die Grundlage zur Codierung von unterschiedlichen Aspekten des Films (stratifizierte Dokumentation).

Harald **Klein** gibt eine kurze Übersicht über die Technik des Content Minings. Mit dieser Methode werden die Inhalte von WWW-Seiten ausgewertet. Der Betrag vergleicht einige Programme, die für diese Aufgaben verwendet werden, und geht auch auf technische Schwierigkeiten und deren Lösung ein.

Kapitel 5 *Wissensportale*

Peter Haber und Jan Hodel führen in die Überlegungen zur Entwicklung der History Toolbox ein, welche der Logik von historischen Suchvorgängen gerecht werden soll. Hierbei gehen sie auch auf das reflexive Potential der Geistes- und Kulturwissenschaften ein. Sie können zwar nur einen Bruchteil der Informationen erschliessen, die Historikerinnen und Historikern im World Wide Web zur Verfügung stehen, diese dienen aber als Orientierungshilfe und Einstieg für den Umgang mit der neuen Art von Ressourcen im Internet.

Anknüpfend an vorhergehende Workshops geht Peter Ohly auf Gestaltungserfordernisse und -lösungen bei wissenschaftlichen Fachportalen, worunter auch Gateways gefasst werden, ein. Nähere Beachtung finden der systematische Zugang, bibliothekarische Prinzipien, das Dokumentenschema und Mehrwertaspekte.

Das von Markus Quandt als Werkstattbericht vorgestellte Projekt sowinet.de verfolgt das Ziel, wissenschaftsinteressiertes Internetpublikum für gesellschaftswissenschaftliche Themen zu gewinnen. Hierzu werden aktuelle Informationen, Hintergrundmaterial und Dienstleistungen zusammen angeboten. Ein Schwerpunkt liegt auf Überlegungen zu den Interessen unterschiedlicher Zielgruppen im Umgang mit wissenschaftlicher Information.

Angesichts einer zunehmenden Visualisierung und damit Ästhetisierung der Wahrnehmung stellt Jörn Sieglerschmidt die Frage, wie gerade das Museum eine Schnittstelle für den Dialog von Technik bzw. Wissenschaft und interessierter Öffentlichkeit sein kann. Museen müssen Neue Medien nutzen, um Ausstellungen spannend zu machen, über das Museum zu informieren und im Internet präsent zu sein. Diese Angebote ergänzen das Originalobjekt und sind ein Anreiz es oder das Museum kennenzulernen. Hierbei ist methodisch der Begriff der Inszenierung sehr wichtig. Museum wird damit vielleicht (wieder) zur Kunst- und Wunderkammer.

im September 2004

Christoph Lehner, Berlin
H. Peter Ohly, Bonn
Gerhard Rahmstorf, Heidelberg