



**Virtuelle Veranstaltung**

# **Nachhaltige Konferenzgestaltung der Zukunft**

**Online, 26–27 Januar 2023**

Veranstaltet durch die Abteilung für Umweltpsychologie der  
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

**Erfahrungsbericht des Organisationsteams**

sponsored by



Deutsche  
Bundesstiftung Umwelt

[www.dbu.de](http://www.dbu.de)



OTTO VON GUERICKE  
UNIVERSITÄT  
MAGDEBURG

## Inhalt

Einleitung.....	3
Hintergrund .....	3
Planung und Vorbereitung .....	3
Programm und Durchführung .....	5
Tag 1: Eröffnung und wissenschaftlicher Input in Zoom.....	5
Tag 1: Pause und Podiumsdiskussion in Gather Town (hosted by Virtual Chair).....	6
Tag 1: Abendprogramm mit Gather Town, Welo und Cozy Juicy Real.....	8
Tag 2: Austausch zum Abendprogramm und wissenschaftlicher Input in Zoom.....	8
Tag 2: Pause und Ausstellung in sci-an .....	9
Tag 2: World-Café und Abschluss in Zoom und Miro.....	10
Weitere Gedanken und Erfahrungen .....	12
Kommunikation über den Slack Workspace .....	12
Zoom.....	13
Support.....	13

## Einleitung

Im Rahmen des von der Deutschen Bundesstiftung Umwelt (DBU) geförderten Projekts „Transformation des Mobilitätsverhaltens durch coronabedingte Einschränkungen und neue Erfahrungen“ ([TraMocee](#)) veranstaltete die Abteilung für Umweltpsychologie der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg am 26. und 27. Januar 2023 eine virtuelle Konferenz zur nachhaltigen Konferenzgestaltung der Zukunft.

Mit diesem Bericht möchten wir unsere Erfahrungen und Erkenntnisse teilen und hoffen, anderen Konferenzausrichtenden eine Orientierung für die Gestaltung virtueller Konferenzen geben zu können.

## Hintergrund

Im Projekt TraMocee untersuchen wir Konferenzmobilität mit Blick auf ein durch die COVID-19 Pandemie eröffnetes Möglichkeitsfenster für Veränderungen der Konferenzkultur. Der Fokus liegt dabei auf dem Wissensgewinn und dem Anstoß eines transformativen Prozesses.

In der ursprünglichen Projektplanung hatten wir die Durchführung zweier Backcasting Workshops mit Stakeholdern vorgesehen. Während der Projektbearbeitung beobachteten wir jedoch ein so großes Interesse an der Thematik nachhaltigerer Konferenzgestaltung, dass wir uns entschlossen, statt der Workshops eine Konferenz zu organisieren und diese für ein breiteres Publikum zu öffnen.

Das Ziel der Konferenz lag darin, einen Austausch der relevanten Akteure im Transformationsfeld der Konferenzmobilität anzuregen. Dazu wollten wir Initiativen und Forschende im Bereich der Konferenzmobilität, Konferenzveranstaltende und Konferenzdienstleistende zusammenbringen und den Möglichkeitsraum für Veränderungen erkunden. Der Fokus der Veranstaltung sollte auf dem Erkenntnisgewinn und der Initiierung eines Transformationsprozesses hin zu nachhaltigeren Konferenzen liegen. Auf der Konferenz sollte einerseits wissenschaftlicher Input präsentiert und diskutiert werden, andererseits sollte sie aber auch die Möglichkeit geben, neue Formate und Plattformen selbst zu erleben und anschließend zu diskutieren.

## Planung und Vorbereitung

Erste Überlegungen zur Konferenzplanung begannen im Juni 2022 mit der Diskussion eines ersten Konzepts in der Arbeitsgruppe. Dabei legten wir grundlegende Aspekte fest, bspw. die Durchführung der Konferenz an zwei aufeinanderfolgenden Tagen (jeweils halbtägig) im Januar.

Für eine sich über zwei Tage erstreckende jeweils halbtägige Veranstaltung entschieden wir uns vor dem Hintergrund, dass virtuelle Veranstaltungen anstrengender sein können und für einen kürzeren Zeitraum angesetzt sein sollten als Veranstaltungen in Präsenz. Außerdem legten wir das Programm am ersten Tag in den Nachmittag und am zweiten Tag in den Vormittag (Mitteleuropäische Zeit), so dass sich Personen aus fast allen Zeitzonen zumindest zeitweise zu für sie vertretbaren Uhrzeiten live dazuschalten konnten. Zudem wollten wir gerne die Möglichkeit zum freiwilligen Ausprobieren verschiedener Plattformen geben und sahen hier die Option, dies als Abendprogramm (aus Sicht der europäischen Zeitzonen) gut integrieren und als einen Übergang zwischen den beiden thematischen Blöcken (an Tag 1 und Tag 2) einfügen zu können.

Nach der terminlichen Festlegung begannen ab August konkretere inhaltliche, strukturelle und technische Überlegungen. Für die Organisation der Konferenz war hauptsächlich eine wissenschaftliche Mitarbeiterin verantwortlich, die, je nach Planungsphase, etwa 10 – 25 Stunden pro Woche mit der Konferenzplanung beschäftigt war. Von Oktober bis Januar unterstützten zwei wissenschaftliche Hilfskraft mit einem Zeitumfang von ca. 5 Stunden pro Woche die Organisation.

Wir wollten zum einen typische Konferenzformate (z. B. wissenschaftliche Vorträge oder eine Podiumsdiskussion), aber auch interaktivere Formate (z. B. eine Ausstellung und ein World-Café) einbinden. Zudem war es uns wichtig, genug Möglichkeiten für den Austausch zwischen den Teilnehmenden zu lassen. Wir strebten an, die Konferenz möglichst kostengünstig durchzuführen und dafür einerseits auf Lizenzen zurückzugreifen die uns bereits zur Verfügung standen (z. B. Zoom) und andererseits Kooperationspartner\*innen zu gewinnen. Da eines unserer inhaltlichen Anliegen darin bestand, den Teilnehmenden einen Einblick in verschiedene Plattformen für die Durchführung virtueller Veranstaltungen zu bieten, konnten wir durch die Kooperationen auch verschiedene (und z. T. neuartige, weniger verbreitete) Plattformen vorstellen. So kooperierten wir mit Virtual Chair, sci-an und Cozy Juicy Real und konnten deren Dienste nutzen.

Im September/Oktober erstellten wir die Konferenzhomepage, um darüber auf die Veranstaltung aufmerksam machen zu können. Auf der Homepage erläuterten wir den Hintergrund und das Ziel der Konferenz, zeigten das Programm auf und lieferten Informationen und technische Instruktionen für die Bedienung der verschiedenen Plattformen. Wir gestalteten eine deutsche und eine englische Version, da die Konferenz selbst aber vollständig auf Englisch stattfand, würden wir rückblicken nur eine englische Version erstellen. Zum einen führte die deutsche Version dazu, dass einige Teilnehmende davon ausgingen, dass die Konferenz auf deutsch stattfinden würde, zum anderen erzeugte die doppelte Homepagegestaltung einen zusätzlichen Mehraufwand.

Anfang November kontaktierten wir potenzielle Präsentierende und Ausstellende. Die Auswahl hatten wir v. a. aufgrund veröffentlichter Paper sowie anderweitig gezeigtem Engagement (z. B. bei Twitter oder auf Blogs) getroffen. In den folgenden Wochen lag die Arbeit v. a. in der Organisation der Beteiligten und Beiträge (Einladungen schreiben und verschicken, Erinnerungsmails verschicken, Rückfragen beantworten, Koordination von freien Zeiten und Verfügbarkeiten etc.). Die Rückmeldungen auf unsere Anfragen waren sehr positiv und ein Großteil der kontaktierten Personen sagte eine Beteiligung zu. Trotz der vielen positiven Rückmeldungen (es gab nur eine Absage aufgrund von Terminüberschneidungen) würden wir die Anfragen zukünftig etwas früher verschicken, um auch das Programm früher festlegen und streuen zu können.

Anfang Dezember, nachdem das grobe Programm festgelegt war, öffneten wir die Anmeldung für die Konferenz. Für die Registrierung erstellten wir ein Formular mit SoSci Survey (vorhandene Unilizenz) und erfragten neben den für die Registrierung erforderlichen Daten (hier auch an eine frühzeitige Einholung des Einverständnisses zu möglichen Aufzeichnungen denken) zusätzlich (freiwillig) den Erfahrungsstand mit verschiedenen Konferenzformaten, das Interesse an bestimmten Programmteilen sowie Erwartungen und Befürchtungen hinsichtlich der Konferenz. Die Einladung streuten wir über Mailverteiler unserer Fachgesellschaft, schickten sie an andere Fachgesellschaften sowie Nachhaltigkeitsinitiativen verschiedener Universitäten mit Bitte um Weiterleitung, posteten sie bei Twitter und baten die Konferenzbeteiligten, sie ebenfalls zu streuen. Da wir aufgrund vieler Erfahrungsberichte zu virtuellen Konferenzen wussten, dass oftmals nur ein Bruchteil der Registrierten tatsächlich an der Konfe-

renz teilnimmt, baten wir bei der Anmeldung darum, sich möglichst verbindlich anzumelden. Uns erreichten einige Nachrichten von Personen, die gerne teilnehmen würden, aber nicht am gesamten Programm würden teilnehmen können und daher unsicher waren, ob sie sich überhaupt anmelden sollten. Um diese Unklarheit zu beseitigen, strichen wir die Anmerkung zur verbindlichen Teilnahme später wieder aus dem Anmeldeformular. Um sicherzustellen, dass wir alle Teilnehmenden gut betreuen können und die Kapazitäten der jeweiligen Plattformen ausreichen, begrenzten wir die maximale Zahl an Teilnehmenden auf 100 und programmierten die Anmeldung so, dass sie nach 120 Anmeldungen automatisch geschlossen werden würde. Letztendlich zählten wir zum Anmeldeschluss am Abend vor der Konferenz 98 Registrierungen. Davon erfolgten die meisten Anmeldungen im Januar, in den letzten zwei Wochen vor der Veranstaltung.

Zur Vorbereitung auf die Konferenz veranstalteten wir im Dezember und Januar insgesamt zwei größere Probedurchläufe und erprobten einzelne Plattformen und Funktionen zusätzlich in kleineren Runden, z. T. mit den Kooperationspartner\*innen/Entwickler\*innen der Plattformen. Diese Probedurchläufe waren extrem hilfreich und zeigten mögliche Unklarheiten, Schwierigkeiten und Probleme, die wir dadurch beheben konnten. Die Probeläufe halfen auch, den technischen Support genauer zu planen und die jeweiligen Rollen zu proben. Der Support wurde von unseren beiden Hilfskräften auf verschiedenen Kanälen übernommen. Zum einen waren sie per E-Mail und Telefon zu erreichen, zum anderen legten wir einen Support-Channel bei Slack an. Zudem stellten wir sicher, dass eine Person permanent im Zoom-Raum der Konferenz anwesend war, der einen ständigen Anlaufort für Teilnehmende bot und von dem aus sie dann zu den anderen Plattformen verwiesen werden konnten. Während der Nutzung der Plattformen Gather Town (hosted by Virtual Chair) und sci-an hatten wir zusätzlichen technische Unterstützung durch Virtual Chair bzw. die Gründer von sci-an.

Neben den internen Probedurchläufen boten wir den Teilnehmenden der Sessions, die auf Plattformen jenseits von Zoom durchgeführt wurden (Gather Town, sci-an und Miro), die Möglichkeit eines Probelaufes in der Woche vor der Konferenz an. Dieser wurde von einigen der Teilnehmenden dankbar angenommen und stellte sicher, dass die Verbindung sowie Audio- und Videoeinstellungen am Tag der Konferenz problemlos klappten.

Zwei Tage vor der Konferenz (und für die später angemeldeten Teilnehmenden auch nochmal am Abend vor der Konferenz) erhielten alle Teilnehmenden eine E-Mail mit den wichtigsten Informationen zur Veranstaltung. Neben den Zugangslinks und kurzen Erklärungen zu den Plattformen, schickten wir den Teilnehmenden auch ein 2-seitiges Infoblatt, welches alle relevanten Links, Passwörter und den Programm- und Zeitplan auf einen Blick zugänglich machte. Zudem ermutigten wir die Teilnehmenden in der Mail, gerne schon mal bei den Plattformen vorbei zu schauen, sich mit ihnen vertraut zu machen und ggf. ein Profil anzulegen.

## Programm und Durchführung

### *Tag 1: Eröffnung und wissenschaftlicher Input in Zoom*

Die Konferenz startete am Donnerstag, den 26.01.2023 um 14 Uhr in Zoom mit einer Begrüßung und einigen organisatorischen Informationen samt Erklärung des Ablaufs und einer ersten Einführung der verschiedenen Plattformen. Anschließend nutzen wir die Stempel-Funktion in Zoom, um die Teilnehmenden etwas näher kennen zu lernen und bspw. zu erfahren, welchen Akteursrollen sie sich zuord-

neten oder aus welchem Land sie sich einloggt. In diesem Rahmen stellten wir auch kurz die Ergebnisse der freiwilligen Befragung während des Anmeldeprozesses vor. Zur Konferenzöffnung waren ca. 35 Personen und somit gut ein Drittel aller angemeldeten Teilnehmenden online.

Im Anschluss gab es eine kurze, zweiminütige Pause mit der Anregung, die Augen etwas zu entspannen, bevor um 14:30 (weiterhin in Zoom) die erste Session mit der Präsentation von wissenschaftlichem Input zu Konferenzen, damit verbundenen Emissionen und virtuellen Konferenzen folgte. Diese war für 90 Minuten angesetzt und wir hatten drei Präsentierende, die je 25 Minuten und eine Person, die 15 Minuten für den Vortrag mit anschließenden Fragen und Diskussion zur Verfügung hatte. Aufgrund der Erfahrung, dass oftmals zu wenig Zeit für den Austausch zur Verfügung steht, hatten wir den "typischen" zeitlichen Rahmen für einen Beitrag samt Austausch von 15 Minuten auf 25 Minuten ausgeweitet (und für die Kurzpräsentation erster Ergebnisse einer aktuellen Befragung 15 Minuten eingeplant). Jedoch merkten wir, dass dieser Zeitplan sehr eng gestrickt war und er durch eine kurze Unterbrechung während eines Vortrags und sehr angeregte Diskussionen in Verzug geriet, sodass der letzte Beitrag in die Pause hineinreichte. Hier haben wir gelernt, zukünftig noch mehr Zeit für die Beiträge einzuplanen und ggf. im Vorfeld akustische Signale festzulegen, die das nahende Ende der pro Person eingeplanten Zeit ankündigen. Die Input-Session gehörte zu den beliebtesten der Veranstaltung und zählte ca. 40 Anwesende in Zoom.

#### *Tag 1: Pause und Podiumsdiskussion in Gather Town (hosted by Virtual Chair)*

Mit etwas Verzug starteten wir in die Pause, die ursprünglich für 30 Minuten angelegt war und durch die Verzögerung der vorherigen Session etwas eingekürzt wurde. Für die Pause wechselten wir zu Gather Town (hosted by Virtual Chair). Diese Plattform für virtuelle Begegnungen bietet die Möglichkeit, sich einen Avator zu gestalten und damit in der Umgebung umher zu laufen, andere Personen mit ihren Avataren zu begegnen und sich zu unterhalten oder mit verschiedenen Objekten zu interagieren. Ursprünglich hatten wir geplant, eine kurze Einführung zu machen, sobald alle Personen auf die Plattform gewechselt sind. Bei vereinzelt Personen gab es jedoch Probleme mit dem Wechsel zur Seite, die nach dem Austausch mit dem Support-Team oder einem erneuten Laden der Seite aber schnell behoben werden konnte. Da es dadurch jedoch einige wenige Minuten dauerte, bis der Wechsel bei allen geklappt hat, erkundeten andere Teilnehmende in dieser Zeit schon die verschiedenen Räume und Funktionen, sodass eine erneute Einführung nicht passend erschien. Hier hätte es hilfreich sein können, noch in Zoom die wichtigsten Funktionen zu erklären und erst dann zu Gather Town zu wechseln. Bei Gather Town selbst war jedoch auch jederzeit eine Supportperson ansprechbar und es konnte auf ein Video mit Tipps für die Nutzung der Plattform zugegriffen werden. Im Rahmen unserer Konferenz hatten wir die Umgebung einem Garten mit einem kleinen See und verschiedenen Sitzmöglichkeiten nachempfunden. Während der Pause konnten wir beobachten, dass sich einige Personen mit ihren Avataren zusammenfanden und die Möglichkeit nutzten, um sich weiter über die Präsentationen in der vorherigen Session auszutauschen.

Um 16:30 Uhr begann die Podiumsdiskussion in Gather Town zu der Frage "Is a change in conference culture necessary and how can it be achieved?". Für diesen Programmpunkt wurde ein separater Raum in Gather Town eingerichtet, der einem Plenarsaal mit einer Bühne und Sesseln nachempfunden war. Die Podiumsteilnehmenden versammelten sich bereits 10 Minuten vor Beginn der Diskussion, um die Audioverbindung zu testen und letzte Absprachen zu ermöglichen. Sobald die Podiumsteilnehmenden auf den Sesseln Platz genommen hatten, wurde ihre Webcam freigegeben und sie waren für alle Per-

sonen in dem Raum sichtbar. Die Zuhörenden hingegen konnten sich auf bereitgestellte Stühle im Auditorium setzen und betraten damit einen privaten Bereich, in dem sie nur das Geschehen auf der Bühne verfolgen konnten und somit von möglichen Nebengeräuschen oder Gesprächen zwischen anderen Teilnehmenden abgeschottet waren. Wollten sie Zuhörenden eine Frage stellen, so konnten sie von ihrem Platz aufstehen und sich zu einem Mikrofon in der Mitte des Raumes begeben, von wo ihre Video- und Audioverbindung an alle Teilnehmenden übertragen wurde. Zu der Podiumsdiskussion waren ca. 30-35 Personen anwesend. Nach einer Begrüßung und einleitenden Worten zur Podiumsdiskussion wurde das virtuelle Mikrofon an die Podiumsteilnehmenden weitergegeben, die wie zuvor festgelegt ein kurzes Statement zu der Ausgangsfrage gaben. Auch hier stellten wir fest, dass dies mehr Zeit in Anspruch nahm als gedacht und einige Eingangsstatements den festgelegten Rahmen deutlich sprengten. Hier würden wir zukünftig bei den Absprachen mit den Teilnehmenden noch deutlicher auf das Zeitlimit hinweisen und ggf. auch durch ein akustisches Signal das baldige Ablaufen des Zeitlimits ankündigen. Nach ca. 60 Minuten Diskussion auf dem Podium öffneten wir die Diskussion auch für die Zuhörenden, wovon einige den Weg zum Mikrofon antraten und sich mit Fragen oder Statements beteiligten. Gleichzeitig stellten wir jedoch fest, dass das Format der Podiumsdiskussion wenig offen und inklusiv ist und den Gesprächsfluss teilweise hindert (v. a. im unmittelbaren Vergleich mit den angeregten Diskussionen im Anschluss an die Präsentationen in der vorangegangenen Session in Zoom). So lief der Austausch fast ausschließlich über das Podium bzw. fand zwischen einer Person aus der Zuhörerschaft und dem Podium statt, erlaubte aber keinen Austausch innerhalb der Zuhörerschaft. Hier würden wir für ein zukünftiges Event kritisch überdenken, ob eine Podiumsdiskussion ein geeignetes Format ist oder ob wir nicht eher ein stärker auf Austausch ausgelegtes Format nutzen.

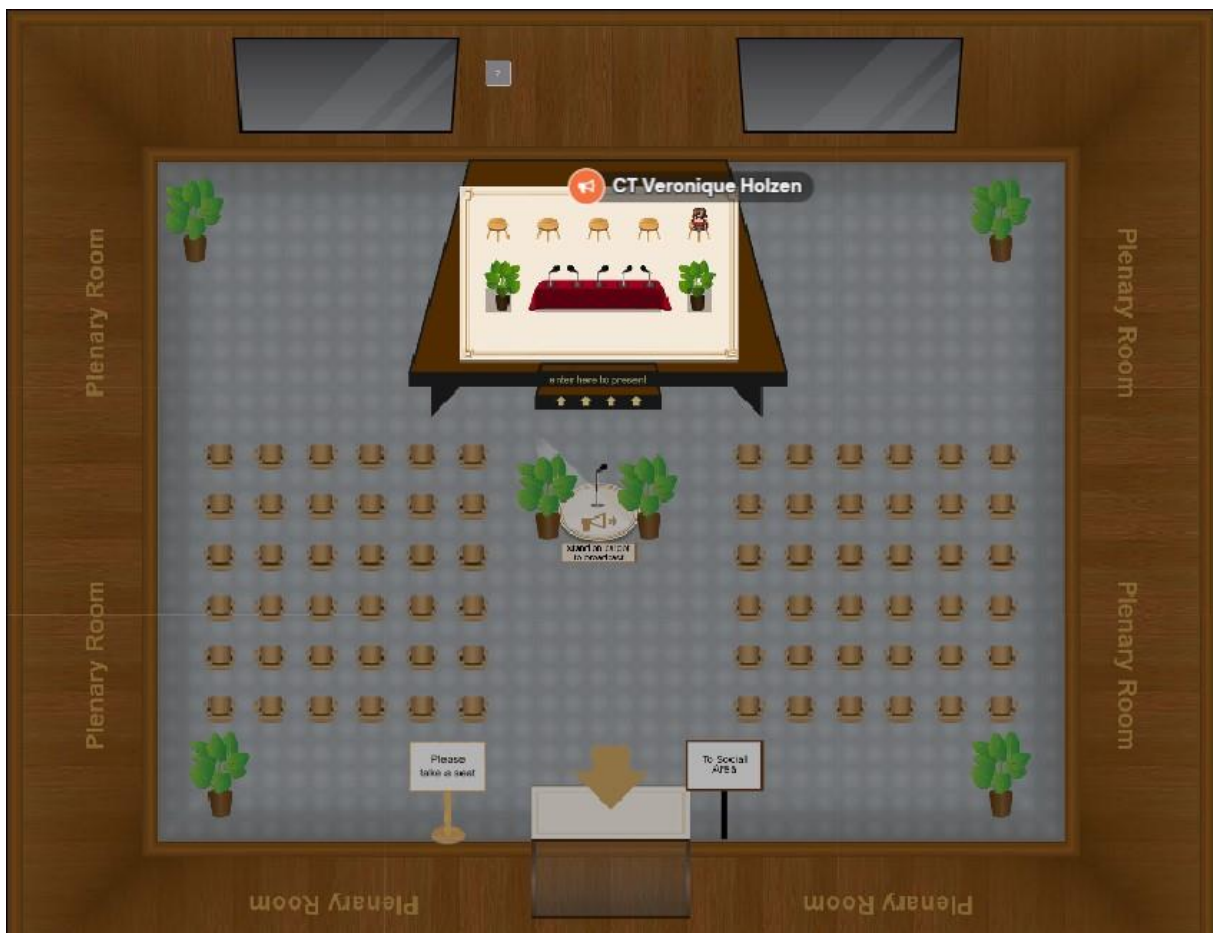


Abbildung 1. Plenary Room in Gather Town (hosted by Virtual Chair), in dem die Podiumsdiskussion stattfand.

Auf das Ende der Podiumsdiskussion um 18:00 folgte eine 30-minütige Pause, nach welcher das optionale Abendprogramm begann. Während der Pause gab es die Möglichkeit, sich weiter in Gather Town aufzuhalten und mit den anderen Teilnehmenden zu sprechen oder sich Videos zu der Stadt Magdeburg anzuschauen. Teilnehmende konnten den Raum aber auch verlassen oder ihren Status auf „abwesend“ einstellen und die Pause anderweitig nutzen.

### *Tag 1: Abendprogramm mit Gather Town, Welo und Cozy Juicy Real*

Um 18:30 begann das Abendprogramm, zu dem sich alle Teilnehmenden erneut in Gather Town einfanden. Das Abendprogramm war mit ca. 12 Teilnehmenden der am wenigsten besuchte Programm-punkt, was auch der späten (Feierabend-)Zeit geschuldet sein könnte. Zu Beginn der Session gaben wir einen Überblick über die drei verschiedenen Angebote. Zum einen hatten wir in Gather Town Schilder mit möglichen Gesprächsanregern platziert und es gab die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Tischen zu rotieren, um so mit unterschiedlichen Personen ins Gespräch zu kommen. Das zweite Angebot war der Besuch des „Welo Reconnect & Play“ Raums, einer anderen Plattform für virtuelle Begegnungen mit eingebauten Spielen wie Pictionary, Trivia oder City Guesser. Das dritte Angebot war das gemeinsame Spielen des Online-Brettspiels „Cozy Juicy Real“, welches zum Ziel hat, Spaß sowie authentische und verbindende Interaktionen zu entfachen. Ursprünglich hatten wir geplant, dass sich die Teilnehmenden relativ ausgewogen eines oder mehrere der Angebote aussuchen würden. Die wenigen Teilnehmenden verteilten sich stattdessen alle auf die Angebote 1 und 3 und blieben entweder bei Gather Town und unterhielten sich dort weiter oder spielten gemeinsam Cozy Juicy Real. Niemand wechselte zu Welo, hier fehlten im Vorfeld ggf. weiterführende Infos zur Plattform und deren Funktionen. Zudem scheuten sich die Teilnehmenden ggf., alleine zur Plattform zu wechseln, zudem hätte es auch mindestens zwei Personen in Welo gebraucht, um die implementierten Spiele ausprobieren zu können.

Nach Ende des Abendprogramms traf sich das Konferenz-Organisationsteam nochmals für eine kurze Nachbesprechung in Gather Town und lud die Aufzeichnungen der Präsentationen in Slack hoch, damit Personen aus anderen Zeitzone oder solche, die während der Präsentation nicht anwesend waren, sie ohne große Verzögerung nachschauen konnten.



Abbildung 2. Optionen des Abendprogramms (Social area in Gather Town, Welo Reconnect & Play und Cozy Juicy Real)

### *Tag 2: Austausch zum Abendprogramm und wissenschaftlicher Input in Zoom*

Tag 2 der Konferenz startete um 8:30 Uhr erneut mit einem Zusammenkommen in Zoom und dem Austausch und der Diskussion zum Abendprogramm. Zu Beginn kamen etwa 10 Personen zusammen, im Laufe der Zeit wurden es immer mehr. Zu Gather Town gab es die Rückmeldung, dass die Funktionsweise der privaten Gesprächsräume mit einer vordefinierten Begrenzung der Anzahl möglicher



Teilnehmenden nicht allen klar war und dies im Vorfeld noch deutlicher hätte kommuniziert werden können. Das Feedback zu Cozy Juicy Real war sehr positiv. Alle gaben an, sich selbst nach dem langen und anstrengenden Tag danach energetisierter gefühlt und bessere Laune gehabt zu haben und das Gefühl zu haben, sich nun besser zu kennen. Das Spiel wurde als tolles Angebot für eine virtuelle Gruppenaktivität gesehen, sowohl bei Gruppen die sich noch gar nicht kennen, als auch um mehr über Kolleg\*innen zu erfahren. In der Session diskutierten wir auch weitere Möglichkeiten zum Kennenlernen anderer Konferenzteilnehmender und Networking. Es kam der Vorschlag, eine Session ähnlich dem Abendprogramm zukünftig vor Beginn des inhaltlichen Konferenzprogramms zu platzieren, um dabei bereits die anderen Teilnehmenden kennenzulernen, gemeinsame Interessen oder Forschungsschwerpunkte zu erkunden und die verschiedenen Plattformen bereits im Vorfeld kennen zu lernen und sich mit ihnen vertraut machen zu können.

Um 9:00 Uhr startete dann die zweite Input-Session, in der Ideen für eine alternative Konferenzgestaltung vorgestellt wurden. Mittlerweile waren ca. 35 Personen online. Insgesamt gab es drei Präsentierende bzw. Präsentationsteams, die jeweils 20 Minuten Zeit hatten. Eine Präsentation bestand aus einem bereits vorbereiteten Video, welches abgespielt wurde und zu dem im Anschluss live Fragen beantwortet wurden. Dies bot die Möglichkeit, in dem Video die Nutzung verschiedener Plattformen zu zeigen und die Teilnehmenden auf eine Reise durch verschiedene virtuelle Welten mitzunehmen.

### *Tag 2: Pause und Ausstellung in sci-an*

Im Anschluss an die letzte Präsentation wechselten wir nach einigen einleitenden Worten um 10 Uhr zu sci-an, wo eine Ausstellung verschiedener Konferenzdienstleistenden und eine Posterausstellung stattfanden. Sci-an ist eine virtuelle Plattform zur Vernetzung von Forschenden, die das Erstellen eines Avatars samt Profil und das freie Bewegen im Raum mit der Möglichkeit des Austauschs mit anderen, das Hochladen eigener Arbeiten und das Kommentieren der Arbeit anderer erlaubt. In dieser virtuellen Welt hatten wir für die vier Ausstellenden Boxen vorbereitet, in denen sie Poster oder Präsentationen ausstellen und mit Interessierten ins Gespräch kommen konnten. Zusätzlich hatten wir Poster mit Links zu interessanten Projekten (z. B. Podcasts oder Blogs) oder interessante Paper im Raum verteilt aufgestellt, die die Teilnehmenden nach Belieben anschauen konnten. Beim Wechsel auf die Plattform und der Nutzung der Plattform selbst gab es einige Probleme, v. a. mit der Audioverbindung. Diese konnten in den meisten Fällen behoben werden, teilweise war es in einigen Konstellationen von zusammenstehenden Avataren allerdings nicht möglich, alle anderen Personen zu hören oder von allen anderen gehört zu werden. Diese Probleme werden mit der weiteren Entwicklung der (noch recht jungen) Plattform sicherlich verschwinden. Im Rahmen unserer Konferenz hatten sich nur sehr wenige Personen ein Profil eingerichtet, für weitere Konferenzen die zu großen Teilen in sci-an stattfinden, würden wir dies aber sehr empfehlen, da dadurch viel mehr Hintergrundinformationen zu den Personen bereitstehen und die Personen daraufhin auch konkret kontaktiert werden können. Zudem wird die Plattform zukünftig die Möglichkeit bieten, Teilnehmende anhand der von ihnen angegebenen Interessen zu matchen, wofür die Erstellung eines Profils ebenfalls notwendig ist. Nicht alle Ausstellenden hatten Informationen zu ihrer Plattform, Dienstleistung etc. vorbereitet, wie es vereinbart war und waren z. T. zu Beginn der Ausstellung auch nicht als Ansprechperson in den Boxen anzutreffen. Hier würden wir zukünftig am Tag vor der Konferenz nochmal die Ausstellungsboxen überprüfen und konkret nachfragen, ob es mit der Bereitstellung der Informationen Probleme gab. Während der Session in sci-an beobachtet wird, dass einige wenige Personen direkt auf die Ausstellenden zugingen, die meisten unterhielten sich jedoch eher mit den anderen Teilnehmenden oder schauten sich die Poster an. Hier wäre eine kurze vorherige Vorstellung der Ausstellenden möglicherweise ein erster Eisbrecher und

würde den Austausch anregen. Die Zahl der Teilnehmenden auf der Plattform nahm über die Zeit stetig ab und viele verließen die Plattform schon vor Ende der eingeplanten 60 Minuten. Wir hatten die erste Pause des Tages nach der Ausstellung angesetzt, vielleicht wäre es gut gewesen, schon vor der Ausstellung eine kurze Pause zu haben und dann ausgeruht in die Ausstellung zu gehen. Gleichzeitig ist eine Ausstellung jedoch auch ein sehr offenes Format, deren Inhalte einige Personen mehr ansprechen als andere, sodass es nicht verwunderlich ist, dass einige länger blieben als andere.

Die einstündige Ausstellung ging nahtlos in eine 15-minütige Pause über, für die die Teilnehmenden bei Interesse im sci-an Raum bleiben oder die Zeit anderweitig weg vom Bildschirm verbringen konnten.

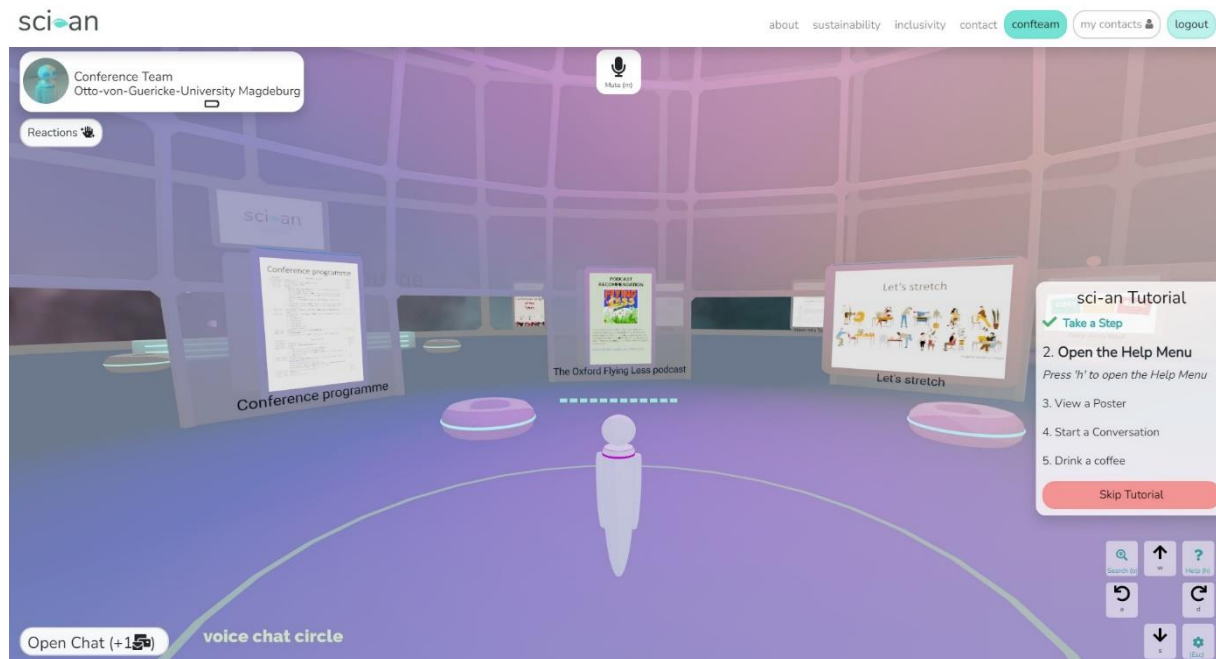


Abbildung 3. Sci-an-Raum, in dem die Ausstellung und Posterausstellung stattfand.

### Tag 2: World-Café und Abschluss in Zoom und Miro

Der letzte große Programmpunkt der Konferenz war das World-Café ab 11:15 in Zoom. Im Vorfeld hatten wir hierfür bei Miro ein Board mit fünf Diskussionstischen und -fragen erstellt und Gastgeber für jeden der Tische ernannt. Dies waren z. T. Personen der Organisationsteams, aber auch Teilnehmende der Konferenz, die wir im Vorfeld angeschrieben und um Bereitschaft zur Mithilfe gefragt hatten. Während des World-Cafés waren ca. 20 Teilnehmende online, die sich in den drei Diskussionsrunden jeweils frei einen Tisch aussuchen konnten, zu dessen Diskussionsfrage sie beitragen wollten. Dafür erstellten wir fünf Breakout-Räume (einen Raum für jeden Tisch), zu denen sich die Teilnehmenden selbst zordnen konnten. Dies führte dazu, dass die Gruppen teilweise sehr unterschiedlich groß waren. Hier wäre eine in Zoom implementierte Möglichkeit der Begrenzung der Gruppengröße in Breakout-Räumen eine hilfreiche Erweiterung, um zu große Gruppen zu vermeiden. Nach jeder Runde gelangten die Teilnehmenden wieder in die Hauptsitzung und suchten sich erneut einen Raum aus. In jedem Raum war der jeweilige Gastgeber anwesend, führte in die Diskussionsfrage ein und stellte ab der zweiten Diskussionsrunde die Ergebnisse der vorherigen Runden vor. Jede Diskussionsrunde war auf 20 Minuten angesetzt. Während die Gastgeber Bearbeitungsrechte für das Miroboard hatten und alle Diskussionspunkte aufschrieben, erhielten die anderen Teilnehmenden lediglich einen Gastlink, um das Miroboard anzusehen und die Veränderungen mitzuverfolgen. In der kostenfreien Version mit Miro war dies die einzige Möglichkeit, damit sich nicht alle Teilnehmenden bei Miro anmelden müssen,

was wiederum eine Hürde für die Teilnahme hätte darstellen können. Dennoch gelang es nicht allen Teilnehmenden, sich das Miroboard überhaupt anzuschauen, sodass in einigen Fällen spontan damit improvisiert werden musste, dass die Tischgastgeber in dem jeweiligen Breakout-Raum in Zoom ihren Bildschirm teilten und den anderen so einen Blick auf das Miroboard ermöglichten. Diese improvisierte Lösung funktionierte, für zukünftige Veranstaltungen würden wir aber ggf. auf eine kostenpflichtige Version mit einem größeren Funktionsumfang zurückgreifen, sodass alle Teilnehmenden auch ohne Anmeldung das Miroboard bearbeiten können und der interaktive Charakter eines World-Cafés besser zur Geltung kommt. Zudem bietet die kostenpflichtige Version die Möglichkeit, einen Timer zu setzen, der ein besseres Zeitmanagement ermöglicht als der Timer von Zoom. Dies würde auch die Gastgeber entlasten, die mit der Einführung in die Diskussion, dem Zusammenfassen der bisherigen Ergebnisse, der Moderation, dem Aufschreiben und Sortieren der Ideen und dem Zeitmanagement (v. a. bei großen Diskussionsgruppen) sehr beschäftigt waren. Zudem würden wir die Diskussionszeit zukünftig an die jeweilige Diskussionsrunde anpassen und zu Beginn mit einer längeren Diskussionszeit starten und sie pro Runde etwas verkürzen, da sich bei unserer Version des World-Cafés an den meisten Tischen zeigte, dass die Zahl neuer Diskussionspunkte mit jeder Runde etwas abnahm und die Diskussion weniger lang andauerte als noch in der Runde zuvor. Nach der dritten Diskussionsrunde stellten die jeweiligen Tischgastgeber ihre wichtigsten Ergebnisse in zwei bis drei Minuten der gesamten Gruppe vor. Insgesamt kamen viele fruchtbare Diskussionen und vielfältige Ideen zustande. Viele Teilnehmende waren von der Interaktivität begeistert und merkten an, wirklich das Gefühl gehabt zu haben, auch virtuell gemeinsam an einer Sache gearbeitet zu haben.



Abbildung 4. Aufbau des virtuellen World-Cafés in Miro.

Die Ergebnispräsentation läutete auch den Abschluss der Konferenz ein und wir verwiesen im Folgenden noch auf weitere geplante Schritte (Konferenzbericht, Erfahrungsbericht etc.) und baten die Teilnehmenden, ein kurzes Feedback zu der Veranstaltung in den Chat zu schreiben. Als die Teilnehmenden nach und nach den Zoom-Raum verließen, kam es noch zu einigen kurzen Gesprächen, bevor sich dann auch die letzten Teilnehmenden verabschiedeten.

## Weitere Gedanken und Erfahrungen

### *Kommunikation über den Slack Workspace*

Zur Kommunikation mit den Teilnehmenden entschieden wir uns für die Nutzung von Slack und erstellten im Vorfeld der Konferenz einen Workspace. Die Intention dahinter war, alle Teilnehmenden über einen direkteren Weg als per E-Mail erreichen zu können, Materialien und Aufzeichnungen zur Verfügung zu stellen, den Teilnehmenden eine Möglichkeit zu geben, mit den anderen Teilnehmenden in Kontakt zu treten sowie Diskussionen auch über die eigentlichen Sessions hinaus führen zu können.

Bei erstmaliger Anmeldung zu dem Slack Workspace, wurden die Teilnehmenden in den Channel “announcements” geleitet, der der Begrüßung diente und alle weiteren Channels vorstellte. Im Channel “sessions\_and\_discussions” erstellten wir für jede Session bzw. jede Präsentation einen Beitrag und posteten Folien, Aufzeichnungen oder relevante Paper als Antwort unter diesem Beitrag. Mögliche Fragen oder Diskussionen bzgl. der Session konnten ebenfalls als Antwort gepostet werden. Im Channel “intros” motivierten wir die Personen sich und ihren thematischen Hintergrund kurz vorzustellen und gaben im Channel “informal\_exchange” die Möglichkeit für weiteren Austausch. Der Channel “resource\_sharing” konnte genutzt werden, um nützliche Ressourcen mit den anderen Teilnehmenden zu teilen. Im Channel “support” wurden Fragen oder Probleme beantwortet.

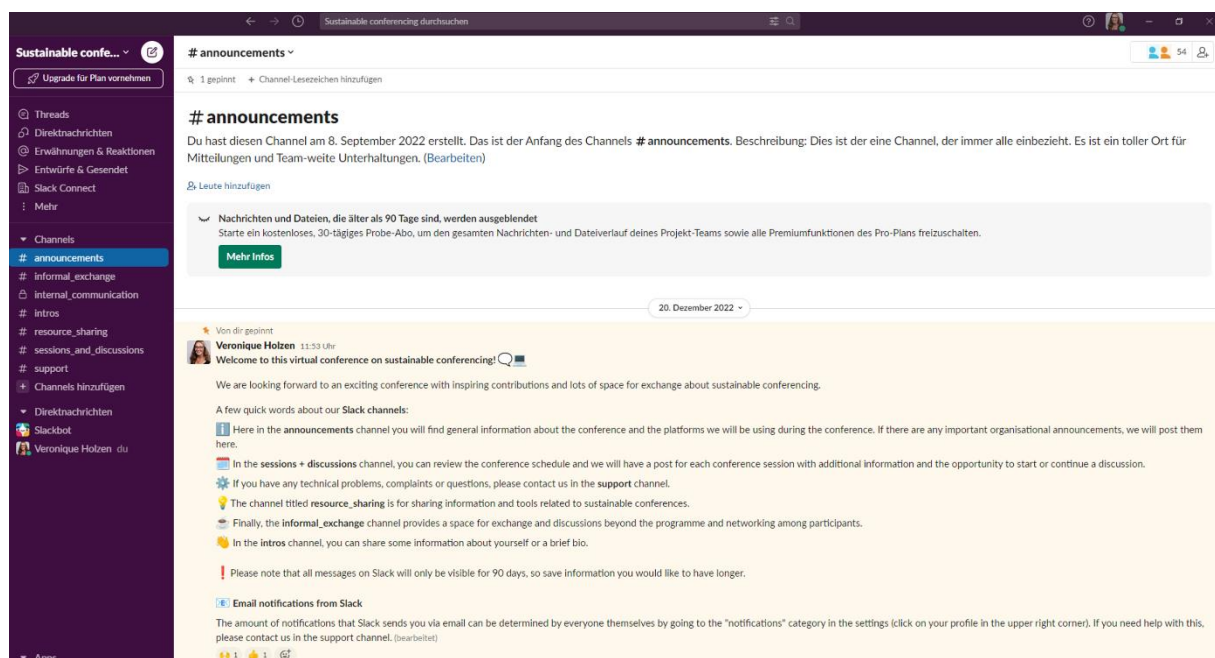


Abbildung 5. Announcements-Channel in Slack.

Insgesamt meldeten sich 54 Teilnehmende im Slack Workspace an, genutzt wurde er aber weniger als gedacht. Es gab einige Vorstellungen von Teilnehmenden und Rückfragen im Support-Channel, jedoch fanden die Diskussionen zu den Präsentationen direkt bei Zoom statt, anstatt in Slack. So waren die

Diskussionen über die Sessions hinaus leider kaum noch zugänglich und konnten nicht weitergeführt werden. Wir versuchten dies dadurch abzufuffern, dass wir die Zoom Chats speicherten und zum Nachlesen bei Slack posteten, jedoch sind diese wenig übersichtlich und abseits der Präsentation schwer nachvollziehbar. Obwohl wir versucht hatten, Slack möglichst übersichtlich zu gestalten und den Aufbau durch zusätzliche Erklärungen verständlich zu machen, erreichten uns einige wenige Nachrichten von Personen, die die Materialien nicht fanden. Hier hätten wir ggf. noch deutlicher auf den Ort der Materialsammlung verweisen können. Ein weiteres Problem bei der Nutzung von Slack ist es, dass die Beiträge und Dokumente in der kostenfreien Version nach drei Monaten gelöscht und somit nicht mehr zugänglich sind. Slack stellt somit lediglich einen temporären Zugang zu den Materialien dar.

### *Zoom*

Zoom als etablierte Videokonferenzplattform erwies sich als gute Einstiegsplattform für die Konferenz. Wir starteten die Zoom-Sitzung je 15 Minuten vor Beginn der eigentlichen Sessions und hatten eingestellt, dass Teilnehmende den Raum bereits vor dem Host betreten können. Dies ermöglichte erste informelle Konversationen vor dem eigentlichen Programm und führte zu einem netten Austausch miteinander. Daneben haben wir darauf geachtet, das akustische Signal beim Betreten des Raumes zu deaktivieren, damit Präsentationen nicht gestört werden. Neben der Möglichkeit des Austausches und des Teilens der Präsentationsfolien, können durch Umfragen oder mit Hilfe der Stempelfunktion auch verschiedene interaktive Impulse eingebunden werden. Ursprünglich hatten wir überlegt, das World-Café ebenfalls vollständig in Zoom durchzuführen, hatten hierbei in den Probedurchläufen jedoch einige Probleme. Eines davon war, dass der Funktionsumfang je nach Zoom-Version (Mitarbeitende oder Studierende), Nutzung (Web Client oder Desktop Client) oder Update-Status variierte. Einige Personen konnten die spezifische Whiteboard-Funktion nutzen, andere konnten nur ein Whiteboard über „Bildschirm freigeben“ erzeugen. Zudem konnten nicht alle Teilnehmenden die Notizen auf dem spezifischen Whiteboard sehen. Auch bei der Nutzung von etablierten Tools wie Zoom sollten daher im Vorfeld, gerade bei der Verwendung von Zusatz-Funktionen, verschiedene Szenarien getestet werden.

### *Support*

Wir hatten versucht ein möglichst breites Support-Angebot zu liefern und sind rückblickend sehr zufrieden mit dem Verlauf. Insgesamt gab es sehr wenige Support-Anfragen, die alle gut beantwortet werden konnten. Jedoch war es für das Support-Team teilweise schwierig und anstrengend, auf verschiedenen Plattformen gleichzeitig ansprechbar sein zu müssen. Dies war v. a. dann der Fall, als aufgrund eines spontanen konkurrierenden Termins nur eine Person als Support zur Verfügung stand. Diese konnte immer nur eine Plattform gleichzeitig bedienen und musste bei mehreren Anfragen hin und her wechseln. Die Teilnehmenden mussten so teilweise etwas länger auf die Bearbeitung ihres Anliegen warten, zudem war der Computer der Supportperson mit den vielen gleichzeitig geöffneten Programmen teilweise überfordert. Hier ist es definitiv ratsam, ein Support-Team von mindestens zwei Personen zu haben. Gleichzeitig stellten wir fest, dass es auch die Länge und intensive Taktung des Events für das Support-Team anstrengend war. Dieses musste den gesamten Nachmittag und Abend sowie den folgenden Vormittag (inklusive direkt anschließender Vor- und Nachbereitung) verfügbar sein. Hierfür wäre es gut, eine weitere Support-Person zu haben, sodass das Team rotieren kann und einzelne Personen auch mal längere Pausen abseits des Bildschirms haben.