

Akademické konference v časech pandemie COVID-19 – osobní ohlédnutí za XP 2020

*Academic Conferences During the COVID-19 Pandemic:
A Personal Look Back at XP 2020*

Michal Doležel¹ 

Abstrakt

Tento komentář reaguje na situaci, jež nastala v souvislosti s celosvětovou pandemií COVID-19 v oblasti organizace akademických konferencí. Reflektuje mou osobní zkušenost získanou během účasti na *21. mezinárodní konferenci o agilním vývoji softwaru* (XP 2020), která v roce 2020 proběhla poprvé plně virtuální formou. V komentáři nejprve předkládám souhrn technických a dalších výzev, se kterými jsem se potýkal v souvislosti s přípravou na roli přednášející a účastníka této konference. Následně se krátce zamýšlím nad možnými zásadními dopady pandemie COVID-19 na publikační zvyklosti informatiky a počítačových disciplín v nadcházejícím období.

Klíčová slova: Virtuální konference, On-line událost, Únava ze Zoomu, Informatika, Softwarové inženýrství, Publikační kultura.

Abstract

This note deals with the impact of the COVID-19 pandemic crisis on the ways how academic conferences are organized and run. Specifically, I reflect on my personal experience gathered during the attendance of the *21st International Conference on Agile Software Development*, which was organized as a solely virtual event for the first time. First and foremost, I summarize the technical and other challenges encountered as a conference presenter and participant. Then, I shortly discuss a possible impact of the COVID-19 pandemic on the future publication standards in the sciences of computing.

Keywords: Virtual Conference, On-line Event, Zoom Fatigue, Computing, Software Engineering, Publication Culture.

¹ Department of Information Technologies, Faculty of Informatics and Statistics, University of Economics, Prague, W. Churchill Sq. 1938/4, 130 67 Prague, Czech Republic
✉ michal.dolezel@vse.cz

1 Úvod

V týdnu od 8. do 12. června 2020 měla v dánské Kodani proběhnout 21. mezinárodní konference o agilním vývoji softwaru (*21st International Conference on Agile Software Development – XP*¹ 2020). Konference v těchto dnech skutečně proběhla, ale úplně jinou formou, než bylo původně plánováno. Proběhla totiž zcela on-line. Následující zpráva z konference je pojata netradičně. Spíš než nad obsahem jednotlivých přednesených prezentací se zde zamýšlím nad formátem události jako takové a nad možnými širšími dopady epidemie COVID-19 na publikační zvyklosti v akademické informatice. Mimo to se v příspěvku dělím o některé výzvy technického charakteru, jež mě potkaly v souvislosti s přípravou na roli přednášejícího na konferenci XP 2020. Mým cílem je v tomto komentáři zachytit vybrané dopady pandemie COVID-19 s důrazem na změny ve stylu a charakteru akademické práce. Příspěvek může primárně posloužit kolegům – akademikům jako stručný nástin technických a organizačních problémů, na které je vhodné se připravit, pokud se budou obdobné konference účastnit, nebo ji rovnou organizovat. Můj komentář zároveň podává i stručné svědectví o době, která mnohým z nás přinesla zcela nové výzvy pracovního i soukromého charakteru.

Pro čtenáře dosud neobeznámeného s oborovými zvyklostmi informatiky² musím nejprve předstírat následující. V informatice hrály konference až doposud úlohu dominantní publikační platformy umožňující efektivní a rychlou diseminaci výsledků (Bělohávek, 2010; Freyne, Coyle, Smyth, & Cunningham, 2010). Není proto příliš překvapivé, že mnoho informatických konferencí nebylo v časech pandemie COVID-19 rušeno, nýbrž organizátoři hledali alternativní cesty pro jejich uskutečnění i v době pandemické krize. Jednoduše řečeno – rušení konferencí by pro obor bylo poměrně bolestné z hlediska rozvoje stavu poznání.

Následující text je rozdělen do čtyř částí. V první části krátce nastiňuji zaměření konference XP a její podobu v roce 2020. Druhá část komentáře se týká mé zkušenosti přednášejícího. Třetí část se na problematiku virtuálních konferencí dívá pohledem pasivního účastníka. Tento komentář následně uzavírám krátkou diskusí scénářů možného budoucího vývoje a závěrem.

2 O konferenci XP

Konference XP je specializovanou konferencí v oblasti softwarového inženýrství. Je zaměřená na problematiku procesních a sociálních aspektů souvisejících s vývojem softwaru agilním způsobem. Výjimečnost konference XP oproti mnoha jiným, čistě akademickým konferencím, tkví v tom, že XP se snaží být efektivní platformou pro sdílení odborných zkušeností napříč komunitami akademiků i odborníků z praxe. V akademickém světě má konference XP solidní kredibilitu, se kterou je spjat i výrazně mezinárodní profil účastníků a sborník vydávaný nakladatelstvím Springer v některé z tradičních edic. Mezi akademickými účastníky posledních ročníků, jež se konaly převážně na evropském kontinentě, byla tradičně silně zastoupena

¹ Konference byla historicky spjatá zejména s komunitou zaměřující se na extrémní programování. Odtud i původ akronymu konference. Nicméně z náhledu do obsahu sborníků dostupných na stránkách vydavatelství Springer od ročníku 2002 (<https://link.springer.com/book/10.1007/3-540-45672-4>) je patrné, že i ostatní agilní metodiky a témata byly silně zastoupeny již od počátku.

² Pojem „informatika“ zde pro zjednodušení používám jako synonymum k anglickému termínu „computer science“. Vědní pole aplikačně zaměřených počítačových disciplín, ve kterých jsem publikačně činný i já, však přesahuje takto vymezený záběr (Smutný & Doležel, 2017). Je nutno dále podotknout, že publikační zvyklosti jsou v různých počítačových disciplínách často diametrálně odlišné.

především akademická pracoviště ze skandinávských zemí a Finska³. V doméně praxe je konference rovněž velmi oblíbená – patrně i díky tomu, že záštitu nad ní drží *Agile Alliance* (<https://www.agilealliance.org/the-alliance/>). Ta je v komunitě agilního vývoje dobře známá díky propojení s klíčovými osobnostmi agilního hnutí.

Konference XP se v roce 2020 virtuálně účastnilo asi 900 účastníků, což představovalo přibližně trojnásobek průměrného počtu účastníků předchozích ročníků. Mnoho účastníků letošního ročníku bylo z Asie a Spojených států amerických. Změna z prezenční na virtuální formu účasti, ilustrativně doložená Obrázkem 1, tak zjevně otevřela konferenci mnoha potenciálním zájemcům. Ti by ji jinak možná vynechali kvůli nutnosti překonat velkou geografickou vzdálenost a investovat nemalé finanční prostředky na úhradu cestovních nákladů. Odhaduji, že naprostá většina z uvedeného počtu účastníků patřila do kategorie odborníků z praxe. Navýšení počtu účastníků souviselo i s faktem, že pro členy *Agile Alliance* nebyl v tomto roce stanoven žádný konferenční poplatek.



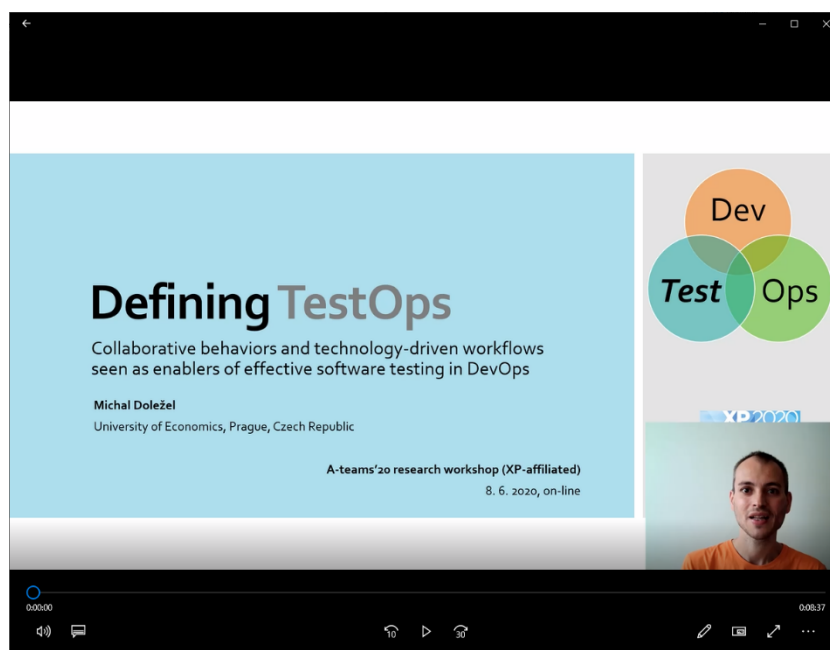
Obrázek 1. Webová stránka konference XP s údajem o změně formy konání (<https://www.agilealliance.org/xp2020/>).

Do konferenčního programu bývá každý rok včleněno několik konferenčních workshopů spojených s určitým specializovaným tématem. V roce 2020 byla specializovaná témata pokryta následujícími workshopy (názvy uvádím v originále): *Autonomous Agile Teams*, *Software Intensive Business*, *Large-scale Agile Development*, *Serverless Computing*, *Agile Transformation* a *Agility with Microservices Programming*. Osobně jsem se, jako přednášející, účastnil prvně zmíněného workshopu; jako posluchač pak i několika dalších. Mimo to jsem vyslechl řadu příspěvků v hlavním konferenčním bloku. Poznámky uvedené níže tak shrnují mou osobní zkušenost přednášejícího i posluchače, přičemž je pro přehlednost tematicky člením.

³ Citační rejstřík Scopus při vyhledávání dle současného názvu konference (*International Conference on Agile Software Development*) nabízí počátkem července 2020 celkem 273 indexovaných záznamů s časový rozsahem 2012–2020. Podle národnosti autorů, resp. jejich institucionální příslušnosti, na prvních třech místech dominují záznamy autorů z Norska (42), Švédska (40) a Finska (38).

3 Zkušenost přednášejícího

Technické výzvy. Účast na virtuální konferenci klade na přednášející nové nároky na technické znalosti. Ovládání nástroje *Zoom* (<http://zoom.us>), jenž byl organizátory zvolen jako hlavní konferenční platforma, však tím hlavním problémem nebylo. Ostatně, práci s tímto nástrojem jsem si důvěrně osvojil již v období od března do května 2020 při vedení své výuky na Vysoké škole ekonomické. V mém případě se však jako určitá komplikace ukázalo rozhodnutí organizátorů, kteří žádali, aby ústní příspěvky byly připraveny předem, a to ve formě videa s jasně danými technickými parametry. Jedním z požadovaných parametrů bylo, aby výsledné video (formátu AVI nebo MP4) obsahovalo mimo vlastní písemnou prezentaci („slide-deck“) i vizuální prezentaci autora ve formě takzvané „mluvící hlavy“ (výsledný vzhled mého videa je ilustrován Obrázkem 2). Jelikož jsem neměl předchozí zkušenost s realizací podobných videí, ukázala se příprava dostatečně kvalitního výstupu během jednoho týdne (!), který byl organizátory workshopu po přijetí příspěvku stanoven, ne zcela jednoduchým úkolem. Z celé zkušenosti jsem si odnesl dva poznatky technického charakteru.



Obrázek 2. Ilustrace podoby výsledného videa s prezentací. Zdroj: Archiv autora.

Za prvé, je výhodné podobná videa připravovat v produkčním softwaru, který podporuje režim práce na dvou monitorech. Potom je totiž možno využít poznámky přednášejícího promítané na sekundární monitor, na kterém neprobíhá snímání záznamu výsledného videa. Bohužel, ne každý software takový režim záznamu spolehlivě zvládá. Bezplatně dostupná edice programu *Active Presenter* (<https://atomisystems.com/activepresenter/>), kterou jsem po hledání a zkoušení různých programů nakonec zvolil, práci s více monitory podporuje. Stejně tak nabízí i základní editační funkce pro střih videa. Nicméně, reálný záznam videa v režimu více monitorů byl v daných podmínkách (záznam probíhal mimo moje běžné pracovní místo, protože to nemělo vhodné světelné podmínky) ergonomicky problematickým zážitkem. Proto jsem nakonec snahu o práci v režimu více monitorů opustil a vydal se cestou velmi selektivních poznámek připravených v tradiční podobě. V tom smyslu je třeba dodat, že doslovné čtení psaných poznámek při záznamu podobných prezentací obecně není vhodné – jednak z důvodu nepřirozené dikce přednesu, ke které čtení poznámek svádí, a dále vzhledem k pohledu upřenému k listu papíru před sebou, nikoliv ke kameře.

Za druhé, kvalita zvuku by při přípravě videa neměla být podceňována. V mém případě jsem se spolehnul na levnější externí webovou kameru s integrovaným mikrofonom. Avšak výsledná kvalita zvuku byla v daných podmínkách problematická – natočené video, se kterým jsem byl jinak spokojen, obsahovalo výrazný šum znepríjemňující poslech. Po zvážení různých možností řešení problému (například opětovné nahrávání videa s použitím externího mikrofону apod.) jsem se nakonec, vzhledem k časovému tlaku, vydal cestou dodatečné úpravy zvukové stopy. Úspěšně jsem použil bezplatný nástroj *Audacity* (<https://www.audacityteam.org/>) a funkci nazvanou Zmenšení šumu (Noise reduction).

Vizuální kvalita prezentace. Kromě technických problémů spojených s přípravou videa může výše popsaný způsob konferenční prezentace přinést dodatečné výzvy. Na jednu stranu se přednášející nemusí obávat, že se během své prezentace v cizím jazyce dopustí závažné gramatické chyby, překročí vyhrazený čas nebo „ztratí linku“. Tyto nedokonalosti může jednoduše odstranit opakovaným natočením, případně sestřiháním videa. Na druhou stranu ho mohou přepadnout jiné obavy – například zda jeho video snese srovnání se zahraniční „konkurencí“. V tom smyslu se trefně vyjádřil jeden z prezentujících po zhlédnutí povedené prezentace jiného účastníka zařazené na první místo v programu: „*Oh gosh, I wish I had prepared a better video*“ („*A kruci, kéž bych si tak býval připravil lepší video*“). Obecně vzato, forma a obsah některých videí byly opravdu velmi dobré díky originálnímu nápadu. Například jeden přednášející z praxe během prezentace chodil po karanténou vyprázdněných kancelářských prostorách své firmy (video bylo snímáno pomocí *selfie* tyče). Jiní zase zvolili působivé lokace v severských exteriérech nebo experimentovali s dynamickými prostřihy.

Interakce s publikem. Kromě ne zcela přirozeného pocitu z virtuální prezentace může být další zásadní změnou pro přednášejícího na podobně organizované události velikost a složení obecnstva. Výzkumné workshopy v informatice bývaly tradičně chápány spíše jako tematicky zaměřené „mini-konference“ pro maximálně několik desítek účastníků. Ačkoliv jsou workshopy obecně považovány za méně prestižní než konference (Freyne et al., 2010), platforma workshopu tradičně zaručovala vysokou míru interaktivity a kvalitní zpětnou vazbu. Formát zvolený v případě konference XP 2020 však prakticky setřel rozdíly mezi standardní konferencí a workshopem. Není proto překvapivé, že se na některých „workshopech“ nacházelo i přes 100 účastníků připojených on-line přes nástroj *Zoom*. Při takovém počtu samozřejmě trpí jak interaktivita, tak kvalita zpětné vazby směrem k prezentujícímu. V případě některých přednesených prezentací se navíc, pregnantně řečeno, mnoho položených otázek dotýkalo prezentovaných témat jen velmi vzdáleně. Současně mnohé otázky praktiků směřovaly pouze k osobním názorům přednášejícího na určitou problematiku, a nikoliv k empirickým poznatkům plynoucím z prezentované studie. Nicméně, celkově se organizátoři s nastalou situací vyrovnali se ctí a určitou míru interaktivity dosáhli zapojením nástroje pro on-line spolupráci *Metro Retro* (<http://metroretro.io>) a organizací diskusí malých skupin v rámci oddělených virtuálních místností (*breakout rooms*).

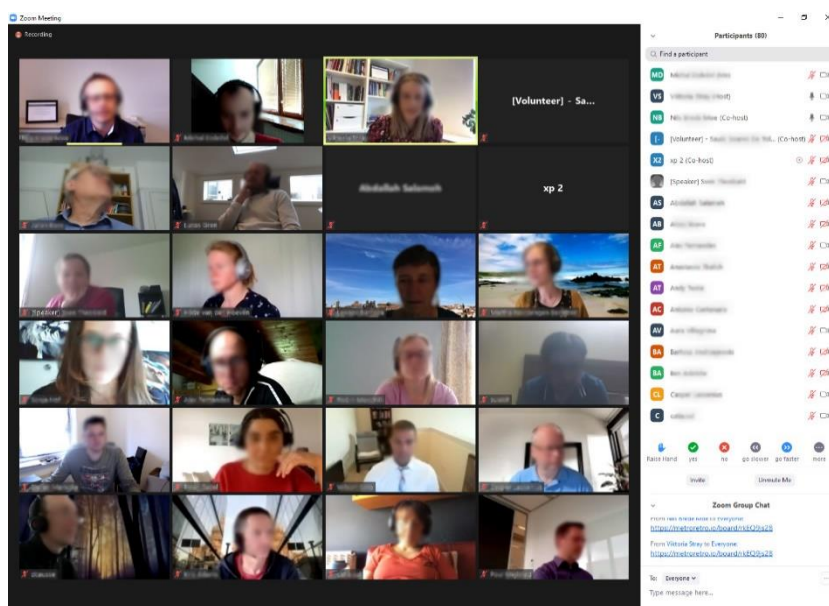
Finanční aspekty. Účast na akademických konferencích je tradičně spojena s nutností uhradit takzvané vložné. Jedná se o registrační poplatek, který kryje organizátorům jak náklady spojené s pronájmem prostor a zajištěním pohoštění, tak s publikací sborníku (u kvalitních konferencí obvykle prostřednictvím uznávaného zahraničního nakladatelství). Výše vložného na zahraniční informatické konference organizované v době před pandemií se pohybovala, řečeno velmi orientačně, od 400 do 1 000 EUR. V době pandemické krize mnoho konferencí vložné zásadně snížilo. Některé tak však učinily ne zcela transparentním způsobem. V případě konference XP 2020 například organizátoři nejprve oznámili, že přednášející obdrží zdarma registraci do *Agile Alliance* (a tím pádem bude jejich účast na konferenci zatížena nulovým registračním poplatkem). V první vlně sdělení však zapomněli dodat, že výsledná publikace ve

sborníku nakladatelství Springer musí být uhrazena akademickými účastníky tak jako tak, a to ve formě dodatečného poplatku. Tato informace byla komunikována až po konferenci. V době psaní tohoto komentáře (červenec 2020) však bohužel stále není zřejmá ani přesná výše poplatku, ani administrativní způsob úhrady. Tato situace pochopitelně klade zvýšené nároky zejména na řešitele grantových projektů, kteří jen velmi obtížně sestavují plány dočerpání finančních nákladů v roce 2020.

4 Zkušenost posluchače

Únava a časový rozvrh. Termínem „únava ze Zoomu“ (*Zoom fatigue*) se v první polovině roku 2020 začaly označovat subjektivně pociťované pocity vyčerpání a podrážděnosti související s intenzivním používáním různých nástrojů pro on-line komunikaci (Sklar, 2020; Wiederhold, 2020). V nadsázce lze říci, že přesunem fyzických setkání do on-line světa byl ze dne na den spuštěn „neoficiální sociální experiment“ (Sklar, 2020) globálního rozsahu. Fenomén „únavy ze Zoomu“ je připisován zásadním odlišnostem ve způsobu fungování lidského mozku během každodenních společenských interakcí probíhajících – až do začátku pandemie – převážně v „hmotném světě“ oproti současnému „virtuálnímu světu“. Technické nastavení nástrojů pro virtuální komunikaci, při němž často dochází k současnému zobrazení mnoha účastníků na jedné pracovní ploše (viz Obrázek 3), pocity vyčerpání dále zesiluje (Sklar, 2020).

Mohu potvrdit, že týdenní on-line konferenční maraton, proložený dnem prezenční účasti v komisi pro státní zkoušky, byl pro mě značně vyčerpávající. V poslední konferenční den jsem se přistihl, že už opravdu nemám nejmenší chuť absolvovat další brainstormingovou seanci v separátní *breakout room*. Uvolněný čas jsem raději věnoval krátké relaxaci, díky níž jsem byl s to udržet pozornost do závěru konference v pátečních večerních hodinách.



Obrázek 3. Podoba virtuální konference v nástroji Zoom. Zdroj: archiv autora.

Ačkoliv organizátoři zvolili netypický rámcový časový rozvrh necelých pěti konferenčních hodin denně (konkrétní sloty byly vždy v intervalu 15:00 – 19:30 SEČ po dobu všech pěti dnů), bylo i tak poměrně náročné udržet pozornost. Na jedné straně volba zmíněného rámce umožnila pohodlnou účast lidem ze Spojených států amerických. Na druhou stranu jsem zaregistroval stesky Evropanů, že konference se účastní až po splnění svých běžných pracovních povinností. Účast na virtuální konferenci je každopádně spojena s jednou klíčovou skutečností. Účastník (a

často ani jeho zaměstnavatel) není připraven pracovně zcela „vypnout“ a plně se věnovat konferenčnímu dění.

Nemožnost „odstříhnout se“. V době „před COVID-19“ mohla příprava na konferenční cestu spolknout nezanedbatelné množství času, zejména v případě, že si účastník všechny administrativní náležitosti související s cestou zajišťoval sám. Následně pak významný čas na cestě strávil, aby v předvečer konference zaslouženě vydechl v hotelovém pokoji v cílové destinaci. Ačkoliv pro někoho mohou být zmíněné časové nároky čistě negativním aspektem, z mého pohledu šlo o jakousi formu přípravného rituálu, kdy všechny prováděné činnosti směřovaly k výslednému konferenčnímu vystoupení. Navíc, fyzická nepřítomnost doma či na pracovišti umožňovala plně se soustředit na konferenční dění, a to jak na jeho odbornou, tak společenskou část.

Virtuální způsob účasti přináší poměrně zásadní zlom. Na jednu stranu se není nutno trápit s vyhledáváním vhodného leteckého spojení a ubytování, balením zavazadla nebo zajišťováním dopravy z letiště. Na druhou stranu působí jako velký nezvyk, když si virtuální účastník uvědomí, že se za hodinu účastní velké mezinárodní konference, a přitom zrovna vylezl doma z postele. S tím souvisí i to, že dotyčný může mít tendence do poslední chvíle řešit jiné pracovní či soukromé záležitosti, případně k nim odbíhat i během konference samotné (ať už dobrovolně z nepozornosti, či spíše nedobrovolně kvůli tlaku okolí). Mou osobní zkušeností z konference XP bylo, že nejvíce utrpěl můj zájem o společenskou část programu.

„Odlidštěnost“ virtuální konference. Jako jeden z klíčových přínosů konferencí se uvádí jejich společenský rozměr – možnost potkat zajímavé lidi a nechat se jimi ovlivnit, případně získat kontakty a navázat profesní nebo osobní přátelství (Drife, 2008). Ve zkratce – účastník buď aktivně osloví jiné prezentující, nebo je sám osloven. A to buď v rámci diskuse vážící se ke konkrétní prezentaci (to znamená v rámci plánovaného bloku otázek, který obvykle následuje po jednom či několika příspěvcích) nebo neformálně, například během *coffee-breaku* v předsálí. Sociální interakce s ostatními účastníky pochopitelně mohou proběhnout zcela náhodně i jinak a jindy – například při snídani nebo při cestě výtahem v hotelu.

Osobně jsem o sociální aspekt XP 2020 zcela přišel, ačkoliv organizátoři určitou podobu neformálních socializačních mechanismů připravili i v rámci této konference. Jako konkrétní virtuální platformu zvolili *Gather Town* (<http://gather.town>). Zpětně lituji, že jsem *Gather Town* alespoň nevyzkoušel. Nicméně, v době konference jsem se cítil natolik unavený sledováním on-line prezentací (srov. první bod této sekce) a natolik zavalený s konferencí nesouvisejícími pracovními povinnostmi (srov. druhý bod této sekce), že jsem přestávky využíval buď na oddech, nebo na dohánění pracovních záležitostí. Nadto mi představa avatara bloudícího „naslepo“ ve virtuálním městě přišla poměrně dětinská, a tak mě ani příliš nelákala. Zcela jistě bych však uvítal možnost oslovit některé prezentující soukromě přes nástroj *Slack* (<http://slack.com>), který byl využíván pro distribuci důležitých oznámení všem účastníkům konference a pro některé skupinové diskuse v určených kanálech. Avšak vyhledat ve Slacku konkrétní prezentující nebylo snadné. A navíc někteří tam patrně vůbec registrováni nebyli.

5 Krátké zamyšlení nad budoucím vývojem

Konference XP pro mě byla zajímavou a zcela novou zkušeností. Mám možnost tuto zkušenost porovnat se svou předchozí účastí na téže konferenci, kterou jsem absolvoval v roce 2016 „fyzicky“. Pokud bych měl jednoduše shrnout, co mi na XP 2020 chybělo, potom bych dlouho neváhal. Byla to jednoznačně možnost nasát specifickou atmosféru místa a na chvíli se stát členem unikátního lidského společenství, které se na konferenci XP zformuje. To je totiž přesně ten aspekt, který se přes virtuální technologie realizuje jen velmi obtížně.

Obecně vzato, informatika jako obor obdržela počátkem roku 2020 vážný zásah. Pandemie COVID-19 dopadla na jeden ze zásadních mechanismů, kterými je v rámci informatiky budována a předávána nová znalost – akademické konference. Konference v oblasti akademické informatiky se vzájemně velmi liší. Některé jsou extrémně selektivní, protože odmítají třeba i 90-75% zaslaných příspěvků. Jinými slovy – jejich *acceptance rate* je pouhých 10-25% (Bělohlávek, 2010). Prestiž takových konferencí je srovnatelná s významnými oborovými časopisy (Freyne et al., 2010). Jiné konference, byť akademicky o něco méně prestižní, mohou být zajímavé pro svou interdisciplinaritu nebo třeba tím, že se snaží stavět mosty mezi komunitami akademiků a praktiků. (Aspekt zmíněný jako druhý v pořadí je typický právě pro konferenci XP.) Mimo to existuje mnoho konferencí, které nejsou obecně považovány za kvalitní. Na rozpoznání toho, do které kategorie určitá konference patří, nejsou stanovena exaktní kritéria, avšak velkou váhu má názor globální komunity jako celku. Například v případě uznávaného australského a novozélandského rankingu CORE (<http://portal.core.edu.au/conf-ranks/>), který ke klasifikaci kvality konferencí používá stupně A*, A, B a C, je odborný úzus založený mimo jiné na tom, zda na určité konferenci publikují globální vůdčí osobnosti dané podoblasti informatiky (CORE Conference Rankings Committee, 2015).

Kromě seriózních konferencí evidovaných v podobných žebříčcích se, podobně jako v jiných oborech (Bourgault, 2019), v informatice objevují v posledních letech i konference vyloženě predátorské. Právě na ty by pandemie COVID-19 mohla dopadnout relativně tíživě. Predátorské konference byly často poháněny nikoliv konkrétní odbornou komunitou a prestiží akce, ale pouze zajímavostí destinace, ve které se konference uskutečnila (Bourgault, 2019). Bez možnosti fyzické účasti v exkluzivní destinaci se může predátorská konference snadno stát poměrně neatraktivní záležitostí.

Co se týká standardních (to znamená „nepredátorských“) informatických konferencí, jsem přesvědčen, že i těch se pandemie výrazněji dotkne. Na základě své vlastní zkušenosti soudím, že virtuální podoba konferencí významně ztratí, oproti té fyzické, na atraktivitě. Většině účastníků jednoduše může chybět ona hlavní přidaná hodnota naznačená výše – totiž dostatečná úroveň vzájemné sociální interakce. Část světové informatické komunity pak může za této situace poměrně snadno nabýt dojmu, že by mohla být stejná (či dokonce větší) odborná prestiž spojena s časopiseckými publikacemi. Pokud by tento názor začala zastávat dostatečně velká část komunity, úloha konferencí v oblasti informatiky by se patrně mohla postupně dostat do souladu s úlohou konferencí v jiných oborech. Řečeno metaforou, informatika by konečně mohla publikačně „dospět“ (Fortnow, 2009).

V České republice pak výše uvedené úvahy pochopitelně úzce souvisejí s vnímanými přínosy konkrétní konferenční publikace poměřovanými kvantifikovatelnými finančními náklady. Hlasy části prakticky orientované veřejnosti jsou ostatně k účasti na mezinárodních akademických konferencích kritické již delší dobu, právě s poukazem na vysokou finanční náročnost (Čapek, 2019). Navíc, role konferenčních výstupů bodovaných v rámci institucionálního hodnocení vysokých škol v České republice v posledních letech setrvale klesá, a to i v oblasti informatiky. Lokální institucionální mechanismy dnes již poměrně jasně preferují kvalitní časopisecké výstupy, na něž je navázáno i rozdělování významné části finančních prostředků. Tím se ovšem lokální mechanismy hodnocení začaly dostávat do konfliktu s dosud uznávanými mezinárodními oborovými standardy v informatice (Bělohlávek, 2010; Freyne et al., 2010). Na tento rozpor nedávno znovu poukázaly i komentáře odborného panelu vypracované v souvislosti s bibliometrickým hodnocením časopiseckých publikací evidovaných v databázích *Web of Science (Clarivate)* a *Scopus* (Kučera, 2019).

Je docela dobře možné, že pandemie COVID-19 svým způsobem přispěje k řešení této tenze. Zajímavý scénář by mohl být například představován vývojem, kdy by velká část konferencí byla organizovaná jako hybridní. To by znamenalo, že by nabídly buď fyzickou, nebo virtuální účast. Osobně by mi právě tento scénář dával asi největší smysl. Pokud by byl určitý ročník konference organizovaný na jiném kontinentu, potom by finanční a osobní investice spojená s osobní účastí mohla být pro akademickou instituci i osobu výzkumníka příliš zatěžující (což je ostatně často už i dnes). Proto by logicky volil virtuální formu účasti. Naopak, pokud by se konference konala v Evropě, výhody osobní účasti by mohly jasně převážet. V případě následování tohoto scénáře by mnohé konference mohly dokonce získat širší obecnost, než měly dříve. A výzkumníkům by se, podle stejné logiky, uvolnily možnosti účastnit se širšího spektra konferencí, byť některých pouze virtuální formou. Zda se tento scénář naplní je však v tuto chvíli nejasné. Vliv na budoucí vývoj bude mít mnoho různých faktorů. Mezi nimi bude velmi důležitou roli jistě hrát byznys model tradičně pojatých konferencí.

Konečně, zbývá stručně naznačit možné důsledky současného vývoje uvnitř informatiky pro jiné obory. Jsem toho názoru, že díky poměrně bohaté zkušenosti s organizací virtuálních konferencí bude mít informatika v budoucnu šanci výrazněji ovlivnit zvyklosti pro pořádání virtuálních konferencí i mimo své oborové hranice. V rámci komunity mimo jiné aktuálně dochází k vývoji specializovaných nástrojů pro pořádání on-line konferencí, jako například platformy *Clowdr* (<https://www.clowdr.org/>). Rovněž informatická organizace *Association for Computing Machinery* (ACM), která sdružuje odborníky z praxe i akademiky, nedávno začala sestavovat sadu doporučení pro organizátory virtuálních konferencí v podobě návodné příručky (ACM Presidential Task Force, 2020). Tyto iniciativy naznačují, že mnoho lidí uvnitř komunity si uvědomuje, že současná pandemická situace není něco, co by ze dne na den zmizelo jako mávnutím kouzelného proutku.

6 Závěr

Pohled na důležitost konferencí v doméně vědy i praxe začal být v posledních letech ambivalentní. Například v medicíně konference představovaly na mezinárodní úrovni často diskutované, kontroverzní téma, a to mimo jiné s poukazem na dopad konferenčních událostí na životní prostředí (Drife, 2008; Green, 2008). V informatice však existuje mnoho prakticky zaměřených konferencí, a ty bývaly účastníky často popisovány jako velmi přínosné (Dingley, n.d.). O environmentálních aspektech se mezi informatiky příliš nedeбатovalo. Zásadní důležitost konferencí pro akademickou komunitu informatiků byla rovněž v tomto příspěvku několikrát zmíněna a doložena zmínkou o mechanismech hodnocení kvality jednotlivých konferencí.

Obecně je možno tvrdit, že většinový názor odborných komunit napříč obory a konferenčními profily tak patrně byl až doposud ten, že minimálně jistá část konferencí plní důležitou úlohu související s rozvojem stavu lidského poznání a vědění. Konkrétně, konference byly místem podnětné inspirace pro jednotlivce a stály u zrodu některých globálních změn (Drife, 2008). Ve světě vzletných akademických ideálů i tvrdého byznysu byly konference rovněž mnohými vnímány jako důležitá sociální platforma, v jejímž rámci docházelo k navazování a upevňování profesních vazeb a přátelství napříč organizacemi a institucemi. A specificky v akademickém světě byly konference považovány za důležitý socializační mechanismus, s jehož pomocí si studenti doktorského studia osvojovali kultury svých oborů a budovali budoucí mezinárodní autorské sítě (Katila et al., 2019). Mohou se zmíněné role, jež konference tradičně hrály, zcela přesunout do virtuálního světa?

Nejsem si vůbec jistý a jasnou odpověď na tuto otázku jsem v tomto komentáři nenabídl. Pandemie COVID-19 bude mít nepochybně závažné celospolečenské důsledky, které budou nejspíš zahrnovat i zásadní změny ve způsobech, jakými odborné komunity sdílejí nové poznatky a navazují nové profesní kontakty. Na základě současného stavu (červenec 2020) se však jen těžko predikuje, jakými cestami se bude další vývoj týkající se akademických konferencí přesně ubírat. Nicméně, některé ojedinělé prognózy již existují a zájemce na ně mohu alespoň odkázat (Porpiglia et al., 2020). Mým hlavním cílem v tomto komentáři však bylo popsat osobní zkušenost spojenou s účastí na jedné z prvních virtuálních konferencí v oblasti softwarového inženýrství. V tom smyslu zakončím svůj komentář krátkou glosou.

Jak jsem vyličil výše, ještě v předvečer konference jsem extrahoval zvukovou stopu ze své nahrávky, abych ji zbavil šumu a vložil zpět do videa. Nyní dodám, že asi tři hodiny před vlastním virtuálním vystoupením jsem musel provést dodatečný střih videa, protože dle vyjádření jednoho z *chairs* obsahovalo moc metodologických detailů. Ty by, vzhledem k neočekávaně velkému zastoupení odborníků z praxe, „nemusely být pro praktiky dostatečně zajímavé“. Ač ve stresu, snažil jsem se zachovat si humor. A tak jsem sám sebe uklidňoval: *Je vlastně docela fajn být informatik. Softwarové aplikace Audacity a Active Presenter sice vůbec neznám, ale díky své odborné přípravě mám relativně vysokou šanci jejich základní funkcionalitu během hodiny či dvou pochopit. Být tak třeba psycholog nebo lékař, vůbec bych netušil, co si teď mám počít...*

Pevně doufám, že se psychologové ani lékaři neurazili – jde totiž o záměrnou nadsázku a stereotypizaci. Při účasti na virtuálních konferencích jim, podobně jako kolegům informatikům, každopádně přeji hodně síly, pevné nervy a zejména odvalu k technologickým experimentům s novým formátem odborných setkání v post-pandemické době.

Poděkování

Za připomínky k tomuto komentáři děkuji prof. Vojtěchu Svátkovi a doc. Aleně Buchalceové. Komentář vznikl v souvislosti s řešením výzkumného projektu *Inovativní metody dodávky softwarových systémů* na Vysoké škole ekonomické (F4/23/2019).

ORCID

Michal Doležel  <https://orcid.org/0000-0002-5963-5145>

Seznam zdrojů

- ACM Presidential Task Force. (2020). *Virtual Conferences: A Guide to Best Practices*. Retrieved from <https://www.acm.org/virtual-conferences>
- Bělohávek, R. (2010). *Hodnocení informatického výzkumu*. Retrieved from <http://www.cs.cas.cz/hsi1/clanky/belohlavek.pdf>
- Bourgault, A. M. (2019). Predatory conferences: Not the meeting you expected. *Critical Care Nurse*, 39(5), 10–12. <https://doi.org/10.4037/ccn2019805>
- Čapek, R. (2019). *Granty, doktorandi a konferenční turistika aneb jak se to rýmuje?* <https://robertcapek.cz/granty-doktorandi-a-konferencni-turistika-aneb-jak-se-to-rymuje/>
- CORE Conference Rankings Committee. (2015). *Computer Science Conference Rankings Descriptions*. https://drive.google.com/file/d/1HqH5DKwAzJcQkpQzkiJwjdIYe_Nzqsd/view
- Dingley, D. (n.d.). *The DevOps vs. Agile Conference Report*. <https://www.veracitysolutions.com/blog/the-devops-vs.-agile-conference>
- Drife, J. O. (2008). Are international medical conferences an outdated luxury the planet can't afford? No. *BMJ*, 336, 1467. <https://doi.org/10.1136/bmj.a351>

- Fortnow, L.** (2009). Viewpoint: Time for computer science to grow up. *Communications of the ACM*, 52(8), 33–35. <https://doi.org/10.1145/1536616.1536631>
- Freyne, J., Coyle, L., Smyth, B., & Cunningham, P.** (2010). Relative status of journal and conference publications in computer science. *Communications of the ACM*, 53(11), 124–132. <https://doi.org/10.1145/1839676.1839701>
- Green, M.** (2008). Are international medical conferences an outdated luxury the planet can't afford? Yes. *BMJ*, 336, 1466. <https://doi.org/10.1136/bmj.a358>
- Katila, S., Laamanen, M., Laihonon, M., Lund, R., Meriläinen, S., Rinkinen, J., & Tienari, J.** (2019). Becoming academics: embracing and resisting changing writing practice. *Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal*, in press. <https://doi.org/10.1108/QROM-12-2018-1713>
- Kučera, A.** (2019). Komentář Odborného panelu 1. 2. *Computer and Information Sciences*. <https://hodnoceni18.rvvi.cz/www/biblio-obory>
- Porpiglia, F., Checcucci, E., Autorino, R., Amparore, D., Cooperberg, M. R., Ficarra, V., & Novara, G.** (2020). Traditional and Virtual Congress Meetings During the COVID-19 Pandemic and the Post-COVID-19 Era: Is it Time to Change the Paradigm? *European Urology*, in press. <https://doi.org/10.1016/j.eururo.2020.04.018>
- Sklar, J.** (2020). 'Zoom fatigue' is taxing the brain. Here's why that happens. <https://www.nationalgeographic.com/science/2020/04/coronavirus-zoom-fatigue-is-taxing-the-brain-here-is-why-that-happens/>
- Smutný, Z., & Doležel, M.** (2017). Ustavení a historický vývoj informatiky a počítačových disciplín ve vybraných evropských zemích a v USA. *Acta Informatica Pragensia*, 6(2), 188–229. <https://doi.org/10.18267/j.aip.109>
- Wiederhold, B. K.** (2020). Connecting Through Technology During the Coronavirus Disease 2019 Pandemic: Avoiding "Zoom Fatigue". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(7), 437–438. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.29188.bkw>



Copyright © 2020 by the author(s). Licensee University of Economics, Prague, Czech Republic. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (CC BY), which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided the original publication is properly cited, see <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Conference report | Published: 23 July 2020

