

Vorwort

Spielend einfach interagieren – das Motto der Mensch und Computer 2017 deutet in unterschiedliche Richtungen: Einerseits verweist es auf die unbestreitbar gewachsene Bedeutung der Computerspielindustrie, deren ökonomisches Gewicht das der Filmindustrie bereits vor einigen Jahren übertroffen hat. Computerspiele sind auch zu einem wichtigen Gegenstand der Interaktionsforschung geworden. Zugleich sind spielerische Elemente aufgegriffen worden, um in ganz unterschiedlichen Situationen die Mensch-Maschine-Interaktion anzureichern. Sei es, dass im Arbeitskontext durch *Gamification* (Spielifizierung) Anreize für den Umgang mit beruflich genutzter Software gesetzt werden sollen, sei es, dass durch Spaß und Freude an der Interaktion *joy of use* entstehen soll. Natürlich ist der Bezug auf das Spielerische wie immer nicht der ausschließliche inhaltliche Fokus der Tagung. Auch in diesem Jahr zeigen die Beiträge das breite Themenfeld und die vielfältigen Anwendungen im Umfeld der Mensch-Maschine-Interaktion.

Der Tagungsband enthält die Lang- und Kurzbeiträge des wissenschaftlichen Fachprogramms, das auf der Mensch und Computer präsentiert wird. Die Beiträge sind auch in der digitalen Bibliothek des Fachbereichs MCI unter der URL <http://dl.mensch-und-computer.de> online verfügbar. Die Einreichungen des wissenschaftlichen Tagungsprogramms wurden im Doppelblindverfahren begutachtet und auf einem Treffen des Programmkomitees in Regensburg diskutiert. Dabei konnten 21 von insgesamt 61 eingereichten Langbeiträgen akzeptiert werden (Annahmequote: 34 %). Auch die Kurzbeiträge, die als Poster vorgestellt werden, wurden im Doppelblindverfahren begutachtet. Hier konnten von 61 Einreichungen 41 angenommen werden (Annahmequote: 67 %).

Ein herzlicher Dank gilt allen Autorinnen und Autoren, die einen Beitrag für die Mensch und Computer 2017 in Regensburg eingereicht haben und die für ein spannendes, vielfältiges und abwechslungsreiches Tagungsprogramm sorgen. In gleicher Weise gilt der Dank den vielen Gutachtern und Meta-Gutachtern, die viel Zeit und Mühe investiert haben, um die Qualitätssicherung für den Tagungsband sicherzustellen. Den Mitgliedern des Programmkomitees, die durch ihre aktive Teilnahme an der Programmkomiteesitzung in Regensburg mitgewirkt haben, gilt zusätzlicher Dank für ihr Engagement. Ein besonderer Dank gilt den Sponsoren für Ihre Unterstützung der Mensch und Computer 2017. Ihr Engagement erleichtert die Durchführung der Konferenz erheblich;

gleichzeitig zeigt die Vielfalt der unterstützenden Unternehmen, wie breit verankert das Bewusstsein für die Notwendigkeit gut gestalteter interaktiver Systeme mittlerweile ist.

Abschließend noch einige Worte zum diesjährigen Austragungsort der Mensch und Computer: Schon seit den achtziger Jahren hat Jürgen Krause (1944–2016) als Professor für Linguistische Informationswissenschaft Themen wie Softwareergonomie in Regensburg etabliert und vielfältige Drittmittelprojekte dazu durchgeführt. Jürgen Krause war auch einer der Koautoren des Memorandums, das 2001 zur ersten Mensch und Computer in Bad Honnef geführt hat. Er war damals Ausrichter und Mitherausgeber des ersten Tagungsbandes der Mensch und Computer. Heute sind Themen wie *user experience*, *usability engineering* und Mensch-Maschine-Interaktion insbesondere in den Medieninformatik-Studiengängen mit insgesamt fast 800 Studierenden fest etabliert.

Wir hoffen, dass die Beiträge in diesem Tagungsband in inhaltlicher, methodischer oder technischer Hinsicht Anstöße für die Weiterentwicklung des Feldes Mensch-Maschine-Interaktion liefern und wünschen eine anregende Lektüre.

Regensburg, im Juli 2017

Manuel Burghardt, Raphael Wimmer, Christian Wolff, Christa Womser-Hacker