

Vorwort

Interaktive Medien und Systeme verändern in tiefgreifender Weise unsere Arbeits- und Lebensweisen und damit auch unseren sozialen Kontext und unser Selbstverständnis. Unter dem Motto „Interaktive Kulturen“ geht die zehnte Konferenz Mensch & Computer gemeinsam mit Deutschen e-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI) 2010 und einem Track der German UPA zur Usability-Praxis den vielschichtigen Fragen der Mensch-Technik-Interaktion, des Lernens mit digitalen Medien und der digitalen Vernetzung in Gruppen und Gemeinschaften nach. Die Konferenz findet im Kontext der Europäischen Kulturhauptstadt Ruhr.2010 statt und lädt dazu ein, die vielfältigen Bezüge zwischen digitalen Medien und Kultur zu explorieren. Dieser Bezug wird auch durch den speziellen Thementrack „Entertainment Interfaces“ betont, in dem interaktive Aspekte von unterhaltungsbezogenen Medien und speziell von Computerspielen Gegenstand der wissenschaftlichen Diskussion sind.

Die seit 2001 stattfindende Konferenz Mensch & Computer kann in diesem Jahr ihre zehnte Auflage feiern. Konnte eine jährliche deutschsprachige Veranstaltung zum Thema Mensch-Computer-Interaktion von ihren Ausrichtern, dem Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion und dem German Chapter of the ACM, anfangs noch als Wagnis angesehen werden, so hat sie sich in dieser Zeit zur größten regionalen MCI-Konferenz in Europa entwickelt. Auf diese Entwicklung, die ohne die Bündelung der Kräfte mit der German Usability Professionals Association und der DeLFI –Gruppe nicht möglich gewesen wäre, kann unsere Community mit einigem Stolz zurückblicken.

Thematisch hat sich das Feld in dieser Zeit erheblich weiterentwickelt und an Breite gewonnen. Der rasante Aufstieg der sozialen Netze, das Interaktiv-Werden von Objekten unserer physischen Umgebung und die fortlaufende Erweiterung unseres Portfolios an Interaktionsmöglichkeiten wie Multitouch, Gesten als Eingaben oder die Auswertung von Biosignalen sind Beispiele dafür. Diese thematische Raumgewinnung ist erfreulich und bietet neue Innovationschancen. Er kann aber auch zu einer Fragmentierung der Community und zur Themendiffusion in angrenzende Forschungsfelder führen. Umso wichtiger ist es, dass die Mensch & Computer einen Fokuspunkt und ein interdisziplinäres Forum für alle Perspektiven der MCI bietet.

Die Konferenz lebt von den vielfältigen und spannenden Beiträgen, welche die Community zur Konferenz einreicht und während der Veranstaltung präsentiert und diskutiert. Autoren waren aufgerufen, ihre Arbeiten in verschiedenen Beitragsformen zur Konferenz einzureichen. Wir haben uns über die zahlreichen Einreichungen und über die herausragende Qualität der Beiträge sehr gefreut. Wir erhielten 89 Langbeiträge, 25 Kurzbeiträge und 5 Systemdemonstrationen, welche das gesamte Themenspektrum der Mensch-Computer Interaktion abdecken. Von diesen insgesamt 119 Beiträgen wurden 41 zur Veröffentlichung in diesem

Konferenzband angenommen. Dies entspricht einer Annahmequote von 34%. Um diesem sehr selektiven Auswahlprozess Rechnung zu tragen, wurde jeder Beitrag von mindestens drei Experten begutachtet. Zusätzlich wurden Beiträge und Gutachten noch von Meta-Gutachtern gelesen. In unklaren Fällen wurde weitere Gutachten eingeholt, um eine objektive Entscheidung treffen zu können. Die Sitzung des Programmkomitees musste dieses Jahr leider wegen höherer Gewalt ausfallen. Viele Mitglieder des Programmkomitees waren auf der CHI-Konferenz in Atlanta und konnten wegen des Ausbruchs des Vulkans Eyjafjallajökull in Island nicht rechtzeitig nach Europa zurückfliegen. Wir glauben, dass diese der Entscheidungsfindung nicht geschadet hat, da trotzdem eine umfassende Diskussion stattfand – teilweise elektronisch und teilweise in Atlanta.

Wir wünschen Ihnen und uns eine interessante Konferenz, viele neue Anregungen und Gespräche.

Albrecht Schmidt und Jürgen Ziegler