

**Anja Beyer/Gunther Kreuzberger (Hrsg.)**

# **Digitale Spiele – Herausforderung und Chance**

**Beiträge der Tagungen  
LIT 2006 und 2007**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Beyer/G. Kreuzberger (Hrsg.) · Digitale Spiele – Herausforderung und Chance

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://www.d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2009



Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autoren möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

– Als Manuskript gedruckt –

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-04-9

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	7
Tagungsübersichten LIT 06 und LIT 07 .....	9

## **LIT-Tagung 2006**

Bernd Markscheffel, Klaus P. Jantke und Hendrik Thomas <b>DIGLY – Konzept einer digitalen Bibliothek für digitale Spiele .....</b>	<b>11</b>
Gunther Kreuzberger <b>Erwartungen an DVDi Games .....</b>	<b>23</b>
Carsten Lenerz <b>Layered Languages of Ludology – Eine Fallstudie .....</b>	<b>39</b>
Marion Irmer und Klaus P. Jantke <b>Edutainment: Lernen und Spaß – funktioniert das? .....</b>	<b>53</b>
Jörg Müller-Lietzkow <b>Virtuelle Organisationen in Arbeits- und Spielwelten – Transferpotenziale und organisationale Implikationen .....</b>	<b>65</b>
Rudolf Inderst <b>Von der Gilde zur Gemeinschaft: Online-Rollenspiele als Fortsetzung der literarischen Utopie .....</b>	<b>89</b>
Lars Bilke <b>Untersuchung des Funktionsumfanges und der Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine OGRE 3D .....</b>	<b>99</b>

Jörg Niesenhaus

<b>Integration technologischer und methodischer Grundlagen digitaler Spiele in die Hochschullehre am Beispiel interdisziplinärer Praxisprojekte .....</b>	<b>113</b>
---	------------

Nicole Weicker

<b>Computerspiele in der Informatiklehre .....</b>	<b>125</b>
--	------------

Hans-Ulrich Niemitz, Klaus Bastian

<b>Gesellschaftsspiele oder Gesellschaft spielen .....</b>	<b>135</b>
--	------------

Anja Beyer, Michael Müller

<b>Virtueller oder realer Gauner? Bedrohungen in Online-Spielen .....</b>	<b>157</b>
---	------------

## **LIT-Tagung 2007**

Dennis K. Mendel, Steffen Bruckner

<b>Medienkompetenz und digitale Spiele – Eine kritische Betrachtung der Wirkungsforschung .....</b>	<b>165</b>
---	------------

Steffen Bruckner, Dennis K. Mendel

<b>Kulturelle Aspekte beim Lernen mit Computer- und Videospiele ..... 225</b>	<b>225</b>
---	------------

Monica Alice Mayer

<b>Spielst Du eigentlich das gleiche wie ich? .....</b>	<b>275</b>
---	------------

Stephan Günzel

<b>Digitale Spiele als interaktive Bildform – ein Paradigmenwechsel in der Computerspielforschung .....</b>	<b>301</b>
---	------------

Heike Ollesch, Edgar Heinecken, Frank P. Schulte

<b>Kokonga – Ein Online-Spiel zur Förderung der Selbstregulation der eigenen Aufmerksamkeit bei Grundschulkindern .....</b>	<b>309</b>
---	------------

<b>Die Herausgeber .....</b>	<b>331</b>
------------------------------	------------

# Vorwort

„Digitale Spiele: Herausforderung & Chance“ war das Motto für die Leipziger Informatik-Tage (LIT) in den Jahren 2006 und 2007. Veranstaltet vom Forschungsinstitut für Informationstechnologien Leipzig (FIT)<sup>1</sup> in Kooperation mit zahlreichen Partnern, von denen stellvertretend der Leipziger Informatik-Verbund (LIV)<sup>2</sup>, die Universität Leipzig, die HTWK Leipzig sowie die Stadt Leipzig genannt seien, wurde der Versuch gewagt, das faszinierende Phänomen der Computerspiele wissenschaftlich zu fassen. Dabei waren sich die Veranstalter der interdisziplinären Herausforderung dieses Vorhabens durchaus bewusst, denn Digitale Spiele sind eben nicht nur Computerprogramme, sondern auch Unterhaltungsmedien, PR-Instrument, Werkzeug zum Lernen und vieles mehr.

Die besondere Herausforderung einer Wissenschaft für Digitale Spiele ist also die Vielgestaltigkeit des „Untersuchungsobjektes“. Sie erfordert eine interdisziplinäre Herangehensweise in Forschungsprojekten und wissenschaftlichen Diskursen. So ergab sich die Idee, die traditionelle Ausrichtung der Leipziger Informatik-Tage aufzubrechen und für einen gemeinsamen, fächerübergreifenden Gedankenaustausch zu öffnen. Entstanden ist eine Atmosphäre inspirierender, interdisziplinärer Dialoge.

In Vorträgen und Diskussionen wurden die Herausforderungen und Chancen Digitaler Spiele erörtert. Wissenschaftler und Praktiker, Studierende und Dozenten, Game-Designer und geschäftsführende Spieleentwickler, kurz: interessierte Menschen mit sehr unterschiedlichem Background und aus verschiedensten Disziplinen waren zur Präsentation eingeladen. Dazu gehörten ebenso selbstverständlich Beiträge aus den Bereichen Netztechnologien, Sicherheitstechnologien und Computergrafik wie aus den Bereichen Kognitionspsychologie, Pädagogik, Kommunikations- und Medienwissenschaft sowie aus dem Marketing und Vertrieb.

---

1 Das Forschungsinstitut für Informationstechnologien Leipzig (FIT) ist ein An-Institut der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig (HTWK). Es widmet sich anwendungsorientierter Forschung vorwiegend zu computergestütztem Arbeiten. Seit 2007 fokussiert es auch Digitale Spiele als interdisziplinäres Forschungsthema.

2 Der Leipziger Informatik-Verbund (LIV) ist ein Interessenverbund der Informatik-Einrichtungen der Universität Leipzig, dessen Ziel es ist, die Zusammenarbeit in Forschung und Lehre auf dem Gebiet der Informatik fakultätsübergreifend zu unterstützen.

Verschiedene organisatorische Gründe verhinderten eine zeitnahe Veröffentlichung aller Beiträge. Ungeachtet des inzwischen beträchtlichen zeitlichen Abstandes zu beiden Tagungen bietet der vorliegende Sammelband nun eine Auswahl von Beiträgen, die das multiperspektivische und inspirierende Flair der LIT 2006 sowie der LIT 2007 fassbar werden lassen. Unter anderem auch deshalb orientiert sich die Reihenfolge der einzelnen Beiträge an den Tagungsprogrammen beider Konferenzen. Bei der Lektüre der einzelnen Beiträge wird denn auch deutlich, welchen Einflüssen die Entwicklung einer interdisziplinären Wissenschaft der digitalen Spiele in Deutschland unterliegt.

Viel Spaß beim Lesen wünschen die Herausgeber  
ANJA BEYER und GUNTHER KREUZBERGER