

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

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

Jörg Niesenhaus

Integration technologischer und methodischer Grundlagen digitaler Spiele in die Hochschullehre am Beispiel interdisziplinärer Praxisprojekte	113
---	------------

Nicole Weicker

Computerspiele in der Informatiklehre	125
--	------------

Hans-Ulrich Niemitz, Klaus Bastian

Gesellschaftsspiele oder Gesellschaft spielen	135
--	------------

Anja Beyer, Michael Müller

Virtueller oder realer Gauner? Bedrohungen in Online-Spielen	157
---	------------

LIT-Tagung 2007

Dennis K. Mendel, Steffen Bruckner

Medienkompetenz und digitale Spiele – Eine kritische Betrachtung der Wirkungsforschung	165
---	------------

Steffen Bruckner, Dennis K. Mendel

Kulturelle Aspekte beim Lernen mit Computer- und Videospiele 225	225
---	------------

Monica Alice Mayer

Spielst Du eigentlich das gleiche wie ich?	275
---	------------

Stephan Günzel

Digitale Spiele als interaktive Bildform – ein Paradigmenwechsel in der Computerspielforschung	301
---	------------

Heike Ollesch, Edgar Heinecken, Frank P. Schulte

Kokonga – Ein Online-Spiel zur Förderung der Selbstregulation der eigenen Aufmerksamkeit bei Grundschulkindern	309
---	------------

Die Herausgeber	331
------------------------------	------------

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)¹ in Kooperation mit zahlreichen Partnern, von denen stellvertretend der Leipziger Informatik-Verbund (LIV)², 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