

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 Videospielen 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