



**Manuela Pietraß:**  
*Formen von Medialitätsbewusstsein.  
 Relationen zwischen digitalem Spiel  
 und Wirklichkeit am Beispiel moralischer  
 Entscheidungen.* München 2018:  
 Nomos. 195 Seiten, 22,00 Euro

## Medialitätsbewusstsein

Manuela Pietraß hat im Auftrag der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) zwei Expertisen zum Medialitätsbewusstsein im Kontext moralischer Dilemmata in Computerspielen verfasst. Zentrale Erkenntnis ist, „dass die untersuchten Spielerurteile ihre Moralität und ihre soziale Verbindlichkeit daraus beziehen, dass Argumente verwendet werden, die auf Bezugnahme zwischen Spiel und Wirklichkeit basieren“ (S. 5).

Die theoretisch fundierten Erkenntnisse basieren auf zwei explorativen Studien, in denen Pietraß Computerspiel-aufzeichnungen (sogenannte Let's Plays) gewalthaltiger Spiele analysiert. In den ausgewählten Sequenzen werden Fragestellungen aufgeworfen, die moralische Entscheidungen von den Spielern erfordern. Wie antizipiert zeigt sich, dass die Stufen moralischen Urteilens (nach Kohlberg) sich dahin gehend unterscheiden, ob bzw. wie Spieler Wirklichkeit und Spielwelt für die Urteilsfindung in Bezug setzen (Expertise 1), und dass die Kontingenz der sozialen Situation davon abhängt, mit wem die Spieler (im medialisierten Raum) sozial interagieren (Expertise 2). Daraus ergeben sich drei Varianten des Medialitätsbewusstseins: konkret, kontrastierend und relativierend (S. 145 ff.). Die Verbindlichkeit des sozialen Handelns im Spiel ist umso höher, je mehr spielexmanente Maßstäbe in die Entscheidungsfindung einbezogen werden. Anonymität steigert hingegen die Unverbindlichkeit und damit die Wahrscheinlichkeit sozial unverträglichen Handelns – allerdings auch die Chance, Erfahrungen zu machen, die im realen Leben nicht möglich sind.

Es gelingt Pietraß anhand der empirischen Beispiele sehr gut, ihre theoretischen Überlegungen zu konkretisieren. Theoretisch sind die Ausführungen zum digitalen Spiel als Interaktionssystem und zu Identität, Wahrheit und Moral als Kontingenzunterbrecher (bzw. als „Reflexionsmomente für Verbindlichkeit“, S. 142) sehr interessant. Die Darstellung der empirischen Studien ist plastisch und von analytischer Tiefe. Insgesamt ist das Buch daher gewinnbringend zu lesen.

Allerdings gibt es aus meiner Sicht auch Anlass zu Kritik. So soll die erste Studie das Vorhandensein unterschiedlicher Entwicklungsstufen der moralischen Urteilsfähigkeit nach Kohlberg illustrieren. Ich wähle bewusst die Konstruktion mit dem Modalverb, da es nicht ohne Weiteres möglich ist, das Vorgehen nachzuvollziehen, denn Kohlbergs Theorie wird als „bekannt vorausgesetzt“ (S. 42). Das ist für nicht medienpädagogisch vorgebildete Leserinnen und Leser unglücklich und auch nicht durch Platzbeschränkungen zu erklären, denn Pietraß geht auf andere theoretische Grundlagen – wie z. B. die pragmatistische Bildtheorie oder die systemtheoretisch-konstruktivistische Theorie sozialen Handelns – ausgesprochen ausführlich ein. Ich hätte eine andere Gewichtung vorgezogen, auch weil die Kohlbergschen Annahmen mit Blick auf ihren normativen Gehalt hätten reflektiert werden können. Außerdem gelingt es nicht, die erste Forschungsfrage, inwiefern das Alter eine Rolle für die moralische Urteilsfähigkeit spielt, zu beantworten, denn die meisten, wenn nicht alle, betrachteten Spiele sind erst ab 18 Jahren freigegeben und die Let's Player sind entsprechend alle volljährig. Das konzidiert Pietraß zwar auch (vgl. Kapitel 5.2), wählt aber trotzdem eine (zumindest für diese Teilfragestellung) ungeeignete Forschungsmethodik. So lässt sich die zentrale Fragestellung von Expertise 1 (ob die Qualität der moralischen Entscheidungen Rückschlüsse auf die Festlegung von Altersgrenzen zulässt, S. 27) nicht beantworten. Das ist angesichts der pädagogischen und rechtlichen Implikationen, die eine Antwort gehabt hätten, schade. Zudem wäre für die Zukunft ein stärkerer interdisziplinärer Zugang zu medienpädagogischen Fragestellungen wünschenswert. So wäre beispielsweise die Integration theoretischer Annahmen bzw. empirischer Erkenntnisse zu Rezeption und Wirkung interaktiver Spiele aus der Medien- und Kommunikationswissenschaft und speziell den Game Studies zielführend. Anders als Pietraß annimmt (S. 74), berücksichtigen diese Ansätze nämlich durchaus den Einfluss von Medialität auf Medienhandeln und könnten so die Erkenntnisse der Medienpädagogik ergänzen bzw. erweitern.

Insgesamt ist das Buch vor allem für Leserinnen und Leser zu empfehlen, die sich für die (system-)theoretischen Grundlagen und ihre Anwendung auf den Untersuchungsgegenstand „digitale Spiele“ interessieren. Diese Teile des Buches sind sehr gelungen. Weniger überzeugend ist aus meiner Sicht die Übertragung auf medienpädagogische Praxisfragestellungen. Zwar werden die Ausführungen der Autorin von einem Gespräch mit Expertinnen und Experten begleitet, welches die Ergebnisse vertieft, kritisch einordnet und bewertet. Das im Vorwort von Siegfried Schneider formulierte Ziel, die Erkenntnisse im medienpädagogischen Kontext zu diskutieren, kommt dabei aber leider zu kurz.

Prof. Dr. Daniela Schlütz