

Inhalt

Einleitung

Der empirische Nachweis von Formen des Medialitätsbewusstseins am Beispiel moralischer Entscheidungen im Spiel	13
---	----

Expertise 1

Moralisches Urteilen bei gewalthaltigen digitalen Spielen im Zusammenhang mit der Spielstruktur und dem Alter der Nutzer	27
---	----

1. Einleitung	27
----------------------------	----

2. Spielen als Umgang mit Möglichkeiten von Wirklichkeit	29
---	----

3. Methodisches Vorgehen	37
3.1 Das Entscheidungsproblem	38
3.2 Datenerhebung	40
3.3 Ausgewertete Dilemma-Situationen aus Spec ops: the Line	44

4. Empirische Auswertung ausgewählter Fallbeispiele	46
--	----

4.1 Einordnung von moralischen Argumentationsmustern nach den Stufen moralischer Urteilstyp nach Kohlberg	46
4.1.1 Urteile auf Moralstufe 2	46
4.1.2 Urteile auf Moralstufe 3	51
4.1.3 Urteile auf Moralstufe 4	55
4.1.4 Zusammenfassung	58
4.2 Moralische Urteile und Spielstruktur	59

5. Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse	62
5.1 Das Auffinden moralischer Urteilstypen	62
5.2 Der Zusammenhang der moralischen Argumentation mit dem Alter der Spieler	63
5.3 Moralische Urteile in Hinblick auf die Spielstruktur	65
5.4 Relationen zwischen Spiel und Wirklichkeit beim moralischen Urteilen	66
6. Moralisches Argumentieren als Ausdruck von Medialitätsbewusstsein	68
 Expertise 2	
Soziales Handeln in digitalen Spielen – Der Einfluss des Medialitätsbewusstseins auf moralische Entscheidungs dilemmata	71
1. Einleitung	71
2. Untersuchungsfrage	73
3. Soziales Handeln im digitalen Spiel	77
3.1 Die Ausrichtung auf andere beim sozialen Handeln	77
3.2 Das digitale Spiel als Interaktionssystem	79
3.3 Die besondere Medialität digitaler Interaktivität	81
3.4 Zusammenfassung	84
4. Die Verbindlichkeit des Handelns unter Bedingung der Medialität	85
4.1 Verbindlichkeit durch Wahrheit	87
4.2 Verbindlichkeit durch Moral	89
4.3 Verbindlichkeit durch die Identität der Netzaktanten	90
4.3.1 Die Erzeugung eines konsistenten Bilds von sich selbst	91
4.3.2 Identität im Modus apräsenter Präsenz	93

5. Auswertung von Spieldaten	94
5.1 Methodologie	94
5.2 Methode	96
6. Empirische Auswertung nach Interaktionsformen	100
6.1 Interaktion Spieler mit nicht-spielbaren Figuren	101
6.1.1 Identität als leitendes Reflexionsmoment (Fable III)	102
6.1.2 Wahrheit als leitendes Reflexionsmoment (Grand Theft Auto – GTA V)	105
6.1.3 Exkurs: Distanz von der Wahrheit als Verhinderung von Reflexion	112
6.1.4 Moral als leitendes Reflexionsmoment (This War of Mine)	116
6.2 Interaktion zwischen Spielern im Team (World of Warcraft)	127
6.3 Interaktion mit nicht-spielbaren Figuren	130
6.3.1 Interaktion zwischen Spielern im Team und Spielerfiguren	130
6.3.2 Interaktion zwischen Avataren	134
7. Zusammenfassung und Diskussion	140
7.1 Soziales Handeln in einer virtuellen Spielwelt	140
7.2 Die soziale Problematik des anonymen Spieler-gegen-Spieler-Modus	143
8. Drei Formen von Medialitätsbewusstsein als Bezugnahme zwischen Spiel und Wirklichkeit	145
 Expertengespräch zur Expertise „Soziales Handeln in digitalen Spielen“	149
 Literatur	185