

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Marcus Müller: Spies, Thomas, Kurt, Şeyda & Pötzsch, Holger (Hrsg.) (2024). *Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*. Bielefeld: transcript. 332 S., 40,00 € (und kostenlos als Download verfügbar).

Der Sammelband *Spiel*Kritik* von Spies, Kurt und Pötzsch führt mit den Kapiteln *Erinnern, Arbeiten, Ermächtigen und Agitieren* durch die Welt der Videospiele im Kapitalismus und beleuchtet die virtuellen Welten im Wechselspiel mit den realen Umständen, unter denen sie produziert, gespielt und erlebt werden. Der Spannungsbogen führt von einer historischen Betrachtung der Computerspiele, über die Darstellung von Arbeit in Computerspielen und den Arbeitsbedingungen der Spielentwickler*innen, über die Repräsentation von Minderheiten, bis hin zur Betrachtung von Handlungen inner- und außerhalb von Spielen.

In den Beiträgen soll Kritik im Anschluss an die Frankfurter Schule als ein Projekt verstanden werden, in dem Ideologien der Herrschenden analysiert und entschleiert werden, um alternative – beispielsweise feministische – Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Den Herausgeber*innen geht es dabei darum „[...] Medienproduktion und -konsum in weiteren gesellschaftlichen Kontexten zu verorten und damit deren komplexe politische Rolle greifbar zu machen.“. Hierbei wird vorausgesetzt, dass Videospiele grundsätzlich dazu geeignet sind, politische Werte zu vermitteln und politische Themen zu verhandeln.

Viele Beiträge gehen von normativen Ansätzen aus und beanspruchen, Theorie und Praxis zu verbinden. In manchen Beiträgen ist eine Positionierung der Autor*innen erkennbar, welche mit Anregungen zu aktivem Handeln verbunden wird. So schreibt etwa Astrid Ensslin, dass sich aus ihrem Beitrag neue Analyseansätze und Gestaltungsoptionen ergäben, die „[...] sowohl dem Edutainment als auch dem politischen Aktivismus dienen.“ Thomas Spies schlägt vor, dass polizeiliche Gewalt bewusst sichtbar gemacht werden sollte, um gegen ihre Unsichtbarkeit entgegenzuwirken.

Die Lektüre des Sammelbandes setzt ein gewisses Grundwissen über Videospiele voraus und ist für alle interessant, die mehr über die noch junge Disziplin der Game Studies erfahren wollen.