media/rep/
Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Sebastian R. Richter

Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.): Spiel*Kritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus

2024

https://doi.org/10.25969/mediarep/23294

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Richter, Sebastian R.: Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.): Spiel*Kritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. 4, S. 649–650. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/23294.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.): Spiel*Kritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus

Bielefeld: transcript 2024, 332 S., ISBN 9783837667974, EUR 40,- (OA)

Mit dem Sammelband *Spiel*Kritik* ist ein längst überfälliges Buch zum Thema Kritik am, im und mit Videospielen entstanden. Die Einleitung überzeugt bereits mit einem sinnvollen Überblick über Kritische Theorie und ihr Verhältnis zu Medientheorie und Videospiel-Forschung. Im Ziel, beides zusammenzuführen und für den deutschsprachigen Bereich fruchtbar zu machen, wurde der Band konzipiert. In den vier Sektionen „Erinnern", „Arbeiten", „Ermächtigen" und „Agi-(ti)eren" spannt es einen Bogen von historischen über ökonomische Theorien zu Machtkritik und Handlungstheorien. „Freiheit entsteht dort, wo Ordnungen scheitern und daher, durch Kritik, problematisiert werden können" (S.22).

Aurelia Brandenburg hinterfragt in ihrem Beitrag das von männlichen, weißen Cis-Gamern geprägte Bild eines ‚idealen' Mittelalters und dessen Darstellung. Dieser einleitende Aufsatz macht bereits deutlich: (Gaming-) Kultur ist sozial bedingt und vermittelt und insofern auch durch epistemische Deutungshoheiten bedingt. Diesem schließt sich Daria Gordeeva an, indem sie die empirische Analysemethode von medial vermittelten Geschichtsbildern vorstellt, die gerade vor dem Hintergrund eines „Freund-Feind-Schemas" (S.82) von Stereotypen geprägt ist.

Eindringlich ist in der Folgekategorie „Arbeiten" der Beitrag von Jens Schröter. Dessen recht kurze Notiz offenbart, inwieweit ökonomische Spiele gar nicht den Kapitalismus reproduzieren, sondern planwirtschaftlich und zentral gesteuert sind. Ebenso hervorhebenswert ist Nina Kiels und Fabienne Freymadls Beitrag über Sexarbeit in Videospielen: „[A]ls besonders heldenhaft gilt jener Charakter, der für Sex möglichst wenig zahlt" (S.157). Dieser Aspekt macht deutlich, dass die soziokulturelle Darstellung von Sexarbeit in Videospielen von einem pseudo-männlichen Bild und gleichzeitigen implizierten Tabu, diese als Arbeit zu akzeptieren, geprägt ist. Auch Thomas Spies' Beitrag über das Polizeibild in Videospielen stellt den ‚Schutzmann' als ordnungsfördernde und demokratieschützende Instanz in Videospielen infrage.

Das Kollektiv Total Refusal diskutiert im Oberkapitel „Ermächtigen" in ihrem Text Meritokratie als Teil der Gamingkultur. Handeln wird in Videospielen selten verhindert oder aufgehoben – auch in Anbetracht einer stetigen Steigerungslogik der Avatare. Im Ideal wird in postapokalyptischen Erzählungen eine durch den Kapitalismus verlorene Handlungsmacht wiederhergestellt, was das

Kollektiv am Sturm des Kapitols und dessen Videospiel-Vorbild exemplifiziert. Persönlich ist Sara Grzybeks Beitrag und Blick auf queere Lebensrealitäten in Games, die auf eine mangelnde Repräsentation queerer Lebensrealitäten in AAA-Games aufmerksam macht. Diese werden nur unzureichend dargestellt und fallen aus politischen Gründen leicht der Zensur zum Opfer.

In der Sektion „Agi(ti)eren" lockert der künstlerisch-wissenschaftliche Text von Sarah Fartuun Heinze die Analysen mit der Eigenbeschreibung eines musiktheatralen Playtests auf, der allerdings eigenständige Recherche erfordert, um nachvollziehbar zu werden (und in der Hinsicht wiederum zum Selbsthandeln aufruft). Auch Laura Laabs Beitrag über die Pokémonologie ist überaus spannend, weil er die fiktive Verwissenschaftlichung mit dem sich einer Kategorisierung entziehenden Glitch-Pokémon *MissingNo* konfrontiert.

Weitere Artikel untersuchen von Roland Barthes' Mythos-Begriff inspiriert Horrorspiele (Pfister und Görgen) und die Geschichtslosigkeit in den Game Studies (und deren Forschungsobjekt), *Free-to-Play*-Spiele im Diskurs mit Entwickler:innen (van Roessel), erweitern den Blick auf Mutterschaft (Berner) oder betrachten *SimCity* (1989) unter kolonialistischer Perspektive (Varatharajah), definieren *Folk Mechanic* in indigenen Videospielen (Ensslin) und hinterfragen den Einsatz von Videospielen im Schulunterricht anhand des Cybermedia-Modells (Pöntsch).

Das Buch ist eine wertvolle Ressource und durchweg empfehlenswerte Publikation. Die Beiträge in *Spiel*Kritik* scheinen divers ausgewählt worden zu sein, bilden eine Vielfalt an Themen ab und öffnen sich auch gegenüber Experimenten. Als crowdfinanzierte Open-Access-Veröffentlichung (digitale Version) wird ebenfalls nicht versucht, Kritisiertes in der eigenen Wissenschaftspraxis zu reproduzieren. Eher sei zu hoffen, dass eine ebenso vielseitig kritische Fortsetzung folgt.

Sebastian R. Richter (Regensburg)