

Virtuelle und reale Machtstrukturen

Kritische Perspektiven auf Videospiele

geschrieben von Yvonne de Andrés



Wie reflektieren Videospiele und ihre Kultur bestehende Machtstrukturen in der Gesellschaft? Welche strukturellen Mechanismen und Herausforderungen beeinflussen die Entwicklung und Gestaltung der Spieleindustrie? Der Sammelband untersucht die Rolle von Videospielen im Kontext sozialer, historischer und kultureller Strukturen.

Die Beiträge zeigen, wie Spiele Machtverhältnisse reproduzieren oder herausfordern, und verbinden feministische, ökologische sowie antikoloniale Ansätze mit Ideologiekritik. Ziel ist es, Videospiele nicht nur historisch einzuordnen, sondern auch Perspektiven für Transformation und Widerstand aufzuzeigen.

Interessant ist die Verbindung von Medienkritik und gesamtgesellschaftlicher Analyse. Videospiele werden nicht nur als Unterhaltung, sondern auch als Mittel zur Reproduktion oder Veränderung von Ideologien betrachtet. Kritische Perspektiven entstehen etwa durch die Untersuchung von Geschichtsdarstellungen, Geschlechterrollen oder Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie. Besonders aufschlussreich ist die Analyse, wie Spielmechaniken Machtstrukturen verkörpern und die Spielenden zur Reflexion oder zu politischem Handeln anregen. Die Beiträge bieten somit nicht nur Kritik, sondern auch Impulse für alternative Praktiken.

Der Sammelband ruft zu einer differenzierten Betrachtung auf und fordert die Entwickler auf, abseits gängiger Klischees und Stereotype neue Wege zu beschreiten, die zu einem besseren Verständnis und einer gerechteren Repräsentation in der Spielwelt beitragen.

*Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.). Spiel*Kritik, Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus. Bielefeld 2024*

Dieser Text ist zuerst erschienen in [Politik & Kultur 11/2024](#).