

Der New Boardgame Journalism - ein Angebot

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
<i>Echo und Narziss.....</i>	<i>1</i>
<i>Spielekritik.....</i>	<i>3</i>
<i>Kulturjournalismus.....</i>	<i>4</i>
<i>Feuilleton.....</i>	<i>4</i>
Kernteil: Der NBJ.....	5
<i>Exkurs: Zahlen vs. Gefühl.....</i>	<i>5</i>
<i>Rezeptionsästhetik.....</i>	<i>6</i>
<i>In der Literatur.....</i>	<i>6</i>
<i>In der Kunst.....</i>	<i>7</i>
Das ist der NBJ.....	8
<i>Ursprung.....</i>	<i>8</i>
<i>Die Lehre.....</i>	<i>9</i>
<i>An wen kann man sich der NBJ richten?.....</i>	<i>9</i>
Plädoyer.....	10

Einleitung

Echo und Narziss

Ich stelle mir vor, jemand möchte ein Blog mit Spielerevisionen beginnen. Er klickt sich durchs Netz, liest und bildet sich einen Eindruck davon, wie so etwas auszusehen hat. Aber: Nichts ist schlimmer, als die etablierten Formen der Spielekritik unbeholfen zu übernehmen, „weil man das scheinbar so macht“.

Ich möchte mit einer antiken Geschichte einleiten: In Ovids *Metamorphosen* ist Echo eine geschwätzige Bergnymphe, die dem Zeus schöne Augen macht und daraufhin von dessen wütender Gattin Hera zur Stille verflucht wird. Fortan kann sie nur noch das letzte Wort wiederholen, das sie hört. Echo kann nicht mehr sprachliche Eigenleistungen bringen, sondern nur noch zitieren, was bereits gesagt wurde.

Narziss wiederum ist ein wunderschöner Jüngling, der aber alle Verehrerinnen und Verehrer abweist und mit unstillbarer Selbstliebe gestraft wird: An einer Quelle erblickt er sein Spiegelbild und ist wie gebannt vor Liebe in dessen hübsches Gesicht - ohne zu wissen, dass er es selbst ist.

Die beiden treffen sich, Echo verliebt sich in Narziss. Sie aber kann sich ihm nicht nähern, weil keine Kommunikation möglich ist, und verschwindet beschämt. Sie zieht sich in eine Höhle zurück und geht ein, nur noch ihre Stimme bleibt körperlos zurück. Narziss widmet sich nur noch seinem perfekten Spiegelbild. Er kommt ihm irgendwann zu nahe, plumpst ins Wasser und ertrinkt. Tragisches Ende.

Die Geschichte von Echo und Narziss ist mehr als ein Buch eines antiken Autors. Ich will sie als Gleichnis nutzen. Echo - das Nachsprechen - und Narziss - die Eigenliebe - suchen manchen Rezensenten scheinbar heim.

Ich mag trockene Regelzusammenfassungen nicht mehr lesen. Ich denke, die Paraphrase ist unnötig in Zeiten des Regel-pdfs. Spielekritiker, die so vorgehen, machen es sich zu einfach, sie schaden der Szene und am Ende sich selbst, weil man sie immer nur für Amateure hält. Spielekritik ist heute noch immer zu sehr an der Form orientiert, weniger am Inhalt. Wie ein Echo wird die Anleitung nacherzählt. Aber so wie die Bergnympe bei Ovid durch ihre Einsilbigkeit unfrei und kreativlos ward, engt der Fokus auf eine pure Beschreibung der Spielmechanik den Rezensenten doch ein! Da wäre mehr herauszuholen. Wir spielen Spiele, weil sie ein Medium sind, das auch etwas mit uns macht, zu ungewohnten Dingen verleiten oder emotional aufwühlen können. Warum also nicht genau das beschreiben? Selbst Automagazine schwelgen im „Fahrgefühl“.

Nicht zuletzt scheint mir ein vordefinierter Schreibstil durch Berg und Tal zu hallen: Klassische Textrezensionen gliedern sich immer in Einleitung, Regel und Schlusskommentar, Videorezensionen zeigen den hübschen Sprecher vor seiner prächtigen Sammlung. Wer sagt eigentlich, dass das immer so sein muss? Wieder scheint Echos Fluch - die Verlockung, vermeintlich Bewährtes zu kopieren - den kreativen Prozess, etwas Neues auszuprobieren, zu blockieren.

Dass es die Vielspieler, die ja hauptsächlich zur Zielgruppe von Blogs, Videos, Podcasts und Magazinen gehören, doch nur so wollen, halte ich übrigens für eine Fehleinschätzung, für den Schutzreflex einer Wahrnehmungsblase und einzelbestätigte Eigenlegitimation. Narziss lässt grüßen. Vielspieler wollen natürlich auch unterhaltsame Texte lesen. Solche, die ihnen das Erlebnis näherbringen - denn gerade sie wissen doch, wo sie selbst nach der Anleitung suchen müssen, wenn sie wirklich für die harten Fakten interessiert sind. Ihnen die Regel zu erzählen ist wie Meeples nach Carcassonne zu tragen. Lese ich dann mal wieder (meist in Foren), dass User den Artsy-Fartsy-Kram nicht wollen, weil Spiele doch ohnehin nur Gebrauchsgüter sind, dann erkenne ich hier den Wunsch nach ungestörtem Konsumverhalten, dem nur die standardisierte Produktinformation weiterhelfen darf. Wie Narziss sind sie gefangen in der eigenen Wahrnehmungsblase.

Echo und Narziss können am Ende nichts Neues oder Eigenes mehr produzieren; sie sind unfrei und unmündig. Ich fände es schade, wenn wir aus solchen Tendenzen nicht ausbrechen könnten. Es geht mir heute nicht unbedingt um den Begriff des „Kulturguts“ (auch wenn ich ihn ab und zu aufgreife). Es geht schlichtweg darum, seine Leser nicht zu langweilen.

Seit 2016 bin ich kein Spielekritiker mehr und inzwischen hat sich vieles getan und verändert. Vor allem auf YouTube sind viele neue Kanäle entstanden, in denen junge, talentierte Menschen über Spiele sprechen. Auch in Podcasts und Blogs artikuliert sich die Szene deutlich aktiver als damals.

Ich erkenne, dass hier primär Hobbyisten und Fans unterwegs sind, reich an Motivation und Fachwissen, teilweise aber mit altmodischen und abgeschauten Vorstellungen, wie Spielkritik auszusehen hat.

Der NBJ soll als ein Angebot verstanden werden, über neue Wege nachzudenken.

Aus diesem Grund habe ich meinen Workshop nach langem Überlegen doch als eine Art Vortrag formuliert. Denn hier können wir in der kurzen Zeit nicht über ein weites, stark theoretisches Feld sprechen und ich Euch anschließend dazu verleiten, einen Text zu verfassen.

Ich möchte euch vom „New Boardgame Journalism“ erzählen, wie ich ihn definieren möchte und wo er auf dem weiten Feld der Spielkritik steht. Dazu kommt auch ein bisschen Wissenschaft. Deswegen lautet meine Bitte: Als ihr euch für diesen Workshop angemeldet habt, wusstet ihr, worum es geht. Ihr alle seid vom Fach und habt euch vielleicht schon Fragen oder Standpunkte überlegt. Stellt sie währenddessen oder danach – ich würde mich über eine lebhaftige Diskussion freuen.

Mein Wunsch wäre, dass am Ende jeder etwas für sich mitnimmt – Motivation, etwas auszuprobieren, sich selbst nochmal etwas weiter zu pushen, die eigenen Standpunkte zu hinterfragen. Aber hier können wir das nicht leisten. Die Gedanken müssen sich setzen und erst, wenn ihr zuhause in Ruhe an der Tastatur sitzt, möglicherweise ihre Wirkung entfalten.

Spielkritik

Ich sehe das so: Erstens schreiben wir über Spiele, nicht über Politik und Wirtschaft. Und zweitens spielen wir zur Erholung und Unterhaltung, nicht um die Schrecken autoritärer Regimes oder globaler Klimakrisen zu verstehen. Der Grundton ist also der einer gewissen unbekümmerten Naivität.

Humor gehört dazu, sprachliche Leichtigkeit und eine Tonalität, als wenn man einem guten Freund ein Spiel empfehlen möchte (oder eben nicht, gerne in aller Polemik). Dazu gehört aber auch, zu erklären, was mit uns geschieht im Spiel. Warum? Weil es am Ende darum geht, auch Nichtspieler für Spiele zu begeistern, so wie wir unseren Freund von unserer Empfehlung überzeugen wollen. Uninformierte interessieren selten genaue Mechanismusanalysen. Die wollen einfach wissen, ob ein Spiel Spaß macht und warum. Zeigen wir ihnen also die Wirkung, nicht die Ursache. Dorthin müssen wir gehen, auch wenn der gesellschaftskulturelle Einfluss eines Mediums „Spiel“ bei weitem nicht so prägend ist wie der von Kino oder Literatur. Wir können ihm aber in diese Richtung weiterhelfen.

Der erste Schritt: Kulturjournalismus betreiben.

Kulturjournalismus

Auch Brettspiele brauchen den Kulturjournalismus. Aber nicht den angestaubten Philologen-Feuilleton mit Artikeln, die man nur mit zwei Semestern Kulturwissenschafts-Studium versteht, sondern eine lebendige Darstellungsform, die Relevanz hat und Spiele als Kulturprodukt wahrnimmt und hervorhebt.

Aber wie geht das - Über das Thema oder die Mechanik? Hier beginnt schon eine fein gezogene Grenze:

Menschen, die nichts mit Spielen am Hut haben, haben sich auch noch nie Gedanken über Mechanismen gemacht (und möchten das auch nicht).

Menschen, die Rezensionen zu Filmen lesen, interessieren sich ja auch eher selten für Schnitt (oder wer kennt Wischblende, Kreuzschnitt, Schuss-Gegenschuss?) oder Kameraführung, auch nicht für Nuancen in der Filmmusik (Leitmotiv? Mood?). Und dennoch kann der Rezensent dem Leser vermitteln, was an dem Film so gut ist, warum er interessant und neuartig ist - auch wenn der Leser es selbst so nicht formulieren kann. Der Kritiker ist der Fachmann, der Expertise hat und sprachlich griffig (= feuilletonistisch) dieses Wissen vermittelt.

Aber sind Brettspielkritiken denn wirklich vergleichbar mit Buch- oder Filmrezensionen? Kann man dort auch verborgene Parabeln und kulturelle Referenzen erkennen und deuten oder muss man sich auf den technisch-mechanischen Aspekt beschränken? Personen und Handlungen in Roman und Kleinkunstfilm können analysiert und anschließend auf eine breitere, lebenspraktische Ebene gehoben werden. Spiele haben in diesem Sinne eine gewisse Qualität, denn sie weisen teilweise starke narrative Elemente auf, aber ohne Regeln wären sie keine Spiele mehr, sondern höchstens noch eine knackig-saloppe Kurzgeschichte. Haben Spiele überhaupt eine künstlerische Tiefe?

Film und Literatur sind auf passiven Konsum ausgelegt. Beim Spiel bin ich aber aktiv beteiligt, das ist schon mal ein starkes Differenzierungsmerkmal (und für später wichtig). Jede Gruppe wird ein Spiel grundsätzlich anders aufnehmen, denn je nach Zusammensetzung sitzen andere Mentalitäten und Weltansichten am Tisch. Bei Buch und Film bin nur ich betroffen. Eine gute spielerische Rezension fußt deshalb auf der Auswertung der Interaktion und nicht nur der Betrachtung von Inhalt oder Form (Thema und Mechanik). Und mehr: Ruft das Spiel etwas in mir hervor? Was packt emotional, worüber denkt man später noch nach? Genau danach sucht der NBJ.

Feuilleton

Zwar gehe ich davon aus, dass alle Anwesenden eine gewisse Fachkompetenz mitbringen, möchte aber dennoch kurz meine Definition von Feuilleton aufzeigen, wenn ich mich schon ständig darauf beziehe.

In einer Zeitung ist das stets der unterhaltsam-literarische Teil. Da liegen wir also mit unseren Spielen schon mal ganz gut. Im Feuilleton sammeln sich Kritiken: Avengers-Film, Kinderbuch, Theater-Intendanten-Zank, Helene Fischer-CD, neuerdings Computerspiele und leider so gut wie gar keine Gesellschaftsspiele mehr. Im Stil ist alles plaudernd bis witzig-frech, mit einem

gewissen Anspruch (aber nicht zu viel, es soll maximal populärwissenschaftlich bleiben) und am Ende mit dem Ziel, dem Leser etwas eigentlich recht Trockenes schön saftig zu servieren. Das Wort Humor entspringt übrigens dem lateinischen Wort für Feuchtigkeit. Wahrscheinlich, weil man manchmal vor Lachen Rotz und Tränen heult.

Kernteil: Der NBJ

Exkurs: Zahlen vs. Gefühl

Bevor wir jetzt voll einsteigen, will ich mich mit einem Phänomen beschäftigen, das ich von vornherein vor der Tür stehen lassen will, weil es in meinen Augen nicht zum NBJ passt und sich leider in die moderne Form von Spielekritik irgendwie reingemogelt hat: Die Schlusswertung in Form einer Zahl.

Gerne werden immer wieder objektive Kritiken gefordert, aber die sind in meinen Augen sinnlos und wertlos. Ohne jegliche Substanz müssten sie eigentlich total platt die Regeln des Spiels beschreiben und die Qualität des Materials prüfen. Das sind „Tests“, und die sind langweilig.

Vor Jahren hörte ich im Deutschlandradio dazu einen Beitrag: Tatsächlich wird in Deutschland einem punktebasierten Bewertungssystem ein größerer Wert beigemessen als anderswo. Vielleicht hat dies kulturelle Hintergründe; wir mögen es, zu quantifizieren und zu kategorisieren. Da helfen halt Prozentangaben (120%!) oder "4 von 5 Sternen" manch einem mehr. Aber: Bloße Zahlenwerte spiegeln ein Spielgefühl eben nicht so leicht wieder. Sie entsprechen also einem gewissen Mainstream-Wunsch.

Kalte Zahlenwerte schließen im Grunde aber Neulinge aus (sie wissen nicht, was am oberen und unteren Ende der Skala liegt). Jemand, der mit den Spielen anfängt und sich zum Beispiel bei Boardgamegeek durchklickt, für den ist „7 von 10“ doch eigentlich echt gut, während Profis „7 von 10“ inzwischen als Durchschnittsnote entlarven. Solche Systeme bergen die Gefahr einer Inflation.

Historisch richten sie sich stark an jene Leser, die mit diesem System aufgewachsen sind. Bei den PC-Spielen gab es schon vor 30 Jahren Zahlenbewertungen und vielleicht noch eine Kommentarbox. Hat sich aus diesem Geiste auch die Brettspiel-Rezensions-Systematik entwickelt, weil man es einfach nicht anders kannte?

Es gilt: Zahlenbasierte Bewertungsformen und strenge Inhaltsangaben betonen die Attribute eines technischen Produkts - was ein Spiel, das Mechanismen, Themen und Funktionen hat, ebenso sein kann - während subjektive Formulierungen das kulturelle Medium hervorheben.

Eine Kritik muss aber subjektiv sein, denn ihr einziges Ziel ist, so präzise wie möglich die Meinung ihres Autors wiederzugeben. Wie entsteht sie?

Rezeptionsästhetik

Ich habe versucht, mich in meinen Kritiken daran zu orientieren, was ich in (zu) vielen Semestern Studium der Kunst- und Medienwissenschaft gelernt habe.

Dort schaut man sich ein Bild an und beschreibt zunächst die unterschiedlichen Ebenen. Für ein Spiel hieße das: Die materiellen Ebenen - den Autor, der einen formalen Mechanismus erfindet, ein Illustrator, der dem Ganzen ästhetische Gestalt gibt. Aber eben auch eine Interpretation muss her.

Und es kommt die von mir so genannte „Rezeptionsästhetik des Spiels“ dazu. Gemeint ist damit nicht der Gegenstand (Spiel mit Schachtel und Mechanismen), sondern die Stimmung am Spieltisch und in mir. Wie wirkt das Spiel in seinem zeitlichen Ablauf und wie kommuniziert es mit uns Spielern?

Wir tauchen ab in die Literaturwissenschaft.

In der Literatur

Ich muss zunächst ausholen: Die Rezeptionsästhetik - kann man sie für Spielkritik verlässlich verwendet? Sie entspringt der Literaturwissenschaft, also dem Lesen und Interpretieren von Texten.

Grundsätzlich geht die Rezeptionsästhetik davon aus, dass die Leser bereits beim Lesen eine aktive Rolle spielen. Das bedeutet, sie nehmen nicht nur passiv den Text auf, sondern gestalten ihn durch ihre ganz individuelle Erfahrung und Weltsicht. Sinn oder Kohärenz sind nicht mehr Bestandteil des Textes, sondern werden erzeugt durch den Rezipienten. Das geschieht bei jedem anders.

Man geht also dem Sinn des Textes nicht über die Entstehung oder Absicht des Autors nach, sondern versucht das zu erfassen, was erst durch den Akt des Lesens aus einem physischen Werk (Buch, Schrift) ein Text wird. Literarische Texte sind zeitlich linear angelegt und wollen nicht von oben herab interpretiert werden, sondern im Prozess, im leserischen Erleben.

Schlussendlich bin ich aber kein Literaturwissenschaftler - hier möchte ich aber interessante Forschungsprojekte anregen - und ich kann auch nicht alle Strömungen dieser inzwischen Jahrzehnte alten Theorie beleuchten. Ich war als Computer-Hiwi immerhin zu Studienzeiten bei Wolfgang Iser, einem der Verfechter dieses Themas, zuhause. Das qualifiziert mich doch ziemlich.

Aber ich denke mir: Kann man Spiele nicht auch mit genau diesem Ansatz betrachten? Natürlich fragt niemand beim Spielen danach, was uns der Autor sagen will. Dazu schleppen Spiele zu viel Mechanik und Manierismen mit sich herum und kümmern sich heutzutage noch zu wenig um eine tragfähige Aussage.

Eine Spielkritik kann sich aber den Standpunkt der Rezeptionsästhetik zu eigen machen. Es geht dann um die Frage, wie das Spiel wirkt, was seinen Reiz ausmacht und was es mit den Spielern tut - im Geiste eines Wolfgang Iser, der sagt, dass (im übertragenen Sinne) das Gehalt eines

Spiels erst im Vorgang des Spielens erkennbar wird. Und das nicht nur durch einen einzigen Rezipienten, sondern - und hier sind Spiele ganz eigen - im Zusammenspiel aller Beteiligten.

Das mag banal klingen, denn Spiele werden ja gespielt, was auch sonst. Wolfgang Iser aber spricht von „Unbestimmtheit“ und „Leerstellen“. Dies sind für ihn Angebote für den Leser, Rückschlüsse und Brücken selbst zu generieren, wenn im Text etwas Unvorhergesehenes geschieht. Und genau diese Eigenbeteiligung des Lesers wird dann beobachtet und reflektiert. Am Ende sind wir nicht bei der Aufnahme, sondern bei der Wirkung.

Wie wirken Spiele also auf den Spieler, was erzeugen sie durch ihr Gruppen-Gespielt-werden? Auch Spiele haben Leerstellen und Unbestimmtheit. Zu Beginn des Spiels weiß noch niemand, wie es endet und wer was macht. Spiele atmen situative Entscheidungen ein und aus. Durch aktive Beteiligung der Spieler erst, durch ihre Wünsche, Pläne und Reaktionen entwickelt sich ein Spielverlauf, den man in der Rückschau auswerten und darlegen kann. So wie ein Text von jedem Menschen anders interpretiert und eingeordnet wird, so besitzt jedes Spiel seine impliziten Spieler, die vom Autor zwar vorgesehen und durch das Regelwerk eingebunden sind, aber deren Rezeption des Spiels unterschiedlich ausfällt. Hierdurch erkennen wir: Der Vorgang des Spielens erzeugt die subjektive Meinung - und die gilt es, in der Spielkritik abzubilden.

Übrigens hat diese Sicht des expliziten Betrachters, der zur Teilnahme aufgefordert wird, auch die Kunstwissenschaften erreicht. Wolfgang Kemp schreibt über den partizipatorischen Ansatz in der Kunst, der zur Erschließung des Kunstwerks durch Teilnahme des Betrachters führt. Wenn Spiele als Teil von Kunst und Kultur betrachtet werden sollen, wäre es doch spannend, diese Gedanken auf das Spiel - das ja von der Beteiligung lebt - zu übertragen.

Schritt 2: Ab in die Kunst!

In der Kunst

Ein Kunstwerk und seine Betrachter kommen immer unter Bedingungen zueinander, sie sind keine isolierten Einheiten.

Vergleichen wir die Bedingungen, unter denen Kunstwerk und Betrachter bzw. Spiel und Spieler aufeinandertreffen, was ist der Betrachteranteil/Spieleranteil?

Kunst ist Kommunikation und erfordert einen räumlichen und funktionalen Kontext. Sie folgt Konventionen und situiert den Betrachter. Auch ein Spiel macht das: Es gibt uns exakt vor, wer wir in diesem Spiel sind und was wir zu tun haben. Dieser Kontext entspricht somit weitestgehend den Regeln des Spiels.

Die ästhetische Kommunikation eines Kunstwerks ist aber nicht nur das Zurechtrücken und Platzieren des Betrachters, sondern auch, ihn teilhaben zu lassen an der Inneren Kommunikation. Darstellung, Komposition, Handlung - das ist alles innere Kommunikation im Bild. Manche Bilder setzen voraus, dass es einen Betrachter gibt, um eine zusätzliche Bedeutungsebene zu erschaffen (Wer kennt Nicolas Maes „Die Lauscherin“?). Es gibt in der Kunstanalyse:

- Diegese: Wie treten Dinge und Personen im Kunstwerk miteinander in Kontakt? - Spielregel, klassisches Ziel einer Rezension.

- Identifikation: Manche Werke haben Stellvertreter oder Wiedergaben des Betrachters, sie zeigen auf etwas oder nehmen den Betrachter auf oder gesellen sich zu ihm - Das ist die Rolle des Spielers im spezifischen Spiel, also die Figur, Herrscher, Person, Held.
- Wahl des Bildausschnitts, Perspektive: Was sieht man nicht, warum ist die Betrachtersituation so konstruiert - Historisches Thema des Spiels. Warum dieser meist enge räumliche und zeitliche Rahmen?
- Leerstelle/Unbestimmtheitsstelle: Das Kunstwerk ist absichtlich punktuell unvollendet und der Betrachter muss Kohärenz erzeugen (abseits alltäglicher und für das Bild irrelevanter Dinge): Eine ausgesparte Beziehung, elementar für die Interaktion von Werk und Betrachter - Das Spiel selbst ist die Leerstelle. Es schafft uns nur einen Rahmen, Leitplanken und eine grobe Richtungsanweisung. Wie wir diesen Leerraum des Spiels füllen, überlässt das Spiel uns.

Ihr seht, mit Fragen aus der Kunstwissenschaft kann man Spiele auch anpacken. Und damit landet man dann bei einer „Rezeptionsästhetik des Spiels“.

Das ist der NBJ

Der NBJ leitet sich daraus ab und will ein Ausbrechen der oben genannten, tradierten Kritikerleistung: Wir brauchen neue erzählerische Formen und Geschichten statt klassischem Text. Der NBJ will ausloten, wie man noch über Spiele sprechen kann, es geht nicht darum, dass dies eine „bessere“ Art sei. Aber wenn Brettspiele kulturjournalistisch aufgegriffen und behandelt werden, dann werden sie auch eher als Kulturgut verstanden - eine Forderung, die im NBJ zentral ist.

Ursprung

Ursprünglich gibt es den Begriff „New Games Journalism“ seit 2004, geprägt hat ihn der britische Spielejournalist Kieron Gillen. Ob er diese neue Bewegung des Schreibens über Computerspiele damit erschaffen hat oder nur ein Phänomen erstmals benannte, weiß ich nicht.

Dieser neue Ansatz von Kulturjournalismus über digitale Spiele hatte sein Vorbild in einem Reportagestil mit subjektiven Duktus und starken literarischen Anleihen aus den 1960ern. Er warf bei dieser neuen Art zu schreiben alle journalistischen Konventionen über Bord und nahm den Leser ganz persönlich an die Hand.

Die Computerspiel-Journalisten der 2000er-Jahre griffen - vor allem online - diese Idee rasch auf und versuchten durch Selbstreflexion der Seele eines Spiels auf den Grund zu gehen: Was passiert mit mir, wenn ich spiele? Welche Gefühle kommen auf, was fasziniert? Insbesondere die Veteranen der Szene belächelten diese arroganten Heinis mit ihrem elitär-hippen und dabei doch beneidenswert intimen Geschichten - heute sind deren Magazine wie Polygon oder Rockpapershotgun extrem beliebt.

Die Lehre

Was könnten wir also aus den Erfahrungen der Kollegen der Videospiel-Rezensionen für einen „New Boardgame Journalism“ ziehen? Bei uns überwiegt noch der klassische (und langatmige) Rezensions-Stil und traditionelle Branchenjournalismus, aus Gründen, die ich oben bereits nannte. Ich wünsche mir aber mehr Nähe und Reflektion. Immer wieder kritisiere ich den berühmten 10-80-10-Stil vieler Schreiber: Das sind zehn Prozent Einleitung, achtzig Prozent Regelparaphrase und zehn Prozent Bewertung. Am besten noch mit Punkteskala. Aber ihr klaut den Lesern damit Zeit. Ich behaupte, die Mehrheit scrollt ignorant zum letzten Absatz runter und sucht das Resümee. Habt Ihr dafür so viel Zeit beim Schreiben vergeuden wollen? Ich denke nicht.

An wen kann man sich der NBJ richten?

Ich möchte klarstellen: Einen „richtigen“ Spielejournalismus gibt es nicht, die Leser/Hörer/Schauer haben ihre eigenen Lieblingsformen und erwarten unterschiedliche Dinge:

Der harte Kern sammelt selbst Spiele und hat zuweilen selbst eine hohe Sachkenntnis – viele zieht es als logischen Schritt heutzutage dazu, selbst zu bloggen oder casten. Sie verlangen Informationen und Analysen und liefern sie in Eigenproduktionen selbst auch ab. Viele Talente wurden erst dadurch entdeckt, dass sie es einfach versucht haben, online zu publizieren - ohne jede journalistische Ausbildung und nur engagiert und begabt.

Früher lag das Rezensionsmonopol bei den Magazinen, heute nicht mehr. Man muss ehrlich dankbar sein für die Demokratisierung des Publizierens, die Blogs und Casts erst ermöglicht haben. Kaum jemand hätte wohl den Aufwand gewagt, seine Texte bei einer Zeitung einzureichen, die Einstiegsschwelle ist heute deutlich niedriger.

Als Zielgruppe sind die Vielspieler gut gebildet im Hobby und stehen bei der Lektüre in einem feurigen, inneren Monolog mit dem Schreiber, weil sie ihre eigene Meinung mit der des Schreibers abgleichen. Sie kennen eben Stefan Feld, Workerplacement und Feuerland-Spiele. Aber sie wissen auch, wo sie sich die Regel-pdfs besorgen können und tauschen sich in Foren aus.

Hier muss mehr Substanz in eine Rezension; Ablauf, Hürden und Spielbarkeit wollen ausgebreitet werden. Aber die Form der gewählten Sprache darf auch hier lebendig und wohlformuliert sein, anstatt nur aus stumpfen Subjekt-Prädikat-Objekt-Sätzen zu bestehen. Ein Weg zu kreativerem Schreiben wäre hier bestimmt ein stärkerer Fokus auf subjektive Empfindungen – ein Fall für den NBJ!

Leser der Massenmedien wiederum müssen erstmal vom Wert der spielerischen Betätigung überzeugt werden, es geht also primär um Motivation und danach um Orientierungshilfe in der Spieleflut. Dort ist eine gute Schreibe in meinen Augen wichtiger. Aber: Wenigspieler brauchen genau diesen lebhaften Jedermanns-Spielejournalismus, der den Spaß am Spiel vermittelt – hey, wieder ein Fall für den NBJ!

Plädoyer

Ich weiß selbst, dass die oben beschriebenen Nahaufnahmen und rezeptionsästhetischen Analysen von Spielen und aus der Szene nicht einfach zu schreiben sind, manchmal nicht passen oder Autoren überfordern können. Das ging mir auch oft so. Nicht immer gelingt es, dem eigenen Anspruch zu genügen. Aber: Wenn wir uns alle bemühen, tolle, persönliche Geschichten zu erzählen statt kalter Warentests und Nullachtfuffzehn-Reportagen, gewinnen doch alle.

Natürlich sind Brettspiele im Vergleich zu Computerspielen oder Literatur viel stärker durch ihren Mechanismenkern und auch ihre Materialität definiert. Diese elementaren Teile eines Spiels völlig auszublenden geht eigentlich nicht. Aber interessieren wirklich die Anzahl Handkarten oder der Preis einer Ware? Muss ein Rezensent nicht vielmehr inhaltlich über ein Spiel berichten können? Ist die Anzahl der Handkarten wichtig für einen herausragenden Kniff oder das interaktive Gefüge? Dann muss sie rein. Sonst aber nicht. Buch-Rezensionen mokieren weder Coverbild noch Papierstärke. Sie beschreiben auch nicht, wie man weiterblättern soll. Spielen fehlt die textuelle Immersion von Literatur, sie brauchen eine starke Optik - das kann also rein, wenn das Spiel ein haptischer und optischer Genuss ist.

Sucht euch einen zentralen Punkt heraus, der das Spiel besonders macht – das Alleinstellungsmerkmal. Ein Fachhändler schwadroniert auch nicht über Details, er lebt vom *Unique Selling Point*, weil die Aufmerksamkeit des Kunden kurz ist. Keine Angst, man wird dem Spiel durchaus gerecht, wenn man Feinheiten in seiner Rezension auslässt und den Kern betont.

Gerade modernere Spiele *wollen* aber auch ihre Geschichte erzählen. Zusammenhalt in einer großen Krise (Les Poilus). Konsequenzen tragen (Pandemic Legacy). Leben und Sterben in einem Dorf (Village). Wer als Rezensent den Schleier der Mechanik auf die Seite schiebt, der erkennt manchmal, dass es Spiele gibt, über die man reden oder schreiben *muss*. Weil sie einen neuen oder besonderen Hintergrund thematisieren oder weil sie ihre Akteure in ein narratives Geflecht verstricken.

Ich will als Rezensent erzählen, was ich emotional erfahren habe (wenn überhaupt), nicht wie ich den Mechanismus erfahren hat. Was hat für Spannung gesorgt, an was erinnert es mich, habe ich Erfahrung mit ähnlichen Spielen. Ich schaue nach innen: Was erzeugt das Spiel in mir? Müssen wir den Begriff des „Spielgefühls“ griffiger definieren? Umschreibt er das, was im Kopf passiert oder doch, wie Hormone mich am Tisch steuern? Ich persönlich spiele gerne lebhaft, unterhalte mich dabei und will den Menschen (mich und andere) wahrnehmen.

Das alles nebenher zu machen, ist nicht einfach. Es kostet Zeit und Mühe. Es verlangt niemand, am Fließband zu texten. Qualität ist wichtiger als Quantität. Wer einen Gang runterzuschalten will, um sich dem Text mehr zu widmen, hat meine volle Unterstützung.

Stellt euch vor, Bücher würden rezensiert wie manch ein Spiel:

„Wie so oft: man fühlt sich dumm und ungeliebt. So geht es Doktor Faust. Als plötzlich dieser Hund in sein Haus kommt, entspinnt sich daraus eine folgenschwere Begegnung.“

Dies ist eine Rezension von Faust. Geschrieben hat es der Frankfurter Autor Johann Wolfgang von Goethe, der auch schon mit Werther und einem Farbkreis sehr erfolgreich war. In Akt 1 hören wir Engel reden. Danach macht der depressive Gelehrte Faust einen Osterspaziergang und trifft einen Hund. Danach wird aus dem Hund der Teufel.“

...und so weiter...

„Das Buch endet mit einer Hexennacht und die Frau stirbt. In der angekündigten Erweiterung gibt es mehr Material wie Elfen, Luftgeister und antike Griechen, die die Interpretationsmöglichkeiten noch mal deutlich erweitern.

Fazit: Das gelbe Heft vom Reklam-Verlag ist hässlich, aber funktional. Das macht aber nichts bei diesem abstrakten Buch. Die französische Ausgabe hat ein hübscheres Cover. Alle, die es gelesen haben, fanden es spannend und würden es jederzeit nochmal lesen. Es kommt bestimmt noch öfters auf den Nachttisch. Wer Bücher mit Geistern und verrückten Professoren mag, sollte es sich näher ansehen. Alle anderen sollten es vorher anlesen.“

Wollen wir das?

Das Handwerkszeug für all das lernt man nur durch Übung. Durchs Machen. Wer ohnehin eine flotte Schreibe hat, der macht das bestimmt in irgendeiner Form beruflich. Der hat eben Glück - andere müssen hart arbeiten. Versucht doch mal, Geschichten zu erzählen, überlegt euch, welche Gefühle geweckt werden, wie die soziale Interaktion aussieht im Spiel. Fühlt ihr euch unwohl als Werwolf? Rein damit! erinnert euch Flügelschlag an die langweilige Vogel-Doku neulich auf Arte? Vergleicht doch mal! Spielt man, um mit netten Menschen eine lockere Zeit zu verbringen oder entspringt die Faszination einem elaborierten Mechanismus, bei dem sogar jeder Schwarzwalduhr der Kuckuck schwindlig wird? Warum hält uns Food Chain Magnate den konsumkritischen Spiegel vor? Geistreich und stimmig muss eine Rezension sein, will sie den Leser fesseln. Neue Pfade zu wagen war noch nie verkehrt.

Jeder kann seinen eigenen Stil entwickeln und sich von den Verlockungen Echo und Narziss' entziehen.