

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

der Tag der Brettspielkritik 2019 – und der Kritiker in einem zuckt schon, weil es ja doch gar nicht nur ein Tag war und es vom Titel her auch ein bisschen wie einer dieser Pseudo-Aktionstage wie Tag der Blockflöte (10. Januar) oder Tag des Deutschen Butterbrotes am jeweils letzten Freitag im September anmutet –; 2019 also gab es das erste Treffen hier in Hamburg, weshalb sich die Frage aufdrängt: Hat sich seitdem etwas getan?

Vielleicht ein bisschen. Gefühlt hat sich seitdem die Zahl der Kanäle, auf denen über Gesellschaftsspiele gesprochen wird, noch einmal deutlich vergrößert. Mittlerweile ist allein die Zahl der Podcasts und YouTube-Kanäle so groß, dass selbst eine Vollzeitstelle nicht ausreichte, alles, was produziert wird, zu lesen, zu hören, anzuschauen. Diese Vielfalt ist auf den ersten Blick erst einmal großartig, weil es doch bedeutet, dass es über Spiele viel zu berichten gibt und so viele Menschen mit Feuereifer spielen, dass sie darüber hinaus auch ein Sendungsbewusstsein entwickeln.

Aber wir sind nicht hier, um die Quantität zu feiern, wir wollen an der Qualität arbeiten. Und da gibt es in meinen Augen immer etwas zu tun, vor allem wenn das Postulat gilt: „Die Brettspielkritik ist ein Teil der Kulturkritik“ (zitiert nach Guido Heinecke, E-Mail vom 25. Januar dieses Jahres, Betrifft: Tag der Brettspielkritik 2022). Das soll nicht heißen, dass es nichts Gutes gibt. Ganz im Gegenteil fühle ich mich in vielen Formaten, die ich konsumiere, gut unterhalten, gut informiert; ich lese, sehe, höre immer wieder pointierte Meinungen. Aber **sehr** gute Brettspielkritik, die es mit der Literatur-, Theater-, Film-, Musik- und Wasauchimmer-Kritik wirklich aufnehmen kann: Die ist selten. Sehr selten. Ich weiß, dass ich Generalisiere und es einzelne Teilnehmerinnen und Teilnehmer hier gibt, denen ich damit Unrecht tue. Auch lese oder höre ich immer wieder einzelne Kritiken, die herausragend sind, ab und zu gibt es auch das. Aber ich stelle mal die These in den Raum: Mit der Schrotflinte der Metakritik zu ballern, bedeutet bei Brettspielkritik eine hohe Trefferquote.

Warum? Nun, Kulturkritik im besten Sinne ist nicht nur ein bisschen Inhaltsangabe mit einem gepfefferten Fazit, Kulturkritik muss mehr können. Natürlich muss sie auch erzählen, was passiert, was wir erleben, sprich: Regelparaphrase exerzieren und ein bisschen schulaufsatzmäßig von meinem schönsten Spielerlebnis berichten– und das übrigens möglichst stilistisch großartig, am besten: verspielt und witzig, so wie Spiele meist selbst sind.

Natürlich erwartet die Leserin, die Zuhörerin oder Zuschauerin eine Wertung, ein Fazit – und das sollte wohlhergeleitet aus dem zuvor Ausgeführten sein und sich nicht in einem „Daumen hoch“ oder „Daumen runter“ erschöpfen. Nur liegt dem oft auch eine irrtümliche Überzeugung zugrunde. Die Überzeugung nämlich – und an dieser Stelle zitiere ich Stephan Porombka –, dass *„Kritik zuallererst etwas mit der Äußerung der eigenen Meinung in Form einer Einschätzung als Wertung zu tun hat. Da rutscht der Gegenstand fast völlig aus dem Blick. In den Vordergrund rückt dann das ‚ICH finde‘ oder ‚ICH meine‘. Und unklar bleibt [dabei] meist, was in Bezug auf dieses ‚Finden‘ und ‚Meinen‘ gefunden und gemeint ist. Das ‚Finden‘ und ‚Meinen‘ hängt in der Luft, es bezieht sich auf nichts. Aber ein ‚Finden‘ und ‚Meinen‘, das sich auf nichts bezieht, kann man sich auch sparen.“*¹

¹ Stephan POROMBKA: Kritiken schreiben. Ein Trainingsbuch, Konstanz 2006, S. 50

Der Mehrwert der Kulturkritik ist es gerade, darüber hinaus – also über das Nacherzählen, über das Finden und Meinen – Analyse und Hintergrundinformationen zu sein sowie Parallelen und Verbindungen zu anderen (als Referenz dienenden) Werken aufzuzeigen. Und – das ist der Punkt an dem Kulturkritik nun wirklich großartig werden kann: Sie muss den Gegenstand ihrer Betrachtung in den kulturellen Kontext ihrer Zeit einordnen.

Aber noch ein weiterer Aspekt ist wichtig: Geboren wurde der Tag der Brettspielkritik ideell bereits weit vor 2019, aus einem Plädoyer von Guido Heinecke auf trictrac.de (die Älteren erinnern sich vielleicht). Es war ein Plädoyer für einen New Board Game Journalism; ein Begriff in Anlehnung an den New Game Journalism, der bedeutete, dass in Besprechungen von Videospiele weniger Technisches im Vordergrund stehen sollte, sondern eine neue zentrale Frage gestellt wird: Was macht ein Spiel mit mir und meinen Mitspielern? Wie fühlt sich das Spiel an? Was sind die Faktoren, die den Spaß produzieren? Das gilt es herauszuarbeiten.

Mit Blick auf diese beiden Punkte – das Einordnen in den kulturellen Kontext und die Analyse des Spielempfindens – muss ich gestehen, dass ich noch Luft nach oben sehe (und fasse mir dabei ganz ausdrücklich an die eigene Nase). Ich glaube, dass das Selbstverständnis von vielen von uns eben nicht ist, Kulturkritik betreiben zu wollen. Vielleicht weil das gefühlt zu sehr nach Feuilleton, Onkelhaftigkeit, stoff upper lip klingt und nach bundesrepublikanischen Bildungsbürgermief müffelt. Trotzdem finde ich es auffällig, dass viele Spielere Rezensionen in ihrer plauderigen Authentizitätshaltung des „Ich finde, dass ...“ oft zu viel von durchschnittlichen Kundenrezensionen auf Amazon haben und nicht darüber hinauskommen.

Es lohnt in dieser Runde auf jeden Fall, Ursachenforschung zu betreiben. Denn: Wenn nicht hier, wo dann?

These I

Vielleicht ist das beschriebene Phänomen schlicht und einfach dem Produkt Würfel-, Karten-, Brettspiel geschuldet, das viel weniger Kulturgut ist, als wir selbst gern behaupten, weil es am Ende des Tages in erster Linie nur Wirtschaftsbeziehungsweise Konsumware ist. In den Kategorien des Feuilletons gesprochen, ist das Spiel vielleicht dann doch eher U als E, also ein Gegenstand, der sich der Kulturkritik aufgrund mangelnder Tiefe entzieht und der dann eben nur zum Produkttest und nicht zur Rezension taugt.

These II

Vielleicht ist das beschriebene Phänomen aber auch schlicht Methode, weil sich der Brettspieljournalismus in weiten Teilen korrekterweise als genau das versteht, was Journalismus ebenfalls unbedingt zu sein hat: Dienstleistung am Leser. Und wenn der Kunde schnell wissen möchte, ob etwas 5 Sterne bekommt oder eben nur dreieinhalb, wenn die Leser, Hörer, Seher also genau das fordern, nämlich einen Produkttest: Warum zum Teufel sollte man dann etwas anderes liefern? Was bedeuten würde: Wenn das die Konsumenthaltung ist, dann können wir jetzt auch schließen und direkt zum geselligen Teil übergehen.

Nun, allein dass wir hier sitzen, zeigt zumindest, dass das wahrscheinlich viele von uns anders beurteilen – und wir dabei hoffentlich nicht nur unserer eigenen Chimäre aufsitzen.

Zumindest Harald Schrapers sieht es anders. Ich möchte kurz aus seinem Essay aus **spielbox** #2/22 zitieren, „Ich bin kein Spieletester!“ überschrieben. Harald widerspricht darin diesen beiden ketzerischen, rein konsumorientierten Produkttest-Thesen. Als Hintergrund muss man aber auch wissen, was Haralds Kulturgut-Theorie ist: Das Spiel, also das Produkt an sich, ist nicht das Kulturgut, sondern das Spielen, das Miteinander. Harald also schrieb:

„Der Spielreiz speist sich aus ganz unterschiedlichen Quellen – natürlich aus der Mechanik, teils aus Äußerlichkeiten wie der Illustration, vor allem aber aus dem, was zwischen den Spielenden am Tisch passiert. In der Hinsicht ist die Tätigkeit einer Spielekritikerin umfassender als die einer Buch- oder Filmrezensentin. Letztere können sich zu einhundert Prozent auf ihre eigenen subjektiven Eindrücke beschränken. Die Brettspielkritik kann hingegen niemals ohne die Interaktion mit anderen Menschen entstehen. Optimalerweise sogar mit möglichst unterschiedlichen Spielertypen und nicht nur mit der einen Gruppe, die ich schon längst nach meinem Geschmack geformt habe.“

Das bedeutet: Ernstgemeinte wie inhaltsstarke Spielekritik als Teil der Kulturkritik ist nicht nur eine handwerkliche wie intellektuelle, sondern auch noch eine logistische Herausforderung.

Und übrigens glaube ich, dass es für diese Art der Kritik durchaus ein Publikum gibt. Wobei ich nicht ausschließen möchte, dass ich mich irre, weil ich berufsbedingt geradezu gezwungen bin, das zu glauben. Beziehungsweise weil ich als Journalist wirklich möchte, dass meine Leser es genau so sehen wie ich.

Zurück zu den Überlegungen, warum Spielekritik anno 2022 vielleicht immer noch nicht in Gänze ihr volles Potenzial entfaltet.

These III also lautet:

Vielleicht ist das beschriebene Phänomen, dass sich die Brettspielkritik mit Spielgefühl und kultureller Einordnung schwertut, schlicht der Bequemlichkeit der Rezensierenden geschuldet. Mal eben ein bisschen zusammenzufassen, wann man würfelt, wann man Karten zieht oder wann man aus zwei Holz und eins Lehm ein Sägewerk baut, und abschließend mit „Ich finde ...“ weiterzumachen, geht halt schneller, als noch einen kulturellen Kontext herzuleiten. Das ist absolut verständlich, schließlich hat nur die absolute Minderheit in dieser Runde keinen Hauptjob, der ihn oder sie ernährt, um somit das Hobby Brettspiel und Brettspielrezension überhaupt zu finanzieren.

Darüber hinaus bin ich mir sicher, dass es der Dilettantismus der Szene ist, der verhindert, dass bessere Brettspielkritiken produziert werden. Dieser Zustand ist zwar einerseits sympathisch, weil Brettspieljournalismus so auch immer etwas von einer Graswurzelbewegung hat, andererseits ist er aber auch Teil des Problems. Und weil das jetzt vielleicht ein bisschen hart klang, da der Dilettant umgangssprachlich eine negative Konnotation erfahren hat, möchte ich noch einmal die eigentliche Definition nachliefern: Ein Dilettant ist, laut Duden, jemand, „der sich auf einem gewissen Gebiet nicht als Fachmann, sondern lediglich aus Liebhaberei betätigt“ (auch wenn nicht nur in unserem Fall die Grenzen zum allgemeinen Sprachgebrauch oft fließend sind). Sprich: Es mangelt dem Brettspieljournalismus schlicht an Professionalisierung, was aber mit Blick auf die Verdienstmöglichkeiten nicht verwundert, denn die sind: lausig.

Neben der Ressource Zeit, an der es mangelt, könnte es auch schlicht an etwas anderem liegen: Narzissmus. Was im Journalismus ausdrücklich nichts Schlechtes ist, wohlgermerkt. Ich glaube, dass viele der herausragenden Journalisten dieses

Landes auch mehr oder minder ausgeprägte narzisstische Züge zeigen. Dabei geht es, bitte nicht missverstehen, ausdrücklich nicht um eine pathologische Ausprägung, also eine Krankheit, die als „Narzisstische Persönlichkeitsstörung“ auch im ICD-10 zu finden ist. Es geht um die klassische kulturwissenschaftliche Deutung des Begriffs, zurückzuführen auf die Figur des Narziss in der griechischen Mythologie, also um eine durchaus gesunde Portion Eitelkeit oder Selbstverliebtheit.

Wichtig dabei ist vor allem eins: Man muss seinen Narzissmus in die richtigen Kanäle leiten, sprich: sublimieren. Geschieht das nicht, wird der Narzissmus also falsch kanalisiert, könnte es sein, dass am Ende die Selbstinszenierung im Vordergrund steht und das Werk, um das es uns doch eigentlich gehen sollte, dahinter verblasst. Auch tut niemand der Kulturkritik einen Gefallen, der auf click baiting setzt, indem man an einem Hype teilhaben möchte oder die Hauptmotivation für eine Besprechung ist, der oder die Erste zu sein, der/die es gespielt hat. Sich davon freizumachen, ist allerdings schwierig, schließlich ist Aufmerksamkeit eine der Hauptwährungen, um die es geht.

All diese hier nur kurz skizzierten Hürden auf dem Weg zu sehr guter Spielkritik werden wir nicht an diesen anderthalb Tagen der Brettspielkritik überwinden. Aber allein dass wir darüber reden, ist ein weiterer Schritt auf dem richtigen Weg, zumindest ist davon auszugehen, dass hier am Sonntag keiner fachlich blöder wieder wegfährt als er hergekommen ist. Das permanente Vergegenwärtigen, worauf es ankommt, was wichtig und was vielleicht sogar gut ist, gehört zum lebenslangen Lernprozess, den jeder Kritiker, jede Kritikerin zwangsläufig durchlaufen muss.

Und mit Blick auf die Zukunft äußere ich noch einen Wunsch: Sicherlich ist die Kritik, sei es die gute oder die schlechte, das derzeit sichtbarste und allgegenwärtigste Ausdrucksmittel des Spielejournalismus, aber auf dem Weg zur wahren Auseinandersetzung mit einem Kulturgut – egal ob es das Spiel selbst oder das Spielen ist – fehlt noch etwas. Journalismus ist so viel mehr als Rezension. Erfreulicherweise gibt es mittlerweile auch viele Interviews (leider zu oft nur mit den Autoren der guten Spiele und leider nicht das Gespräch mit zum Beispiel Uwe Rosenberg, was er sich – bitte sehr! – bei TULPENFIEBER gedacht habe, aber: geschenkt). Es gibt immer wieder Porträts von Autoren und Verlagen, die Einblicke in die Produktionsrealitäten liefern. Gut so. Und es gibt mittlerweile viele Meinungsstücke, die sich mit den sogenannten Metathemen beschäftigen. Leider gibt es das alles noch immer viel zu selten gebündelt, sondern hier mal ein Häppchen und dann dort mal eins. Und noch viel bedauerlicher ist, dass die journalistischen Stücke zu großen wichtigen Themen, die von mehreren Gesprächspartnern aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet und von einem Autor oder einer Autorin wohlkuratiert und mit Esprit aufgeschrieben oder vertont werden, zu oft fehlen. Ganz zu schweigen von so etwas wie: investigativem Journalismus.

Ja, das alles bedeutet viel Aufwand. Ja, das alles lässt sich schwerlich in jedem Format als Hobbyprojekt umsetzen. Aber ich bin mir sicher, dass die immer noch schwächliche Außenwirkung all unserer Bemühungen, auch einmal Menschen außerhalb der Blase zu erreichen (und seien es nur weitere Multiplikatoren aus anderen Medienhäusern), unter anderem daraus resultiert, dass die Brettspielszene zu selten relevante Geschichten erzählt. Und deswegen, liebe Jury, fände ich es schön, wenn es vielleicht einmal die Tage des Brettspieljournalismus gäbe, die sich noch stärker, als es jetzt schon an diesem Wochenende geschieht, allen journalistischen Formen öffnen.