

## **Spielreiz – Was bedeutet für euch denn überhaupt der Begriff?**

UDO: Spielreiz ist das, was mich lockt, ein Spiel spielen zu wollen. Aber es ist, wie Georgios in der Arbeitsgruppe herausgestellt hat, nicht eins zu eins mit „Spaß“ oder „Spielspaß“ zu übersetzen. Es kann andere Dinge geben, die bewirken, dass ich Spielzeit als wertvoll empfinde. Zum Beispiel wenn ein Spiel mich angenehm intellektuell anstrengt oder eine Geschichte erzählt, die in mir nachwirkt, oder intensive Gefühle auslöst, die nicht nur Spaß sind. Rezensionen sollten optimalerweise über die reine Beschreibung des persönlichen Empfindens hinausgehen und danach fragen, wie das Spiel durch seine Beschaffenheit dazu beiträgt, dass es diesen Reiz auslöst.

GEORGIOS: Das würde ich vielleicht noch ergänzen. Spielreiz ist nicht nur das, was man im Spiel vorfindet, sondern auch das, was eine Kritik ausarbeiten sollte. Wenn wir darüber sprechen, dass eine Kritik das Spielgefühl vermitteln soll und dem Publikum zeigen soll, was in dem Spiel steckt, dann ist das in meinen Augen mit Spielreiz sehr gut eingefangen. Eine Kritik muss ja nicht nur benennen können, was ein Spiel ausmacht, sondern auch warum gerade das interessant ist. Das kann der Spaß sein, den das Spiel macht. Aber es kann auch sein Designhandwerk sein. Oder die thematische Auswahl oder, oder, oder ...

## **Wie seid ihr in eurer Arbeitsgruppe vorgegangen?**

UDO: Die Teilnehmenden haben sich in Gruppen aufgeteilt und diskutiert, was der Spielreiz bei Azul und Just One ist. Dabei sind die Stichpunkte auf den Flipcharts entstanden (siehe Abbildungen). Die Notizen zu Azul sind das Ergebnis einer von vier Gruppen. Bei Just One hat sich die halbe Arbeitsgruppe – ganz im Sinne dieses Spiels – zu einer Riesengruppe zusammengetan, Stichpunkte gesammelt und hinterher abgestimmt, welche ihnen am wichtigsten sind. Deshalb die Striche hinter den einzelnen Punkten.

## **Und dann?**

UDO: Wir haben die einzelnen Punkte gemeinsam besprochen, teils ziemlich lebhaft. Dass Azul durch Optik und Haptik ins Spiel verlockt, dürfte für alle, die Azul kennen, selbsterklärend sein. Aber was ist eine „wohltuende Ermattung des Hirns“? Wie grenzt man das ab von Spielen, die ebenfalls das Hirn beanspruchen, aber auf weniger wohltuende Weise? Und welche Eigenschaften hat Azul, dass man die Spieltiefe als angenehm empfindet? Das ist, wie wir festgestellt haben, schwer in Worte zu fassen. Länger in der Diskussion war auch der Punkt „kognitive Abwechslung“. Ich hatte spontan gesagt, das sei ein Allgemeinplatz, denn jedes Spiel biete in irgendeiner Form Abwechslung. Im Gespräch mit den Teilnehmenden bin ich dann aber davon wieder abgerückt. Wir haben Azul mit einem Spiel verglichen, das durch die zufällige Auslage von Plättchen und Karten ebenfalls immer wieder anders ist, von vielen Teilnehmenden – und mir auch – trotzdem als repetitiv empfunden wird. Ein Teilnehmer hat gesagt, der entscheidende Unterschied zu Azul sei für ihn, dass die wechselnde Auslage in Azul sein Spiel und seine Herangehensweise merklich beeinflusse. Dadurch entsteht eine Gespanntheit auf die zufällige Verteilung der Plättchen. Während bei dem als langweilig empfundenen Spiel zwar auch andere Verteilungen da sind, aber sich nicht groß auswirken und deswegen nicht als interessant empfunden werden.

GEORGIOS: Recht interessant fand ich noch einen Punkt, der über das Spiel selbst hinausging und davon sprach, wie Azul wirkt, wenn man es als Einstieg in das Brettspiel nutzt. Dieser Blick auf das, wofür man ein Spiel im einzelnen Fall nun nutzt, kann auch Spielreiz sein. Bei Azul war es „nur“ das Kennenlernen des modernen Brettspiels. Aber es gibt ja Spiele, die davon leben, dass sich die Beteiligten besser kennenlernen oder erste Kontakte knüpfen. Partyspiele zum Beispiel. Gerade diese Spiele leben ja von der offenen, freundschaftlichen Atmosphäre, die durch sie entstehen kann.

### **Ihr habt den Spielreiz im Einzelfall untersucht. Gibt es auch übergreifende Gemeinsamkeiten, die in Spielen allgemein den Spielreiz ausmachen?**

GEORGIOS: Ich denke man müsste schon recht weit abstrahieren. Die Vielfalt, die das Medium ja so reizvoll (HAH!) macht, liegt ja auch darin, dass Spiele sich stark darin unterscheiden können, wie sie uns packen oder was sie uns bieten. Sowohl die emotionale Erfahrung von Spielen, die Art der Herausforderung, aber auch die Schwere der Aufgaben, die wir gestellt bekommen, kann da sehr unterschiedlich ausfallen und in Spielen sehr unterschiedlich kombiniert werden.

UDO: Ich glaube, bestimmte Beschäftigungen geben uns Menschen einfach ein befriedigendes Gefühl. Zum Beispiel sammeln wir gern oder wir ordnen gern. Beides sind auch Elemente in Azul. Ich glaube auch, dass viele Menschen konstruktiv sein wollen. Deshalb macht es uns Freude, in Just One Begriffe zu überlegen, die einer anderen Person helfen sollen, auf das gesuchte Wort zu kommen. Für eine Spielrezension hilft das aber trotzdem nur bedingt. Ich möchte ja nicht bei jedem dritten Spiel schreiben: „Menschen sammeln eben gern.“

### **Wird man dem Spielreiz gerecht, wenn man eine Liste macht und Punkt für Punkt abarbeitet?**

UDO: Wenn man sich beim Essen fragt, ob es schmeckt, wird man auch darauf kommen, dass das Gemüse schön bissfest ist und dass man eine angenehme Note von Ingwer wahrnimmt. Aber warum das in Summe einen tollen Geschmack ergibt, ist am Ende doch subjektiv, unmöglich zu messen und schwer in Worte zu fassen. Eine Teilnehmerin ermutigte dazu, dieses Unbenennbare auch ruhig mal unbenennbar zu lassen und zu schreiben: „Das Spiel hat mich verzaubert.“ Zum Nachdenken gebracht hat mich auch ein anderer Teilnehmer, der meinte, Spielrezensionen sollten sich ruhig trauen, mal poetischer zu sein statt immer nur analysierend.

GEORGIOS: Das fand ich auch alles gute Anmerkungen. Allein dem Eindruck, dass es sich bei der poetischen-zauberhaften Kritik und der analysierend-erklärenden Kritik um Gegensätze handelt, würde ich im Nachhinein deutlicher widersprechen wollen. Es sind Herangehensweisen und bestenfalls stilistische Mittel, mit denen man den Spielreiz vermitteln will. Das mögen manche eben mit einer Sprache versuchen, die „unbenennbare“ Momente nur anzudeuten versucht, damit die Magie des Spiels nichts verfliegt. Das halte ich für absolut legitim. Aber ich sehe es als genauso legitim, das Spielerlebnis greifbar zu machen, indem man von Konzepten und Mechanismen spricht. Eine Kritik darf Spielreiz auch mal punktgenau ausformulieren. Solange man am einen Ende des Spektrums nicht die Bodenhaftung verliert und in einer Wolke der Selbstverliebtheit landet und man am anderen Ende das Spiel nicht zu einer banalen Ansammlung von Material und Mechanismen herabwürdigt, wird schon was Interessantes dabei herauskommen.

### **Muss eine Kritik immer den Spielreiz erwähnen, damit sie gut ist?**

GEORGIOS: Ich behaupte mal: es gibt nicht die eine richtige Art wie man eine gute Spielkritik aufsetzt. Es gibt nur interessante Texte und solche, die es nicht sind. Letzteres sind sie – zumindest für mich – immer dann, wenn ich die Individualität dahinter nicht erkenne. Diese Individualität kann sich in der Form der Kritik ausdrücken. Sie kann sich in der Sprache erkennbar machen oder sie kann sich durch die Argumentation bemerkbar machen. Der Begriff „Spielreiz“ ist für mich ein sehr dankbarer Aufhänger, um über Spiele zu reden. Ob das anderen so geht, kann ich nicht sagen. Ich kann aber empfehlen, sich das herauszupicken was man an Spielen spannend findet und darüber zu schreiben. Das führt zu interessanten Texten und damit auch zu einer guten Kritik.