

Bin ich eigentlich noch qualifiziert, hier an dieser Stelle zu sprechen? Ich rezensiere nämlich nur noch sporadisch. Ganz anders als vor vielen Jahren auf Tric Trac – aber auch da schaffte ich gerade mal eine oder zwei Rezensionen pro Woche. Und das hatte auch einen Grund: Eine Spielerezeption sollte aus meiner Sicht nicht entstehen, weil man

- a. Sich dem Verlag für die Zusendung des Rezensionsmusters verpflichtet fühlt, als Gegenleistung. Das ist kein Tausch „Spiel gegen Text“
- b. Weil man meint, es gehöre sich, als guter Spielejournalist auch regelmäßig zu publizieren und man seine Schlagzahl halten muss, ohne sonst *Street Credibility* zu verlieren

Ich finde, eine Rezension sollte geschrieben werden, weil ich in dem Spiel etwas gefunden habe, über **das es wert ist, geschrieben zu werden**. Ein Journalist möchte doch die Neuheit, die Information, den Mehrwert und den Gehalt einer Sache mitteilen. Wenn ich allerdings ein Allerwelts-Spiel vor mir liegen habe, das alles ganz prima macht, dann ist das wie Hausmannskost: Klar, macht satt – aber schreibt man nun lieber über Linseneintopf oder doch lieber über Rinderfilet Wellington mit Prinzessböhnchen? Ein Kritiker sollte das Besondere herausarbeiten, formulieren und präsentieren. Oder dann eben vom Linseneintopf den speziellen Pfiff formulieren, der hinausgeht über ein „hat Spaß gemacht, gerne wieder“:

1. Die Mechanik und Architektur des Spiels sind neu und hauen uns um. Weil das so noch nicht da war. Beste Beispiele dafür sind Dominion, Hanabi oder Pandemic Legacy. Aber auch eine Rekombination aus bekannten Elementen kann zu komplett neuen Spiel-Erlebnissen führen. Der Deck-Bau von Dominion wurde zum Bag-Bau in Quacksalber. Was dadurch mit uns passiert, ist natürlich würdig, beschrieben zu werden: Muss ich umdenken, anders agieren, fühle ich mich sogar anders?
2. Das Spiel bietet mir eine Idee, mal ein anderes Format oder einen neuen Stil auszuprobieren.
3. Das Narrativ des Spiels hat eine gewisse gesellschaftliche oder historische Relevanz oder lässt sich mit kulturellen Werken aus anderen Bereichen vergleichen. e-Mission lässt uns gemeinsam und global die Klimakrise angehen. Auch wenn der Gedanke stark idealisiert ist und eine neoliberale, teilweise naive Technologiegläubigkeit durchscheint, ist das ein Spiel mit

einem Hoffnungslicht inmitten von Dauerkrisen: Die Welt ist nicht vollständig verloren.

So etwas ist faszinierend! In den vergangenen Jahren hat auch die Spielewelt eine Sensibilität erreicht, in der bestimmte Themen wie Klimaschutz, Gleichstellung, Dekolonisierung eine Rolle spielen. Die Ewiggestrigen, die sich in ihrem Eskapismus keine Politik wünschen, sind schon arg am Verzweifeln, aber Spiele sind oft auch politisch. Das ist auch ein Punkt, an dem sich plötzlich Minenfelder auftun, weil man als Verlag Angst hat, durch unreflektierte Schritte in narrative Altlasten die Kunden oder Community zu vergrämen. Dort erwachsen dann im wahrsten Sinne Biotope, wo mutlose und langweilige Themen gepflegt werden: nette Waldtiere, Fantasy-Stereotypen oder ferne Sci-Fi-Welten. Das tut keinem weh, ist total generisch und hundertprozentig Shitstorm-sicher. Jedoch könnte man sich auch Gedanken darüber machen, wie Spiele mit aktuellen, sensiblen und kritischen Themen greifbar umgehen könnten, und trotzdem faszinierend bleiben – wieviel die paar Meter mehr wert wären, die man gehen kann. Wenn man es will!

Unser Ziel ist es, das Kulturgut Spiel und das Spielen zu fördern. Dazu müssen Verlage und Rezensenten Spiele auch als solches behandeln. Und das heißt, Spiele ernst zu nehmen. Wenn Brettspiele kulturjournalistisch behandelt werden, werden sie von den Lesenden als Kulturgut verstanden.

Zuletzt hat sich wenig grundlegend geändert. Vor zwei Jahren sagte der geschätzte Kollege Andreas Becker in seinem Einleitungsvortrag: „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.“ Ich denke, das lässt sich heute so wiederholen. Andreas Becker hat übrigens inzwischen auch einen Podcast.

Kurz: Das allgemeine Niveau ist gut, aber eben noch nicht *supergut*. Woran liegt's? Ich habe dazu drei Hypothesen:

1. Ein Missverständnis darüber, was Spiele wirklich sind: Wer Spiele wie Industrieprodukte sieht, sie „testet“ und anschließend eine Note zwischen 1 und 10 vergibt, bewertet eine Sache nach vermeintlich objektiven Kriterien. Es ist jedoch wichtig, sich richtig auszudrücken, um die Meinung, die Analyse und die Sachverhalte hinter dem Spiel richtig zu begründen. Eine ausformulierte Begründung zu verfassen, ist weitaus schwieriger, als eine Note auszurechnen. Diese ist zwar einfacher zu verstehen und für alle zugänglich, und wir wurden schließlich alle von Stiftung Warentest und Co. erzogen. Auch die Spielbox und BGG nutzen numerische Skalen. Ihre Stärken liegen in der Einfachheit. Allerdings ist diese Methode der Nutzwertanalyse umstritten, da es schwierig ist, eine klare Abgrenzung zwischen den Bewertungen zu ziehen. Zum Beispiel ist es unklar, ob eine 5 als "gut" oder als "gerade noch akzeptabel" verstanden werden sollte. Außerdem werden Extremwerte selten vergeben. Zahlenwertungen gaukeln Objektivität vor; Kulturprodukte haben aber keine objektiven Kriterien.

Spiele sind kulturelle Artefakte, die ihren Reiz erst aus dem aktiven Miteinander ziehen. Es sind Werke, die Leerstellen für jeden Mitspielenden mitbringen, die besetzt werden müssen durch Spielerinnen und Spieler. Sie verlangen aktive Teilnahme und Gestaltung; Sinn und Kohärenz sind nicht Teil des Spiels, sondern werden in jeder Partie aufs Neue erzeugt. Und jede Mitspielerin, jeder Mitspieler trägt ihren eigenen Schatz an Erfahrungen, Glaubenssätzen und Ansichten bei. Handlungen im Spiel sind offen für Interpretation. *Zusammen* erzeugt die Spielrunde das Spielgefühl für alle. Zu Beginn des Spiels weiß noch niemand, wie es endet und wer was macht. Spiele atmen situative Entscheidungen. Durch aktive Beteiligung der Spielenden, durch ihre Wünsche, Pläne und Reaktionen entwickelt sich ein Spielverlauf, den man in der Rückschau dann auswerten und darlegen kann.

Der Vorgang des Spielens erzeugt die subjektive Meinung. Vielleicht auch – wie in der Bildenden Kunst – einen Spiegel, der uns zeigt, wie wir denken und welche Normen, Vorstellungen und Werte wir in Spiele hineintragen.

Eine *supergute* Spielkritik versucht, so etwas zu greifen.

2. Dazu bedarf es jedoch auch sicherer Handwerksmittel. Wenn man über Spiele schreibt oder sendet, sollte man dies auch sicher und flüssig tun können. Über spielerische Fachkompetenz brauchen wir hier nicht zu reden: Wer aktuell über Spiele publiziert, kennt sich damit aus. Es ist zu begrüßen, dass Blogs, Videos und Podcasts eine Demokratisierung des Publizierens für Spieleexperten ermöglicht haben. Leider sagt kaum ein Journalist, mit Volontariat und Redaktion im Rücken: „So Leute, ab heute schreibe ich über Gesellschaftsspiele“.

Deswegen glaube ich: Wer über Spiele kritisch spricht, muss sich dabei auch bewusst sein, dass er wie ein Journalist rezipiert wird – und ganz egal, ob man sich selbst als solcher versteht oder nicht. Heutzutage sollte sich jeder Medienschaffende – egal ob Journalistin, Influencer oder Podcasterin – dieser Verantwortung bewusst sein. Und sich damit auch als engagierter Laie dafür interessieren, **Haltung und Handwerk** zu verbessern.

Zum Glück sind wir genau dafür hier. Um *supergut* zu werden!

3. Vielleicht ist es auch schwierig, dass wir in einer kleinen, netten Bubble sitzen, wo sich alle kennen und mögen?

Der leider vor Weihnachten verstorbene Bernward Thole schrieb 1992 in seinen „Umrissen einer Spielekritik“, dass der Spielekritiker „im Spannungsfeld zwischen Autor, Verlag und Publikum“ stehe. Den Produzenten sei er ein Spiegel und Korrektiv, dem Publikum Motivator und Leuchtturm. Er will also bessere Spiele und bessere Spieler, indem er informiert und kontrolliert.

Wen meine ich mit „kontrolliert“?

Andere und sich selbst: Journalismus hat einerseits eine Kontroll- und Kritikfunktion, um Wahrheit und Demokratie zu verteidigen; eine staatliche Kontrolle darf es nicht geben. Medien müssen sich andererseits auch selbst kritisieren lassen, um eigene Fehler zu korrigieren, ehrlich und glaubhaft zu bleiben und in einer ständigen Diskussion zu stehen. So wird ein hoher Standard des Mediums sichergestellt und es wird authentisch.

Eine freie Presse muss rechenschaftspflichtig sein, um frei zu bleiben. Sie benötigt Medienkritik. Die Medien selbst kritisieren, affirmieren und evaluieren sich gegenseitig, ähnlich wie in den Wissenschaften. Ihre journalistischen Beiträge beziehen sich aufeinander und setzen sich selbst kritisch in einen gegenseitigen Kontext.

Doch wie sieht es bei der Spielkritik aus? Hier passiert in meinen Augen gar nichts. Blogs und Magazine sprechen nicht im Geringsten übereinander, ja, sie setzen ihre Beiträge noch nicht einmal in einen Kontext zueinander. Es ist, als würde man in einen Himmel voller Seifenblasen schauen. Lebt die große Masse der Blogger, YouTuber, Podcaster und Magazinschreiber isoliert in ihrer eigenen Bubble und scheint sich nicht für die anderen zu interessieren? Ich glaube schon. Man guckt ein bisschen, was die anderen machen (aber für alles hat man ja kaum Zeit). Es wird aber weder darauf Bezug genommen, noch wird die Meinung anderer konstruktiv diskutiert. Nähe zueinander ist nicht verkehrt, aber sie darf Meta-Kritik nicht erdrosseln. Dabei kann man sich unter Freunden doch viel aufrichtiger und offener kritisieren!

Es liegt nicht am Genre der Kulturkritik. Medienkritik im Feuilleton kommentiert gerne andere Kommentare, es entsteht ein Dialog. Meinungen über Theaterkritiken werden von Kollegen aufgegriffen. Filmkritiker werfen sich gegenseitig das Popcorn an den Kopf, weil die Kollegen Dune 2 ganz anders interpretierten. Aber alles immer fair, sachlich und für die Sache.

Meinungen sollen nicht endgültig sein und Standpunkte dürfen im Dialog hinterfragt werden. Das ist Demokratie, das ist gut.

Warum sehe ich das nicht bei den Spielekritikern? Ist es Bequemlichkeit? Scheuen sie den Konflikt eventuell aus Angst, selbst kritisiert zu werden? Oder gar als Nestbeschmutzer zu gelten? Bringt man dadurch Verlage gegen sich auf und verliert seinen Status? Oder macht es einfach nur vermeintlich unnütze Extra-Arbeit?

Als ich bei einer Tageszeitung das Schreiben anfang, da gab es einen Redakteur, den habe ich irgendwann gehasst: Er hat anfangs meine Texte zerrissen und mir gesagt, ich solle sie anders aufbauen, neu gliedern, bessere Wörter benutzen. So ein Arsch, dachte ich, der macht mir so viel Arbeit mit seinem Anspruch! Resigniert habe ich es trotzdem neu geschrieben und abgegeben, bis er zufrieden war. Rückblickend bin

ich ihm dankbar, weil ich dadurch am meisten gelernt habe. Nicht jeder hat überhaupt einen Redakteur, der nochmal drüberschaut.

Dabei wäre es nicht sonderlich schwer: Aktive Rezensenten kennen den Spielejahrgang und publizieren ihre Meinung, sie kennen sich auch persönlich. Warum also nicht einmal streitbar – aber fair! – auf andere eingehen? Unser ehemaliger Vorsitzender Tom Felber sagte einmal: „Die Jury Spiel des Jahres besteht aus Kritikern, deren Funktion ja hauptsächlich darin besteht, dauernd andere zu kritisieren. Deshalb liegt es völlig auf der Hand, dass auch die Kritiker kritisiert werden dürfen, ja kritisiert werden sollen und sie sich das natürlich gefallen lassen müssen. Ein souveräner Kritiker wünscht sich sogar Kritik an seiner Kritik. Die Kritiker müssen sich Kritik aber nicht nur gefallen lassen, es ist auch notwendig, dass sie Stellung dazu beziehen, wenn sie dazu aufgefordert werden. Nur so kann ein fruchtbarer Dialog entstehen.“

Genau das, denke ich, bringt einen wirklich weiter. Aber ich sehe diesen Prozess bei uns nicht.

Ich möchte also dazu aufrufen, eine Spielekritik-Kritik nicht dem Publikum in Facebookgruppen, Reddit-Threads und dem Unknowns-Forum zu überlassen. Auch nicht solchen, die nur für das eigene Ego herumstänkern, statt fair und sachinteressiert zu urteilen. Wer echten Spielejournalismus betreiben will, der soll wissen, was die Kollegen sagen und urteilen – und darf auch die intramediale Kontrollfunktion, die jedem Medienschaffenden zusteht, ein Stück weit ausüben.

Mancher Spielekritiker sieht seine Aufgabe ausschließlich darin, Spiele zu spielen und sich damit auseinanderzusetzen. Dazu bedarf es nicht unbedingt eines Blicks auf den Schreibtisch der Kollegen – das könnte die eigene Meinung beeinflussen und verzerren. Aber mal zu sehen, was die anderen zu Spiel XY *gesagt haben* und darauf dann vielleicht später mal einzugehen, ist sicher nicht falsch und schafft sogar eine gewisse Vernetztheit. In der Filmkritik und auch bei der Literatur habe ich den Eindruck, dass öfter auf die Beiträge von Kollegen Bezug genommen wird. Meist geschieht dies über einen zeitlich weiter gespannten Bogen. Und ganz klar: Das kostet Zeit. Die Hobby-Rezensenten womöglich gar nicht haben.

Wen würde ich noch mit ins Boot holen? Die Spiele-Wissenschaft, unbedingt! Sie könnte eine Spiele-Medienwissenschaft initiieren, die sich mit Darstellungsformen und -anliegen, Rezensionsangeboten und Inhaltsanalysen beschäftigt, um

Strukturen und Tendenzen in unserer besonderen Form von Unterhaltungs- und Kommentarjournalismus zu erkennen.

Und: Um Meta-Kritik überhaupt zu ermöglichen, bedarf es Beiträgen, die den Spielen überhaupt Thesen entlocken oder eine Relevanz bescheinigen, die diskutabel ist. Oft fehlt einem Spiel allerdings genau diese Ernsthaftigkeit: Wo nichts ist, kann man auch nichts attestieren. Hier möchte ich, wie schon gesagt, die Verlage ermuntern, mutiger zu sein.

Bernward Thole schrieb am Schluss in seinen „Umrissen“ 1992:

„Zur Wahrnehmung der ihr inzwischen zugewachsenen Aufgaben muss die Spielekritik ihr Selbstverständnis neu überdenken, ihren Standort zwischen Produktionsseite und Publikum **reflektieren**. Und daraus auch Konsequenzen für den Arbeitsalltag ziehen.

Die Spielekritik muss in diesem Zusammenhang vor allem bemüht sein, ihr fachliches Wissen über das Spiel und seine Entwicklung sowohl in historischer als auch in theoretischer Hinsicht zu erweitern. Dabei muss sie sich öffnen für Anregungen aus den Wissenschaften, sich mit deren Forschungsergebnissen auseinandersetzen und so ihren **Horizont erweitern**.

Nicht nur im Fachlichen, sondern auch im Handwerklichen der Spiele- Beurteilung und der Übermittlung ihrer Erkenntnisse und Wertungen, also auch im journalistischen muss die Spielekritik ihr Instrumentarium **ständig überprüfen und erweitern**.“

Tholes Imperativ gilt noch heute. Es gibt also viel zu tun, packen wir es an!

Euch allen wünsche ich einen produktiven und erkenntnisreichen Tag der Brettspielkritik 2024 hier in Mannheim. Vielen Dank!