

## Digitales | Games: Kritikerschelte

**DENNIS KOGEL** schaut tief in den Nabel der wütenden Spielekritik. Der Nabel schaut zurück und beschimpft seine Mutter. (Außerdem feiert er seinen Einstand im Ressort [Digitales](#) - das freut!)



»Mir gefällt was du zu sagen hast, und ich stimme mit Vielem davon überein. Gehst du zur Games Developer Conference? Es wäre schön dich persönlich zu treffen«, schreibt Jason Rohrer, Indie-Game-Star, berühmt für sein Kunst-Spiel *Passage*, an Alex Kierkegaard in Antwort auf einen Artikel in dem Kierkegaard darüber schreibt, dass die Ideologie des Indie-Games geniale Entwickler wie John Romero ins Aus treibt und kollektive Gehirnwäsche mithilfe von »Journalisten« betreibt. »Niemand gibt einen Scheiß darüber, was du denkst oder welche Theorien du hast«, antwortet Alex Kierkegaard wenige Stunden später, nennt Rohrer »Artfag«, Künstlerschwuchtel, und zitiert dann Nietzsche und Wittgenstein.

Alex Kierkegaard gehört zur Avantgarde des Trolltums. Durchintellektualisiert, unhöflich, gesegnet mit dem Ton eines wütenden 15-jährigen Halo-Spielers und dem Bücherregal eines Erstsemesters der Philosophie (B.A.). Auf seiner Seite [Insomnia.ac](#) schreibt Alex Kierkegaard gegen alles, was Spielekritiker abseits der größten Seiten lieben: Indie-Games, Kunst, Experimente. Alles Müll für Kierkegaard. Jenova Chens *Flower*? Ein langweiliger Flugsimulator: einer von fünf Sternen! Jonathan Blows *Braid*? Zwei von fünf Sternen für ein Jump'n'Run, das abgesehen von den hübschen Hintergründen »einfach nur lol ist«.

»Was ich *hier* mache ist die beste Videospiele-Webseite der Welt und sie ist nur für die, die auch Spiele spielen«, erklärt sich Kierkegaard. »Mein zweites Buch, in dem ich Spiele nur in ein oder zwei Abschnitten erwähne, wird wertvoll für einen Jeden sein, der aufhören will ein dummes Tier zu sein.« Alex Kierkegaard mag ein merkwürdiges und großenwahnsinniges Beispiel sein für Game-Kritik, aber er ist nicht allein.

Trollkritik, oder die Kunst, sich so sehr zum Hassobjekt aufzuspielen, dass es gar nicht anders geht, als zurückzustänkern, zu beleidigen, sich in Blog-Kommentaren zu zerfetzen, »weil *Spelunky/Sims/GTAIV* nun einfach mal das beste Spiel des Jahrzehnts ist und du wie eine Kuh kämpfst!«, hat Hochkonjunktur.

### Und das ist noch längst nicht alles ...

Erst letztes Jahr machten die inzwischen über 2 Millionen Mal angeklickten Red Letter Media Reviews von *Star Wars: The Phantom Menace* die Runde. Darin: eine gut informierte, präzise ausgedrückte Kritik der filmtechnischen und narrativen Fehler der *Star Wars* Prequels, gesprochen von Mr. Plinkett, der wahnsinnigen Serienkiller/Filmkritiker-Identität des sehr eloquenten und (wahrscheinlich) geistig gesunden Amateur-Regisseurs Mike Stoklasa. »Als ich mein erstes YouTube-Review drehte, benutzte ich meine normale Stimme

und es war furchtbar und langweilig«, schreibt Stoklasa in einem Interview mit PopMatters, »Ich habe mich also entschieden, die Review *In-Charakter* zu machen. Ich meine, es ist ein enormer Haufen sinnloser Nerd-Dekonstruktion, es muss augenzwinkernd sein oder alle würden denken, ich hätte sonst nichts zu tun oder dass ich mich für einen großen Denker halte.« Stoklasas Reviews funktionieren gerade deshalb, weil er sich selbst zum Troll macht und seine fundierte Kritik mit schlechten Witzen auflockert. Das ist gar kein Kritiker, das ist bloß ein gestörter Nerd, mussten sich die ersten Entdecker der Videos denken. Und ein durchgedrehter Troll ist schon für sich genommen ein Spektakel.

Bleibt man beim Film, so scheint Armond White eine mögliche Blaupause zu sein für den wütenden Trollkritiker. White schreibt für New York Press, findet *Transformers 2* und *Transporter 3* gut, mag aber weder *Toy Story 3*, *Milk* oder *Iron Man*. Ähnlich wie Alex Kierkegaard, scheint Armond White zu hassen, was Filmkritiker lieben - und ist allein schon dadurch selbst ein bekannter Kritiker. Trotzdem ist White noch einen Schritt entfernt von der Troll-Avantgarde: keine größenwahnsinnige Persona, kein Zutritt.

Andere Game-Kritiker bieten da mehr. James Rolfe zieht als Angry Video Game Nerd seit 2006 wütend und biertrinkend die innig geliebte Vergangenheit digitaler Spiele durch künstliche Fäkalien. Früher war eben nicht alles besser und der Nintendo Powerglove war ein Stück Elektroschrott. Die Wut, mit der Rolfe eine Periode beschreibt, die meistens nostalgisch verklärt wird (Spielhallen! Powergloves! Das Pa-Link des ersten Gameboys! Atari!), ist erfrischend. Auch hier gilt: Der Kritiker wird zum Spektakel.

Das deutsche Blog *These Nerds Are Made For Zockin'* spielt mit den Klischees des Gamers. Autor Balkan Toni spricht über »steilgeile« Games, die er zwischen dem Stählen seiner jugoslawischen Muskeln, die von wahrscheinlich »steilgeilen« Frauen und Männern angehimmelt werden, verbringt. Zwischen dem Machismo steckt gekonnte Kritik an deutschen Spielmagazinen und clevere Artikel über VVVVVV und Super Meat Boy: »Ich spielte auch stets im Hypothetischen«, philosophiert Balkan Toni mit Hantel in der Hand und meckert den freundlichen Kommentar eines anderen Bloggers, dessen Blog er gerade noch verrissen hat, an: »Um Himmels willen, Kerl: WO IST DEIN JUICE?«

### **Am Ende des Tages ...**

Wenn das Internet uns alle zu Kritikern gemacht hat und jede Kritik, jedes noch so kleine Blog mit der Sprache, dem Gestus, dem Versuch ernsthafter Kritik geschrieben ist, dann ist nichts überraschend. Trollkritik sieht den Ausweg in einem LAUTEN, getippten Schrei gegen jeglichen Konsens, in offener Leserbeleidigung und in einer Kunstsprache, die sich lustig macht über konventionelle Kritik.

Kierkegaard steckt das Nietzsche-Zitat zwischen homophoben Beleidigungen und verstört damit intellektuelle Spielekritiker; Balkan Toni schimpft über fehlenden JUICE und macht sich lustig über den Nerd-Machismo der Game-Kultur; der Angry Video Game Nerd zeigt die Lächerlichkeit, aber auch die Bedeutung, Videospiele so schmerzlich zu lieben.

Ich lese Alex Kierkegaard nicht, um mich darüber zu informieren, wie man mit Wittgenstein *Doom* analysieren kann, sondern um Alex Kierkegaard zu verachten oder mich darüber zu freuen, wie er andere zu verachten scheint. Dabei müssen Kierkegaard und die Troll-Avantgarde nicht mal »echt« sein. Die Existenz einer beleidigenden, beißenden und meistens völlig sinnbefreiten Kritik ist genug, um höfliche Kritiker zu verstören, sie zu triezen und dazu zu bringen, ihre heißgeliebten Filme und Spiele zu verteidigen.

Trollkritik ist die Antithese zur eloquenten, cleveren und gewitzten Sprache des New Games Journalism.

Trollkritik macht den Kritiker zum Spektakel und die Kritik zu einem Vorschlaghammer gegen die Konventionen der höflichen Analyse. Anders ausgedrückt: Wo bleibt der JUICE?

| [DENNIS KOGEL](#)