

## Digitales | Games-Kritik: Digitaler Rückblick

Angesichts des latenten Rechtfertigungsdrucks der etablierten, aber wenig arrivierten Spiele-Kritik kann es nicht erstaunen, dass Introspektion und Nabelschau zu ihren Dauerbrennern gehören. Im Zuge der Rezession wurden die Flammen aber erst richtig geschürt Von **DENNIS KOGEL** und **CHRISTOF ZURSCHMITTEN**

Hierzulande tritt Christian Schmidt, Vize-Chefredakteur einer der größten deutschsprachigen Spielezeitschriften, eine hitzige Debatte los über den Zustand des Game-Journalismus und mögliche Rettungsszenarien angesichts der wegbrechenden Leserschaft. Die Antwort folgte, wenig überraschend, vielstimmig auf dem Fuß.

Doch auch im englischsprachigen Raum wurde (davon unbeeinflusst) Sein oder Nicht-Sein in der Game-Kritik in ungewöhnlichem Maße diskutiert und lamentiert. Grund genug, um in einer Sonderausgabe des Digitalen Rückblicks eine Übersicht zu geben über die Kritik und Kontra-Kritik am Zustand des Game-Journalismus.

### Und auf Englisch?

#### [New York Videogames Critics Cycle: The State of Videogame Journalism](#)

Wo im deutschsprachigen Raum der Zustand des Game-Journalismus eher im Allgemeinen diskutiert und kritisiert wird, hat Harold Goldberg ganz konkrete Hinweise darauf, dass ein rauer Wind durch die Fachpresse weht: Einstellung altgedienter Zeitschriften, lamentable Zahlungsmoral für Freischaffende, und mehr als fragwürdige [Fachkompetenz](#) bis in die höchsten neu besetzten Etagen: Die Rezession lässt bluten.

#### GameJournos: VGChartz Week

Ben Paddon hat interne Mails, Chatlogs und Aussagen der Gaming-Seite VGChartz zugespielt bekommen, ausgewertet und berichtet [eine Woche lang](#) über die alltägliche Korruption eines ... Spieleblogs. [Den Anfang](#) macht ein interessanter Beitrag über journalistische Ethik und Werbepartner.

#### [You will \(probably\) not make it in the games press \(and why would you want to anyways?\)](#)

Arthur Gies zerstört die bescheidenen Träume junger Games Journalisten: es gibt zu wenig Platz und es fehlt an Talent. Und [dann tritt Stuart Campbell](#) noch nach: Warum sollte überhaupt jemand für ein Spielmagazin oder eine Webseite schreiben wollen, wenn sie sowieso korrupt sind? Mitch Krapata [stimmt](#) in den Schwanengesang ein: »The story of videogame writing in the year 2011 is the story of publishers who don't care about the quality of their product, and writers who are so eager for exposure that they take shitty deals which drive down wages for everybody« Wir gehen eine Runde weinen.

#### [Brainygamer: Games aren't clocks](#)

Das kürzlich erschiene Spiel *El Shaddai* verleitet ›Brainygamer‹ Michael Abbott dazu, einen gesittete Diskussion über die Review-Praxis loszutreten. Im Fokus seiner Betrachtung: Die absolute, aber fragwürdige Dominanz des schwammigen Konzepts ›Gameplay‹.

Wie immer auf Abbotts Seite lohnt sich auch ein Blick in die Kommentare, zum Beispiel auf den von Rowan Kaiser: »The issue is not, I think, that mechanics are overvalued in conventional game writing, but rather, that conventional game writing doesn't have a good grasp on how mechanics interact with the rest of the game.«

#### [Everything is amazing and it's okay to complain](#)

Ben Kuchera ist der Meinung, dass Gamer ein undankbares und schwieriges Publikum geworden sind, und statt zu mosern akzeptieren sollten, dass wir in einem Goldenen Game-Zeitalter leben. Jim Rossignol sieht das

[durchaus anders](#): »And that is why gamers complain: they are smart, imaginative people, who can quite easily imagine how things could be better. Whether those imaginings are right (or even feasible) is another matter, but no one should say that they are unacceptable.«

| [DENNIS KOGEL](#)

| [CHRISTOF ZURSCHMITTEN](#)