

darauf einzugehen, dass die Referenzförderung durch ein Punktesystem ergänzt wurde, bei dem Festivalteilnahme und Preise erstmals eine Rolle spielen. Auch das Problem der sog. „Belastungsgleichheit“ der Abgabepflichtigen wird nicht gesehen. All dies ist schade, denn der Verfasser versteht es gut, die Argumente in diesem seit vielen Jahren geführten Meinungsstreit zu sortieren und auf ihre Schlüssigkeit und Praxis-tauglichkeit hin zu bewerten. Der Teil der Arbeit, der sich mit deutschem Filmverfassungsrecht beschäftigt, ist im Ergebnis zu oberflächlich und zu veraltet, um für die zurzeit geführte Debatte und die zu erwartende Entscheidung des höchsten deutschen Gerichts von Bedeutung zu sein.

Die Darstellung des deutschen Fördersystems ist übersichtlich und gut lesbar. Sie fasst die Standardwerke wie Roeber/Jacoby (zur Historie der Filmförderung), von Hartlieb/Schwarz sowie Hentschel u. a. zusammen. Von kleinen Ungenauigkeiten abgesehen – z. B. wurde der sog. Rechterückfall nicht erst mit dem FFG 2003 (gemeint ist das FFG 2004) eingeführt – ist die Darstellung korrekt. Die Auffassung des Verfassers, das FFG fördere nicht den Fernsehfilm (S. 97) ist überzeugend begründet und gut vertretbar. Gelungen und solide ist ebenfalls die Darstellung der Förderung des BKM und der deutschen Länderförderungen.

Ihre großen Stärken entfaltet die Arbeit, wenn es um die französische Filmförderung geht. Mit dem Blick für das Wesentliche wird der Leser in die verfassungsrechtlichen Aspekte der Regionalisierung in Frankreich eingeführt. Der Autor spannt einen Bogen von der epochalen Kritik am Zentralstaat in *Paris et le désert français* von 1950 bis zur Verfassungsänderung von 2003, bei der die Dezentralisierung Verfassungsrang erhielt. Er zeigt gleichzeitig auf, wie sehr das System der „conventions“ immer noch am bürokratischen Tropf der Zentralregierung hängt.

Das französische Filmfördersystem wird im geschichtlichen Überblick ebenso konzise und verständnisvoll dargestellt wie in der komplexen Realität von regionalen Fördersystemen, CNC und besonderen Förderinstrumenten wie den SOFICAS. Der Leser gewinnt eine praktische Vorstellung von der automatischen und selektiven Förderung und von dem in Deutschland schwer zu verstehenden *credit d'impôt*. Es handelt sich weniger um ein steuerbasiertes Modell wie die früheren auf § 5 Abs. 2 EStG (a. F.) basierenden deutschen Filmfonds, sondern ist eine Art Beihilfe, mit der die (bilanzi-

ellen) Eigenmittel des Produzenten erhöht werden.

Besonders verdienstvoll ist die in Deutschland erstmalige ausführliche Beschreibung der französischen Regionalförderung im System eines sich zunehmend dezentralisierenden Zentralstaats. Neben den auf der KORDA-Datenbank ohnehin immer auf dem neuesten Stand zusammengefassten Daten zu den Förderungen in Europa fehlte eine übersichtliche Darstellung der französischen Regionalförderung in deutscher Sprache. Diese Lücke hat der Autor mit großem Geschick und dem Sinn für das Wesentliche gefüllt. Insbesondere mit Bezug auf die französische Filmförderung ist das Werk deshalb uneingeschränkt zu empfehlen.

Oliver Castendyk

Simon Egenfeldt-Nielsen / Jonas Heide Smith / Susana Pajares Tosca

Understanding video games

The essential introduction

New York / London: Routledge, 2008. – 293 S.

ISBN 978-0-415-97721-0

Computerspiele haben in den letzten Jahren ungemein an Popularität gewonnen und sich zu einem bedeutenden Teil der Unterhaltungsbranche entwickelt. Ob on- oder offline gespielt, ziehen Computerspiele inzwischen nicht nur Kinder und Jugendliche in ihren Bann, sondern zunehmend auch Erwachsene. Aus kommunikations- und medienwissenschaftlicher Perspektive ist v. a. der Umstand interessant, dass es sich beim Computerspielen um ein höchst komplexes kommunikatives Phänomen handelt, das in einer weltweiten, vielschichtigen sowie Realität und Virtualität verbindenden Spielkultur verwurzelt ist.

Im internationalen Bereich hat sich in den letzten zehn Jahren eine recht interdisziplinäre Beschäftigung mit digitalen Spielen – den sog. Game Studies – mittlerweile mit eigenen Fachgruppen in den verschiedenen Fachgesellschaften etabliert sowie mit einschlägigen Tagungen und Journals institutionalisiert.

Das als Einführung für Studierende der Sozial- und Geisteswissenschaften gedachte Buch hat nun den Anspruch, den Einfluss von Videospielen sowohl auf die Unterhaltungskommunikation als auch auf die Gesellschaft umfassend nachzuzeichnen. Vier Leitfragen stehen dabei für die drei Autoren, die allesamt am Kopenhagener *Center for Computer Games Research* beheimatet sind, im Vordergrund der Ana-

lyse: Was sind die bedeutenden Charakteristika von Computerspielen? Wer spielt warum Computerspiele? Und schließlich: Welche Wirkung haben diese Spiele?

Das Buch ist dabei in zehn an sich sehr in- struktive Kapitel aufgeteilt. Es macht aber zu- weilen den Eindruck eines Sammelbandes bzw. einer Tagungsdokumentation, da die einzelnen Kapitel argumentativ recht unverbunden ne- beneinander stehen. Das erste Kapitel widmet sich äußert knapp (vier Seiten) den grundlegen- den Zugängen zur Analyse von Computerspie- len. Die Autoren ordnen hier relativ kursorisch das weite Feld der Forschung in vier zentrale Aspekte des Phänomens Computerspiel, die von unterschiedlichen Fachdisziplinen bearbei- tet werden (sollen): Spiel, Spieler, Spielkultur und Ontologie. Eine dabei an sich notwendige Ausdifferenzierung der Phänomene – wie digi- tales Spiel, Computerspiel, Videospiele, Hand- held etc. – und ihrer jeweiligen technischen und sozialen Implikationen findet nicht statt (die Autoren setzen alles recht unreflektiert mit „vi- deo game“ gleich). Nicht nur hier, sondern im ganzen Buch ist die Argumentation bewusst schnörkellos, auf umfassende Quellenverweise, Zitate oder Dokumentationen wird verzichtet. Dieser Stil wird das Verständnis gerade für Stu- dierende und Leser, die sich einen ersten Zu- gang zum Phänomen der Computerspiele ver- schaffen wollen, enorm erleichtern.

Die Schattenseite der verständlichen Sprache und klaren Struktur ist, dass aktuelle Forschung nicht wirklich umfassend berücksichtigt wird, sondern nur exemplarisch und in Ausschnitten zur Fundierung grundlegender Aussagen über das gesellschaftliche und kulturelle Potenzial von Computerspielen Verwendung findet. So fällt auch das zweite Kapitel zur Größe und Struktur der Spielindustrie sowie zum konkre- ten Ablauf der Spielentwicklung mit neun Sei- ten recht knapp und zuweilen oberflächlich aus. Die hier vorgestellten Marktdaten von 2003 werden der Dynamik der Spielbranche nicht gerecht, so wird u. a. auf den florierenden Markt der Onlinespiele und Handhelds überhaupt kein Bezug genommen.

Interessanter und für den Einsatz in der Leh- re ergiebiger sind die darauffolgenden, eher theoretisch orientierten Kapitel zu formalen und pragmatischen Definitionen bzw. Klassifi- kationen von (Computer-)Spielen, zu deren Geschichte als auch wichtigsten Genres und schließlich zu deren Ästhetik. Im sechsten und siebten Kapitel verweisen die Autoren nach- drücklich auf den zur Zeit stattfindenden „cul- tural turn“ in der internationalen Spielfor- schung, indem sie Aspekte der „video game cul-

ture und „player culture“ diskutieren. Aber auch hier ähnelt die Darstellung zuweilen eher einem hastigen Parforceritt als einer systemati- schen Aufarbeitung: Exemplarisch dafür ist, dass allein das psychologische Flow-Konzept von Csikszentmihalyi neben der klassischen Studie von Sherry Turkle zu Onlineidentitäten zur Verdeutlichung und theoretischen Erklä- rung der Faszinationskraft von Computerspie- len herangezogen wird. Unvermeidbar in inter- nationaler Perspektive erscheint die Bezugnah- me auf den Aspekt der Narration in Compu- terspielen sowie die Diskussion der Debatte zwischen Ludologie und Narratologie (Kapitel 8). Etwas aus dem Rahmen des analytischen Grundkonzepts des Einführungsbuchs fällt die Darstellung im vorletzten Kapitel zum The- menkomplex „Serious games“: Einzelne As- pekte des Lernens mit und durch Spiele werden hier angerissen, aber nicht in einen übergeord- neten theoretischen Bezugsrahmen gesetzt, der auch die Unterschiede zu anderen Medien, die sehr wohl angesprochen werden, erklären könnte. Den Abschluss des Buches bildet ein Kapitel zu den „Risiken“ der Computerspiele. Etwas schematisch wird die diesbezügliche Forschung in die sog. Paradigmen „active me- dia“ vs. „active user“ eingeteilt und anhand zweier fiktionaler Forschungsdesigns verdeut- licht. Knapp wird abschließend auf aktuelle De- batten wie die Diskussion um gewaltverherrli- chende und stereotype Inhalte, Sucht und so- ziale Isolation verwiesen.

Die Autoren erliegen nicht der Versuchung, nur einen systematischen Überblick zu geben. Den größten Erkenntnisgewinn für den Leser bietet das Buch vielmehr in der dichten Be- schreibung von spezifischen Merkmalen und dem Herausstellen von medialen Besonderhei- ten einzelner Computerspiele wie z. B. den Ar- cadespielen der 1980er Jahre und der Fankultur von *HALO*. Wer aber daneben eine kritische Bi- lanz der mittlerweile recht umfassenden For- schung sowie neue Impulse als auch neue theo- retische Bezugsrahmen erwartet, wird etwas enttäuscht werden. Nützlich ist das Buch vor allem für Einführungsveranstaltungen in das Forschungsfeld der digitalen Spiele. Sinnvoll wird es auch für diejenigen sein, die sich einen Überblick über die Vielfältigkeit der Game Stu- dies verschaffen wollen.

Jeffrey Wimmer