

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 Praxistauglichkeit 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 fehlt 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 instruktive Kapitel aufgeteilt. Es macht aber zuweilen den Eindruck eines Sammelbandes bzw. einer Tagungsdokumentation, da die einzelnen Kapitel argumentativ recht unverbunden nebeneinander stehen. Das erste Kapitel widmet sich äußerst knapp (vier Seiten) den grundlegenden Zugängen zur Analyse von Computerspielen. Die Autoren ordnen hier relativ kuriosisch das weite Feld der Forschung in vier zentrale Aspekte des Phänomens Computerspiel, die von unterschiedlichen Fachdisziplinen bearbeitet werden (sollen): Spiel, Spieler, Spielkultur und Ontologie. Eine dabei an sich notwendige Ausdifferenzierung der Phänomene – wie digitales Spiel, Computerspiel, Videospiel, Handheld etc. – und ihrer jeweiligen technischen und sozialen Implikationen findet nicht statt (die Autoren setzen alles recht unreflektiert mit „video 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 Studierende und Leser, die sich einen ersten Zugang zum Phänomen der Computerspiele verschaffen 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 konkreten Ablauf der Spielentwicklung mit neun Seiten 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 Lehre ergiebiger sind die darauffolgenden, eher theoretisch orientierten Kapitel zu formalen und pragmatischen Definitionen bzw. Klassifikationen von (Computer-)Spielen, zu deren Geschichte als auch wichtigsten Genres und schließlich zu deren Ästhetik. Im sechsten und siebten Kapitel verweisen die Autoren nachdrücklich auf den zur Zeit stattfindenden „cultural turn“ in der internationalen Spielforschung, 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 systematischen 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 Erklärung der Faszinationskraft von Computerspielen herangezogen wird. Unvermeidbar in internationaler Perspektive erscheint die Bezugnahme auf den Aspekt der Narration in Computerspielen 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 Themenkomplex „Serious games“: Einzelne Aspekte des Lernens mit und durch Spiele werden hier angerissen, aber nicht in einen übergeordneten 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 media“ vs. „active user“ eingeteilt und anhand zweier fiktionaler Forschungsdesigns verdeutlicht. Knapp wird abschließend auf aktuelle Debatten wie die Diskussion um gewaltverherrlichende und stereotype Inhalte, Sucht und soziale 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 Beschreibung von spezifischen Merkmalen und dem Herausstellen von medialen Besonderheiten einzelner Computerspiele wie z. B. den Arcadespielen der 1980er Jahre und der Fankultur von *Halo*. Wer aber daneben eine kritische Bilanz der mittlerweile recht umfassenden Forschung sowie neue Impulse als auch neue theoretische 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 Studies verschaffen wollen.

Jeffrey Wimmer