

Kufahl, Volker/Internationales Filmfest Braunschweig e.V. (Hrsg.) (2009). Can a Video Game Make You Cry? Film und Games – eine Auseinandersetzung. Braunschweig: Internationales Filmfest Braunschweig. 119 Seiten, 10 €

Beitrag aus Heft »2010/02: Stigmatisierung und Leistung«

Wenn der Film als technische Kunst die Kunstform des 20. Jahrhunderts ist, sind Computerspiele dann möglicherweise die Kunstform des digitalen 21. Jahrhunderts? Haben auch beide, sowohl der Film als auch das PC-Game, keinen leichten Start als Kulturgut gehabt und diesen Status erst nach Jahren des Jahrmarktdaseins erlangt bzw. zu erlangen begonnen, so ist das Computerspiel doch was diese Akzeptanz angeht erst am Anfang. Vor diesem Hintergrund erscheint es nicht mehr so abwegig, Computerspiele in ein Filmfestival zu integrieren, vor allem angesichts der Digitalisierung des Kinos und der Diskussion um dessen Zukunft allgemein.

Mit der reinen Integration der Computerspiele gibt sich das 22. Internationale Filmfest Braunschweig aber nicht zufrieden – der thematische Schwerpunkt „Can a Videogame make you cry?“, zu dem Medienwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Künstlerinnen und Künstler sowie Praktikerinnen und Praktiker aus der Spielebranche Stellung nahmen, geht deutlich weiter. Diese Stellungnahmen sind in der vorliegenden Publikation nachzulesen. Egal ob aus der Perspektive der Praxis, der Wissenschaft oder der Kunst beurteilt, scheint diese Frage einige Schwierigkeiten zu bieten – übereinstimmende Antworten sind kaum zu finden. Aber gerade diese Vielfalt macht den kleinen, nur knapp 120 Seiten starken Sammelband so lesenswert. Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Film und Computerspielen werden in den fünf Referaten, die den Hauptteil des Buches ausmachen, herausgearbeitet.

Die Lektüre des Buches kann die aufgeworfene Frage zwar nicht erschöpfend beantworten, aber die Publikation schafft es, Computerspiele mit dem Film in Beziehung zu setzen und interessante, in der öffentlichen Diskussion um das Videogame als „Verführer der Jugend“ kaum vertretene Blickwinkel zu eröffnen. Das macht das Werk sowohl für Computerspielerinnen und -spieler sowie Filmbegeisterte als auch Medienwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler sowie Praktikerinnen und Praktiker aus der Spielentwicklung interessant und aufschlussreich.