

Markus Spöhrer

## Mark R. Johnson: The Unpredictability of Gameplay

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13083>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spöhrer, Markus: Mark R. Johnson: The Unpredictability of Gameplay. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 4, S. 453–454. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13083>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Mark R. Johnson: *The Unpredictability of Gameplay*

New York: Bloomsbury Academic 2019, 247 S.,  
ISBN 9781501321627, GBP 80,-

Unvorhersehbarkeit, so die Prämisse von Mark R. Johnsons Monographie, ist Element und Charakteristikum vermutlich jedes Spiels beziehungsweise allen Spielens. Während Spielziele und Regeln im Normalfall bereits vor Spielbeginn bekannt sind und in vielen Fällen auch ein spieldefinierendes Charakteristikum darstellen, so ist der Ausgang notwendigerweise unbekannt – ein komplett vorhersehbares Spiel wäre im Prinzip nicht spielenswert oder unter Umständen sogar gar kein Spiel. Johnson nimmt zur Kenntnis, dass das Element des Zufalls im Spiel als allgemeines Konzept bereits in verschiedensten Studien Erwähnung gefunden hat. Allerdings sieht er in dieser Verallgemeinerung das Hauptproblem des Forschungsdiskurses, da diese impliziert, dass es der Forschung zum Zufall im Spiel an Detailgenauigkeit und an systematischer Vorgehensweise fehle. Beispielsweise bezeichneten bereits die Begriffe ‚randomness‘, ‚chance‘ und ‚luck‘ nicht ein und denselben Sachverhalt, würden aber häufig synonym verwendet (vgl. S.9-10; S.106-119). Johnsons Anliegen ist es daher, verschiedene Modi des Spielens mit dem Zufall systematisch in Kategorien einzuteilen und deren Grenzen auszutesten – zu jenen Modi zählt er nicht nur Konzepte, sondern auch die ‚Erfahrung‘ von spielerischen Zufällen, womit er auch einen Bezug zum Subjektstatus beziehungsweise zu den Spielenden in

jenen Zufallsmomenten herstellt. Zu diesem Zweck bedient sich der Autor der Theorien von Gilles Deleuze (insbesondere *Difference and Repetition*. London und New York: Bloomsbury Academic, 2014[1968]), in dessen Werk er die spielcharakteristischen Elemente der Wiederholung und Differenz identifiziert, die er anhand praktischer Beispiele erläutert. Letztere rangieren von ‚klassischen‘ Glücksspielen, wie etwa Würfelspielen und Spielautomaten über *MMORPGs* bis hin zu komplexen *Strategy Video Games*. Der Autor selbst ordnet seinen Band zwischen den Bereichen *Game Studies* und *Game Design* ein, da sein Begriffsinstrumentarium zum einen zulässt, Unvorhersehbarkeiten zu beschreiben, aber zum anderen auch ermöglicht, diese intendiert als Spielmechaniken in Spiele zu implementieren.

Das Buch ist in zwei große Teile gegliedert. Der erste beschäftigt sich mit einer detaillierten Unterscheidung beziehungsweise einer Typologie der drei eingangs erwähnten Konzepte ‚randomness‘, ‚chance‘ und ‚luck‘. Intention hierbei ist, dem fehlenden differenzierten Begriffs- und Beschreibungsinstrumentarium im Forschungsdiskurs Rechnung zu tragen. Johnson teilt diese Konzepte entsprechenden Stadien im Spiel zu: Als Grundlage des Spiels sei die ‚randomness‘ als Unvorhersehbarkeit am Anfang eines solchen zu verorten, während ‚chance‘

während des Spiels Unvorhersehbarkeit evoziert und Effekte auf Spielende und Spiel zeitigt. Entsprechend dieser Linie tritt ‚luck‘ am Ende eines Spiels in Erscheinung. Vom Ausmaß dieses Faktors hängen letztendlich auch das Aktionspotenzial und die Möglichkeit der Einflussnahme der Spielenden ab. Als weiteren Modus der Unvorhersehbarkeit identifiziert Johnson ‚unbeabsichtigte‘ Zufallsmomente, die sich zum Beispiel in digitale Spiele in Form von *glitches*, *bugs* oder *exploits* einschleichen können.

Im zweiten Teil des Buches erprobt und exemplifiziert Johnson sein Begriffsinstrumentarium an drei Fallstudien. Die erste Fallstudie widmet sich prozeduraler Content-Generierung, also spezifischen Softwaretechnologien und -codes, die jene unterschiedlichen Unvorhersehbarkeiten, die im ersten Kapitel erarbeitet wurden, maschinell generieren können. Der Autor geht hier hauptsächlich auf sogenannte ‚roguelike‘ Videospiele ein, die ein hohes Zufallsmoment als zentrales Spielelement aufweisen. Die zweite Fallstudie beschäftigt sich mit den Bereichen ‚replay value‘ (Wiederspielwert) und ‚grinding‘ (arbeits-

intensives Aufwerten von Spiel- und Spieler\_innenattributen). Tatsächlich handelt es sich bei dem Bezug dieser beiden Bereiche der Videospiegelpraxis zum Element der Unvorhersehbarkeit um eine interessante Perspektive, da diese spielpraktischen Phänomene im Forschungsdiskurs durchaus unterrepräsentiert erscheinen. Die letzte Fallstudie beschäftigt sich stärker mit den Handlungen und Reaktionen der Spielenden in Bezug zu konkreten Unvorhersehbarkeiten – also zum Beispiel mit ihrer Relativierung oder auch dem spielerischen Umgang mit ihnen, wozu der Autor auch das Falschspielen beziehungsweise Schummeln zählt.

Letztendlich kann das Buch auf eindrucksvolle Weise zeigen, wie eine detaillierte Beschreibung und Typologisierung von spielerischen Unvorhersehbarkeiten nicht nur Einblicke in Spielende und ihre Spielweisen, sondern auch Hinweise für die gezielte Implementierung von Unvorhersehbarkeiten von Seiten des Spieldesigns liefern kann. Die Lektüre ist in dieser Hinsicht lohnenswert und ein spannender Beitrag zur Spielforschung.

*Markus Spöhrer (Konstanz)*