

Andreas Keller

## Steffen Bogen: Mit dem Zufall spielen: Würfel, Karten, Zahlen, Quanten

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23881>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Keller, Andreas: Steffen Bogen: Mit dem Zufall spielen: Würfel, Karten, Zahlen, Quanten. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 2, S. 204–205. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23881>.

### Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

## Steffen Bogen: Mit dem Zufall spielen: Würfel, Karten, Zahlen, Quanten

Konstanz: Konstanz UP 2024, 243 S., ISBN 9783835391680, EUR 28,-

Das Buch *Mit dem Zufall spielen* von Steffen Bogen bietet eine inspirierende, wenn auch teils unschlüssige Betrachtung von Brettspielen, der Rolle des Zufalls in diesen und eine vielseitige, teils philosophische Ansicht über den Zufall selbst. Der Autor beleuchtet eine Reihe von Brettspielen – mit deutlichem Fokus auf Camel Up (von Bogen selbst entworfen), Monopoly, Scotland Yard und Catan. Die Beschreibungen von unter anderem den Spielmechaniken, Spielerweiterungen und -begriffen sind teilweise recht langatmig, bieten aber durchaus auch interessante Einblicke. Dem roten Faden des Buches hätte es jedoch sicherlich geholfen, die Anzahl der Spiele zu reduzieren, um diese tiefergründiger zu analysieren.

Ein zentrales Ziel des Autors ist die Einführung einer mathematisch-ludologischen Analyseverfahren, die er als Aleatorik bezeichnet. Der Begriff ‚Aleatorik‘ (Lateinisch *aleatorius* für Würfel, Zufall) beschreibt das Prinzip in künstlerische/kreative Projekte einen Zufallsfaktor einzubauen. Ein sehr passender Ausdruck, wenn es um Game Design geht. Diese Methode soll das systematische ‚Balancing‘ von Zählweisen untersuchen und Fragen stellen, die mittels traditioneller mathematischer Spieltheorien, die oft auf egoistische Nutzenmaximierung

abzielen, nicht beantwortet werden können. Weiterhin soll die ludologisch-mathematische Fragestellung narrative Untersuchungen unterstützen, anstatt ihnen entgegenzustehen. Hierbei versucht der Autor, eine Verbindung zwischen Spieltheorie und Game Design herzustellen.

Schon zu Beginn des Buches lässt der Autor seine Gedanken zum Zufall durchscheinen. Er betont, dass der Zufall nicht nur eine Herausforderung für die Spieler:innen darstellt, sondern auch eine Form der fairen Gesellschaftsbildung fördert. Neben diesen Aspekten streift Bogen in seinem Buch allerlei Themen – von Game Design, Aleatorik, Ludologie und was wir aus dem Spielen lernen können bis hin zu Quantenphysik, Chemie, Evolution, Entstehung des Universums sowie politische/gesellschaftliche Themen.

Der Schreibstil des Autors ist luftig und unterhaltsam, was das Lesen angenehm macht. Durch persönliche Erfahrungen und Anekdoten gelingt es ihm, eine gewisse Nähe herzustellen statt in Expertendistanz zu verfallen. Die vielen persönlichen Schilderungen lockern den Text auf und machen ihn zugänglich. Trotz der interessanten Einzelbetrachtungen und der faszinierenden philosophischen Ansätze bleibt das Buch allerdings in seiner Gesamtheit oft zu oberflächlich und

verliert sich in Exkursen. Das zentrale Thema der Aleatorik, das im Intro vorgestellt wird, gerät immer wieder in den Hintergrund, während stattdessen deskriptive Betrachtungen verschiedener Spiele dominieren.

*Mit dem Zufall spielen* ist ein Buch, das viele inspirierende Gedanken und Anregungen bietet, insbesondere für Game Designer:innen und Brettspielenthusiast:innen. Es regt dazu an, nicht nur über das Design von Spielen nachzudenken, sondern

auch darüber, wie man selbst Spiele wahrnimmt und was man aus diesen für den eigenen Alltag lernen kann. Allerdings leidet das Werk unter einer gewissen Unausgewogenheit und einem Mangel an Fokussierung. Wer sich für eine tiefgehende Analyse des Zufalls in Spielen interessiert, wird hier zwar punktuell fündig, muss aber Geduld mitbringen, um sich durch die teils langatmigen Passagen zu arbeiten.

*Andreas Keller (Passau)*