



T. Macho

Kann man das Werfen werfen? Ist nicht eher die Einteilung der Zielscheibe das Mittel, durch das Bedeutung hergestellt wird; das Geschick ablesbar wird?

„Kulturtechniken unterscheiden sich von anderen Techniken [...] durch eine Pragmatik der Rekursion. Von Anfang an kann man vom Sprechen sprechen, das kommunizieren kommunizieren. Man kann Bilder malen, in denen Bilder — oder Maler erscheinen [...] Man kann nur rechnen oder messen, indem man auf Rechnen und Messen Bezug nimmt.“

In J.A.Comenius' *Orbis pictus* (1658) wird eine Ordnung impliziert: Der Glücksfaktor wird sukzessive abgebaut: Am Anfang wird lediglich geführt, dann werden die Ergebnisse auf einem Spielbrett verortet und Geschick mischt sich ins Spiel. (Die Schiebtafel kennt man heute noch als *Shuffle*.) Zum Schluss werden Strategien nach rein rationalen Überlegungen entwickelt.

Im Bild erhält diese Ordnung Tiefe (!): Die Würfel fallen von oben herab. Die Spielsteine bewegen sich auf dem Backgammonboard wie auf der Schiebtafel auf den Horizont zu. Würfel und die Wurfobjekte werden hier in Opposition zueinander gebracht. Und doch wirft man beides.



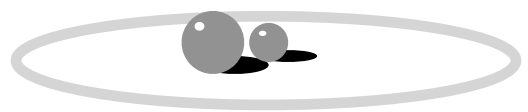
I. Bälle (aus Kunststoffen, Kautschuk, Leder) sind im Vergleich zu anderen Wurfobjekten, die dem gezielten Einsatz dienen (Speere, Pfeile, auch Steine) **harmlos** und eignen sich zum einander zuspelen. **Zuwerfen** statt **Abschießen**.

Das Einsammeln von Pokémon durch Werfen fingiert „Kontingenz, wo Programmierung waltet“ (C. Pias) und erinnert an andere Kinderspiel-Phantasien (Baseball, Sammelkarten, Murmeln, ...)



II. **Ohne Ziel** rückt die Wiederholbarkeit selbst zum Beweis der Geschicklichkeit auf. Pfeile kann nur Robin Hood spalten; aber einen Wurf mit einem Ball wiederholen (Murmeln, Pétanque) hat multiple Effekte aufs Spiel zur Folge.

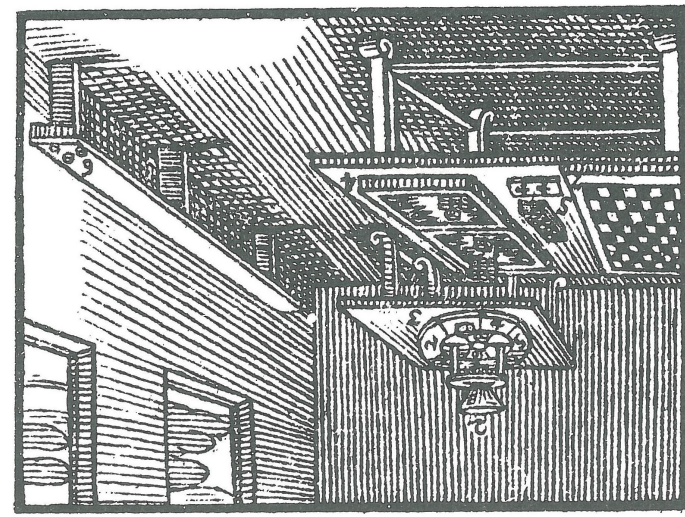
Schaltet man auch Restglück und Fingerfertigkeit aus, bleibt rationales...



PLATZIEREN

III. Solche Ballspiele sind nicht von exakt ebenen Grund abhängig. Ein gewisser Glücksfaktor bleibt eingepreist. **Durch Werfen (als Kulturtechnik) balanciert man Zufall und Geschick in reizvollen Spielen.**

Mit den **Würfel** 1
entweder **der meinsten Augen**:
spielen wir /
auf ein **Bret** 3
durch den **Trichter** 2
oder wir werfen sie
ein Glücksspiel
der Spitzubun.
Mit Glück und Kunst
spielt man /
mit den **Steinen**
im **Spilbret** / 4
und mit der **Karte** 5
Mit **Schiebsteinen**
spielen wir
auf der **Schiebtafel** [Peilik.] 6
da allein die Kunst
regiert.
Das **Sinnreichste**
Spiel ist /
das **Schachspiel** / 7
da gleichsam
zwey Kriegsheere
gegeneinander ziehen.



Das Bretspiel.

CXXXIV.
Ludus Aliae.

Ludologisches Symposium II

Prototyp einer
spielwissenschaftlichen
Auseinandersetzung
mit

Simon Huber
Kulturhistoriker
(www.secondsunrise.at)

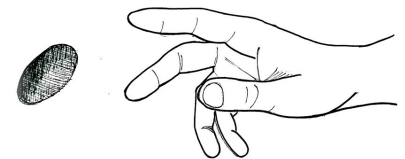
Bälle werfen

*
Michael Masching
Raumplaner

Spielsteine platzieren

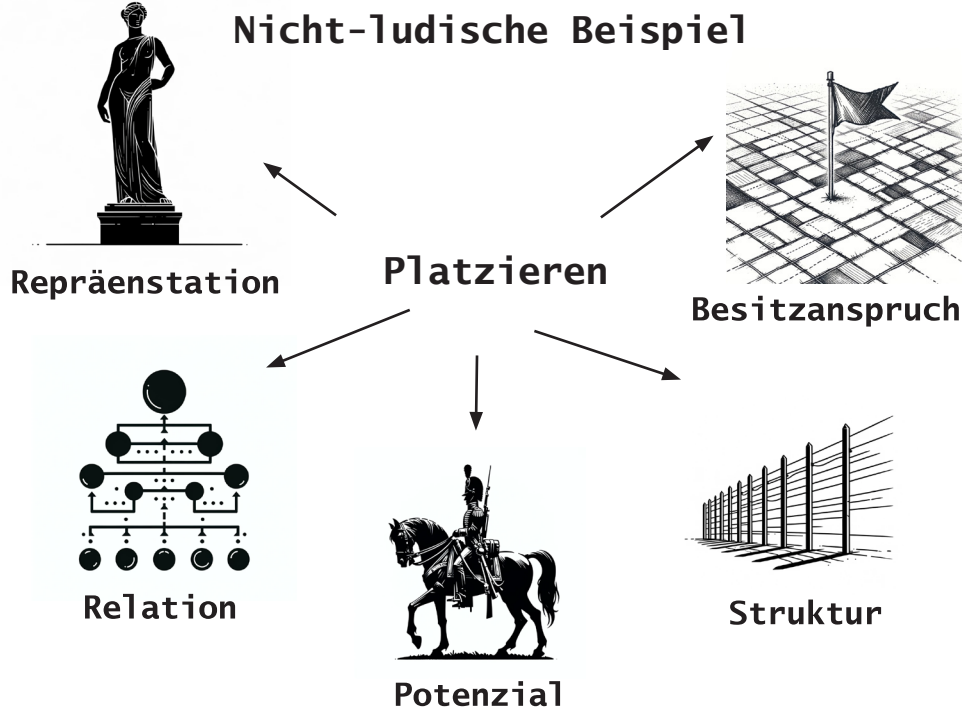
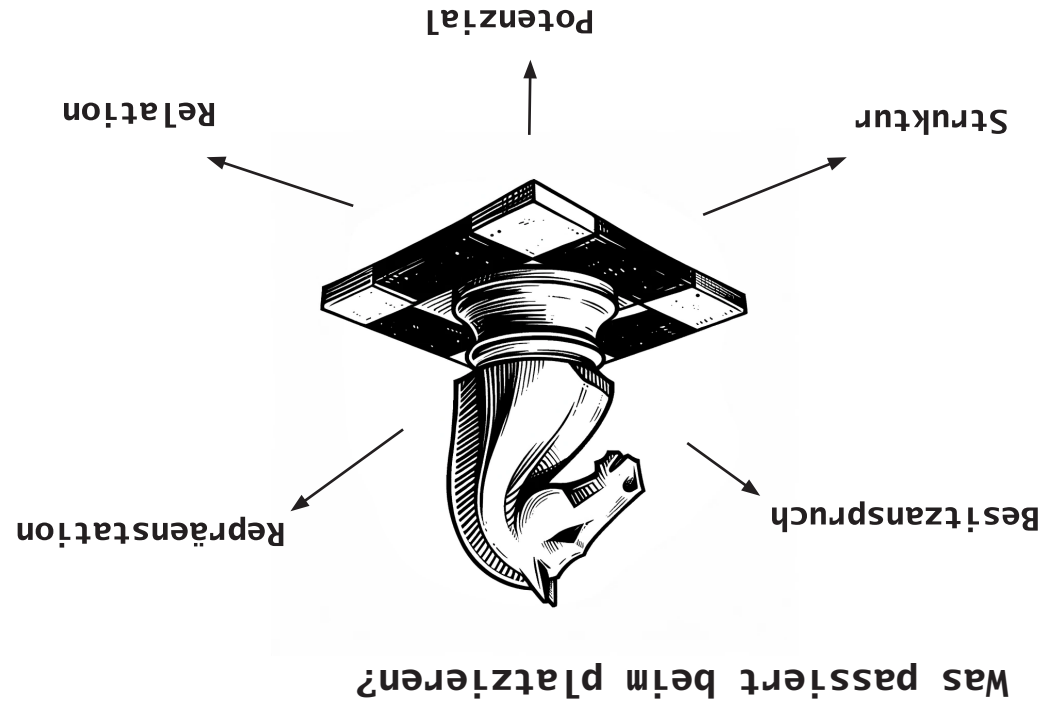
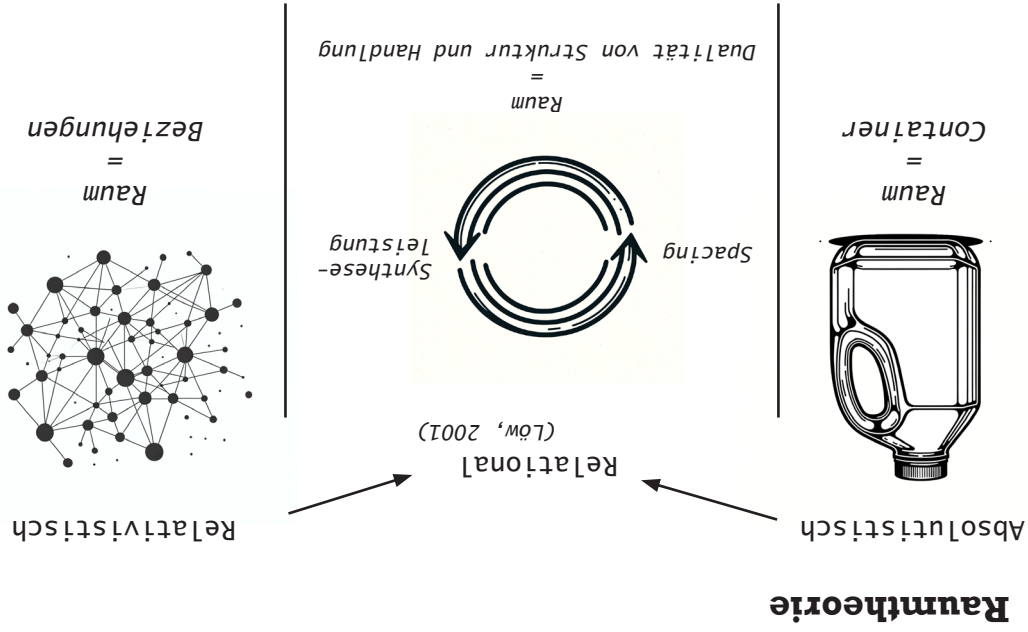
3. Enquete des BüfaK im Rahmen der Ludologischen Symposien

7.3.2024 / ROOMING INN Studios



Simon Huber

WERFEN



Ludologisches Symposium II:
WERFEN und PLATZIEREN

07.03.2024
ROOMING INN

Michael Masching

