

Schere Stein Papier...

A Game is a series of [interesting] choices.

the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles

B. Suits

S. Meyer

...ludifiziert das Hände-schütteln. Der kontinuierliche Prozess der auf-und-ab Bewegung wird in diskrete Abschnitte überführt, in zählbare Ergebnisse. Es förmliches Händeschütteln steht oft am Ende von Verhandlungen; es besiegelt eine bereits erzielte Einigung.

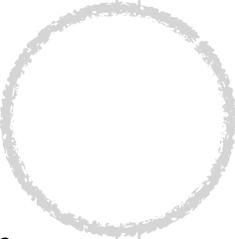
Indem man das Einigen so **systematisch verspielt**, kann es grundlegend für weitere Spiele werden. Man sichert die notwendige Freiwilligkeit in einer Vorstufe, die **vor-diskursiv** also nicht in Sprache gehoben ist. Noch bevor es zum Austausch von Argumenten kommt, bevor Spielzüge sich abwechseln ist durch das im gleichen Takt der Prozess des sich Einigwerdens geregelt.

Körperliche Synchronisation




Einigen ist in diesem Sinne noch keine Kulturtechnik. Zahlreiche solche stehen zur Verfügung, um sich einig zu werden: - sprechen (aushandeln), - schreiben (verträglich), - kaufen (rechnerisch), aber noch impliziter: es reicht auch einfach am Spieltisch Platz zu nehmen

Mein Spielobjekt, dass ich vorstelle, ist daher die **Hand**. die Kulturtechnik das **Hände schütteln**. In seiner verspielten Form in engerem Sinn (gameifiziert nicht playful).

Regeln einer Enquete-kommission

Aus einem Objekt wird eine Kulturtechnik abgeleitet; eine irreduzible Operation; denen sich diverse Spiele zusammen setzen.

Interdisciplinarity consists in creating a new object that belongs to no one.

R. Barthe

Erst des Spiels beginnt. Lebens wird unterbrochen, der heilige andere Regeln gelten: Der Ernst des Einigkeit hergestellt werden, dass nun Bevor ein Spiel startet, muss zumindest



Eine kohärente Ludologie scheint daher eine **Wissenschaft von der Hand** zu sein. Sie mobilisiert eine **andere Intelligenz**; die noch nicht versucht wurde nachzubauen.

- Emblematisch wirkt die Schwierigkeit per KI Hände zu generieren.
- Auch in der Versuchsanordnung des Turing-Tests muss die Hand des Gegners verborgen werden.
- Spiele sind zentral, um KIs zu trainieren, denn strikt regelgeleitetes Verhalten kann Denken simulieren, das am Spielbrett öffentlich einsichtig wird.
- Kann Spieldesign an KIs ausgelagert werden? Können sie interessante soziale Dynamiken in Gang zu setzen?
- SSP am spielt man besten ganz ohne Intelligenz. Rein zufällig gewählte Aktionen wählt, können nicht vorausgeahnt werden.

OBJEKT

ZINE

DIALOG

=> Zwei ideale SSP-Spieler*innen

LOSEN



Ludologisches Symposium I

Prototyp einer spielwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit

Simon Huber
Kulturhistoriker
(www.secondsunrise.at)

Hände schütteln

*

Ivo Antunic
Game Designer
(www.world-control.net)

Los werfen

1. Enquete des BüfaK im Rahmen der Ludologischen Symposien

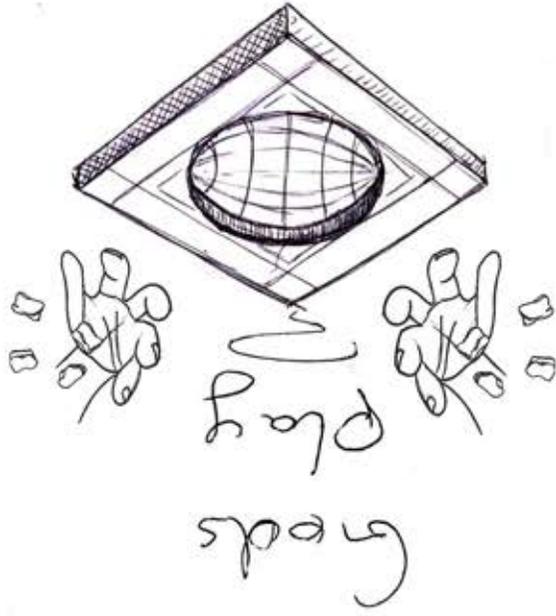
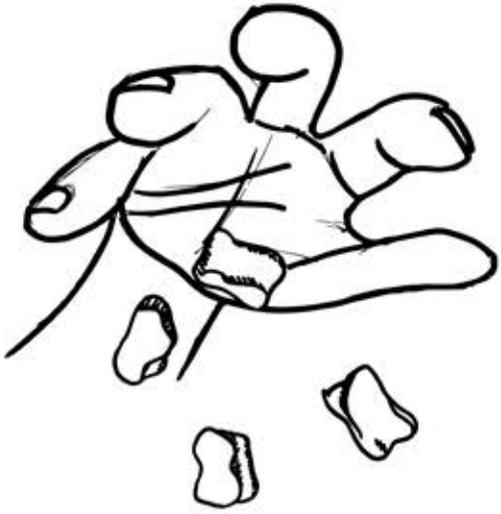
15.2.2024 / ROOMING INN Studios



Simon Huber

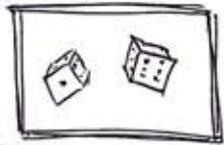
EINIGEN

www.worldeconomy.net

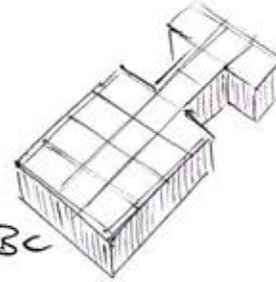


LOT = External - Definite - measurable

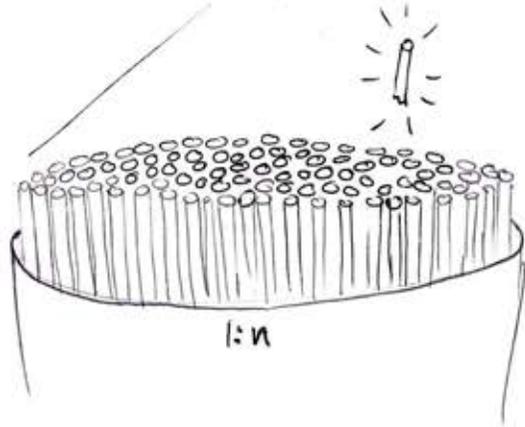
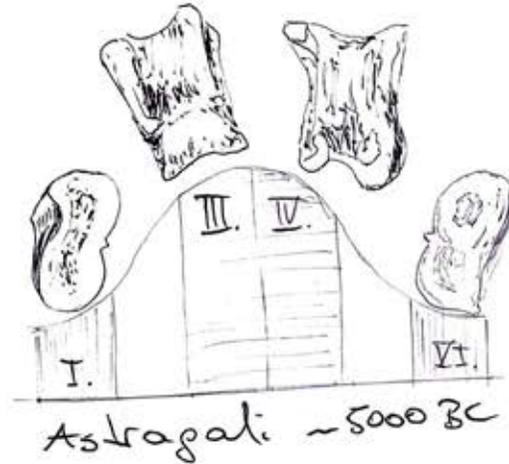
ONLY ALEX!



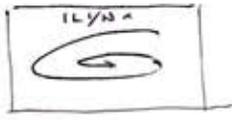
Senet ~ 3000 BC



Kleros



HOMO SAPIENS
ANIMALS



⊕ ← Skill → ⊖