

Diplomarbeit

Hochschule für Bildende Künste - Braunschweig

Fachbereich:
Kommunikationsdesign

Studierender:
Falko Oldenburg

Prüfer:
Prof. U. Plank
Prof. M. Bremeier
Prof. B. Löbach

Thema:
Visuelle und technische Konzeption eines interaktiven Spielautomaten.

Zeitraum:
Sommersemester 2002

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Exposé	3
Recherche	4-25
Spiel - Bedeutung und Motivation	4
Spielzeug - Spiel ist immer ein Spiel mit etwas	7
Spielautomaten - Die Geschichte der Spielautomaten	10
Kultur - Alles was nicht Natur ist	15
Mythen - Nationale Stereotype	17
Schuhplattler - Die Geschichte des Schuhplattler	19
Dokumentation	26-37
Das Konzept - "Plattl Fieber"	26
Die Software	34
Die Hardware	35
Anhang	38-42
Literaturverzeichnis	38
Personenverzeichnis	40

Exposé

Das Projekt beschäftigt sich mit der visuellen und technischen Konzeption eines interaktiven Spielautomaten. Der Begriff Spielautomat steht dabei für die heute in Spielhallen vertretenen Videospieleautomaten, die als existentes Medium begriffen werden. Das Zukunftspotential, daß dem Spielautomaten vor dem Hintergrund zukünftiger technischer Entwicklungen innewohnt wird hier bewußt außer Acht gelassen. In diesem Projekt geht es vielmehr darum ein schon bestehendes Medium mit innovativem Inhalt zu füllen. Im allgemeinen besteht ein Spielautomat aus folgenden Komponenten: Einem Bild und Tonausgabegerät (Monitor), Einer geeigneten Eingabesensorik (Joystick) und einem Computer inklusive Software zum verarbeiten der Eingaben und Erzeugung der Bild und Tonausgaben.

Inhaltlich setzt sich das Konzept mit dem traditionellen Schuhplattler einem Bayerischen Volkstanz auseinander, bei dem sich die Tänzer mit den Händen auf Oberschenkel und Fußsohlen schlagen. Das Spiel soll dem Spieler eine gewisse Anzahl von Posen beibringen, die nötig sind, um alle Figuren des Schuhplattlers daraus zu kombinieren. Die korrekte Nachahmung der Bewegungen durch den Spieler soll mit Hilfe der Eingabesensorik vom Spielautomaten kontrolliert werden können. Das Spiel soll mit allmählich gesteigertem Schwierigkeitsgrad auf die Fortschritte des Spielers reagieren.

Spiel - Bedeutung und Motivation

Die klassische Definition von Spiel ist, daß es sich dabei um den Ausfluss eines Kraftüberschusses handelt, einer Rekapitulation der kulturellen Entwicklung des Menschen, einer Vorübung wichtiger Anlagen und Instinkte oder der Abfuhr von Affekten und Triebhandlungen.^{L1} Um allerdings dem Auftreten des Spiels bei Tieren, Kindern und erwachsenen Menschen gerecht zu werden fällt die aktuelle pädagogische Definition ein wenig differenzierter aus: Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des "Andersseins" als das "gewöhnliche Leben".^{B7-S.136}

Auch die dem Spiel zugerechnete Bedeutung hat damit eine Änderung erfahren, vom bloßen Freilauf des Geistes hin zum kreativen Gestaltungsprozess von Kulturformen: Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt das Spiel als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden. Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichen Eigenschaften des Spiels.^{B7-S.133} Johan Huizinga geht sogar soweit das Spiel über die Kulturellen Bräuche zu stellen und sämtliche Kultur vom Spiel abzuleiten.^{B8-S.185}

Die Bedeutung des Spieles in der geistigen Entwicklung wurde unter anderem vom deutschen Pädagogen und Schulleiter Friedrich Fröbel entdeckt: "Das Spiel, recht erkannt und recht gepflegt, einigt das keimende Kindesleben mit dem reiferen Erfahrungsleben der Erwachsenen und fördert eines durch das andere."^{B7-S.153} Seine Theorie fand unter anderem Anwendung in der pädagogisch revolutionären Entwicklung des Kindergarten als Pflege-, Spiel- und Beschäftigungsanstalt für Kinder. Der amerikanische Pädagoge Hall meint im Werdegang des Kindes (Ontogenese) ein Durchleben und Nachempfinden der gesamten Evolutionsgeschichte (Phylogenese) zu erkennen. Da diese Theorie aber auf der Annahme beruht, daß die von einer Generation erlernten Fähigkeiten und kul-

turellen Erfahrungen sich auf folgende Generationen vererben können, ist sie durch das heutige Wissen über die Genetik entkräftet worden.^{B8-S.16ff}

Abgesehen von seinem pädagogischen Wert ist das Spiel auch Gegenstand diverser psychologischer Betrachtungen gewesen, die ihm ebenfalls in der Entwicklung des Menschen eine bedeutende Rolle bescheinigten: Spiel versetzt das Kind in die Lage, störende Ereignisse oder Situationen durch aktive Konfrontation zu bewältigen, statt sie passiv und hilflos zu beobachten. Wiederholung bietet die Möglichkeit der Reduktion unerfreulicher Störungen.^{B8-S.28} Freud zählt das Spiel neben Vergessen, Versprechen, und Träumen zu emotional bedingten Ereignissen, die bewußt oder unbewußt in Erscheinung treten können, aber auf keinen Fall zufällig sind.^{B8-S.24}

Die Umstände, unter denen sich Mensch oder Tier zum Spielen hinreißen lassen, sind ebenfalls Thema zahlreicher Untersuchungen. Die relative Freiheit gegenüber dem Ziel wird auf jeden Fall als eine Grundvoraussetzung für das Spiel angesehen. Das Gefühl nicht auf seine Umwelt reagieren zu müssen, also das sich in Sicherheit wiegen, fördern das verfallen in spielerische Tätigkeit. In einer Bedrohungssituation kann es nicht zu einer spielerischen Beschäftigung kommen, da in einer solchen Situation ein instinktives Handeln präferiert wird und Instinkverhalten als invariabel bezeichnet wird: Nicht zielgerichtete Handlungen werden zugunsten des garantierten Erfolges der zielgerichteten Handlungen unterdrückt (Gustav Bally).^{B7-S.139} Das heißt, daß beim Vorhandensein eines bestimmten Leistungsdrucks, Spiel nicht denkbar ist. Bei Singvögeln (v.a. Spöttlern) kann beobachtet werden, daß sie die schönsten Melodien in einer Phase des zweckfreien entspannten vor sich hin Singens erzeugen. Bei zweckbezogenem Singen (Balz) verfallen sie auf eine monotone Wiederholung der meist lautesten Strophen.^{B7-S.140} Aber auch die Übersättigung durch positive Reize verhindert eine natürliche Entfaltung des Spiels: Extreme elterliche Fürsorge hemmt spielerische Betätigung, und blockiert die keimenden artgemäßen Umweltbezüge.^{B7-S.142}

Die durch die fortschreitende Industrialisierung zunehmende Trennung von Wohn- und Arbeitssphäre schuf die Notwendigkeit für synthetische Spielepädagogik (zunächst nur für die Kinder bürgerlicher Familien, seit Abschaffung der Kinderarbeit auch für Arbeiterkinder), da das ursprüngliche Nachahmen der umgebenden Erwachsenen unter Einbeziehung von Werkzeug, Werkstoff, oder Abfall nicht mehr stattfinden konnte. Dies

führte zu einer schrittweisen Abkopplung der Kindersphäre von der Welt der Erwachsenen.^{B10-S.10ff} Parallel dazu vollzog sich eine Veränderung der Spielzeuge.

Kategorien von Spiel

- Funktionsspiel:	Handlungsabläufe, Bewegungen.
- Fiktions-, Rollen-, Deutungsspiel:	Mimik, Gestik, Verhaltensweisen nachahmen.
- Konstruktionsspiel:	Material / Gegenstände in Beziehung setzen.
- Wettbewerbsspiel	
- Regelspiel:	Gesellschaftsspiel, Entspannung.
- Einzelspiel:	Klassifizierung, kann auch zutreffen.
- Gruppenspiel:	Klassifizierung, kann auch zutreffen.

B8

Buytendijks neuere Gesamtdeutung.

Eigenschaften der Jugend:

1. Ungerichtetheit

2. Bewegungsdrang

-> Instabilität

-> besondere Beziehung zur Umgebung, pathische Einstellung (Erwin Straus)

pathisch = ergriffen werden

gnostisch = ergreifen

B7

Spielzeug - Spiel ist immer ein Spiel mit etwas.

Spielzeug ist im weitesten Sinne jeder Gegenstand, der Mensch und Tier zum Spielen veranlaßt. Es ist ein Hilfsmittel, das als Impulsquelle erziehende und bildende Wirkung bei allen Altersgruppen ermöglicht.^{L1} Allerdings lohnt es sich eine genauere Begriffsbestimmung durchzuführen. Etymologisch betrachtet bedeutet Zeug eigentlich: Ding, Gerät das hergestellt worden ist. Es beschreibt also Gegenstände, die speziell zum Zweck des Spielens angefertigt wurden. Für die heutzutage vornehmlich in industrieller Massenproduktion entstandenen Spielsachen sollte man allerdings eher den Begriff "Spielwaren" verwenden. Der Begriff "Spielzeug" sollte eher auf selbstgefertigte Spielsachen angewendet werden. "Spielsachen" und "Spielmittel" bildet eher einen Oberbegriff, der Spielzeug und Spielware zusammenfasst.^{B9-S.27ff}

Die Fabrikation und den Handel mit Spielzeug gibt es seit dem 15. Jahrhundert.^{L1} Ursprünglich wurde kunstvoll geschnitztes Holzspielzeug aus den waldreichen Regionen, Tirol, Bayern, Thüringer Wald und dem Erzgebirge in Deutschland, Europa und Amerika verkauft. Mit Einzug der Technik in alle Lebensbereiche begann ab dem 19. Jahrhundert auch die Produktion mechanischen Spielzeugs. Um die Jahrhundertwende eroberten Automaten-Maschinen durch Federwerk, Dampf oder Strom angetriebene Spielwaren den Markt.^{B9-S.20f} Heute werden Spielwaren auch zunehmend mit elektronischen Bauelementen ausgestattet. Außerdem läßt sich eine zunehmende Virtualisierung der Spielwaren feststellen, so daß vermehrt zunächst erst einmal Software oder Filmserien vermarktet werden, und dann bei entsprechender Popularität ganze Spielwarenummern nachgeliefert werden. Durch zunehmende Freizeit erhöht sich außerdem die Nachfrage nach neuen Spielwaren für Erwachsene.

Gefahren und Probleme

Einhergehend mit der industriellen Massenproduktion von Spielwaren und der zunehmenden Ausschöpfung des Marktpotentials des Kindes als finanzkräftiger Zielgruppe, treten allerdings auch erhebliche Probleme in der Entwicklung des Kindes auf. Durch die Institutionalisierung der Kindheit, kann die Spielwarenindustrie diesen Schonbereich unter dem Deckmantel der Fürsorge ausbeuten.^{B9-S.136} Die Herrschaftsstrukturen von Waren gelten aber auch für Spielwaren. Und inwieweit sich Kinder der Konditionierung durch Spielwaren entziehen und selbst das Spiel bestimmen können ist unbekannt.^{B9-S.40}

Die sorgfältige Auswahl der "richtigen" Spielwaren liegt in der Verantwortung der Erziehungsberechtigten, die von der Komplexität des Warenangebotes überfordert sind. Dabei macht gerade das Überangebot eine um so sorgfältigere Auswahl der richtigen Spielsachen unerlässlich. Da Kinder heutzutage ihre Spielsachen nicht mehr selber machen, müssen sie sich um Gegenstände bemühen, die ihnen fremd sein müssen, weil andere sie für sie entworfen und produziert haben.^{B9-S.42} Spielwaren bilden größtenteils reale Welt ab, verbergen aber Zusammenhänge. Das entstandene Erfahrungsvakuum wird mit einer Objektwelt aufgefüllt, die einer Wirklichkeitsflucht gleichzusetzen ist.^{B9-S.47} Außerdem hemmt ein zu hoher Grad von Stimulation die Phantasie und zwingt zur Tüchtigkeit und Perfektion.^{B9-S.62} Kindliches Spiel läuft so Gefahr zum Ritual zu verkommen und zum Diktat zu werden.

Andererseits kann ein bewußtes Vorenthalten bestimmter Spielwaren oder gar ganzer Warengruppen im Extremfall sogar zur sozialen Ausgrenzung des Kindes führen. Durch das alleinige Vorenthalten ist das gewünschte Erziehungsziel nicht unbedingt zu erreichen. Der Einfluß, den die Warenwelt auf das Individuum hat, hängt natürlich von den Äußerer Bedingungen ab, aber ihr Aufprall auf das Trieb und Wunschkpotential bleibt.^{B9-S.39} Auf jeden Fall entzieht die Selektion der Spielwaren den Zugang zu bestimmten kollektiven Erlebnissen, was zu einem mehr oder weniger starken Kommunikationsdefizit führen kann. Über Waren sind die Bedürfnisbefriedigungen derart verformt worden, daß der Besitz an Objekten zum festen Ich-Bestandteil wird.^{B9-S.135} Die Dinge prägen den Menschen nicht nur, sie haben auch besitzergreifende Wirkung.

Abgesehen von dem Aspekt der Ausgrenzung kann bewußtes Antikonsumverhalten als Ausbruchsversuch aus dem Zugriff von Waren nicht unbedingt zum gewünschten Erfolg führen, denn Individualität und eigener Topos sind schwer zu erlangen, da jeder Ausbruch aus dem schon vorgegebenen sofort wieder vermarktet wird.^{B9-S.38} In unserer konsumorientierten Westlichen Welt treffen zwanghafte Triebunterdrückung (calvinistische Askese) in der Produktion und zwanghafte Triebentfesselung in der Konsumtion aufeinander, und zerreißen das Subjekt und schwächen das Ich, weil bereits vermarktete Es Anteile in das Ich eingehen. Diese Anteile jedoch, weil sie bewußt über den Kauf / Verbrauch von Waren und Medien erlebt werden, vermitteln scheinbare Ich-Stärke.^{B9-S.33}

Die Geschichte der Spielautomaten

Der Flipper – Grundlage aller interaktiven Spielautomaten.

Die Geschichte der interaktiven Spielautomaten beginnt mit der Ableitung des Flippers (Pinball Machine) aus dem “Bagatell” Spiel. Dieses Spiel stellt eine Abwandlung des Billard, bei der man versucht seine Kugel durch einen Hindernisparkur in eine von acht Taschen am Ende des Tisches zu stoßen, dar. Der amerikanische Erfinder David Gottlieb entwickelte 1931 auf der Grundlage von Bagatell einen leicht geneigten Tisch, an dessen rechter Flanke eine sprungfedergelagerte Variante des Billard Queues, der sogenannte Plunger, angebracht war, mit dessen Hilfe man die Kugel auf die erhöhte Hälfte des Tisches beförderte. Auf der geneigten Spielfläche waren, umgeben von eingeschlagenen Nägeln, mehrere Taschen mit unterschiedlichen Werten angebracht. Die ursprüngliche Spielidee des sogenannten “Baffle Ball” bestand darin, die herunterrollende Kugel durch Schieben und Rucken des Tisches in eine der Taschen mit möglichst hohem Wert zu bugisieren. Für einen Penny konnten Spieler sieben Bälle auf die Bahn schicken. Die Ergebnisse mussten die Spieler selbst zusammenzählen. Das Spiel erfreute sich rasch großer Beliebtheit. Gottlieb produzierte die Geräte in seiner eigenen Firma und konnte zeitweise bis zu 400 pro Tag verkaufen.

Dieser Erfolg lockte zahlreiche Nachahmer an, die es teilweise ebenfalls auf dem Unterhaltungsspielermarkt Fuß fassen wollten und Gottliebs Konzept kopierten und weiterentwickelten. Aber auch die damals schon etablierte Glücksspielindustrie adaptierte das Konzept und baute sogenannte “Pay-Outs”, eine Kombination aus Glücksspielautomat und Pinball (ähnlich der heute noch in Japan populären Pachinkoautomaten), die die eigentlichen Pinball-Automaten im Amerika der dreißiger Jahre in Verruf brachten und sie an den Rand der Legalität drängten. In zahlreichen Bundesstaaten wurden Gesetze zum Verbot von Pinball-Automaten erlassen. Trotz dieses Imageproblems entwickelten

etliche Firmen immer bessere Pinball-Automaten. Einer von Gottliebs Ingenieuren, Harry Williams, war bestrebt das Niveau des spielerischen Könnens anzuheben und führte zahlreiche Verbesserungen, wie den "Tilt" Mechanismus ein, der verhinderte, daß der Automat allzu stark bewegt werden konnte. Außerdem erfand er den elektrischen Punkteähler, der seit 1933 in jedem Pinball-Automaten zu finden ist.

Unter dem Druck des allgegenwärtigen Verbots von Pinball-Automaten war Gottlieb bestrebt zu beweisen, daß es sich bei seiner Erfindung nicht um ein Glücksspiel handelte, sondern daß es den Spielspaß aus der Geschicklichkeit des einzelnen Spielers zog. 1947 fügte einer von Gottliebs Ingenieuren, Harry Mabs, dem Pinball-Automaten sechs federgelagerte Hebel hinzu, die der Spieler über zwei seitlich angebrachte Tastschalter auslösen konnte. Mit Hilfe des geschickten Einsatzes dieser Hebel war der Spieler nun in der Lage die Kugel länger im Spiel zu halten und mehr Punkte zu sammeln, indem er die Kugel immer wieder mit einem Schwung in den höher gelegenen Teil des Automaten beförderte. Diesem sogenannten "Flipper Bumpers" verdankt der Pinball-Automat auch seinen in Deutschland geläufigen Zweitnamen "Flipper". Erst durch diese Erfindung war der Pinball-Automat zu einem wirklich interaktiven Spielautomat geworden. Die letzte strukturelle Veränderung des Grundaufbaus eines Flippers bestand in der, 1948 von dem Ingenieur Steven Kordek durchgeführten Reduktion der ursprünglich sechs Flipper Bumpers auf zwei. Abgesehen von dieser minimalen Änderung ist der Aufbau aller Flipper-Automaten seit dieser Zeit gleich geblieben.

Die aus den Flipper-Automaten resultierende Unterhaltungsindustrie teilte sich in zwei Lager: Auf der einen Seite gab es die Firmen, wie Gottlieb und Williams, die Unterhaltungs-Automaten herstellten, zum anderen gab es Unternehmen, die die Automaten kauften, regional in der Öffentlichkeit aufstellten und die Wartung übernahmen. Diese sogenannten Routenbetreiber versuchten möglichst große Gebiete mit ihrem Service zu erreichen. Um den Bars und Geschäften einen Anreiz zu bieten die Automaten aufzustellen, wurden Ladenbesitzer am Gewinn beteiligt. Die Ladenbesitzer waren natürlich daran interessiert möglichst populäre und gewinnbringende Geräte aufzustellen. Daraus resultierte ein erheblicher Konkurrenzkampf zwischen den Routenbetreibern. Vom Vorhandensein dieser Routen profitierte später die aufstrebende Videospieleindustrie.

Abgesehen vom phänomenal erfolgreichen Flipper gab es noch eine Reihe anderer Münz-Unterhaltungs-Automaten. Die Palette reichte vom mechanischen Baseball-Spielen über Pferderennen und Sport-Simulationen bis hin zu mechanischen Schießbuden. Sogar mechanische Autorennsimulationen mit Videorückprojektionen gab es in den sechziger Jahren in den sich aus Kneipen entwickelnden Spielhallen. Diese Spiele können als die direkten Vorfahren der Videospiele-Automaten angesehen werden. Auch waren die meisten namhaften Entwickler der Videospielebranche irgendwann in ihrer Karriere, mehr oder weniger, maßgeblich in das Geschäft der Wartung und Pflege der elektromechanischen Spielautomaten verwickelt.“

Das Videospiele – Siegeszug der Elektronik.

1958 stellte der Physiker Willy Higinbotham am Brookhaven National Laboratory in Upton, New York bei einem Tag der offenen Tür ein Physikexperiment vor, das ganz besonderes Aufsehen bei jüngeren Besuchern erregte: Mit Hilfe einer Kombination eines analogen Computers und einem Oszilloskop hatte er eine primitive Tennissimulation geschaffen. Das Spielfeld, eine Seitenansicht eines Tennisplatzes, sah aus wie ein umgekipptes T. Zwei Spieler konnten durch drehen eines Potentionmeters und drücken eines Knopfes den Winkel und den Zeitpunkt ihres Schlages bestimmen. Allerdings blieb die Tragweite der verspielten Physiksimulation seinem Schöpfer verborgen und so verschwand der hoffnungsvolle, beim Publikum offenbar sehr populäre erste Ansatz eines Videospieles am Ende der Präsentation.

Auch das einige Jahre später vom MIT-Studenten Steve Russel auf einem PDP-1 Computer entwickelte Spiel “Spacewar” markiert noch nicht den Anfang der großen Revolution in der Unterhaltungsindustrie. Bei Russels Spiel steuern zwei Spieler je ein Raumschiff im Kraftfeld einer Sonne und versuchen sich gegenseitig mit Raketen abzuschießen und dabei den Sturz in die Sonne zu vermeiden. Die Bedienung des Spiels war auf vier unterschiedliche Schalter verteilt: Linksdrehen, rechtsdrehen, Schub erhöhen, Rakete abfeuern. In späteren Versionen kam noch ein Schalter für einen Hyperraumsprung dazu. Der Gebrauch derartig vieler Bedienelemente hatte eine weitere Entwicklung der Spielehersteller vorweggenommen: Um einigermaßen bequem spielen zu

können, wurden die nötigen Schalter auf eine Art Kabelfernsteuerung ausgelagert, die dem später verwendeten Joystick der Spielkonsolen schon recht nahe kam. Das Spiel wurde nach seiner Fertigstellung der kleinen elitären Öffentlichkeit übergeben und kursierte als Freeware an Universitäten und in Rechenzentren. Kurzzeitige Überlegungen das Spiel zu Vermarkten scheiterten an der Tatsache, daß das Spiel nur auf einem 120.000 Dollar teuren Großrechner funktionierte, der, abgesehen von vier amerikanischen Universitäten, nur noch in militärischen Einrichtungen zu finden war.

Seit 1966 forschte der bei Sanders Associates angestellte Ralph Baer an den Möglichkeiten die in Privathaushalten verbreiteten Fernsehgeräte alternativ zu nutzen. Auf einer Geschäftsreise kam ihm der Gedanke Spiele für den Fernseher zu bauen. Als Abteilungsleiter konnte er eigenmächtig Mittel für dieses Projekt freimachen und so stellte er ein zweiköpfiges Team zusammen (Bill Harrison und später Bill Rusch), das nach einigen kruden Experimenten das an Tischtennis angelehnte Spiel Pong erschuf. Dieses Spiel wurde von der Firma Magnavox 1972 als "Odyssey" Spielkonsole für den Heimgebrauch auf den Markt gebracht. Aufgrund von schlechtem Marketing und einem zu hohen Straßenpreis konnte sich das Gerät jedoch nicht wie erhofft durchsetzen.

Die tatsächliche Erschaffung der Videospieleindustrie wird im allgemeinen Nolan Bushnell, dem Gründer der Firma "Atari", zugeschrieben. Bushnell wurde an der University of Utha, einem der vier Brennpunkte der amerikanischen Computerentwicklung, zum Ingenieur ausgebildet. Allerdings war er so vielseitig interessiert, daß er sich bald, weit über seine Studieninhalte hinaus, unter anderem Fähigkeiten in den Bereichen Philosophie und Informatik aneignete. Außerdem kam er als ständiger Computerlabornutzer in den Genuss von Spacewar, das er in vielen Sitzungen verinnerlichte. Motiviert durch die Erfahrungen mit Spacewar entwickelte er mit anderen Studenten zusammen einige eigene Spiele. Aus finanziellen Nöten arbeitete er in den Semesterferien und an Wochenenden in einem Freizeitpark ("Midway") zunächst beim Dosenwerfen, wo er eigenen Angaben zufolge die psychologischen Voraussetzungen beobachten konnte, unter denen man Menschen zum Spielen bewegen kann. Später jobbt er in einer der Spielhallen auf dem Freizeitpark, und konnte sich einiges Wissen über die Funktionsweisen der elektromechanischen Spielautomaten aneignen und er entwickelte ein Verständnis für den Aufbau der Spieleindustrie.

Nach Beendigung des Studiums und nach einer kurzen Zeit bei Ampax beschließt Bushnell seine Ingenieursausbildung mit den Erfahrungen seiner Arbeit in der Spielhalle zu kombinieren. Er beginnt 1970 mit einer Spielautomatenumsetzung von Spacewar und verkauft diese an Nutting Associates, eine Firma, die eine Spielautomaten-Route bewirtschaftete, als "Computer Space". Computer Space ist somit der erste kommerziell produzierte Videospieldautomat. Allerdings fand er in der Öffentlichkeit keinen großen Anklang, da sich die komplexe Steuerung der Raumschiffe als zu schwierig für den Durchschnittsspieler herausstellte. Bushnell ist sich jedoch sicher, daß sich der Misserfolg von Computer Space auf die zu umfangreiche Anleitung sowie auf schlechtes Marketing zurückführen läßt und beschließt 1972 zusammen mit Ted Dabney, einem Ingenieur von Ampax, eine eigene Firma zu gründen: Atari. Der Firmenname sollte ursprünglich "Syzygy" lauten, was einen astronomischen Zustand beschreibt, bei dem Sonne, Erde und Mond auf einer Geraden hintereinander stehen. Doch da dieser Name schon für eine Kerzenfirma registriert war, entschied man sich für "Atari", was beim japanischen Go-Spiel gleichbedeutend ist mit dem Begriff "Matt" beim Schach.

Den ersten Angestellten der Firma, Al Acorn, beauftragt Bushnell ein Spiel zu entwickeln, das aus einem Ball und zwei Schlägern bestehen und so etwas wie Tennis darstellen sollte. Nach dreimonatiger Entwicklungszeit hatte Acorn mit "Pong", ohne es zu wissen, eine weiterentwickelte Automatenversion von Ralph Baers erstem Heimvideospiel fertiggestellt. In einem anschließenden Rechtsstreit mit der Firma Magnavox, die Pong ja schon als Odyssey verkaufte, konnte nachgewiesen werden, daß Bushnell einer Präsentation der Odyssey beigewohnt und die Idee dort geklaut hatte. Aufgrund der Übermacht von Magnavox ließ sich Bushnell auf einen Vergleich ein und schaffte es sich für den relativ geringen Betrag von 700.000 Dollar die nationalen wie internationalen Exklusivrechte für die Vermarktung von Pong als AutomatenSpiel zu sichern.

Pong wurde zum ersten ernst zu nehmenden Verkaufserfolg im Bereich der Videospieldautomaten und schaffte so die Grundlage für einen neuen Zweig der Unterhaltungsindustrie. Angelockt vom sagenhaften Erfolg der Firma Atari stiegen weltweit Firmen in den sich dramatisch entwickelnden Markt ein und schafften so einen ertragreichen neuen Wirtschaftszweig mit Jahresumsätzen im Milliardenbereich.

Kultur - Alles was nicht Natur ist.

Kultur ist das von Menschen zu bestimmten Zeiten in abgrenzbaren Regionen in Auseinandersetzung mit der Umwelt in ihrem Handeln hervorgebrachte: Sprache, Religion, Ethik, Institutionen, Recht, Technik, Kunst, Musik, Philosophie, Wissenschaft.^{L1} Im Gegensatz zum Tier verfügt der Mensch aufgrund seiner reduzierten Instinkte über keine festen Lösungen für die Befriedigung seiner Triebe und Bedürfnisse. Um dieser Verhaltensunsicherheit zu entgehen, schafft und orientiert sich der Mensch an seiner Kultur. Kurz gesagt ist alles was durch menschliches Handeln entsteht Kultur. Das Handeln macht den Menschen zum Kulturwesen.^{B11}

Der Mensch wird in eine bestimmte Kultur hineingeboren und lebt von deren Erbe. So ist er gleichzeitig Schöpfer und Geschöpf der ihn umgebenden Kultur. Er ist als kulturschaffendes Wesen bemüht Mittel und Wege für die Erzeugung, Verbreitung, Weitergabe und Veränderung von Kulturgegenständen zu finden. Daraus resultiert auch, daß Kulturgegenstände nur für diejenigen existieren, der genügend kulturelle Vorbildung besitzt um sie ihrem Sinn nach zu verstehen. Das wiederum hat zur Folge, daß Gruppen von Menschen einen Fundus gemeinsamer Daseinsverständnisse und -deutungen benötigen um als Kultur existent zu bleiben. Ein zu hoher Grad an Diversifikation und Spezialisierung in der Gesellschaft wirken dem entgegen. Diese Entwicklungen werden in unserer Gesellschaft zum Teil durch die Massenmedien, Zeitungen und Fernsehen, abgefangen.

Die Richtung, in der sich die Kultur einer Gesellschaft entwickelt, wird meist durch den Zusammenschluß von Individuen mit ähnlichen Absichten in Interessengruppen bestimmt. Diese Interessengruppen, die sich im allgemeinen in Vereinen manifestieren, bieten eine Möglichkeit den kulturellen Entwicklungsprozeß zu beeinflussen bevor er von einem Machtapparat verordnet wird.^{B11} Jede Gesellschaft bildet eine unverwechselbare Kultur aus. Die besonderen Merkmale einer Gesellschaft können in begrenztem Maße als stereotype Charaktereigenschaften wieder auf ihre Individuen angewendet

werden: Denn durch ihren Einfluß auf die Entwicklung der Kultur, hat das Individuum der Kultur ja einen gewissen Charakter aufgeprägt, der in der Gesellschaft einen Rückhalt gefunden haben muß, um sich zu etablieren.

Jede Kultur und Gesellschaft lebt von der Weitergabe eines Erbes, so daß keine Generation von Vorne anfangen muss. Damit diese Weitergabe stattfinden kann bedarf es des Vermögens, Vergangenes präsent zu halten, eines Gedächtnises. Jedes individuelle Gedächtnis ist Bestandteil eines kollektiven Gedächtnises. Schon das Zusammenleben bedeutet die Teilnahme an diesem kollektiven Gedächtnis, da das Zusammenleben auf Austausch, Abstimmung und Angleichung beruht. Dieses kollektive Gedächtnis ist allerdings keine unveränderliche Festschreibung, weil ständig neue Bestände hinzukommen und alte eine Umdeutung erfahren. In all diesen Wandelungsprozessen muß eine gewisse Kontinuität des Erbes gewahrt bleiben um die Kultur zu erhalten. Diese Kontinuität kann entweder absichtslos durch tägliche Daseinspraxis, oder durch Ausbildung und Erziehung gewahrt werden. Eine Gesellschaft, die Wert auf ihren Fortbestand legt, wird die Weitergabe des kollektiven Wissens nicht dem Zufall überlassen, sondern ihn durch Einrichtungen sichern. Im Endeffekt liegt die Entscheidung darüber, welche Bereiche der Kultur aufgenommen und weitergegeben werden, beim Individuum selbst. "Kultur ist Welt, dem Menschen anvertraut; sie ist gänzlich in der Macht des Menschen. Daher kann der Mensch die Kultur auch vernichten, denn sie ist ja sein eigenstes Werk."(Gihring)^{B12-S.21}

Es gilt heute als erwiesen, daß die Evolution von Medien einen erheblichen und nachhaltigen Einfluß auf die Entwicklung der Kultur hat.^{B13-S.261} Die mit Hilfe der Medien stattfindende globale Durchmischung und Durchdringung unterschiedlicher Kulturen gefährdet deren Identität. Auf dieser Entwicklung gründen sich Ängste vor einem kulturellen Identitätsverlust bei großen Teilen der Weltbevölkerung. Diese Ängste gipfeln teilweise in einer bewußten und aggressiven Ablehnung fremder oder neuartiger Einflüsse auf die eigene Kultur. Allerdings bietet eine kulturelle Durchmischung auch immer eine nicht zu unterschätzende Chance der Weiterentwicklung.

Der Mythos - Nationale Stereotype

Die von Außenstehenden als typisch für eine Nation oder Kultur erachteten Charaktereigenschaften gehen meist nicht auf allgemeine Beobachtungen der betreffenden Menschengruppe zurück, sondern werden aus der Selbstdarstellung dieser, aus ihren nach außen getragenen Mythen übernommen. Im Gegensatz zur logischen Erkenntnis bildet der Mythos keine Urteile, sondern will Realitäten darstellen, für die er keine Beweise erbringen braucht.^{L1} Da es allerdings einen gesicherten Bestand an objektivierbaren Gemeinsamkeiten für eine Nation gibt, baut der nationale Mythos auf diesen auf, und verdichtet und vereinfacht sie um soziale Konventionen zu schaffen. Fast alle politischen Gemeinwesen greifen zur Selbstdarstellung auf Mythen zurück, um so ihrer Gemeinschaft Sinn und Identität zu verleihen.^{B14-S.21}

Der Mythos ist ein wesentliches Instrument zur Schaffung von Abgrenzungskriterien gegenüber anderen, um ein Gefühl nationaler Zusammengehörigkeit zu erzeugen und aufrecht zu erhalten. Nationale Mythen entstehen meist nicht aus dem Volksmund heraus, sondern werden von Intellektuellen zusammengestellt und verbreitet. Im Zuge der Erschaffung nationaler Mythen werden geschichtliche Fakten und körperlich positive Aspekte des Volkes so adaptiert, daß sie dem Nationskonzept genügen und das Bild der Nation verdichten. "Nationalismus ist keineswegs das Erwachen von Nationen zu Selbstbewußtsein: Man erfindet Nationen wo es sie vorher nicht gab."(Gellner 1964 S.169)^{B14-S.174} Einerseits haben Mythen die Funktion in der Dunkelheit des Vergangenen einen Anfang zu markieren, der für die Gesellschaft mehr ist als ein historisches Datum, andererseits können sie auch gebraucht werden, um präzise historische Fakten zu verschleiern, und die Herleitung der Nation in ein historisches Dunkel zurück zu binden.^{B14-S.21}

Die Bedeutung des Mythos für die Gesellschaft besteht darin, daß sie die Gegenwart mit der Vergangenheit verbindet und darüber hinaus in die Zukunft weist. Er stellt einen Garant für Zukunft dar. In einer Gesellschaft sozialisierte Personen können unter Bezugnahme auf den nationalen Mythos die Unterschiede zwischen "ihresgleichen" und "den Anderen" angeben. Diese Tatsache wird vom Mythos insofern begünstigt, als er die politische Komplexität des Nationsgebildes stark reduziert.^{B14-S.23}

Durch den Verlust oder die Demontage von Mythen verlieren zwangsläufig auch die sozialen Konventionen (Normen) ihre Verbindlichkeit. Und der nationale Zusammenhalt geht verloren. Diese Demontage kann z.B. durch eine Diversifikation der sozialen Konstruktion einer Nation erfolgen. Auf jeden Fall ist der nationale Mythos eine wesentliche kulturelle Errungenschaft einer Gesellschaft, die ihren Fortbestand sichert. Im Falle eines Verlustes des nationalen Mythos besteht die Gefahr, daß auch die Kultur der betroffenen Gesellschaft vor der Auflösung steht, wenn sie sich keinen neuen Mythos erschafft. Weidenfeld nannte den Mythos "Amalgam aus Gedächtnisstoff und Zukunftsprojektion"(Weidenfeld 1983 S.19)

Die Geschichte des Schuhplattler

Bedeutung des Tanzes an sich

Wie heute nur noch anhand von Überlieferungen oder am Verhalten einiger Naturvölker zu belegen ist, hatte der Tanz ursprünglich in allen Kulturen eine zentrale soziale Bedeutung. Alle Lebensstationen und -ereignisse des Stammeslebens waren mit dem Tanz unlösbar verbunden und wurden von diesem begleitet. Geburt, Reife, Hochzeit, Tod, auch Jagdrituale und Ahnenkult, alle diese Ereignisse wurden durch einen speziellen Tanz repräsentiert. Tanz ist somit eigentlich unmittelbarer Ausdruck der Empfindungen. Der Rhythmus des Tanzes erzeugt eine geschlossene Einheit der teilnehmenden Individuen.^{B1} Nicht um sonst ließ man Soldaten mit Marschmusik in den Krieg ziehen.

Durch die tiefe Verwurzelung des Tanzes in den Stammesgewohnheiten, die wiederum zentralen Einfluß auf die Kultur haben, kann man die Charakterzüge einer Nation oder Bevölkerungsgruppe an deren Tanzgewohnheiten ablesen.^{B1-S.91} Aurelio Capmany stellt fest, daß der Tanz die echtste Äußerung des Volkscharakters ist "La danza popular es la exteriorizacion mas genuina del character de un pueblo".^{B2-S.189} Und der biedere königlich großbritannische Stallmeister der Universität Göttingen, Valentinus Trichter, der 1742 sein "Curiöses Reit-, Jagd-, Fecht-, Tantz-, oder Ritter-Exercitien-Lexicon" veröffentlichte, fügt bei der Beschreibung der Polonaise hinzu: "Bei Lustbarkeit und Tántzen lässt sich die rechte Natur und Eigenschaft eines Volkes nicht so leicht, als bey andern Gelegenheiten verbergen".^{B1-S.91} Tanz ist also ein zentrales Merkmal sozialer wie kultureller Zusammengehörigkeit. Er ist Ausdruck der Seelenverfassung und des künstlerischen Sinnes der Nation, oder Bevölkerungsgruppe.^{B1-S.91}



Schuhplattler Stampfer
oder Einstässa

Mit dem Vordringen der Zivilisation hört der Tanz allerdings auf Ausdruck des Srammesgefühls und der sozialen Zusammengehörigkeit zu sein. Viele der ursprünglich durch den Tanz ausgedrückten Gefühlsregungen, finden in anderen Aktivitäten Ausdruck oder werden weitestgehend unterdrückt. Der Aspekt dessen Ausdruck durch Tanz dabei offenbar am längsten überlebt, ist der der Partnersuche bzw. -werbung. "Ein guter Tänzer fand jederzeit Anwert und Gunst bei den Frauen, ja sogar zur Wahl des Lebensgefährten dient der Tanz bei Naturvölkern, da durch ihn die körperlichen Vorzüge, Geschicklichkeit, Ausdauer und Kraft des Mannes am deutlichsten sichtbar werden."^{B1-S.207} So sind die in der Zivilisation am häufigsten anzutreffenden Tänze Überbleibsel von Balzritualen. Hierbei ist zu bemerken, daß der Übergang vom Reigen zum Paartanz, der sich in Europa irgendwann zwischen 1400 und der Mitte des 16. Jahrhunderts vollzog, einen reichlich Umstrittenen Wandel in der gesellschaftlichen Wertvorstellung markierte.^{B1-S.210} Diese in Europa zunächst angeprangerte "Verunsittlichung" wird in anderen Kulturen etwas entspannter wahrgenommen. Bei den Omaha-Indianern z.B. bedeutet das Wort "watche" sowohl = Tanz als auch = das eheliche Beilager.^{B4}

Was ist ein Schuhplattler



Schuhplattler
Grundstellung

Der Schuhplattler oder auch Haxenschlager ist ein volkstümlicher Werbetanz im 3/4 Takt, der in den Alpenregionen der bayerischen Oberpfalz, Salzburger und Tirols als Nationaltanz gilt. Der Schuhplattler ist ein Paartanz bei dem der Mann nicht einfach mit seinem Dirndl tanzt, sondern es auf vielfältige Weise umtanzt, bis er es am Ende in die Höhe hebt. Er ist eine Liebeswerbung in Gebärden.^{B1}

Oft wird der Schuhplattler auch als Ländler bezeichnet, was sich auf seine regionale Herkunft aus dem "Landl" (Landstrich um die Ems in Österreich) bezieht, bei dessen Bewohnern ein Tanz im 3/4 oder 3/8 Takt beliebt war.^{B5-S.71} Der Name rührt daher, daß die Männer im Takt der Musik mit den Händen sowohl auf die Oberschenkel "pat-schen" als auch gegen ihre Schuhsohlen schlagen ("plattln"). Der Schuhplattler existiert in vielen unterschiedlichen Formen, die regional variieren. Eine verbreitete Form ist, daß

das Mädchen mit gesenkten Augen für sich tanzt, während der Bursche es pantomimisch werbend umkreist, indem er dabei mit den Füßen stampft und sich mit den Händen auf Schenkel, Knie und Absätze schlägt. Der Schuhplattler wird teilweise auch mit Kopfschütteln getanzt und gehört in die Kategorie der (sehr alten) Schütteltänze (s. auch den "Achselrotten"-Tanz).^{B4-S.212}

"Der Rhythmus dieser Tänze ist schroff, plastisch, nicht ruhig fließend... er entquillt einem elementaren Ausdrucksbedürfnis und einer ebensolchen Ausdruckskraft. In den "Zwiefachen" ruht das starke Altbayerntum in seiner landstädtigen Kraft. Die trotzige altbayerische Volksseele, welche schwankt zwischen wilder Lebenslust und naturhafter Melancholie, der sonniger, körniger, derber Humor und heiß entflammte Leidenschaft nicht unbekannt sind,..."^{Z3} Der Schuhplattler ist ein eher roher unverhalten emotionaler Tanz, der kaum mit dem Wesen einer anderen Region zu vereinen ist. Ebenfalls charakteristisch für den Schuhplattler ist, daß sich der Taumel wilder Springtänze in gewaltigen Schreien entlädt: Mittenhinein in die sauber gefügte Musik der Geige, Zither und Harmonika, machen sich die Tänzer im ungebändigten Jauchzer Luft.^{B6-S.123}

Elemente eines Schuhplattler

Die zum Tanzen eines Schuhplattlers benötigten Bewegungen lassen sich in Schläge, Stampfer und die Grundstellung unterteilen. Die Grundstellung wird in einer Schlagpause eingenommen. Dazu werden Aufrecht stehend die Füße mit geringem Abstand parallel nebeneinander gestellt und die Arme seitlich vom Körper angewinkelt nach oben gehalten, so daß die Handflächen in Blickrichtung nach vorne zeigen. Der Stampfer ist ein laut vernehmliches Auftreten mit dem Hacken. Die Schläge sind der Hauptbestandteil des Bewegungsrepertoires im Schuhplattler und dementsprechend gibt es regionale Unterschiede und Abwandlungen. Für dieses Konzept verwende ich nur drei der geläufigsten. Der Knieschlag ist wie der Name schon vermuten läßt ein Schlag mit der flachen Hand auf das Knie. Hierbei kann das Bein auch angewinkelt sein. Der Fußschlag ist ein Schlag auf den Fuß, wobei sich Hand und Fuß vor



Schuhplattler Fuß- oder Sohlenschlag

dem Körper auf Hüfthöhe treffen. Der Kreuzschlag ist ein Schlag auf den Fuß des gegenüberliegenden Beines, wobei sich Hand und Fuß hinter dem Rücken oder seitlich der Hüfte treffen. Erst durch die Kombination der einzelnen Schläge zu Schlagfolgen entstehen die Figuren des Schuhplattler.^{V1}

Geschichte des Schuhplattlers

Der tatsächliche Ursprung des Schuhplattlers läßt sich auf Grund mangelnder schriftlicher Überlieferungen nicht genau datieren. Der Grund liegt in der Tradition, den Schuhplattler nicht schriftlich zu fixieren, sondern ihn nur in seiner Ausübung weiter zu geben.¹¹ Eine der ersten Tanzbeschreibungen des neueren Europa stammt aus Bayern. Um etwa 1030/ 50 schrieb ein unbekannter Benediktinermönch im Kloster Tegernsee, die erste anschauliche Schilderung des deutschen Lebens im bayerischen Raum zu damaliger Zeit. Sie steht in dem lateinischen Rittergedicht/ Versroman vom "Ruodlieb". Dies ist eine frühlateinische Dichtung in Hexametern, in der eine Textpassage einen Tanz mit "Sprung und Handgebärde" schildert, mit dem der "Bursch" um seine Tänzerin wirbt.^{11+B6+17} In seinem Buch "Eine Weltgeschichte des Tanzes" gibt Curt Sachs in einer wörtlichen Übersetzung den Inhalt dieser Verse aus dem "Ruodlieb" vom Lateinischen ins Deutsche wieder:

Der junge Mann springt auf und gegen ihn das Mädchen.
 Dem Falke gleicht er, und sie gleitet wie die Schwalbe;
 Kaum sind sie nahe, sind sie schon vorbeigeschossen;
 Er greift sie werbend an, doch sie sieht man flattern,
 Und keiner, der die Beiden schauen darf, vermöchte
 Im Tanz, in Sprung und Handgebärde sie zu meistern.
 IX 50-55, ed. Seiler, Halle 1882, S. 270. ^{B6-S.181}

Hier wird geschildert was für eine Ausdruckskraft dem Tanz des ländlichen Volkes inne wohnt. Es wird eine eindeutige spielerisch-tänzerische Werbung des Mannes um ein weibliches Wesen bedichtet, die der eigentlichen Intention des Schuhplattlers gleich kommt und der in Bayern selbst bis in unsere Zeit herein als Schuhplattler fortlebt.^{B6-}

S.¹⁸¹ Diese Tanzbeschreibung zeigt Parallelen zum heutigen Schuhplattler auf. Der österreichische Tanz-Forscher Karl Horak machte in seinem "Tiroler Volkstanzbuch" den Versuch, den Verbreitungs- und Entstehungsraum des Schuhplattlers einzugrenzen. Er hält jenes bayerisch-tirolerische Alpenviereck für das Ursprungsland des Schuhplattlers, das von der Linie Garmisch-Meran im Westen, Salzach und Drau im Osten, von der Linie Tölz-Ruhpolding im Norden und von Eisack- und Pustertal im Süden begrenzt wird.

Die Herausbildung des Schuhplattlers ist einfachen Menschen wie Bauern, Jägern und Holzfällern zu schreiben. Der Schuhplattler war Teil des gesellschaftlichen Lebens. Da in dieser Bevölkerungsgruppe der Analphabetismus weit verbreitet war, stellten die Werbentänze die einzige Möglichkeit der Sympathiebekundung dar. Im Gegensatz zu den streng reglementierten Schritttänzen bei Hofe, vergnügte sich die bäuerliche Landbevölkerung frei ihrer Musikalität und dem eigenen Bewegungs- sowie Gestaltungsdrang folgend. Die Burschen improvisierten und setzten die Tanzfiguren nach eigenem Gutdünken zusammen.¹⁴⁺¹¹ Zur Überschwenglichen Dynamik und Wildheit des Schuhplattlers mag auch das von Herzog Maximilian I im Jahre 1616 verhängte Tanzverbot innerhalb Bayerns beigetragen haben. Die in monatelanger Enthaltensamkeit angestaute Tanzeslust kam bei passender Gelegenheit schlagartig und um so intensiver zum Ausbruch.¹¹

Mitte des 18. Jahrhunderts wird der Schuhplattler immer populärer. König Max II. von Bayern (1811-1864) beauftragt den Maler und Dichter Josef Friedrich Lentner (1814-1852), die bayerischen Sitten, Trachten und Traditionen zu dokumentieren. In dem daraus resultierenden Bericht findet auch der Schuhplattler Erwähnung:

"An Kirchtagen ... zeigt sich hier die laute, lärmende nimmer müde Lustbarkeit des Gebirgsvolkes, Ländler und sogenannte bayerische Tänze werden ununterbrochen herabgestampft und dabei auch aus voller Brust gejauchzt, gepfiffen und dazwischen gesungen... und sehr viele Buben verlegen sich mit Eifer auf das Platteln, wie sie den gebirgischen, lauten Tanz nennen, der anderwärts der Bayerische heißt...in dem Gebiete der Gerichte Miesbach und Tegernsee vornehmlich wird dies "Platteln" mit großem Eifer und mit einer Art naturwüchsiger Grazie geübt; es geht dabei immer sehr laut her ..."¹¹



Schuhplattler Kreuzschlag

Das in dem Bericht beschriebene Platteln entsprach allerdings noch nicht dem heutigen, durch Regeln definierten parallel zwischen allen Teilnehmenden gleich ablaufenden Gruppentanz, in dem die Bewegungen aufeinander abgestimmt und im Ablauf festgelegt sind. Es gab keine festen Formen. Jeder "Bursch" plattelte zwar, aber eher willkürlich in einer tanzenden Menge immer noch darum bemüht seinem eigenen "Dirndl" zu imponieren. Der "Bua" konnte sich während des plattelns nach freiem Ermessen zur Melodie bewegen und Figuren zeigen, während sich sein "Dirndl" im Takt weiterdrehte.¹¹⁺¹²

Mit der Gründung der ersten Trachtenvereine Mitte bis Ende des 19. Jahrhunderts hat sich ein neues Erhaltungs- und Verbreitungsschema entwickelt. Der Schuhplattler wurde von nun an strukturiert verbreitet und betrieben. Der werbende Charakter des Schuhplattlers wurde zu Gunsten der Publikumswirksamkeit in den Hintergrund gedrängt. Der Tanz definierte sich vom Werbetanz zum Schautanz um: Jeder Werbetanz trägt den Kern eines Schautanzes in sich. Denn er soll gesehen werden, ob vom "Dirndl" oder vom Publikum.¹²⁺¹⁴

Durch das Entstehen von zentralen Verbänden, in denen regionale Vereine zusammengeschlossen wurden, kam es zu einer zunehmenden Vereinheitlichung der unterschiedlichen Schuhplattler. Aus den jährlichen Treffen auf Verbandsebene entstand in den Zwanziger Jahren das Preisplatteln, das eine enorme Verbreitung des Schuhplattlertanzes auslöste. Die Popularität des Schuhplattlers führte zu einer Reihe von Schauveranstaltungen: 1972 Eröffnungsfeier der Olympischen Spiele, 1974 Eröffnung der Fußballweltmeisterschaft. Um den Fortbestand des Schuhplattler-Tanzes zu garantieren, bemühen sich die Vereine auch heute noch um eine wirkungsvolle Jugendarbeit.¹²

Schuhplattler – kein einmaliges Phänomen

Die Verbreitung des Schuhplattler dürfte sich indes kaum auf die deutschen Alpenländer beschränkt gewesen sein: In dem im Jahr 1615 erschienen II. Band des "Don Quixote" wird unter den Volkstänzen der Zeit der "weltbekannte Sohlenklatscher", der "Klatschtanz mit den Sohlen" genannt.^{B4-S.212} Mit diesem war der Zapateado gemeint, ein altspanischer Tanz des 16. Jahrhunderts, bei dem der Takt mit dem Schuh oder auf

der Schuhsohle geschlagen wird. Dieser Tanz ist auch heute noch in Spanien und in Peru als "Tapada" vorzufinden. Die charakteristischen Merkmale, das Zappel der Beine und das Klappern mit den Absätzen, hat offenbar auch die Entwicklung des Steptanzes beeinflusst.^{B4-S.261}

Auch die "Danse des Canaries" dessen Bewegungen keck (gaillards), bizarr und fremdartig sind, wird wie folgt beschrieben: Wesentlich ist die Verbindung von Hupf und Stampf und innerhalb des Stampfens der Wechsel von Ferse und Sohle. Der "Canario" hat also enge Beziehung zum Schuhplattler und noch engere zum osteuropäischen Werbetanz, besonders zum böhmischen "Protisobe".^{B6-S.245}

Der norwegische Forschungsreisende und Musik-Ethnologe Christian Leden hat durch seine Forschungen über die Musik der Naturvölker die Tatsache bestätigt, daß jeder Menschenrasse ihre eigene Ausdrucksweise, ein besonderer Rhythmus und Bewegungshabitus eigen ist. Dies kommt in ihrem ganz eigentümlichen Tanzen und Singen deutlich zum Ausdruck und führt dazu, daß Musik und Tanz je nach Volksstamm unterschiedlich sind.^{Z7} Ohne die Kenntnis eines Volkes, mit Sitte, Wesensart, Temperament usw. ist das Verständnis seiner Tänze nicht möglich, denn ebenso wie die Musik, ja vielleicht noch mehr, ist der Tanz ein Spiegelbild nationaler Eigenart, Sitte und Gewohnheit und man bedarf dieser seiner Nationaleigenschaften, um Wesen und Charakter der Volkstänze, Form und Zeitmaß derselben zu begreifen.^{B1-S.103} Allerdings gibt es auch Volksgruppen die global auseinander liegen und trotzdem ähnliche Tanzformen vollführen. Es können an unterschiedlichen Punkten der Erde aus gleicher Ursache, die gleiche Tanzform und der gleiche Tanzschritt sich gebildet haben. Zum Beispiel der von den Maori, den Polynesischen Ureinwohnern Neuseelands, ausgeführte Haka, der Stammes- oder Kriegstanz, weißt zumindest den Schenkelschlag in einer ähnlich rohen Art auf.

Schuhplattler
Schenkelschlag



Das Konzept - "Plattl Fieber"

Das Projekt "Plattl Fieber" stellt ein Konzept für einen Spielautomaten dar. Spielautomat wird hierbei als ein bestehendes, etabliertes Medium angesehen, das mit innovativem Inhalt gefüllt werden soll. Spielautomaten sind in einem öffentlichen Kontext auf sich selbst gestellt, um Aufmerksamkeit zu erregen und Anreiz zum Spielen zu geben. Das Format des Spielautomaten stellt daher einige Voraussetzungen an den zu gestaltenden Inhalt:

1. Die Spielidee muß sich schnell kommunizieren lassen und möglichst wenig Vorbildung voraussetzen.
2. Die Bedienelemente und ihre Benutzung muß leicht zu durchschauen und schnell zu erlernen sein.
3. Die Visuelle Gestaltung muß aufmerksamkeitsstark und ansprechend sein, und Neugierde wecken.
4. Der Titel / Name des Spiels sollte Interesse wecken und schnell die generelle Ausrichtung des Spiels verraten.
5. Das Spielkonzept sollte möglichs langfristig viel Spaß machen.

Über diese wirtschaftlich essentiellen Punkte verfolge ich den Anspruch, das Spiel so weit wie möglich aus dem Automaten herauszuholen und dem Spieler über die Bedienelemente möglichst viel Handlung im realen Raum abzuverlangen. Einerseits, weil ich die Ansicht vertrete, daß schon alleine die Ausschweifende körperliche Aktivität einen gewissen Spaßfaktor beim Spiel darstellt, andererseits, weil die Interaktion mit einer klassischen Monitor / Tasten / Joystick Nutzerschnittstelle zu einem zunehmenden Verlust an motorischer Erfahrungen bedeutet. Der Spaß des Zivilisationsmenschen an der Bewegung läßt sich, meiner Meinung nach, aus der Popularität von Freizeitsportarten wie Inlineskates, Scootern und Kickboards, oder aber an der wachsenden Begeisterung für Extremsportarten wie Marathon und Triathlon ablesen. Die Gefahren und Probleme, die zur Zeit die Interaktion mit Computern im Bezug auf die Förderung motorischer

Fähigkeiten birgt, betrachte ich als eine vorübergehenden Entwicklungsengpaß. Konzepte die Interaktionmöglichkeiten auszuweiten, gibt es schon in großer Zahl, wie z.B. das Holodeck aus der Serie Raumschiff Enterprise, oder die in der Welt der japanischen Zeichentrickserien dargestellte Cyborgtechnologie. Die Realisierung dieser Technologien wird zwar fieberhaft vorangetrieben, aber die kommerziell verwertbaren Ergebnisse sind noch nicht so zahlreich.

zu 1. Die Grundidee für den Spielautomaten "Plattl Fieber" baut auf dem im süddeutschen und österreichischen Alpenraum verbreiteten Schuhplattler auf. Dieser Volkstanz setzt sich aus einigen einfachen Bewegungen zusammen, die mit großen Variationsmöglichkeiten beliebig miteinander kombiniert werden können. Die hier verwendeten Elemente des Schuhplattler müssen jedoch aus Gründen der Umsetzbarkeit teilweise kleine Veränderungen erfahren. Allerdings ist das Anliegen dieses Spielkonzeptes auch nicht die unbedingt naturgetreue Simulation des Schuhplattlers, sondern seine Adaption zu einem unterhaltsamen Spiel. Ein Verständnis für die kulturellen Hintergründe des Schuhplattler ist zum Spielen nicht erforderlich. Auch Personen denen der Schuhplattler und seine Bewegungen ursprünglich nicht bekannt sind, sollten innerhalb kurzer Zeit die ca. sechs unterschiedlichen Posen beherrschen, aus denen sich alle Tanzfiguren zusammensetzen. Die erfolgreiche Auseinandersetzung mit dem Spiel setzt allerdings ein gewisses Maß an Gespür für Rhythmus, sowie Spaß an Bewegung voraus.

zu 2. Die Bedienung des Automaten wird über eine Kombination von Sensoren realisiert, die die Bewegung des Spielers so wenig wie möglich einschränken. Die Funktionsweise der Bedienelemente erfordert vom Spieler eine gewisse Eingewöhnungszeit, die durch den erhöhten Spielspaß zu rechtfertigen ist. Im Gegensatz zu den bereits bekannten Bedienelementen, wie Tastschalter und Joystick bieten sie die unmittelbare Einbeziehung des ganzen Körpers in das Spielgeschehen. Das erfordert zwar mehr motorisches Geschick vom Spieler, vermittelt ihm aber dafür auch ein Gefühl tatsächlich eine reale Tätigkeit zu beherrschen. Auch wird Gegenüber einer Lösung mit Tastern und Joystick zusätzlich noch der Gleichgewichtssinn angesprochen, was, wie bereits erwähnt, eine höhere Eingebundenheit des Spielers zur Folge hat.

zu 3. Die Visuelle Erscheinung des Spielautomaten und seine Darstellung auf dem Bildschirm sind von kräftigen Farben und klaren Formen geprägt. Die Farbpalette ist auf ein

paar wenige charakteristische Farben und deren Abstufungen reduziert. Dies erhöht den Wiedererkennungswert und hilft bei der klaren Strukturierung der Bildinhalte. Auch die Abgrenzung von Vorder- und Hintergrundelementen wird durch den farblichen Kontrast vereinfacht. Da es sich bei diesem Spiel nicht um eine Simulation handelt, sind neben den Farben auch die dargestellten Elemente stark reduziert. Die Spielfiguren stellen eher Karikaturen dar, als richtige Menschen, und Alltagsgegenstände sind ebenfalls überzeichnet. Die aus der angewendeten 3D Technologie (Lowpolygone Modeling /Rigid Skinning) herrührende Kantigkeit der Figuren und Gegenstände ist bewußt verstärkt, um eine höhere Abstraktion des Gesamtbildes zu erzielen.

zu 4. Der Name "Plattl Fieber" ist auf jeden Fall nur mit Kenntnis der Schuhplattlerkultur vollständig zu verstehen, da es sich bei dem ersten Wort, "Plattl" um einen speziellen aus dem süddeutschen stammenden Begriff handelt, der für den Schlag der Flachen Hand auf die Schuhsohle steht und schon im Norden Deutschlands nicht mehr automatisch die richtige Assoziation hervorruft. Die Kombination mit dem bekannten und auch in relativ viele Sprachen übersetzbaren Wort "Fieber" fängt die abstrakte Natur des ersten Teils ein wenig ab. Erst durch das Hinzufügen von weiteren grafischen Elementen, wie z.B. dem abstrahierten Edelweiß kann die Assoziation in die richtige Richtung gelenkt werden. Das stellt zwar in der rein schriftlichen Form der Übermittlung ein Assoziationsproblem dar, aber da der zweite Teil ja ein durchaus jedem bekanntes Wort darstellt, wird es schnell den Status eines Eigennamens oder feststehenden Begriffs annehmen. Außerdem baut der Titel, wie auch das Konzept an sich, auf den Reiz des Unbekannten.

zu 5. Einen Garant für ein langfristig fesselndes und erfolgreiches Spiel gibt es nicht. Aber es ist bekannt, daß die Ausgewogenheit der gesamten Spielsituation ein wesentliches Merkmal guter Spiele ist. Für die Gestaltung eines Spieles ist es daher immanent wichtig das Zusammenwirken aller spielrelevanten Details in jeder Entwicklungsphase ausgiebig zu testen und negative Einflüsse umgehend zu beseitigen.

Die Story

Auf einer Reise durch die Alpen erfährt ein Weltenbummler in einem Gasthaus vom berühmten "Platt Berg". Auf der Spitze dieses wundersamen Berges soll sich ein sagenhafter Schatz befinden, gehütet von Xaver Steinbichler, dem legendären Gott des Schuhplattlers. Um in den Besitz des Schatzes zu gelangen, so die Sage, muß man Xaver im Schuhplatteln schlagen.

Abenteuerhungrig und ein wenig gierig macht sich der Weltenbummler auf die Suche nach dem Berg. Unterwegs muß er immer wieder Einheimische nach Hinweisen fragen und sich in den Geheimnissen des Schuhplattlens unterweisen lassen, um für die Begegnung mit Xaver gerüstet zu sein.

Der Spielverlauf

Nach dem Startbildschirm wird in einer Animation vom Tal, in dem man startet, zum Gipfel des Berges gezoomt, den man erreichen soll. Darauf folgt ein Bildschirm, der dem Spieler die Bedienelemente und die im Spielverlauf gebrauchte Symbolik erläutert. Von dort aus gelangt man zu einem Bildschirm in dem man sich an einer Wegkreuzung für einen "Gegner" entscheiden muß, vor dem man sein Können im Schuhplatteln beweisen soll. Zu Beginn des Spiels kann hier nur ein Charakter gewählt werden, die anderen erscheinen nach und nach bei erfolgreichem Spiel. Jeder der vier Charaktere führt einen zu seinem angestammten Ort (Level), wo man sich eines von vier Liedern zum Schuhplatteln aussuchen kann. Nach der Musikauswahl beginnt der gewählte Charakter zur gewählten Musik im Takt Schuhplattlerfiguren aufzuführen, die durch die im Hilfescreen erläuterten Symbole visualisiert werden. Über seine Bewegungen muß der Spieler nun versuchen die Figuren im Takt der Musik vollständig und rechtzeitig nachzuahmen. Die korrekte Ausführung der Figuren wird durch die Sensorik der Bedienelemente überprüft und der Erfolg oder Mißerfolg audiovisuell quittiert. Schafft es der Spieler unter einer kritischen Fehlerquote zu bleiben, gilt das Lied als erfolgreich Bestanden und wird im Musikauswahlbildschirm dementsprechend markiert. Macht der Spieler zu viele Fehler, wird das Lied vorzeitig abgebrochen und das Spiel kehrt ebenfalls zur Musikauswahl

zurück. Hat der Spieler alle vier Musikstücke eines "Gegners" erfolgreich absolviert, gelangt er wieder an die Wegkreuzung, wo nun ein weiterer Charakter zur Auswahl steht. Hat der Spieler bei drei Liedern versagt ist das Spiel beendet. Ist es dem Spieler gelungen erfolgreich gegen alle Charaktere in allen Liedern zu Bestehen hat er das Spiel gewonnen und es ist ebenfalls beendet. Beim beenden des Spieles hat der Spieler die Möglichkeit sich neben seinem Punktestand mit einem Namenskürzel in einer Rangliste einzutragen.

Die Musik

Die Musik, zu der der Spieler seine Schuhplattlfähigkeiten unter Beweis stellen muß, setzt sich aus einer bunten Mischung aus klassischen Schuhplattler Liedern und mit authentischer Instrumentierung (Ziehharmonika, Zitter, etc.) eingespielten Popsongadaptionen. Da Schuhplattler normalerweise zu einem $3/4$ bzw. $3/8$ Takt getanzt werden, muß bei der Auswahl der Lieder auf ihre Tanzbarkeit und Umsetzbarkeit in einen Schuhplattler geachtet werden.

Die Gestaltung

Die Gestaltung der zwei- und dreidimensionalen Grafikelemente ist nicht sehr filigran sondern eher kräftig, klar und kantig aber auch nicht klobig. Die Figuren sollen ein wenig den Eindruck erwecken als wären sie geschnitzt. Die Ästhetik der Materialien ist stumpf und von plastikähnlicher Konsistenz, ein bißchen wie die Oberflächenästhetik von Playmobil, aber eben nicht so hochglänzend wie Lego. Die Abstraktion der Charaktere als menschenähnliche Karikaturen trägt der Tatsache Rechnung, daß dieses Spiel nicht eine realistische Simulation des Schuhplattler sein soll, sondern viel mehr ein sich an den Grundmotiven des Volkstanzes orientierendes Tanzspiel. Auch die verwendete Schrift und alle weiteren Grafikelemente haben eine eher krude Anmutung, um den hölzernen kantigen Eindruck zu verstärken. In der Gestaltung einfließende kulturelle Details werden aber sorgfältig eingearbeitet, um einen stimmigen Gesamteindruck zu

wahren. In dieser Form der Darstellung spiegelt sich das störrische aber lebenslustige Gemüt der Alpenvölker wieder.

Darüber hinaus

Das Konzept des Spielautomaten "Plattl Fieber" stellt eine Gradwanderung zwischen der Verbreitung und Erhaltung eines kulturellen Erbes und seiner kommerziellen Ausschachtung dar. Einerseits kann die Tradition dadurch auf keinen Fall in irgendeiner Form gerettet oder bewahrt werden, andererseits ruft eine Verbreitung eines Schuhplattler-spiels wahrscheinlich auch ein gewisses Interesse am Schuhplattler selbst hervor. Auf jeden Fall wird aber bei einem entsprechende Bekanntheitsgrad, der Begriff und die Grundidee im kulturellen Gedächtnis verankert. Die mit der Verbreitung einhergehende Verkitschung des Themas an sich stellt aber nach wie vor ein Problem für die wirkliche Tradition dar. Dieses Phänomen läßt sich sehr plastisch an der Vermarktung von Volksmusik oder der sogenannten Weltmusik (Volksmusik anderer Kulturkreise (als dem Westlichen)) veranschaulichen. Die von einer Nation oder Bevölkerungsgruppe in einer anderen Nation oder Bevölkerungsgruppe für authentisch gehandelten Kulturerzeugnisse, haben in der ursprünglichen Kultur meist einen untergeordneten Wert. Eine ähnliche Entwicklung kann man an der relativ weit vorangeschrittenen Ausschachtung asiatischer Kampfsportarten für Videospieldkonzepte beobachten. Diese Spiele benutzen, wenn überhaupt, die Merkmale der Tradition nur noch als visuellen Zierrat oder bauen auf die Bekanntheit des Konzepts, um einen schnelleren Zugang zum Spielgeschehen zu ermöglichen. Schon die globale Verbreitung einer regionalen Tradition ist eigentlich nicht mit der Pflege von Kulturgut zu vereinen, denn um eine Tradition überhaupt in ihrem vollen Umfang würdigen zu können, muß man mit den gesellschaftlichen Voraussetzungen sozialisiert worden sein. Dies geschieht nur, wenn man in der entsprechenden Region aufgewachsen ist. Dennoch glaube ich, daß das im Ausland geprägte Bild einer Nation, wenn auch nur begrenzt, wiederum einen Einfluß auf das Selbstverständnis der Angehörigen dieser Nation ausübt.

Überhaupt stellt die Konservierung und Pflege von Kulturgut ein großes Problem dar. Wird die Vermittlung kultureller Errungenschaften einer Gesellschaft zu stark reglemen-

tiert, läuft sie Gefahr, daß das Interesse der nachkommenden Generationen aus Frustration abnimmt. Wird die Vermittlung gar nicht reglementiert bzw. nicht angeregt, geht das kulturelle Wissen nach einigen Generationen ebenfalls verloren. Nur durch die bewußte Entscheidung eines Individuums sich gedanklich mit der Tradition auseinanderzusetzen, kann eine kulturelle Überlieferung wirklich am Leben gehalten werden. Da ein Konzept wie der "Plattl Fieber" Spielautomat nicht in der Lage sein wird die Tradition des Schuhplattler weiter zu tragen, muß es sich auch nicht dem Vorwurf der mangelnden Authentizität in der Ausführung stellen. Allerdings würde die Verbreitung eines solchen Spielautomaten die Kultur des Schuhplattlers tatsächlich stärker ins Bewußtsein rücken.

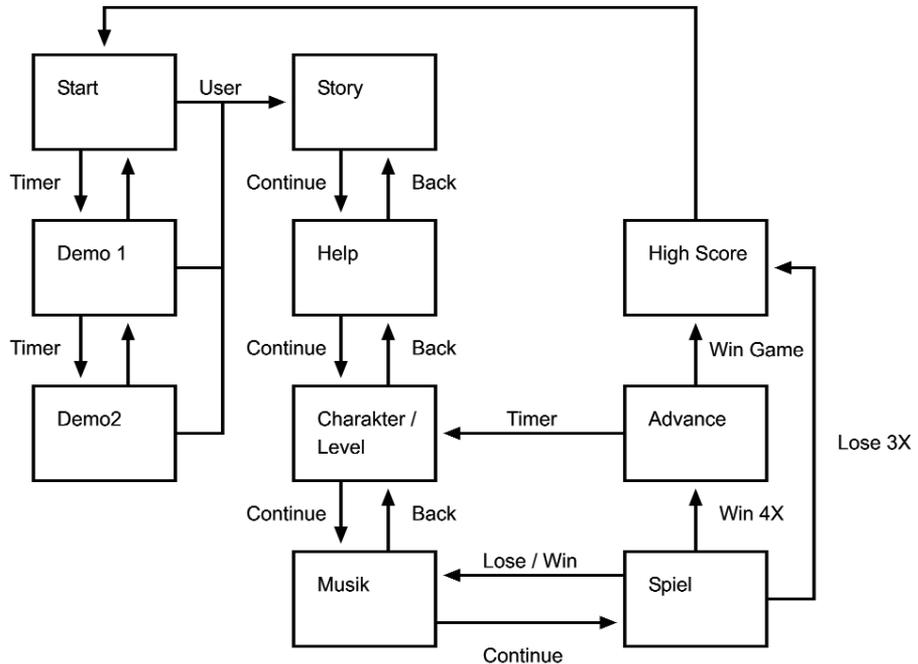
Neben eventuellen kulturellen Irritationen, die die Entwicklung eines Spielautomaten auslösen kann, gilt es auch die pädagogische Auswirkung im Blick zu behalten. Ein Spielautomat, der sich an jugendliche und erwachsene Menschen gleichermaßen richtet, sollte auf jeden Fall auch den Kriterien eines guten Kinderspielzeuges Rechnung tragen. Hierbei ist natürlich zunächst zu beachten, daß unterschiedliche Altersgruppen von Kindern nur mit den für sie angemessenen Spielsachen konfrontiert werden sollten, soweit die Gesetzgebung hier nicht sowieso schon regelnd eingegriffen hat, obliegt es natürlich der Entscheidung der Erziehungsberechtigten zu welchen Spielsachen ihre Kinder Zugang haben. Das Problem bei dem heutigen Spielwarenangebot liegt in dem Trend der zunehmenden Virtualisierung. Das Fernsehen nimmt einen großen Teil der kindlichen Entwicklungszeit in Anspruch, die Wohnsituation und mangelnde oder mangelhafte öffentliche Spielangebote, tragen ihren Teil dazu bei. Daneben wächst das Angebot der interaktiven virtuellen Spielwelten mit einer unglaublichen Geschwindigkeit, aber gleichzeitig mit bedenklicher Einseitigkeit in Richtung Simulation oder perfektionistisch geschaffener Kunstwelt. Die vorwiegend gewalttätigen Spielkonzepte einmal außer acht lassend, ist der Hang dazu, mit den zur Verfügung stehenden Technologien, eine immer realistischer anmutende Spielwelt zu schaffen insofern ein Problem, als er die Phantasie der Rezipienten nicht mehr ausreichend stimuliert. Kinder die z.B. mit einer zu perfekt inszenierten Spielwelt konfrontiert werden, können überdurchschnittlich oft dabei beobachtet werden, daß sie destruktiv damit umgehen. Eine Unterforderung des kreativen Potentials durch eine Detailüberfrachtung der Spielzeuge scheint ein ernsthaftes Problem bei der Entwicklung von Spielwaren jedweder Art zu sein. Der Gefahr der

übermäßigen Detailliertheit versuche ich in diesem Konzept mit einer stärkeren Abstraktion in der Visualisierung zu begegnen.

Außerdem geht mit der angesprochenen Virtualisierung der Spielumgebung eine weitere Gefahr, vor allem für Kinder und Jugendliche einher. Die Beschränkung der Interaktion mit den neuen Spielformen auf bloßes Drücken von Tasten erzeugt eine Degeneration der motorischen Fähigkeiten. Manuelles Geschick wird zu einem Luxus in dessen Genuß nur noch wenige Kinder besonders aufmerksamer Eltern kommen. Diese Entwicklung ist um so beängstigender bedenkt man, daß gerade bei Kindern und Jugendlichen der Drang zu körperlicher Bewegung besonders ausgeprägt ist. Auch in diesem Bereich kann das Konzept des Schuhplattlerautomaten natürlich keine Allheilmittel bieten, da es sich eigentlich um ein weiteres virtuelles Spielkonzept handelt, allerdings versucht es vehement einen Trend in die richtige Richtung zu konsolidieren. Der Computer als Spiel und Unterhaltungsmedium wird nicht einfach wieder aus unserer Kultur verschwinden, daher bleibt nur die intensive Auseinandersetzung mit den Ausprägungen seiner Erscheinungsformen. In diesem Zusammenhang soll das Konzept des Schuhplattlerautomaten einen Lösungsansatz formulieren, wie man das programmierte Spiel mit dem Computer aus der Virtualität zurück holen kann. Bei fortschreitender technischer Entwicklung werden eine Menge weiterer Spielkonzepte möglich, die raumgreifender bedient werden können als dies im Augenblick realisierbar ist.

Die Software

Die Entwicklung der Software für ein Spiel dieser Art ist ein völlig eigenständiges Projekt und kann nur mit Hilfe von detaillierten Kenntnissen in der Informatik bzw. Mikroelektronik durchgeführt werden. Da mir im Rahmen des Projektes diese Kapazitäten leider nicht zur Verfügung standen, ist auf der beiliegenden CD nur ein in Macromedia Director realisierter Dummy enthalten. Außerdem ist der grundlegende Aufbau der Software in Form eines Flußdiagrammes dargestellt.



Die Hardware

Um die Bedienelemente für den Spielautomaten zu realisieren benötigt man ein umfangreiches Wissen der Elektrotechnik, Mechanik und der Informatik, die ich im Rahmen des Projektes nicht zur Verfügung hatte. Ich kann lediglich in groben Zügen umreißen was für unterschiedliche Ansätze denkbar sind und was für Vor- und Nachteile sie mit sich bringen.

1. Sensoren am Körper

Eine Möglichkeit die korrekte und zeitlich exakte Ausführung der geforderten Bewegungen zu überprüfen und für die Spielesoftware zugänglich zu machen, besteht darin, eine geeignete Auswahl von Sensoren direkt am Körper des Spielers anzubringen. Der Vorteil dieser Methode ist, daß man mit relativ kostengünstigen Sensoren relativ zuverlässige Meßergebnisse erzielt. Die Nachteil bei diesem Vorgehen besteht darin, daß der Spieler vor Beginn des Spiels zunächst die Sensoren an mehreren Stellen seines Körpers befestigen muß, was zum einen Zeit braucht, zum anderen ein erhebliches Einstiegs- hemmnis darstellt. Außerdem müssen die Sensoren für unterschiedliche Körpermaße bereitgehalten werden. Auch die Tatsache, daß der Spieler mehrere lose Teile erhält, die nicht fest mit dem Spielautomaten verbunden sind und so einfach entwendet werden können, stellt ein großes Problem dar.

Die von mir angedachte Lösung besteht aus einer (Leder-) Hose mit in den Schenkeln eingearbeiteten Drucksensoren, einem Paar Schuhe, mit Drucksensoren auf der Innen- und Unterseite, sowie einem Paar Handschuhe, die mit Drucksensoren und mit Ultraschallentfernungsmessern ausgestattet sind. Die Drucksensoren in Hose, Schuhen und Handschuhen stellen sicher, daß der Spieler mit der richtigen Hand auf die richtige Extremität schlägt. Auch der Kreuzschlag und der Fußschlag können so überprüft wer-

den. Der Drucksensor an der Sohle des Schuhs überprüft ob die Stampfer ausgeführt werden und kann zusätzlich zur Sicherheit bei der Überprüfung des Kreuz bzw. Fußschlages herangezogen werden (der Spieler muß den Fuß gehoben haben). Der Entfernungssensor in den Handschuhen dient lediglich zur Überprüfung der Grundstellung, indem er den Abstand zum Fußboden mißt. Die Kommunikation zwischen den einzelnen Sensoren und dem Spielautomaten geschieht über Funk, da eine Kabelverbindung die Bewegungsfähigkeit des Spielers zu stark beeinträchtigen würde. Daraus ergibt sich zusätzlich noch das Problem der Stromversorgung, daß im Augenblick nur durch Batterien gelöst werden kann.

Wie schon erwähnt ist diese Methode aufgrund der vielen Einzelteile für die Installation im öffentlichen Raum wenig praktikabel. Für eine Heimanwendung wäre diese Sensorik allerdings durchaus denkbar.

2. Visuelle Bewegungserkennung

Eine weitere Möglichkeit, die Bewegungen des Spielers zu überprüfen ergibt sich aus der Bewegungserkennung durch Einzelbildanalyse von Videodaten. Diese Technik hat den Vorteil, daß der Spieler keine Sensoren anlegen oder Berühren muß. Die Nachteile des Verfahrens sind, daß der Spieler sich vom Hintergrund Abheben muß, um überhaupt erfaßt werden zu können. Die Kameras müssen in einem gewissen Abstand vom Spieler aufgestellt sein und können nicht unbedingt in den Automaten selbst integriert werden. Auch die Analyse von Bewegungen die vor oder hinter dem Körper ausgeführt werden, stellt eine große Herausforderung an das System dar. Der technische Aufwand einer solchen Lösung ist ebenfalls immens. Für die Bildanalyse muß ein eigener Rechner bereitgestellt werden. Außerdem ist die zeitliche Präzision durch die Zahl der Bilder beschränkt, die die Kamera pro Sekunde Auffassen kann.

Eine Lösung für den Schuhplattlerautomat besteht aus zwei Bildanalysesystemen, die im rechten Winkel zueinander stehen und den Spieler von oben und von hinten filmen. Der Fußboden vor, sowie die Vorderfront des Automaten sind, bis auf eine Aussparung für

den Monitor in einem hellen Farbton gestrichen um den nötigen Kontrast für das Keying herzustellen.

Diese Methode ist aufgrund des erheblichen Materialaufwands, den die zwei Bildanalyssysteme bedeuten, sehr kostenaufwendig und zudem zu ungenau und zu langsam, um für ein Spiel befriedigende Ergebnisse zu liefern.

3. Fußschalter und Handpaddel

Diese Methode die Spielerbewegungen zu analysieren, beinhaltet zwei auf dem Boden vor dem Automaten montierte drucksensitive Flächen, und zwei kleine Plastikboxen, die man mit einem Gummiband auf der Handinnenfläche fixiert. In jeder der Boxen befindet sich ein Drucksensor und ein Ultraschallentfernungsmesser, mit deren Hilfe, ähnlich wie im ersten Beispiel, die Grundstellung überprüft wird. Die Verbindung mit dem Spielautomat können sowohl über Kabel als auch durch eine Funkverbindung hergestellt werden. Allerdings stellt sich bei der Funkverbindung wiederum das Problem der Energieversorgung. Diese Methode hat den offensichtlichen Vorteil, daß sie mit wenigen Sensoren auskommt und trotzdem ein Maximum an Bewegungsfreiheit garantiert. Der Nachteil dieser Lösung ist das Kabel an den Handboxen.

Während die zwei Fußschalter die Ausführung der Stampfer und das Anheben der Füße beim Fußschlag oder Kreuzschlag registrieren, wird mit Hilfe der Druckschalter im Handpaddel das Ausführen der Schläge, und mit dem Entfernungsmesser die Grundstellung überprüft.

Dieser Ansatz birgt zwar einige Ungenauigkeiten und Schlupflöcher um das System zu täuschen, doch der geringe Materialaufwand rechtfertigen ihre Anwendung.

Literaturverzeichnis

Bücher

- B1. Junk, Victor: *Grundlegung der Tanzwissenschaft*. Hildesheim: Georg Olms Verlag 1990.
- B2. Capmany, Aurelio: *El Baile y la Danza*. Barcelona 1931.
- B3. Kent, Steve L: *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond. The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville, California: Prima Publishing 2001
- B4. Junk, Victor: *Handbuch des Tanzes*. Hildesheim: Georg Olms Verlag 1977.
- B5. Schikowski, John: *Geschichte des Tanzes*. Berlin: Büchergilde Gutenberg 1926.
- B6. Sachs, Curt: *Eine Weltgeschichte des Tanzes*. Hildesheim: Georg Olms Verlag 1992
- B7. Blochmann, Elisabeth. Geißler, Georg. Nohl, Hermann. Weniger, Erich: *Beiträge zur Theorie des Spiels*. Kleine Pädagogische Texte Band 23. Beltz 1955.
- B8. Millar, Susanne: *EGS-TEXTE - Psychologie des Spiels*. Ravensburg: Otto Maier Verlag 1968.
- B9. Jürgensen, Sigrid: *Spielwaren als Träger gesellschaftlicher Autorität. Ein Beitrag zur visuellen Soziologie*. Frankfurt am Main: Peter D. Lang 1981
- B10. *Spielzeug und Wozu es Gebraucht wird. Beiträge zu einer Ausstellung im IDZ Berlin*. Internationales Design Zentrum Berlin e.V. 1975
- B11. Tenbruck, Friedrich H.: *Die kulturellen Grundlagen der Gesellschaft. Der Fall der Moderne*. Opladen: Westdeutscher Verlag GmbH 1989
- B12. Geyer, Carl-Friedrich: *Einführung in die Philosophie der Kultur*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1994
- B13. Schmidt, Siegfried J.: *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1994
- B14. Frindte, Wolfgang. Pätzolt, Harald: *Mythen der Deutschen. Deutsche Befindlichkeit zwischen Geschichte und Geschichten*. Opladen: Leske & Budrich 1994

Zeitschriften

- Z1. Walbank, Mark: Atari. IN: *Edge - the future of electronic entertainment*. Februar 2002. Nummer 107. Seite 57.
- Z2. Wildermann, Gregor: Schräge Spielchen. IN: *Blond - Das neue Lifestyle-Magazin*. 03/02. März 2002. Nummer. Seite 67.
- Z3. Seywald, Georg: Aus der Geschichte des altbayrischen Volkstanzes IN: *Die ostbayrischen Grenzmarken*. 15. Jahrg. Passau 1926, s. 251.
- Z7. Leden, Christian: Die Musik der Naturvölker. IN: *Forschung und Fortschritte*. Berlin 1934. S. 306

Lexika

- L1. Meyers Grosses Taschenlexikon - in 24 Bänden.1983
- L2. Duden - Fremdwörterbuch. 1997

Internet

- I1. <http://www.winkler-kreuth.de/tradition/schuhplattler.htm>
- I2. <http://www.gauverband1.de/Wissenswertes/Platteln/platteln.html>
- I3. <http://www.chiemgau-spiegel.de/media/gtev/html/schuahplatteln.html>
- I4. www.trachtler.at/Funktionaere/Fachreferate/Schuhplatteln/noten_midi_sp.htm
- I6. <http://www.bayern.de/Bayern/Information/geschichte.html>
- I7. <http://www.helmut-zenz.de/trabew1.html>

Video

- V1. Pack Mas - Schuhplattln - Der Kurs zum Mitmachen. Bayerischer Rundfunk.

Personenverzeichnis

Adorno, Theodor W. (Theodor Wiesengrund)

* Frankfurt am Main 11. September 1903

+ Visp (Kanton Wallis) 06. August 1969

deutscher Soziologe und Musiktheoretiker

Baer, Ralph

* Süd-West Deutschland 1922

amerikanischer Ingenieur und Erfinder

-> erfindet das Videospiele

Burkhardt, Jacob

* Basel 25. Mai 1818

+ Basel 08. August 1897

schweizer Kultur- und Kunsthistoriker

-> Begründer der wissenschaftlichen Kunstgeschichte im heutigen Sinne

Bushnell, Nolan

* Clearfield, Utah 1943

amerikanischer Ingenieur und Erfinder

-> gründet Atari (1972) und schafft damit den Videospielemarkt

Comenius, Johann Amos (Jan Amos Komensky)

* Nivnice (Südmährisches Gebiet) 28. März 1592

+ Amsterdam 15. November 1670

tschechischer Theologe und Pädagoge

-> Propagiert einen spielerischen an Lernprozess angepassten Unterricht

Darwin, Charles Robert

* Shrewsbury (Shropshire) 12. Februar 1809
+ Down / Backenham London 19. April 1882
britischer Naturforscher
-> Evolutionstheorie

Freud, Sigmund

* Pribor (Nordmährisches Gebiet) 06. Mai 1856
+ London 23. September 1939
österreichischer Arzt und Psychologe
-> Begründer der theoretischen und praktischen Psychoanalyse

Fröbel, Friedrich

* Oberweisbach / Thüringer Wald 21. April 1782
+ Marienthal (Bad Liebenstein) 21. Juni 1852
deutscher Pädagoge, Schulleiter und Begründer
-> Kindergarten: Pflege-, Spiel-, und Beschäftigungs-Anstalt für Kinder
-> Begründer des ganzheitlichen Denkens in der Pädagogik

Gottlieb, David

* 1900
+ 1974
amerikanischer Erfinder
-> baut ersten Flipper in Fabrikproduktion (1930)

Hall, Granville Stanley

* Ashfield Village, Massachusetts 1. Februar 1844
+ Worcester, Massachusetts 24. April 1924
amerikanischer Professor für Psychologie und Pädagogik
-> Wiederholungstheorie
-> Buch: Adolescence (1904)

Habermas, Jürgen

* Düsseldorf 18. Juni 1929
deutscher Philosoph und Soziologe

-> "kritische Theorie"

Horkheimer, Max

* Stuttgart 14. Februar 1895

+ Nürnberg 07. Juli 1973

deutscher Philosoph und Soziologe

Huizinga, Johan

* Groningen 07. Dezember 1872

+ De Steeg (bei Arnheim) 01. Februar 1945

niederländischer Kulturhistoriker

-> Buch: Homo Ludens (1924)

Jung, Carl Gustav

* Kesswil (Kanton Thurgau) 26. Juli 1875

+ Küsnacht (ZH) 06. Juni 1961

schweizer Psychoanalytiker / Psychater

-> Psychologische Typen (Intro- Extrovertiertheit)

Lorenz, Konrad

* Wien 07. November 1903

+ 1989

Verhaltensforscher, Verhaltenspsychologe am Max Plank Institut für Meeresbiologie

Montessori, Maria

* Chiaravalle (Rov. Ancona) 31. August 1870

+ Nordwyk am Zee (Niederlande) 06. Mai 1952

italienische Ärztin, Pädagogin

-> wecken der Selbsttätigkeit des Kindes

Pestalozzi, Johan Heinrich

* Zürich 12. Januar 1746

+ Brugg 17. Februar 1827

schweizer Pädagoge und Sozialreformer

-> Volksbildung im humanistischen Sinn

Russell, Steve
amerikanischer Informatiker

Spencer, Herbert

* Derby 27. April 1820

+ Brighton 08. Dezember 1903

englischer Philosoph

-> übergreifende, alles Wissenschaften einbeziehende Systematik

-> wissenschaftlich fundiertes Weltbild

-> Evolutionsgleiche Entwicklung von Menschlicher Struktur



**Plottl
Sieber**

The main title is rendered in a bold, 3D, yellow font with a dark outline. The letters are thick and have a slight shadow, giving them a three-dimensional appearance. The text is arranged in two lines: 'Plottl' on top and 'Sieber' below it. Two white flowers with yellow centers are positioned on either side of the text, one to the left and one to the right, partially overlapping the letters.

Der Schuhplattlerautomat

