

Spielzeugdesign, Möglichkeiten und Grenzen

Liebe Kongressteilnehmer, liebe Kollegen, liebe Freunde

Nachdem mich die ICCP – Kongresse durch Städte in halb Europa geführt haben, freue ich mich, dass der diesjährige Kongress in Erfurt stattfindet, denn in Erfurt wurde ich geboren, bin ich aufgewachsen und habe ich gespielt. Meine Familie lebt hier. Der großartige Komplex der Kirchen auf dem Domhügel war mein Abenteuerspielplatz. Wir sind damals auf unserer Spurensuche unentdeckt in dem Gebälk der Domtürme herumgestiegen, hinauf bis zur größten Glocke Europas, der “Gloriosa”, ohne dass uns sämtliche Möglichkeiten und Grenzen unseres Spiel-Handelns bewusst gewesen wären. Lange Zeit später erst erfasste mich Unbehagen bei dem Gedanken, dass sie zu läuten hätte anfangen können und wir zumindest bleibende Gehörschäden davon getragen hätten.

Jedenfalls beschloss ich dann in Erfurt, Spielmitteldesign an der Burg Giebichenstein in Halle zu studieren.

Die Spielplätze haben gewechselt.

Es hat schon immer “Stuben- oder Nesthocker” und “Abenteurer” oder “Nestflüchter” unter den Spielenden gegeben, Aber es sind andere Gefährlichkeiten, die in der Gegenwart eine Rolle spielen, man denke nur an die Skateboard und Inlineskates fahrenden Kinder und Jugendlichen, die sich im Straßenverkehr tummeln oder bestenfalls in eigens dafür hergestellten Spielarchitekturen halbschwerer Sprünge wagen. Wir kategorisieren heute diese Gruppe etwa als “sportive kindliche Straßengesellschaft” (Rusch, 1998, S.29 f.) Diese wird auch oft gewissermaßen als Gegenpol zur sogenannten Verhäuslichung von Kindern mit überwiegendem Medienkonsum benannt.

Spiel generell und besonders das Spiel der Kinder als eine Plattform zur Begünstigung von Entwicklungsvorgängen hat sich zu einem Wissenschaftsgenre emanzipiert, seine Faszination ist geblieben und sie breitet sich wie das Schneeballprinzip eines Computervirus auf die Erwachsenen aus, als eine Art Zugang zu einer geheimen inneren Erlebniswelt mit und ohne mediale Anonymität.

Trotzdem bleibt dem Spiel der Kinder die dominante Bedeutung und obwohl heute Kinder manchmal mit Aufgaben und Problemen befasst zu sein scheinen, bei denen die Grenzen zwischen dem Erwachsen- und dem Kindsein als fließend interpretiert werden könnten, bleibt dem Kinderspiel (als die “freie” Version des Spiels) die Anmutung einer Geheimsprache, auf deren Ebene und mit deren Hilfe Kinder untereinander und mit ihrer Umwelt kommunizieren und mit der sie den Dingen, Problemen und Erlebnissen eine ganz eigene Bedeutung verleihen. Oft können Erwachsene dies nur verstehen, wenn sie sich an ihre eigene Kindheit erinnern und zumindest temporär wieder die Faszination jener ganz eigenen Spielwelt erfassen können. Es ist längst bekannt, dass unter anderem im Spiel Kinder auf ihre spezifische Weise ausdrücken, was ihnen Angst macht, da noch Wissen und Erfahrungen fehlen, um es sich Selbst zu erklären und sie noch nicht gelernt haben, es in Worte zu kleiden. Darin liegt für Kinder auch ein Zweck des Spiels, als äußere, extrinsische Wirkungsweise. Auf jenem Experimentierfeld probieren Sie für sich Selbst Lösungsmöglichkeiten für effektive Verhaltensweisen aus, ebenso, wie sie die Grenzen des

Möglichen überfliegen können, ohne selbst an die Folgen ihres Handelns zu denken, es würde ja auch sonst keinen Spaß machen.

Spiel ist ein entwicklungsspezifisches Regulativ: ein ideales Medium für emotionale Entlastung (Emotionsregulation) und zwangloses Trainieren in einem "entspannten Feld". Auch wenn der Einstieg in das Spiel Langeweile sein sollte, Verlauf und Inhalt wird immer von inneren (psycho- – physischen) Komponenten getragen, die das momentane Bedürfnis treffen, mag der Anlass auch noch so geringfügig scheinen.

Spielmittel sind dabei Hilfsmittel mit spielmotivierender Wirkung als – gewissermaßen – objektive Anreizqualität und als solche werden sie von uns Designern betrachtet, gestaltet und weiterentwickelt. Die "Geheimsprache" des Spiels muss nicht nur verstanden, sondern auch auf eine Art und Weise unterstützt werden, die jene Faszination und Einmaligkeit von Spiel erhält und die Möglichkeit der Nutzung seiner entwicklungs- und persönlichkeitsfördernden Potenz und kulturell – ästhetischen Wirksamkeit gewährleistet.

Spielzeugdesign unterstützt Kinder, ihre Möglichkeiten und Grenzen in einem "entspannten Feld" entwicklungsspezifisch und auf ihre eigene Art und Weise auszuloten. Es verfolgt demnach nicht zweckfreie Ziele, sondern unterstützt entwicklungsbedingte objektive Anreizqualitäten und die Aktualität attraktiver Handlungen dabei.

Industriell und handwerklich gefertigtes Spielzeug ist in den Industriestaaten fester Bestandteil des Lebensumfeldes der Kinder und ist Ausdruck ihrer Integration in die Gesellschaft und deren Wirtschaftlichkeit / Wirkung von wirtschaftlichen Vorgängen.

Die bloße Aufbereitung von bereits im Überangebot vorhandenen Produkten ist nicht die Basis von Spielmitteldesign. Die Aufmerksamkeit für die Belange des Benutzers bildet die Grundlage für schöpferische Ideen, die Aussagen der Gestaltung und die objektive Anreizqualität.

Vor dem Hintergrund unserer gesellschaftlichen Verhältnisse gewinnt das Bewusstsein, dass Spiel und Kreativität für eine gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unverzichtbar sind, immer mehr an Bedeutung. Denn ebenfalls bekannt ist, dass die Kindheit entscheidende Bedeutung für die Entwicklung von Bindungen und Wertvorstellungen hat, die das ganze Leben prägen können. Das macht das Spielzeug zu einer ganz besonderen Ware.

Spielzeugdesign ist die anwendungsbezogene, insofern funktionierende Gestaltung und gerade nicht die Flucht aus dieser Welt auf eine künstliche Ebene, wohl aber die Projektion möglicher, auch willkürlicher Denkkonzepte, die veranschaulichen und ausprobieren, Grenzen des bisher Möglichen überschreiten, Visionen eröffnen und spielerisch neu definieren. Nicht Design schlechthin, sondern **Design – Konzepte** sind wissenschaftsfähig, in denen sich theoretische Annahmen über den Umgang mit den Dingen und Menschen manifestieren als intellektuelle Produkte und Resultate eines kreativen Prozesses. Neue Konzepte in Sachen Spielzeugdesign resultieren z. B. aus der allgemein geäußerten Beobachtung, dass Kinder ihre "Spielzeit" angeblich immer früher beenden und Erwachsene immer mehr ihre eigenen Spiele spielen.

Spielzeugdesign ist Ausdruck und Ergebnis eines schöpferischen Prozesses und "provoziert" selbst schöpferische Prozesse im Spiel innerhalb seiner kulturell-ästhetischen Möglichkeiten und Grenzen in Berücksichtigung aber auch Überwindung historischer Denkweisen.

Schon immer haben sich technische Innovationen im Spielzeug niedergeschlagen, bis hin zu Beispielen mit gewissem kurioseem Charme. Die Entwicklung der Computerspiele ist für uns eine Herausforderung zur Gestaltung von Sinnfälligkeit bei den angewendeten Mitteln, deren Möglichkeiten und Grenzen.

Gestaltungsaspekte im Zeichen der Mikroelektronik können sich mit der Miniaturisierung von Form und Funktionsbereichen auseinandersetzen und weitergehend – als Endpunkt der Miniaturisierung folgert tatsächlich die Immaterialität. Bedeutet aber der Verlust von Gegenständlichkeit auch die Verabschiedung von der Form?

Das Entscheidende und Beachtenswerte scheint mir bei diesen Prozessen nicht die progressiv anwachsenden Möglichkeiten der visuellen Kommunikation schlechthin zu sein, sondern

1. die Ausweitung der Kommunikationsfülle und –dichte, egal in welchem Medium und in welcher Gestalt, mit zu vielen Anreizen aus oberflächlichen Gründen – unkommentiert und unreflektiert – die von Kindern geordnet werden müssen.
2. bedeuten die verschiedenen Medientechnologien nicht nur eine Umformung und Innovation der Kommunikation, sondern sie initiieren die Bildung von Gemeinschaften und direkten Organisationsformen für Kommunikation, z.B. die kindliche Handygemeinschaft mit neuen Kommunikationsspielen für Kinder.
3. stehen immer mehr Bilder und Symbole mit sehr hohem Illusionspotential zur Verfügung, die Orientierungshandlungen beeinflussen, wie z. B. die Ausrichtung nach Markenprodukten auch im Spielzeug und nicht nach momentanen intrinsischen Bedürfnissen.

Wird jedoch jene ganz eigenwillige kindliche Kommunikationsmöglichkeit mit den Dingen, Problemen und Erlebnissen aus der Umwelt immer stärker kommerziell vorbestimmt, also kommerziell zweckbetonter, ist die Faszination des freien Experimentes "Spiel" mit dem Ziel des vergnüglichen Erkenntnis- und Erfahrungszuwachses eher auf der Verliererseite.

Spielzeugdesign unterliegt kommerziellen Möglichkeiten und Grenzen und muss darin seinen Anspruch deutlich erklären, werten und wichten.

Die oft mit Begriffen wie "kommerzialisierter Kinderkultur" bezeichnete gesellschaftliche Erscheinung zeigt uns oft die sogenannten "Grenzen des guten Geschmacks" und lässt die Möglichkeiten der technischen Entwicklung als absurd erscheinen.

Spielmitteldesign berücksichtigt zwangsläufig eine andere Wechselwirkung zwischen Gehalt und Bedeutung eines Gegenstandes und der subjektiven formal- ästhetischen Verständigungsbereitschaft bzw. dem Verständigungsvermögen der Aufnehmenden.

Neben dem verwirrenden, nach Orientierung schreienden Überangebot der offenen Märkte ist in Sachen Design stets zu berücksichtigen, dass wir uns auf dem unsicheren Terrain der Ästhetik bewegen. Eindeutige Definitionen für ein Geschmacksurteil gibt es nicht oder lassen sich nur schwer finden. Das mag an den unterschiedlichen Interpretationen derer liegen, die Spielzeug herstellen, bewerten und größtenteils kaufen.

Auf dem Gebiet des Spielzeugdesigns kommen zu den faktischen Funktionen mehr als auf anderen Gebieten emotionale Bindungen hinzu.

Der potentielle Käufer von Spielzeug flüchtet oft in den erworbenen "guten Ruf" eines Unternehmens und dessen aktuellem Verhalten oder er flüchtet in den guten Glauben an die Etikettierung "pädagogisch wertvoll", ohne diese für den eigenen Bedarf zu interpretieren.

Wer eigentlich informiert die potentielle Spielgemeinschaft in uneigennütziger Weise über die Möglichkeiten und Grenzen von Spiel und Spielzeug?

Zumindest gestalten Spielzeugdesigner mit hoher Aussagegenauigkeit die Bedingungen für das Ausleben individueller Bedürfnisse im Spiel als Industrie- oder handwerkliches Produkt und veranschaulichen Perspektiven für ein ausgewogenes Miteinander von Technologie, sozialer Organisation und ökologischem Anspruch. Das beinhaltet u.a. ein Nachdenken über Funktionen, deren mögliche Neuorganisation und –interpretation im Zuge der sich verändernden technologischen Bedingungen sowie die gestalterische Umsetzung in

Materialität bzw. Immaterialität oder, wie wir meinen, auch deren Mischformen. Dabei wird es immer eine natürliche Spanne zwischen Möglichkeit und Wirklichkeit geben, eine Rezeptur für uneingeschränktes gutes Gelingen haben wir auch noch nicht gefunden.

Zwischen Vision und Wirklichkeit, eine interessante Aufgabe für Spiel- und Lernmitteldesigner

Das Gesagte soll nun mit ausgewählten Projektbeispielen aus unserer spezifischen Fachrichtung untermalt werden. Dies sind Beispiele aus Studien- und Diplomarbeiten.

Die erste Abbildung zeigt das "Antennenspiel" mit den typischen Antennen an den Eckpunkten des Spielbrettes. Ein Beispiel aus der Projektstudie "Spielend trainieren – Stressbewältigung durch Spiel bei Kindern". Ziel des "Antennenspiels" ist das gegenseitige Kennenlernen und Näherkommen der Spielenden, sozusagen "eine Antenne für jemanden oder etwas haben", denn Vertrautheit in der Gruppe wirkt entstressend. Entstanden ist ein Regelspiel mit symbolhaftem Effekt, eine Kombination aus Frage – und – Antwort – Spiel, mit dem Zufall des Würfels. Die Zielsetzung könnte man folgendermaßen zusammenfassen:

- Kontaktaufnahme
- Einschätzung des Anderen
- Rücksichtnahme / Schwächeren helfen
- Vertrauen schaffen

("Antennenspiel", Yvonne Kneisel, 4. Studj. 2000)

Als nächstes möchte ich zwei unterschiedliche Designkonzeptionen zu einem Problem vorstellen: Es handelt sich um Roller für Kleinkinder aus Kunststoff, im Fachjargon der Spielzeugindustrie auch "Babyrutscher" genannt. Grundsätzlich sind hier bei beiden Beispielen ergonomische Gesichtspunkte gestaltgebend. Das erste Beispiel, die "Rollerschnecke" ist die betont figürliche Variante. Das grüne Schneckenhaus ist abnehmbar, darunter befindet sich ein Geheimfach zur Aufbewahrung von irgendwelchem Kleinkram.

("Rollerschnecke", Michael Hecker, 3. Studj. 2000)

Das zweite Beispiel hat die Funktionalität als Schwerpunkt, es heißt "Dreh am Rad". Diese Bezeichnung kennzeichnet auch eine wichtige Funktion der Fortbewegung. Die hinteren beiden Räder sind durch Griffmulden Kinderhänden ergonomisch angepasst, damit kann man das Gefährt vorwärts drehen. Selbstverständlich kann dazu auch der Pedalantrieb eingesetzt werden. Das Fahrzeug hat aber auch zwei Seiten, oben und unten. Drehe es um / wende es und du hast für jeweils zwei – also für insgesamt vier unterschiedliche kleine Hintern den passenden Sitz.

("Dreh am Rad", Sebastian Schröder, 4. Stdj. 2000)

Hier ein Fahrzeugtyp ähnlich einer Karre. Man kann damit Bausteine oder die kleine Schwester transportieren, oder es um 90° kippen, so dass das dritte kleine Rad zum Einsatz kommt und selbst eine rasende Fahrt wagen mit einer Art "Go – Cart".

("Unikarr", Carsten Bürger, 2. Studj. 1998)

Das sind robuste Fahrzeuge aus Holz, die als Paar zusammengehören. Sie haben Sitzmöglichkeiten für Kinder aber auch viele große und kleine Fächer, um etwas zu verstecken oder nur aufzubewahren. Sie passen formschlüssig aufeinander – als Hochsitz oder zur platzsparenden Aufbewahrung ihrer selbst.

("Autos", Karen Janssen, Christina Beder, 2. Studj. 1998)

Das ist ein Wasserfahrzeug in kleinerer Dimension, das gerade auf einer Wasserstraße seine Schiffsladung an verschiedene andere noch kleinere Fahrzeuge weitergibt. Wir nennen

diese Spielzeugart auch: Spielmittel für das indirekte Rollenspiel. Der Schiffsrumpf kann nur mit einer neuen Technologie hergestellt werden: dem computergestützten 3 D – Fräsen.
("Marino", Olaf Kugenbuch, 2. Studj. 1998)

Auch das ist Spielmitteldesign:

Das gleiche Thema – das Schifffahrtswesen – in größeren Dimensionen als direktes Rollenspiel. Das war innerhalb einer Spielaktion unserer Fachrichtung entstanden, die das Museum in der Moritzburg Halle veranstaltete.

- die Steuermänner
- die furchtbare Seeschlacht
- das Rettungsfloß

("Schiff Ahoi", Studenten der Fachrichtung, Sommersemester 1998)

Hier ein Teil aus einem Diplom mit der Bezeichnung: das "Regenhaus", ein alternativer Spielplatz vorwiegend aus Holz und Lehm, eine Gehäusestruktur eben auch für Regenwetter.

("Regenhaus", Robert Lange, Teil aus dem Diplom 1998)

Ein drehbares Labyrinth aus der Konzeption "Park of the Future", ein Projekt für den Westergasfabrik – Park in Amsterdam. Die als Winkel aneinandergesetzten großen Segel sind drehbar und rasten in verschiedenen Stellungen ein. Sie bilden dadurch immer neue Räume und Wege. Auch können die Spielenden versuchen, die verschiedenen Zeichen durch Drehen einander zuzuordnen.

("View Points", Marco Schöps, 4. Studj. 1999)

Das ist ein Beispiel für das "Spielen ohne Vorsatz", ein Ausschnitt aus einer Diplomarbeit. Die Spielsteine sind aus rostfreiem Stahl, drehbar flexibel gelagert und im Dunkeln durch eine Lichtquelle selbstleuchtend. Durch ihre bloße Anwesenheit in einer Parkanlage fordern sie zu verschiedenen Spielen auf.

(flexible Spielstruktur, Antje Hockauf, Teil aus dem Diplom 1998)

Ein Szenenbild aus einer Diplomarbeit, die sich mit dem Konzept zur Ausstattung der Kinderoper "Pinocchio", Musik von Kurt Schwaen, befasste: "Ein Hütchen aus Brot, ein Kleid aus Papier..."

("Ein Hütchen aus Brot...", Xenia Lassak, Teil aus dem Diplom 1999)

Hier war die besondere Situation des Verreisens Schwerpunkt einer Diplomarbeit. Dieses Beispiel ist aus einer Serie von diesbezüglichen Spielobjekten herausgegriffen und heißt: "Street Watch". Seine Multifunktionalität ist typisch dabei, denn beim Reisen ist der Platz knapp.

Bei dieser Spielvariante sollen vorbeifahrende Autotypen und Autofarben z.B. auf der Autobahn mit erkannt werden und mit einer der Karten, die der Spielende in der Hand hält, übereinstimmen. Ist dies der Fall, kann man für sich den Punkt buchen.

Hier wird mit den gleichen Karten Domino gespielt.

Hier mit der Rückseite ein Puzzle gelegt, das dann die Straßenkarte zeigt.

Hier kann mit den gleichen Karten eine Baustruktur zusammengesteckt werden.

("Street Watch", Beatrice Bothe, Teil aus dem Diplom 1999)

Das Thema dieses Diploms heißt: "Kinder seid Erfinder". Es fordert die potentielle Kreativität von Kindern heraus, für fantasievolle oder sich an der Wirklichkeit orientierende Konstruktionen aus der Fläche in die 3. Dimension. Ein besonderer Reiz liegt in der Flexibilität der verschiedenen Bauteile, in deren möglicher Beweglichkeit.

("Formigo", Steffen Schulz, Teil aus dem Diplom 2001)

Das letzte Beispiel aus unseren Studentenarbeiten zeigt wieder eine klassische Variante von Spielzeugdesign mit seiner typischen Klarheit in Form und Funktion sowie eindeutigen Spielzuordnung.
(“Stecktiere”, Jan Laurig, 3. Studj. 1998)