

Spiel und Spielzeug heute – sein Kulturanspruch

Das gegenwärtige Marktangebot an Spielzeugen lässt – so scheint es – keine Lücke offen, und täglich kommt eine Vielzahl von neuen Spielzeugen hinzu.

Spielzeug ist längst schon zur bloßen Ware geworden und hat auch zunehmend das Spiel erfasst.

Spiel wird als bezahltes Spiel immer mehr in warenförmige Strukturen umgewandelt.

Die Teilnahme als wesentliches Merkmal des reinen Spiels wird durch eine vom Geld bestimmte Beziehung ersetzt.

Das Vergnügen wird zum Spaß, zu einer mehr passiven und individuellen als zu einer aktiven und gemeinschaftlichen Erfahrung.

Spiel war in der Geschichte immer Kultur schaffende Tätigkeit. Alle Kultur (Sprache, Tanz, Musik, Theater, Brauchtum...) ist aus dem Spiel entstanden.

„Spiel ist , was Menschen tun, wenn sie Kultur schaffen“.[1]

Spiel muss, wollen wir unsere Kultur erhalten, aber auch weiterhin Kultur schaffend wirken.

„Die Enteignung des Spiels durch die Marktkräfte droht, die kulturelle Bedeutung des Spiels vollkommen zu entwerten.

Damit droht auch der Verlust der kulturellen Sphäre, die aus dem spielerischen Handeln hervorgegangen ist und von diesem erhalten wurde“.[1]

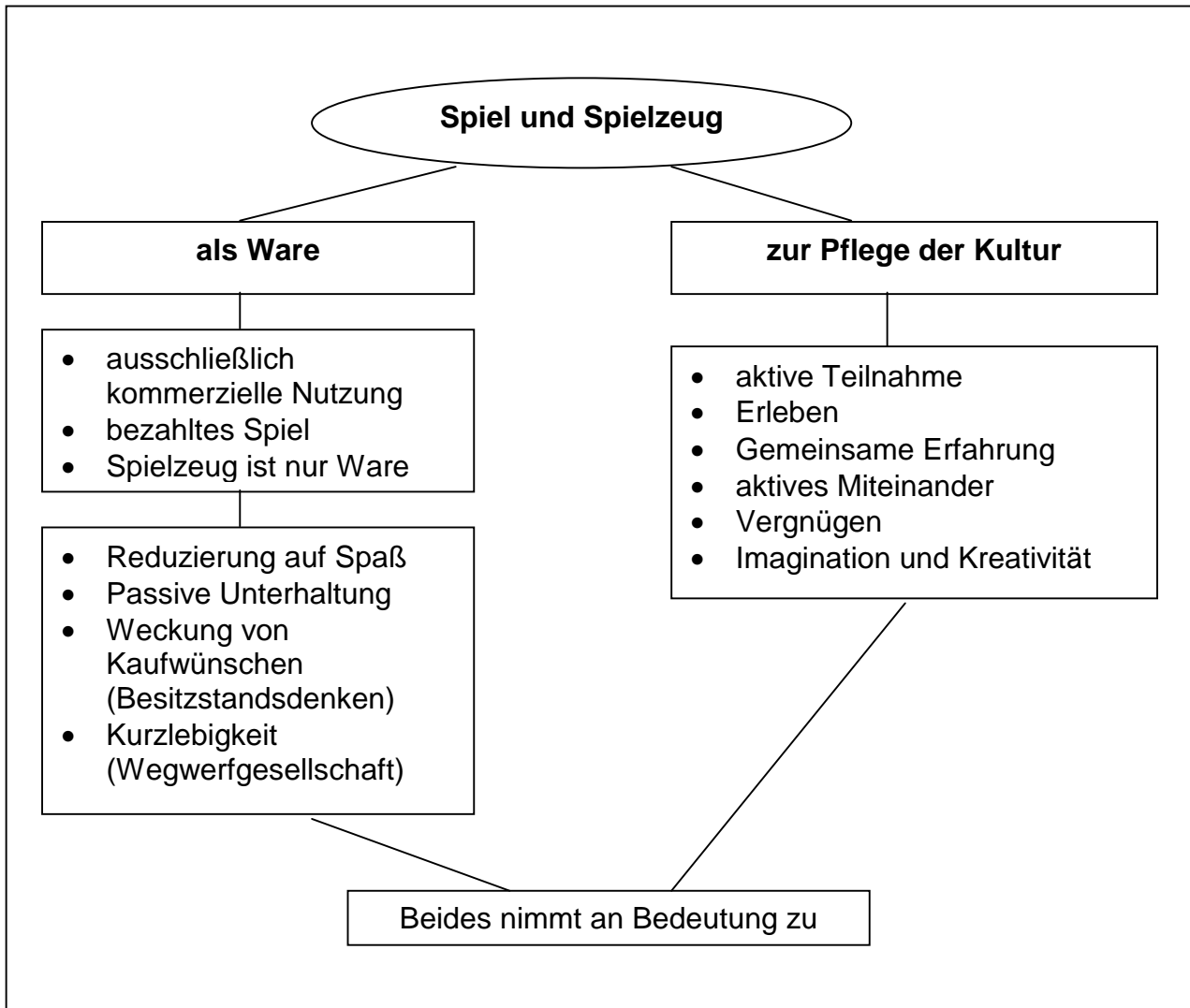
Spiel-Kultur ist reines Spiel – und das ist:

- die Pflege des kulturellen Erbes
- die Entwicklung des Verständnisses und die Achtung anderer Kulturen
- die intimste und raffinierteste Art menschlicher Kommunikation und Teilnahme
- eine ideale Form der Förderung von Imagination und Kreation
- der wichtigste Ausdruck menschlicher Bindung
- Freude und Erleben im freien Verkehr miteinander
- das Ablegen von Abwehr und Ängsten

Auf Grund dieser Tatsache halten wir in der weiteren Arbeit drei Aspekte für besonders wichtig:

Der erste Aspekt:

Spielzeug als Mittler zwischen Mensch und Kultur muss helfen, die Spielkultur zu realisieren. Die gegenwärtige Entwicklung beim Spiel und Spielzeug geht in 2 Richtungen.



Es ist die Aufgabe aller, die sich praktisch wie auch theoretisch mit dem Spiel und Spielzeug beschäftigen, die kultur-historische und gegenwärtige Dimension des Spiels und Spielzeugs ins Bewusstsein der öffentlichen Meinung zu rücken.

Heute geht es verstärkt darum, zu untersuchen, was Kinder für ihre Entwicklung zum Spielen brauchen und nicht darum, was die Erwachsenen glauben, dass es Kinder brauchen.

Es ist eine Grundfrage

- wie Spielzeug und welches Spielzeug Kultur schaffend wirken kann und muss,
- wie das Spielzeug als Ware mit seiner marktwirtschaftlichen Zielstellung einerseits und der geforderten pädagogischen Absicht andererseits in Einklang zu bringen ist.

Es geht um die Wahrung der **Balance** zwischen Kommerz und Kultur. Dass das funktionieren kann, wird an den von uns in der Ausstellung dargestellten Spielzeugen deutlich.

Ich möchte die Aufmerksamkeit auf solche Spielzeuge lenken wie

- Die Sieben Weltwunder



- Das Religionsspiel



- Die Mini-Brettspiel-Varianten („Spiele aus aller Welt“)



- Die Knobel-Spielkästen in verschiedenen Größen



- Der Geometrie-Kasten u. a. m.



Der zweite Aspekt:

den die Spiel- und Spielzeugwissenschaft zunehmend mehr in der Forschung und in seiner Öffentlichkeitswirkung beachten muss, ist die Beantwortung der Frage:

Was brauchen Kinder zum Spielen:

- Z e i t zum Spielen
- R u h e beim Spielen
- den geeigneten O r t zum Spielen
- S p i e l f l ä c h e, wo Spiel nach Unterbrechung weitergeführt werden kann
- S p i e l k a m e r a d e n (Spiel ist Gemeinschaft)
- A n s p r e c h p a r t n e r, B e r a t e r
- und als Letztes das geeignete S p i e l z e u g

Nur wenn alles das gegeben ist, wird das Spiel seiner Funktion als effektivste Lernmethode gerecht.

Die Menschen haben keine Zeit zum Spielen:

In unserer Entwicklung haben wir zunehmend die Relation zwischen Spielen, Lernen und Arbeiten verschoben.

Unseren Kindern reden wir zunehmend ein, dass spielen nutzlos, Zeitvergeudung und ineffektiv ist.

Wir sollten uns an Heines Ausspruch erinnern, der schrieb:

„Jeder, der Spiel nur für Spielerei hält und die Arbeit zu ernst nimmt, hat von beidem wenig begriffen.“[3]

Wenn wir uns, wie es die Prognosen sagen, von der

kapitalistischen Marktwirtschaft in Richtung einer

kapitalistischen Kulturwirtschaft bewegen, dann gewinnt

das Spiel als Kultur schaffende Tätigkeit wieder an Bedeutung.

Es fehlt der geeignete Ort zum Spielen:

Laufgitter, Kinderzimmer und Kindergarten reichen nicht aus. Auch der Spielplatz ermöglicht in den meisten Fällen nicht die Verwirklichung solcher Urtriebe wie das Gestalten, Bauen, Klettern, Kriechen, Hangeln oder Verstecken.

Es fehlt die geeignete Spielfläche:

Kinder brauchen viel Fläche, um ihren Bewegungsdrang zu stillen, und es geht darum, unterbrochenes Spiel an gleicher Stelle fortsetzen zu können, ohne es wegräumen zu müssen. Es fehlt die R u h e zum Spielen – ein Ort, wo sie ungestört zusammenhängend ihrem Spielbedürfnis nachgehen können und zwar allein oder mit Spielkameraden. In der Ausstellung bieten wir mit unseren Modellen der Ludothek und dem Kinderspieldorf zwei attraktive Lösungen an. Diese passen auch in jedes Konzept „Freizeit – Erholung und Tourismus“ hinein und entsprechen dem Spielbedürfnis mehr als ein großer Freizeit- und Erholungspark.

Der dritte Aspekt: beinhaltet die Funktion des Spielzeuges heute.

Sutton-Smith [4] hat bereits 1986 drei Hauptfunktionen des Spielzeugs in unserer heutigen Gesellschaft benannt:

1. Herausbildung zu der vom Hersteller gewünschten Konsumentenhaltung (Besitzstandsdenken und Wegwerfcharakter).
2. Ein Tauschgeschäft zwischen Eltern und Kindern.
3. Als Mittel zur Selbstbeschäftigung.

Spätestens an dieser Stelle stellen wir fest, dass unsere Kinder zunehmend das Opfer einer falschen Marktideologie werden.

Kinder haben ein Recht auf Verbraucherschutz.

Das Kind als Kunde ist besonders schutzbedürftig.

Auch die Tatsache, dass wir gegenwärtig in der Bundesrepublik Deutschland ca. einhundertfünfzigtausend Spielsüchtige haben, gibt zu denken.

Es gehört nach dem Statut des ICCP auch zu seiner Aufgabe, hier wirksam zu werden.

Was sollte aber Spielzeug für Funktionen erfüllen?

1. *Spielzeug ist Mittler zwischen Mensch und Kultur.*
Folglich muss es als Träger der Kultur auch diese widerspiegeln. Das betrifft unsere Geschichte, Gegenwart und Zukunft in einem ausgewogenen Verhältnis.
2. *Spielzeug ist die Abbildung der Realität.*

Mit seiner Hilfe muss die Realitätsnachahmung und Realitätssimulation möglich sein. Das Kind erschließt sich mit dem Spielzeug das Leben, die Realität. Es soll spielerisch zuerst die reale und nicht die visuelle Welt kennen lernen. Die visuelle Welt ist nur über die reale Welt richtig zu verstehen.

3. *Spielzeug sollte das reine Spiel (wie im Bild 1 dargestellt) ermöglichen.*
4. *Spielzeug muss das Bauen, Montieren, Knobeln, Entwickeln, Auswechseln, Reparieren, Stabilisieren oder auch Umwandeln ermöglichen.*

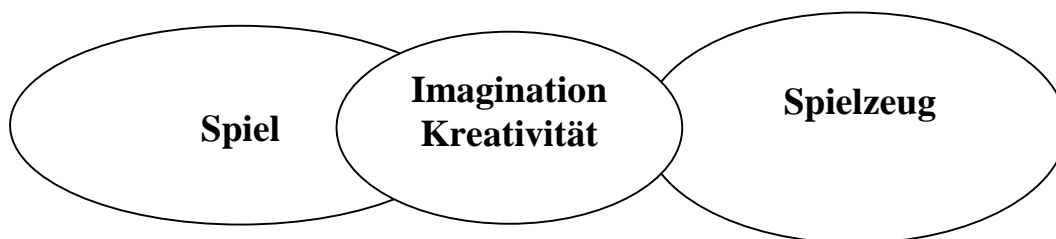
Das erfordert das Umdenken in Richtung Funktionsspielzeug. Mit den dargestellten Mini-Spiel-Komplexen liegen neue Denkansätze in Richtung

- Recycling (Kreislaufwirtschaft)
- Ersatzteillieferung als Möglichkeit der Spielwerterhöhung durch Reparatur und Instandsetzung
- Erweitertes Spieltätigkeitsprofil durch maximale Spielfunktionen
- Optimierte Realitätsnachahmung oder Realitätssimulation

vor.

Diese Tätigkeiten zählen aber auch zu den Urtrieben menschlichen Handelns. Deshalb wird auch ein Stabilbaukasten immer seinen Stellenwert im Bereich des guten Spielzeugs behalten.

5. *Spielzeug muss die Entwicklung von Imagination und Kreativität gestatten.*



Das gelingt, wenn mittels Spielzeug das strategische und vorausschauende Denken und das Knobeln sowie Gestalten gefördert und entwickelt werden.

6. *Spielzeug muss das geistige Operieren, d. h. Vergleichen, Werten, Schlussfolgern, Analysieren, Synthetisieren... / ermöglichen.*

Nur so lässt sich die Balance zwischen Kommerz und dem Kulturanpruch wahren.

- [1] Rifkin, Jeremy Das Verschwinden des Eigentums
2000 Campus-Verlag, S. 351/356
- [2] Schiller, Friedrich Über die ästhetische Erziehung des Menschen
Stuttgart 1989, S. 59
- [3] Heine, Heinrich Aus: Weltbilds Mathematische Denkspiele
Weltbild Verlag 1997, S. 7
- [4] Sutton-Smith, B Toys as culture. New York: Gardner 1986