

Produktnutzung in der Konsumgesellschaft am Beispiel von Kinderspielzeug

Integrierte Produktpolitik für Spielzeug

Laut Vorschlag der EU Kommission über das sechste Umweltaktionsprogramm "Umwelt 2010: Unsere Zukunft liegt in unserer Hand" stellt die nachhaltige Nutzung der natürlichen Ressourcen eines der Umweltziele im Rahmen der angestrebten nachhaltigen Entwicklung dar. Die Gesellschaft wird reicher und produktiver, die Nachfrage nach Produkten steigt, die Lebensdauer der Produkte wird immer kürzer, Abfälle und Ressourcenverbrauch nehmen zu. Gleichzeitig werden viele Produkte komplexer und enthalten potentiell gesundheits- und umweltgefährdende Stoffe. Als Strategie zur Durchbrechung dieser Entwicklungen wird die sogenannte **Integrierte Produktpolitik** - IPP- vorgeschlagen. Diese stellt ein Maßnahmenbündel dar, das einerseits umweltverträgliches Produktdesign, andererseits verändertes Verbraucherverhalten durch Information und Aufklärung der Konsumenten fördern soll.

Ökodesign als Prinzip der Erzeugung umweltfreundlicher Produkte

Damit sind zunächst **Hersteller** aufgefordert, ihre Produkte nach den Grundsätzen von **Ökodesign** zu gestalten und diese dann, in Zusammenarbeit mit den Händlern, auch entsprechend zu vermarkten, damit diese Produkte nachgefragt werden (Schaffung einer grünen Nachfrage). In diesem Bestreben sollen sie durch Rahmenbedingungen und öffentliche Maßnahmen unterstützt werden (Förderung von Umweltmanagementsystemen, Vergaberichtlinien für Umweltzeichen – Ecolabelling, neue Ansätze im Normungswesen – New Approach, Informations-kampagnen für Verbraucher etc.).

Ökodesign bezweckt die Berücksichtigung von möglichen Umweltauswirkungen bei der Entwicklung, der Produktion, dem Vertrieb, der Verwendung und der Entsorgung eines Produktes, um diese zu verringern und zu einem optimierten, ganzheitlichen Nutzungskonzept zu gelangen.

Ökodesign umfasst

- die Auswahl der Rohmaterialien
- die Betriebsabläufe
- die Konstruktion
- den gesamten betrieblichen Produktwertungsprozess
- die Nutzungsbedingungen
- die Möglichkeiten einer späteren Weiterverwendung und –verarbeitung
- die umweltgerechte Entsorgung eines Produktes.

Weiters ist Ökodesign bestrebt, Verpackung und Transport zu minimieren, sowie Marketingstrategien, Bedürfnisse und Gewohnheiten des Konsumenten (im Falle von Spielzeug alsodes Kindes) und örtliche Gegebenheiten zu berücksichtigen.

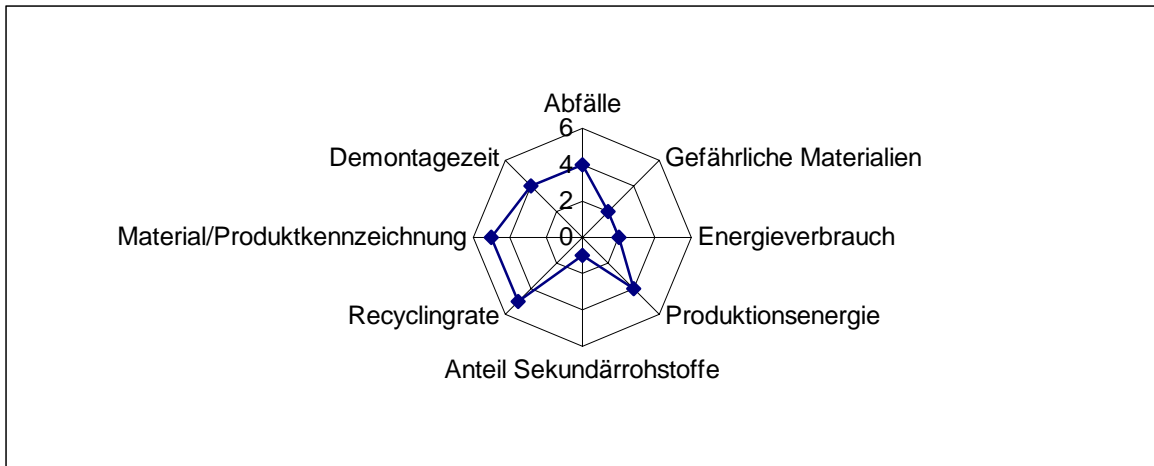


Abbildung 1: Qualitätsspinne: Je kleiner die eingeschlossene Fläche nach Verbindung der Eckdaten ist, desto ökologischer ist der untersuchte Gegenstand.

Neue Nutzungskonzepte

In historischer Abfolge standen

- zunächst die schadstofffreie Gestaltung von Gütern (bei Spielzeug wurden immer wieder Farbstoffe verwendet, die Probleme machten, aber auch Weichmacher in Kunststoffen und Schwermetall - Belastungen sorgten für Schlagzeilen)
- danach ihre Herstellung aus möglichst nachwachsenden Rohstoffen
- schließlich eine geringe Emissionsabgabe (CO₂) und geringerer Energieverbrauch im Vordergrund der Ökodesign Bestrebungen.

Nunmehr erfordert der Gedanke der Nachhaltigkeit eine Reduzierung des Ressourcenaufwandes von der Wiege bis zur Bahre, wobei mit Hilfe der Produkte dennoch ausgezeichnete Dienste geleistet werden sollen. Bekannt wurde Weizäckers Forderung „doppelter Wohlstand, halber Naturverbrauch (Faktor 4)“ und noch drastischer Schmidt Bleeks Faktor 10.

Dieser Naturverbrauch kann z.B. durch den über den Produktlebenszyklus -beginnend mit der Rohstoffgewinnung, über die Produktion, Nutzung, den Gebrauch bis zur Entsorgung - aufsummierten Materialinputs gekennzeichnet werden.

Die ermittelten Materialinputs setzen sich aus folgenden Kategorien zusammen:

1. Abiotische Rohstoffe
2. Biotische Rohstoffe
3. Bodenbewegungen
4. Wasser
5. Luft

Dieser gesamte lebenszyklusweite Materialinput abzüglich der Eigenmasse wird als ökologischer Rucksack bezeichnet. Wird dieser durch die Anzahl der Serviceeinheiten dividiert, erhält man den MIPS Wert – Materialinput pro Serviceeinheit. Die Serviceeinheit kann dabei als Lebensdauer, als Leistungskapazität oder Leistungsbereitschaft, am besten aber als effektiv genutzte Leistung bemessen werden. Diese letzte Möglichkeit ist deshalb schwierig, weil es kaum Studien gibt, die die effektive Produktnutzung untersuchen konnten. Dies wurde zumindest ansatzweise in einer an der Wirtschaftsuniversität Wien am Institut für

Technologie und Warenwirtschaftslehre durchgeführten Studie¹ versucht.

Umweltfreundliche Produkte können erreicht werden durch

- Verbesserung bestehender Lösungsansätze (man spricht auch von der Ernte der „low hanging fruits“)
- innovativere Lösungsansätze und Änderungen der Verhaltensweisen oder Wertewandel

BEISPIELE:

- Verlängerung der Produktlebensdauer durch Einführung von Nutzungskaskaden wie die Verwendung eines Autokindersitzes als Schultasche, Möbeln die mitwachsen, Verwendung eines Kinderwagens als Einkaufswagen, Mehrgenerationen-Kinderschuh aus hochwertigen Materialien für die Weiterverwendung durch mehrere Kinder mit austauschbarem, individuell gestaltetem Fußbett
- Eine große Zahl technischer Innovationen zur Erhöhung der Produktlebensdauer beruht darauf, dass Korrosion und Verschleiß durch neuere Verfahren der Oberflächentechnik und tribologische Maßnahmen verhindert werden. Hier vermag bereits das Verzinken von Blechen die Lebensdauer, zumindest um einen Faktor 5 zu erhöhen. Eine mengenmäßig kleine Verunreinigung des Zinks mit Eisen oder Kobalt bewirkt eine zusätzliche Steigerung der Materialeffizienz, indem die Haltbarkeit des Zinküberzugs noch deutlich erhöht wird. Ähnliches bewirkt eine Kombination mehrerer Schutzüberzüge. Durch derartige oberflächentechnische Maßnahmen, besonders an den belasteten Teilen, kann beispielsweise die Lebensdauer von Modelleisenbahnen verlängert werden.
- Die in Kürze wesentlich kostengünstiger werdende Anwendung von Diamantbeschichtungen von Kunststoffen wird es möglich machen, dass die Oberflächen von Kunststoffen praktisch nicht mehr zerkratzt werden können.
- Aber auch einfachste Maßnahmen wie der Austausch von gebrauchtem Spielzeugen, sei es durch Weitergabe, Tausch, Verkauf über Flohmärkte und die damit verbundene längere Nutzung stellen Maßnahmen dar, um die Nutzungsintensität zu erhöhen und die Produktlebensdauer zu verlängern. Zu denken wäre an die Einrichtung von Spielzeugleihanstalten, wo man Spielzeuge ausborgen könnte („Mieten statt besitzen“) bzw. könnten solche Einrichtungen auch wie die Leihbibliotheken funktionieren, die im Zeitalter der billigen Bücher ganz aus der Mode gekommen sind. In solchen Einrichtungen könnten auch soziale Bedürfnisse wie Treffen mit Freunden oder Gleichgesinnten befriedigt werden.
- Die Hersteller müßten die über solche Kanäle angebotenen Produkte langlebig, erneuer- und erweiterbar gestalten. Da sie intensiv genutzt werden, würden sie auch immer wieder kontinuierlich ersetzt und dem technologischen Fortschritt angepasst werden können.

Sinnvoll wäre in diesem Zusammenhang auch die Unterscheidung in Spielzeuge mit Teddybärqualität, die die Kinder längere Zeit persönlich besitzen wollen und zu denen sie eine Beziehung haben (langlebige Spielzeuge) und solche, die einem raschen Wechsel durch Mode und technischen Fortschritt unterliegen (Game Boy Spielzeuge). Hersteller sollten dementsprechend erstere stabil und langlebig konstruieren, letzter dagegen modular

¹ Erhebungen zur Konsumwelt von Kindergarten- und Volksschulkindern, gefördertes Projekt von der Hochschulförderungsstiftung der Stadt Wien

und nachrüstbar gestalten oder durch Angebote neuer Nutzungsformen für eine intensivere Ausnutzung der Produkte sorgen.

In einer erwähnten Studie über die Spielzeugsausstattung von Wiener Kindergarten- und Volksschulkindern wurde nach dem ältesten, im Haushalt befindlichen Spielzeug gefragt. Das durchschnittliche Alter des ältesten im Haushalt befindlichen Spielzeuges wurde mit ca. 24 Jahren angegeben.

Den Besitz eines bis 10 Jahre alten Spielzeuges gaben 29 % der Befragten an, bis 20 Jahre 12%, bis 30 Jahre 27%, bis 40 Jahre 19%, bis 50 Jahre 3% und über 50 Jahre 5%, wobei das älteste Spielzeug in einem Fall sogar 150 Jahre war.

Die langfristig aufbewahrten Spielzeuge gehörten zu folgenden Kategorien:

| ältestes Spielzeug | In % der Haushalte |
|------------------------|--------------------|
| Stofftier | 32,1 |
| Puppe | 22,2 |
| Sonstiges | 17,1 |
| Konstruktionsspielzeug | 13,7 |
| Modelleisenbahn | 4,3 |
| Gesellschaftsspiel | 3,4 |

Tabelle 1: Älteste aufbewahrte Spielzeuge (Haushalte der Volksschulkinder, n = 820)

Es wäre aber nicht nur ein Umdenken der Angebotsseite sondern auch der Konsumenten, der Kinder erforderlich: gebraucht dürfte nicht mit schäbig gleichgesetzt werden und negativ besetzt sein. Derzeit ist es eher so, dass offensichtlich größere Lager an Spielwaren in vielen Familien vorhanden sind, zumindest werden nicht gebrauchte Spielzeuge nicht sofort entsorgt.

Sowohl die Haushalte mit jüngeren Kindern (Kindergarten) als auch jene mit älteren Kindern (Volksschule) verhalten sich den Ergebnissen der Studie zufolge ziemlich gleichartig, was den Umgang mit Spielsachen anbelangt, die zwar nicht mehr benutzt werden, deren Funktionskapazität aber noch nicht erschöpft ist. Verschenken ist offenbar die beliebteste Variante, um sich alten Spielzeugs zu entledigen, um die 50% der Befragten tun dies meistens und 15 % häufig. Aufheben ausgewählter Spielzeuge ist die zweite bevorzugte Alternative. Verkaufen und Tauschen sind eher wenig übliche Optionen.

| | Spielzeug wird verschenkt | | Spielzeug wird aufgehoben | | Spielzeug wird weggeworfen | | Spielzeug wird verkauft | | Spielzeug wird getauscht | |
|----------|---------------------------|------|---------------------------|------|----------------------------|------|-------------------------|------|--------------------------|------|
| | KG | VS | KG | VS | KG | VS | KG | VS | KG | VS |
| meistens | 47,0 | 52,9 | 24,8 | 20,0 | 2,9 | 1,7 | 2,5 | 3,2 | 1,0 | ,9 |
| häufig | 15,4 | 15,7 | 14,6 | 17,0 | 4,3 | 3,4 | 1,8 | 4,5 | ,8 | 2,1 |
| manchmal | 22,8 | 22,1 | 32,6 | 39,1 | 22,6 | 21,3 | 10,5 | 14,8 | 12,1 | 13,9 |
| nie | 6,8 | 5,2 | 11,1 | 11,8 | 46,2 | 52,0 | 57,9 | 56,2 | 58,1 | 59,8 |

Tabelle 2: Was geschieht mit nicht mehr gebrauchtem Spielzeug (KG = Kindergarten, n = 487, VS = Volksschule, N = 820)

Eltern und Kinder als sachkundige Konsumenten

Nach dem Konzept der Integrierten Produktpolitik werden an die Konsumenten gleich mehrere Erwartungen gesetzt:

Sie sollen sich informieren (bzw. informieren lassen), umweltfreundliche Produkte in möglichst großem Umfang nachfragen und dadurch auch das Angebot an diesen Produkten

fördern und am Ende sollen sie diese Produkte auch noch verantwortungsbewusst bzw. umweltbewusst gebrauchen und in der vorgesehenen Weise entsorgen.

Die „Wichtigkeit den Verbrauchern geeignete Produktinformation zu geben, damit sie eine sachkundige, am Umweltschutz orientierte Auswahl treffen können“ betont auch die Arhus Konvention, die in von den EU Partnern vermutlich noch heuer ratifiziert wird und dann umzusetzen ist.

Darüber hinaus wird darin, ähnlich wie in der Konvention über die Artenvielfalt (Rio 1992) die Bedeutung der Umwelterziehung und Bildung hervorgehoben, um das Verständnis für Umwelt und nachhaltige Entwicklung zu vertiefen.

Dieser Punkt der Umwelterziehung wird auch im Grünbuch zur Integrierten Produktpolitik angeführt. Es heißt hier:

„Auch Kinder, die Verbraucher von morgen, müssen in diesen Prozess eingebunden werden. Sie müssen zu Hause, in Kindergärten und Schulen lernen, unter Berücksichtigung der umweltrelevanten Merkmale eine sachkundige Produktauswahl zu treffen.“

Daraus wäre abzuleiten, dass Kinder bereits bei ihrer Spielzeugauswahl lernen, auf Umwelteigenschaften von Produkten zu achten bzw. solche Produkte als Spielzeuge erhalten, die ihren Sinn im Hinblick auf diese Anforderung schärfen.

In einer Zeit, in der sehr oft Konsumwünsche von Kindern spontan und unreflektiert befriedigt werden, in der Einkaufen zum Erlebnis hochstilisiert wird und damit Konsumieren an sich den Akt der Bedürfnisbefriedigung darstellt und die anschließende Produktnutzung oft gar nicht mehr so wichtig ist, erscheint dies eine sehr anspruchsvolle Forderung. Untersuchungen zeigen, dass zudem der Anteil des kompensatorischen Konsums (sich belohnen), der Kaufsucht und Impulskäufe– auch unter Jugendlichen - im Steigen begriffen sind, woraus folgt, dass viele Konsumententscheidungen rationalen Argumenten wenig zugänglich sind. Dazu kommt, dass Umweltbewusstsein als Thema nicht mehr jene Popularität besitzt, wie noch vor einigen Jahren und Nachhaltigkeit auch zehn Jahre nach Rio noch nicht in die breite Öffentlichkeit, selbst noch nicht in Schulen und in Kindergärten vorgedrungen ist. Erziehungs- und Bildungsarbeit in diesem Bereich ist also unabdinglich, soll der Integrierten Produktpolitik jemals ein Erfolg beschieden sein.

Umweltanforderungen sollten gleichberechtigt mit anderen Anforderungen wie Sicherheit, gesundheitlicher und hygienischer Unbedenklichkeit und pädagogischen Anforderungen als unabdingbares Qualitätskriterium für Spielzeuge gelten.

Der 1954 gegründete Arbeitsausschuss Spielgut beschreibt deshalb seit 1990 in seinen Beurteilungen zu jedem Spielzeug die verwendeten Materialien (Hölzer, Textilien, Kunststoffe,..) und bewertet ihre Umweltfreundlichkeit. Bei Spielzeugen aus Kunststoffen ist die Entsorgung nur bei wenigen gelöst, lediglich bei jenen aus Polyethylen (PE), Polypropylen (PP), Polyurethan (PUR), sowie bei Polystyrol (wenn dieses recycelt wird).

Aus der durchgeführten Untersuchung geht hervor, dass Eltern die Bedeutung von umweltgerechtem Spielzeug nicht gerade als vorrangig betrachten. Sie verlangen in erster Linie, dass ein Spielzeug sicher ist, fast gleich wichtig ist ihnen dann, dass das Spielzeug dem Kind Spaß vermittelt, an dritter Stelle soll die Phantasie angeregt werden, dann folgen viele Spielmöglichkeiten zulassen (Zustimmung über 70%). Um die Hälfte der Eltern halten dann den erzieherischen Wert, das Vermitteln von Wissen und sozialem Verhalten für sehr wichtig. Umweltbelange werden nur von 42% für sehr wichtig gehalten, ob ein Spielzeug aus umweltbelastendem Material besteht oder langlebig ist, erscheint nur mehr 27% sehr bedeutsam. Die wenigsten Eltern erwarten von einem Spielzeug, dass es preiswert ist oder die Kinder längere Zeit beschäftigt.

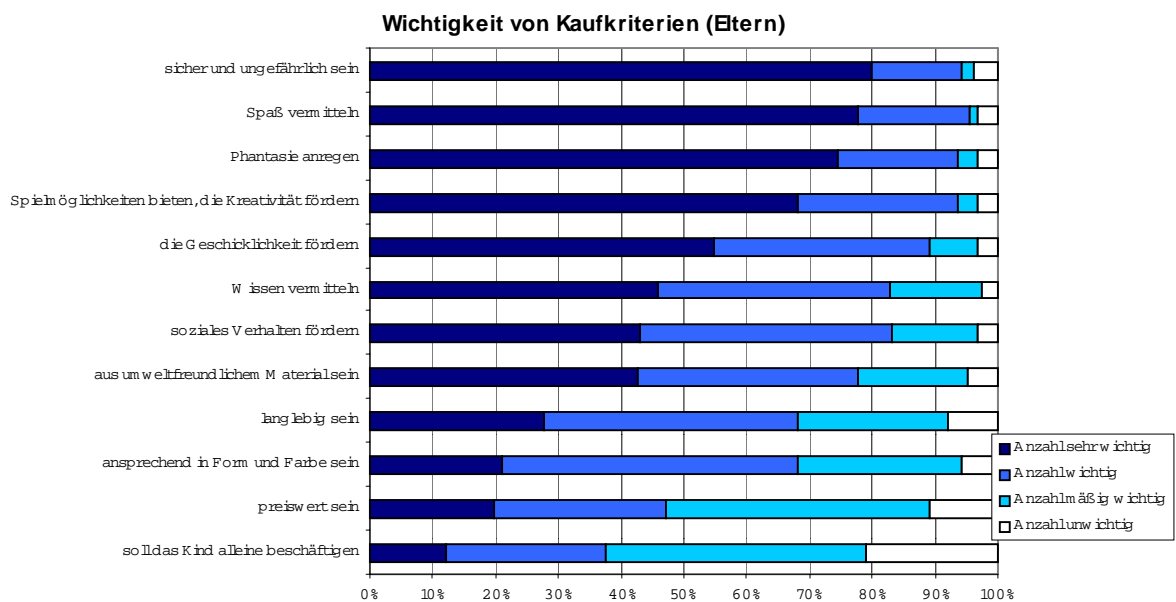


Abbildung 2: Einstufung von Kaufkriterien

Die Einstufung der Umweltfreundlichkeit eines Spielzeuges hängt von verschiedenen Faktoren ab. Die Kriterien zur Beurteilung der Umweltverträglichkeit sind vielfältig. Neben objektivierbaren Kriterien wie Materialien, Energieaufwand und Ressourcenverbrauch bei Produktion und eventuell auch beim Gebrauch (z.B. Batteriespielzeuge), Transportaufwand (gefährliche Kilometer der Bestandteile und des Produktes), Schadstoffen, Stabilität, Produktlebensdauer, Reparierbarkeit, Entsorgung und Möglichkeit des Recyclings sowie Verpackung gibt es auch weniger voraussehbare Faktoren wie das (Nutzungs-)Verhalten der Kinder.

So wird etwa die Nutzungshäufigkeit mit der Umweltfreundlichkeit in Zusammenhang gebracht. Für intensiv genutzte Produkte ist der auf eine Nutzungseinheit (Serviceeinheit) entfallende anteilige Umweltverbrauch geringer als für wenig genutzte Produkte.²

Beispiele für die tatsächliche Ausnutzung des in den befragten Haushalten für die Kinder vorhandenen Medienangebots gibt Tabelle 3.

| Medium | KG genutzt Anzahl | KG verfügbare Anzahl | KG genutzte Anteil in % | VS genutzte Anzahl | VS verfügbare Anzahl | VS genutzte Anteil in % |
|----------------|----------------------|-------------------------|----------------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------------|
| Kinderbücher | 37 | 62 | 60 | 36 | 77 | 47 |
| Tonbänder | 15 | 43 | 35 | 29 | 58 | 50 |
| CDs | 8 | 63 | 13 | 23 | 66 | 35 |
| Videos | 15 | 49 | 29 | 29 | 58 | 50 |
| Computerspiele | 5 | 7 | 72 | 27 | 55 | 46 |

Tabelle 3: Medienausstattung der Haushalte und der Kinder

(KG = Kindergarten, n KG = 457/ VS = Volksschule, n VS = 950) Der genutzte Anteil an

² vgl. MIPS Seite 3

Büchern ist bei älteren Kindern sign. geringer als bei jüngeren.

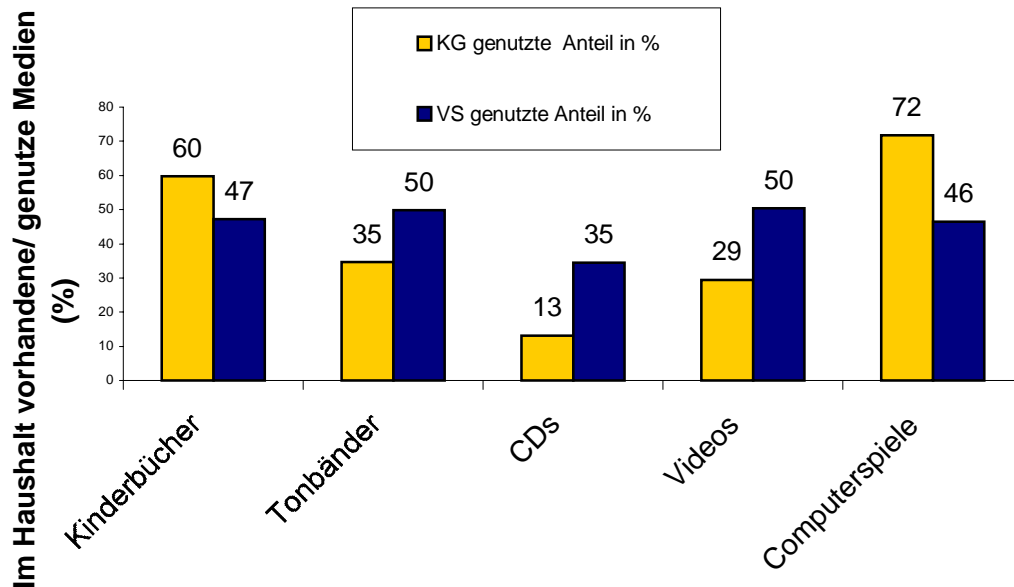


Abbildung 3: Anteile der Nutzung der in den Haushalten für Kinder verfügbaren Medien (KG = Kindergarten, n KG = 457/ VS = Volksschule, n VS = 950)

Interessant ist auch die Intensität, mit der Kinder diese Medien benutzen. Volksschulkinder, die die entsprechenden Medien besitzen, hören sich ein Tonband im Schnitt 37mal an, eine CD 36 mal und sehen sich ein Video 41 mal an, bevor sie das Interesse verlieren.

Bei Kindergartenkindern liegen die entsprechenden Werte mit 53 mal für Tonbänder, 59 mal für Videos und 45 mal für CDs um einiges höher, ein Grund hierfür könnte das geringere Konkurrenzangebot an Computerspielen sein. Ältere Kinder haben auch weniger Zeit aufgrund des Schulbesuches und vermutlich generell mehr Freizeitgestaltungsalternativen als jüngere.

Dieses Beispiel zeigt, wie sehr die Ausschöpfung der Kapazität eines Produktes von der Differenzierung der Zielgruppe der Warennutzer abhängt. Doch insgesamt erscheint die Nutzung der besprochenen Medien durch die Kinder viel intensiver als bei Erwachsenen, von denen sich wohl nur wenige ein Video 40 oder 60 mal ansehen werden, sondern sich auf wenige Male beschränken.

Betrachtet man die MIPS Werte für Videokassetten so ergibt sich folgende Berechnung: Eine Videokassette mit Hülle wiegt im Schnitt 0,25 kg und verbraucht 1,58 kg abiotisches Material, 3,95 kg Wasser und 0,14 kg Luft.

| Nutzung | Abiotischer Verbrauch | Wasserverbrauch | Luftverbrauch |
|--------------------------------------|-----------------------|-----------------|---------------|
| 41 mal (Volksschüler) | 0,04 | 0,08 | 0,00 |
| 59 mal (Kindergartenkinder) | 0,03 | 0,06 | 0,00 |
| 5 mal (z.B ein fiktiver Erwachsener) | 0,32 | 0,67 | 0,03 |

Tabelle 4: Materialverbrauch bezogen auf die beobachteten Nutzungshäufigkeiten und die mögliche Nutzungshäufigkeit durch einen fiktiven Erwachsenen

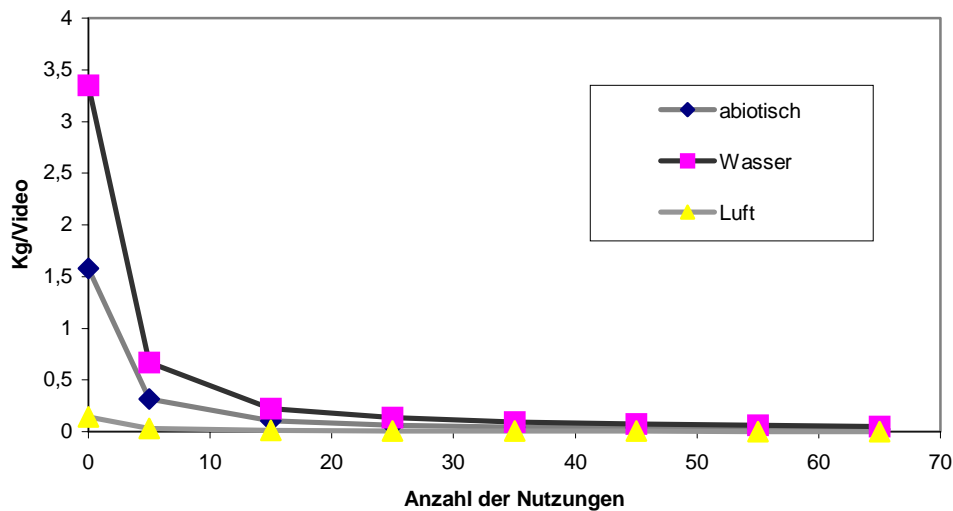


Abbildung 4: Materialverbrauch pro Serviceeinheit für Videokassetten

Umweltfreundlichkeit ist aber auch eine relative Betrachtung. Beispielsweise zeichnen Umweltzeichen Produkte dann aus, wenn sie in einer oder mehreren Eigenschaften oder Produktionsbedingungen besser sind als bisherige – das heißt, hier erfolgt der Vergleich an der Ist-Situation.

Ein anderer Ansatz ist der Vergleich mit den ökologischen Alternativen:

Zum Beispiel wollen Kinder das Dorf- oder Stadtleben nachahmen. Sie können dazu Zelte aus Schnüren, Decken, Wäscheklammern und Steinen bauen, sie können aber auch vorgefertigte Kunststoffzelte mit Stäben und Reißverschlüssen aus Metall aufstellen. Möglicherweise gäbe es ein Zelt aus textilem Material, dieses könnte umweltfreundlicher als das Plastikzelt sein, die umweltfreundlichste Alternative ist aber die Lösung mit den Decken.

Sehr häufig decken sich der pädagogische und der umweltfreundliche Ansatz: das selbst gefertigte Zelt beinhaltet den Prozess des Planens und Herstellens und die Abarbeitung von Widerständen. Die Massenkonsumentengesellschaft geht demgegenüber mit einem Verlust an Eigentätigkeit einher, Konsumhandlungen beschränken sich auf das Bedienen und die Anwendung, die Pflege und Wartung. Viele Kinder kompensieren diesen Mangel an Eigentätigkeit dann durch einfallreiche „Reparaturarbeiten“.

Bei der Konsumhandlung entfällt die Erkenntnistätigkeit über Eigenschaften und Verwendungsmöglichkeiten von Waren, die Aneignung erfolgt nur mittelbar über Bedienungsanleitungen usw. Es entsteht ein Mangel an Kompetenz und Urteilsvermögen und auch das Vertrauen darauf, dass die am Markt befindlichen Waren schon in Ordnung sein werden. Dieses ist zum Großteil zwar berechtigt, jedoch sollte der Konsument sich bewusst sein, dass Produzenten Waren für verschiedene Gebrauchssituationen herstellen, die Abstimmung von Gebrauchssituation und Warenauswahl bleibt dem Konsumenten überlassen. Zum Beispiel könnte einiges für die Wahl einer Limonade in Plastikflasche für den Schulausflug sprechen (Gewicht, keine Gefahr des Zerbrechens), für die Alltagssituation wäre aber in den meisten Fällen die Glaspfandflasche aus ökologischen Gründen vorzuziehen. Der tägliche routinemäßige Griff zur kleinen Plastikflaschenlimonade sollte nicht zur lieben Gewohnheit werden. Es gilt, Kindern die Grundlage für eine in Bezug auf Umweltbelange reflektierte Produktauswahl zu vermitteln.

Das unmittelbare Erleben der Kinder ist in vielen Fällen Erfahrungen aus zweiter Hand mittels der Medien, im besonderen des Fernsehens, gewichen, die Bereiche unmittelbaren Erlebens haben sich verdünnt. Die sozialisatorische Folge sei dann eine wachsende Gleichgültigkeit gegenüber Gegenständen³ und damit wird auch der Weg in die Wegwerfgesellschaft geebnet. Dies erklärt, warum eine steigende Zahl an Wegwerfspielzeugen unkritisch nachgefragt wird und manche guten und sinnvollen Produkte rasch wieder von Markt genommen werden, weil sie keinen Anklang und damit keinen Umsatz finden.

Das vom Wuppertalinstitut initiierte Projekt MIPS for Kids⁴ stellt den Versuch dar, Umweltbelange für Kinder erlebbar, angreifbar zu machen um damit Kinder zu umweltbewussten Konsumenten heranzubilden. Dabei soll den Kindern vor allem klar gemacht werden, dass ein und dasselbe Bedürfnis durch verschiedene Lösungen, die mit verschiedenen „ökologischen Rucksäcken“ beladen sind, befriedigt werden kann. Das Anliegen wird an die Kindern durch Auswahl geeigneter, altersspezifisch angepasster Medien, Methoden und Inhalte herangetragen:

Ein Figurentheaterstück für das Kindergartenalter, ein Einkaufsspiel für das Grundschulalter, ein Computerspiel für die 10 – 14 Jährigen. Daneben gab es auch Informationsmaßnahmen für die Eltern und die im Projekt einbezogenen Personen von Kindergärten und Schulen.

Weiters wurde ein Fragebogen für Kinder, der auch im Internet abrufbar ist, entworfen, an dessen Ergebnis sie ihr Umweltverhalten bzw. ihren Lebensstil einstufen können (ein ähnlicher Fragebogen wurde auch von M. Wackernagel ins Internet gestellt, Bezugsbasis ist hier die Flächenbeanspruchung für die Bestreitung eines bestimmten Lebensstils⁵). Die Kinder werden im MIPS Fragebogen z.B. aufmerksam gemacht, dass eine Jeans einen Naturverbrauch von 32 kg Rohstoffen und Boden sowie 8000 Liter Wasser hat, ein 8 g schwerer Silberring 50 kg Natur verbraucht und 30 % aller (von Erwachsenen) gekauften Schuhe nie getragen werden. Sie werden auf Möglichkeiten der Verlängerung der Produktnutzungsdauer durch Tauschen, Verkaufen am Flohmarkt, Herschenken, etc. hingewiesen, die ja bei Spielzeug naturgemäß nur eine kurze Zeitspanne beträgt. Umso mehr muss man sich vor Augen halten, dass hierfür zum Teil Rohstoffe aus nicht mehr erneuerbaren Ressourcen (Erdöl, Metalle) eingesetzt werden.

In Relation zum Gesamtverbrauch an nicht erneuerbaren Rohstoffen der Konsumgesellschaft handelt es sich bei Spielzeug nicht um dramatische Mengen, die eingesetzt werden, jedoch sind Spielzeuge die ersten Produkte, über die der Mensch bewusst zu verfügen lernt, mit ihnen werden Konsummuster eingeübt. Daher soll mit Abbildung 5 noch ein Modellansatz vorgestellt werden, der die Erneuerbarkeit von Materialien mit der Nutzungsdauer in Beziehung setzt.

³ Leiss, W.: Die Grenzen der Bedürfnisbefriedigung. In: Technologie und Politik 12/1979, S. 128 - 151

⁴ www.wupperinst.org/Projekte/mipskids

⁵ <http://www.ecouncil.ac.cr/rio/focus/summary/indicat.htm#Footprints>

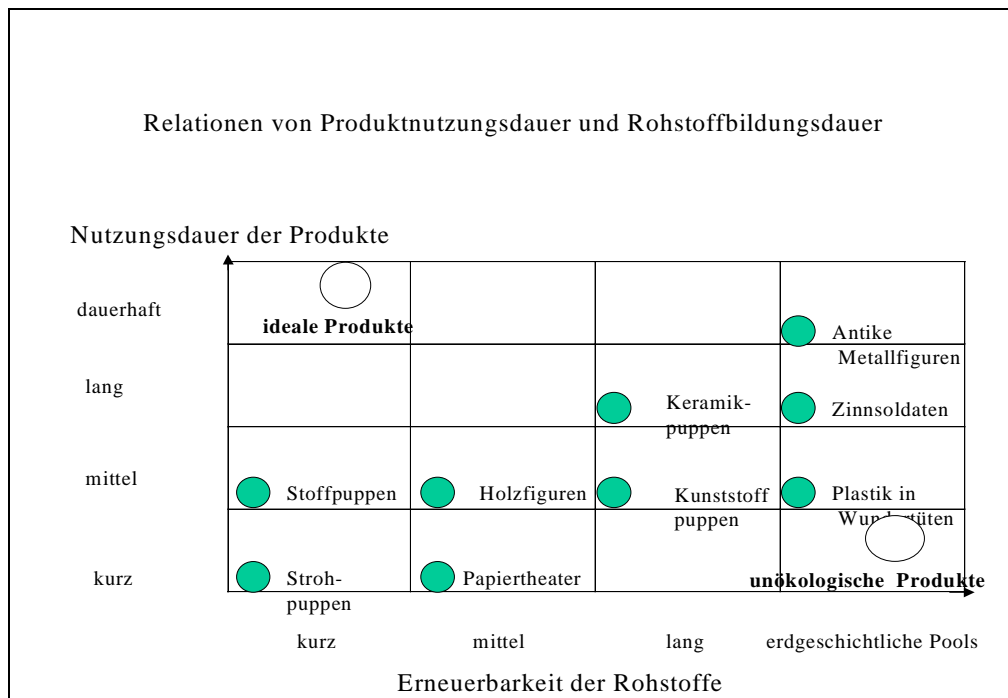


Abbildung 5: Produktnutzungsdauer und Bildung des Rohstoffes

Grundsätzlich ist es ökologisch sinnvoller, kurzfristige Bedürfnisse mit Hilfe von Produkten aus rasch erneuerbaren Rohstoffen zu befriedigen. Spielzeuge sind schon allein aufgrund der relativ raschen Entwicklung der Kinder und der damit wechselnden Bedürfnisse eher kurzfristige Produkte. "Ideale Produkte" sind aus kurzfristig erneuerbaren Rohstoffen und stellen eine länger anhaltende Bedürfnisbefriedigung sicher (z.B. Lexika, Sammelspielzeuge). Unökologische Produkte sind aus nicht erneuerbaren Rohstoffen und dienen der Befriedigung kurzfristiger Bedürfnisse (z.B. Plastikfiguren in Wundertüten). Kinder, als die Konsumenten von morgen, sollten sich daran gewöhnen, solche Überlegungen in ihre Produktentscheidungen und in ihren Umgang mit Produkten eingehen zu lassen. Sie sollten lernen kurzfristige, spontane Bedürfnisse, die in einer mit Waren übersättigten Konsumgesellschaft immer wieder neu geweckt werden, nicht mit einem unverhältnismäßig hohem Umweltaufwand zu befriedigen. Es wäre aber auch zu wünschen, dass wir ihnen das als Erwachsene vorleben!

Anhang: Über die Studie

Es wurden drei Fragebogenserien ausgearbeitet, zwei davon wurden an Wiener Volksschulen, einer an Wiener Kindergärten verteilt. Sie wurden von den Eltern der Kinder ausgefüllt. Jeder Fragebogen bestand aus ca. 30 Fragen, diese betrafen die Ausstattung mit Spielzeugen und Medien, die Auswahlkriterien der Eltern, Spielzeugnutzung, Freizeitbeschäftigungen, Angaben zur Wohnungsgröße, Anzahl und Alter der Kinder im Haushalt.

Die Stichprobe stellt etwa 2% der Grundgesamtheit, definiert als "alle Kinder, die öffentliche Wiener Kindergärten und Volksschulen besuchten dar(1996/1997). Die Auswertung erfolgte in SPSS.

Die Studie wurde von der Hochschulförderungsstiftung der Stadt Wien finanziert.

| Anzahl der Schulen/Kindergärten, an denen die Fragebögen verteilt wurden | Inhalt des Fragebogens | Anzahl der verteilten Fragebögen | Rücklaufquote | Anzahl der Buben | Anzahl der Mädchen | Keine Angabe zum Geschlecht |
|--|-----------------------------------|----------------------------------|---------------|------------------|--------------------|-----------------------------|
| 13 Kindergärten (meist 4 – 6 Jahre) | Spielezuege und Medien Spielzeuge | 1057 | 487 (46%) | 247 | 240 | 0 |
| 10 Volksschulen (meist 6 bis 10 Jahre) | | 2103 | 820 (39%) | 425 | 392 | 3 |
| 7 Volksschulen (meist 6 bis 10 Jahre) | Medien, Unterhaltung | 1643 | 950 (58%) | 443 | 443 | 66 |

Tabelle 5: Überblick über die Stichprobe

Referenzen

- Aktionsprogramm „Umwelt 2010: Unsere Zukunft liegt in unserer Hand“ KOM (2001) 31 endgültig
- Bundesministerium für soziale Sicherheit und Generationen , 3. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich, Wien, 1999
- Ecodesign Beispieldatensammlung, Wifi österreich: www.ecodesign-beispiele.at
- Grünbuch zur Integrierten Produktpolitik, KOM (2001) 68 endgültig
- Gutes Spielzeug von A – Z, Ratgeber für Spiel und Spielzeug, , Arbeitsausschuss Kinderspiel und Spielzeug
- Haubl, R. (Universität Augsburg): “Wenn ich Millionen gewinnen würde, ich würde mich wahrscheinlich aufhängen”. Kaufsucht als psychosoziales und sozioökonomisches Problem. Vortragsmanuskript zu einem Vortrag an der Wirtschaftsuniversität Wien, 1997
- Lange, E.: Jugendkonsum im Wandel. Konsummuster, Freizeitverhalten, Lebensstile und Kaufsucht 1990 – 1996
- MIPS for Kids. Ein Projekt des Wuppertal Instituts: www.wupperinst.org/Projekte/mipskids, Arbeitsausschuss Kinderspiel und Spielzeug
- Mittermüller, L., 1999: Sozio-ökonomische und ökologische Analyse der Spielzeugwelt von Wiener Kindern im Volksschulalter Diplomarbeit, WU Wien
- Öko Test: Themen Lego, Plüschtiere, Barbiepuppen. www.owkotest.de
- Preuss – Lausitz,U.: Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder: zur Sozialisationsgeschichte nach dem 2. Weltkrieg, Reihe Pädagogik, Beltz, Weinheim , 2. überarb. Aufl., 1989
- Redl, R., 1997: Die Spielzeugwelt von Kindergartenkindern – eine Case Study über Sicherheit, Ausstattung und Umgang mit Kinderspielzeugen. Diplomarbeit, WU Wien
- Schmidt-Bleek, F. u.a.: MAIA: Einführung in die Material Intensitätsanalyse nach dem MIPS-Konzept, Handbuch, Version 1.0., Wuppertal Institut f. Klima, Umwelt, Energie, 1996
- Schmidt-Bleek, F., Waginger, H., Moss, H.: Ökodesign- vom Produkt zur Dienstleistungserfüllungsmaschine. WIFI Schriftenreihe Nr.303, Wien 1996, S. 11
- Spiel und Spielzeug, Arbeitsausschuss Kinderspiel und Spielzeug
- Stahel, W.: Eco –Design Entscheidungsbäume (Checklisten): „Wiener Bäume“,

Schlussbericht, Wien, 1996

Stahel, W.: From Manufacturing Industry to a service economy, from selling products to selling performance of products, Executive Summary, Product Life Institute, Genf 1999

UN -ECE Konvention über den Zugang zu Informationen, die Öffentlichkeitsbeteiligung an Entscheidungsverfahren und den Zugang zu Gerichten in Umweltangelegenheiten (Aarhus-Konvention), mit Deutschland und der Schweiz abgestimmte Fassung, 105-9903303

Waginger, E.: Warenlager Kinderzimmer ? Forum Ware 25 ,1997,, p. 151 – 159

Waginger, E.: Die Spielzeugwelt als Spiegel der Warenwelt. in der Konsumgesellschaft. Dritte Fachtagung der Deutschen Gesellschaft für Warenkunde und Technologie zum Thema: „Ende der Wegwerfgesellschaft? – vom geglückten Konsum“, Recklinghausen, November 1998

Waginger, E., The Equipment of Toys and Media for Entertainment of Viennese Children and the Environmental Implications. 21st ICCP World Play Conference, Oslo College, Norway,1999:

Waginger, E.: Key Buying Criteria and their Reflection by Labelling. In: Proceedings of the 12 th IGWT Symposium on Quality for the XXIst Century, Poznan, Poland, 1999, p. 188 – 193

Waginger, E.: Gender related and social influences on toy equipment. In: Proceedings of the XXV Annual colloquium on Research in Economic Psychology and SABE 2000 Conference: Fairness and Cooperation, 2000, p. 485 – 488

Waginger, E.: Wegwerfprodukte und Materialwahl. WIFI Österreich, Wien, 1997 (Kurzfassung erschienen im Tagungsband zum 2. Ecodesign Round Table, WIFI Österreich, Wien,1997)

Waginger,E.: Ökodesign: Material und Zeit. In: Klagenfurter Beiträge zur Technikdiskussion. Institut für Interdisziplinäre Forschung und Fortbildung der Universitäten Innsbruck, Klagenfurt und Wien, Heft 95, 2000, 15.S. ISSN: 1028-2734

Waginger,E.: Waren als Funktionsspeicher – eine Betrachtung der Warennutzung am Beispiel von Kinderspielzeug. In: Forum Ware 28 (2000), S. 22 - 31