

Was ist gutes Spielzeug?

Eine methodische Skizze

Christian Rittelmeyer

Der Versuch, »pädagogisch wertvolles« von »pädagogisch bedenklichem« Spielzeug zu unterscheiden, wird in der heutigen akademischen Pädagogik eher skeptisch beurteilt. Zu sehr scheinen dabei unzeitgemäße Vorstellungen oder auch subjektive Geschmacksrichtungen eine Rolle zu spielen. Es ist möglich, dass auch mein folgender Interpretationsversuch davon nicht frei ist – aber das muss die Diskussion entscheiden, zu der hier angeregt werden soll. Mein Interesse ist ein doppeltes: Ich möchte *Kategorien der Spielzeugbeurteilung* entwickeln, zugleich aber auch verdeutlichen, mit Hilfe welcher *grundlegenden Analysemethoden solche Bewertungskategorien gewonnen werden können*.

Wenn man die verschiedenen Spielzeugabbildungen in diesem Artikel genauer betrachtet, wird man Vorlieben oder Abneigungen empfinden, man wird sie positiv oder negativ bewerten. Kann man diese ersten Eindrücke und Stellungnahmen so systematisieren, dass sie für andere nachvollziehbar und plausibel werden – nicht also bloß »subjektive Meinung«, »persönliches Geschmacksurteil« bleiben, was sie natürlich *auch* immer sind?

Methoden der Spielzeugbewertung

Man betrachte möglichst detailgetreu die verschiedenen Spielzeugbeispiele in diesem Artikel. Man achte dabei auf das eigene methodische Vorgehen beim prüfenden Anschauen der Bildbeispiele. Ich vermute, dass über eine solche Selbstbeobachtung mindestens die folgenden *fünf Methoden einer systematischen Bildinterpretation* entdeckt werden können:

1. *Die strukturelle Interpretation*: Analyse der formalen Objekteigenarten bzw. der Bildkomposition, der Farbgebung, der Formate, Proportionen etc. Die Frage also nach der formalen Beschaffenheit des Objektes. Beispiel: Wie sind Mundpartie und Augenpartie der Barbie-Puppe rechts auf *Abbildung 1* beschaffen, wie sind die Gesichtsproportionen, der Haaransatz, die Kopf-Hals-Proportionen gestaltet?
2. *Die kontextuelle Interpretation*: Analyse der »Bildsprache«, die zitiert wird, Art der Teilhabe an typischen Ausdrucksformen einer historischen und regionalen Sprachgemeinschaft, Zugehörigkeit zu umfassenderen Konstellationen der Spielzeug- bzw. Kulturindustrie, historische Signatur, die sich *auch* in diesem Objekt artikuliert. Beispiel: Wir können die Barbie-Puppe kaum mehr

registrieren ohne das Mitdenken der Barbie-Industrie, des Schönheitsideals, das sie zum Ausdruck bringt, der Strategien zur Vermarktung dieser Puppe, ihrer weltweiten Verbreitung etc.

3. *Die komparative Interpretation:* Vergleich des Spielzeugs mit anderen Spielzeugen: Was ist das Besondere an diesem Gegenstand, wodurch hebt er sich von anderen ab, was hat er mit anderen Objekten gemeinsam? Beispiel: Analyse der Besonderheiten des Herdes links auf *Abbildung 4* durch Vergleich mit dem rechts abgebildeten Herd; Besonderheiten der Gesichtsbildung der Barbie-Puppe auf *Abbildung 1* im Vergleich mit einem daneben abgebildeten realen Gesicht; Charakteristika der Kopfdarstellung und Kleidung beider Puppen auf *Abbildung 3* oder im Vergleich *Abbildung 3* und *Abbildung 5*.
4. *Die psychologische/mimetische Interpretation:* »Einfühlung« in das Spielzeug und seine Bedeutung, in den Urheber/die Urheberin oder die kindlichen Adressaten, Wachheit für die eigenen Gefühle und Assoziationen, die es hervorruft: Welche Eindrücke, Gefühle, Gedanken, Haltungen löst es in mir aus? Welche Motive und Erlebnisse könnten seiner Herstellung zu Grunde liegen? »Erraten« des psychologischen Gehaltes, der Wirkung auf Urheber und Betrachter. Beispiel: Welche Spielwaren wirken auf mich intensiver, aufdringlicher, welche zurückhaltender, freilassender, wenn die Figuren auf den *Abbildungen 5 und 6* oder auf den *Abbildungen 1 rechts und 2* verglichen werden? Welche Absichten könnten die Herstellerfirmen bei Realisierung dieser verschiedenen bildrhetorischen Muster geleitet haben? Welches Spielverhalten können sie beim Kind jeweils provozieren?
5. *Die experimentelle Interpretation:* Was wäre, wenn ... z.B. die Barbie-Puppe anders gekleidet wäre, eine andere Kopfhaltung, anders gestaltete Haare, üppigere Körperformen, andere Körperproportionen und Farbgebungen zeigen würde? Es geht also bei dieser Methode darum, sich vorzustellen, wie ein Gegenstand oder ein Bild wirken würde, wenn es in dieser oder jener Hinsicht anders gestaltet wäre: Wie z. B. würde *Abbildung 6* mit einem *grünen* Hintergrund wirken? Wie würde das Pferd auf *Abbildung 5* wirken, wenn es *intensiv rot* lackiert wäre? Wie die Barbie-Puppe, wenn man ihre Pupillen kleiner, ihren Mund schmallippiger und ihren Hals kürzer gestalten würde? Welche Wirkung haben also diese Kleidung, diese Kopfhaltung, diese Haarfarbe etc. für die Auffassung und für das Verständnis des Bildnisses, der dargestellten Figur?¹

In der realen Spielzeugbetrachtung werden diese fünf Methoden natürlich vermischt zur Anwendung kommen – gelegentlich mit dieser oder jener besonderen Akzentsetzung. Sie zu unterscheiden und bei der Analyse von Spielzeug be-

1 Siehe ausführlich zu diesen fünf Methoden: Christian Rittelmeyer/Michael Parmentier: Einführung in die pädagogische Hermeneutik. Erscheint 2001

wusst einzusetzen, scheint mir indessen hilfreich. Die Methoden sollen im Folgenden nicht nochmals thematisiert werden. Vielmehr ist nun in einem zweiten – ebenfalls nur skizzierten – Schritt zu fragen, zu welchen Ergebnissen man mit einer solchen methodischen Vorgehensweise kommen kann, wenn nach *Beurteilungskriterien für Spielzeug* gefragt wird. Wie kann man, anders gefragt, z. B. durch vergleichende Betrachtungen, durch psychologische Überlegungen, durch formale Analysen zu qualifizierenden Unterscheidungskriterien im Hinblick auf verschiedene Spielzeuge kommen? Dazu einige Hinweise.

Kriterien der Bewertung von Spielzeug

Abbildung 1 zeigt die »Dornröschen«-Ausgabe der Barbie-Puppe, links daneben die Filmschauspielerin Catherine Deneuve aus einer bekannten Werbeanzeige der achtziger Jahre, der die »Dornröschen-Barbie« vermutlich nachgebildet ist. Beide Gesichter wirken artifiziell oder doch mindestens modisch »hergerichtet«, wobei dieser Eindruck allerdings bei Barbie-Dornröschen deutlicher ausgeprägt sein dürfte. Die Anmutung prägnanter »Künstlichkeit« der Barbie-Puppe wird nicht nur durch die künstlich wirkende Haarfarbe und den wie eine Mütze aufliegenden Haaransatz, sondern auch durch die Mischung einer jugendlichen Gesichtsform mit dem »Kindchen«-Schema hervorgerufen. Dieses Schema ist im linken Bild nicht enthalten. Die Mundwinkel der Barbie-Puppe sind sehr schmal ausgezogen, um so deutlicher ist die Lippenwölbung insbesondere im Unterlippenbereich herausgearbeitet und farblich deutlich vom übrigen Gesicht abgehoben: Deckt man die oberen Gesichtshälften beider Figuren ab und betrachtet nur die Mundpartien im Vergleich, so wird eine fast ernste und im Vergleich durchaus dezente Mundpartie links, eine deutlich ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückende und etwas feucht nach außen drängende Mundpartie rechts deutlich. Man decke nun die Mundpartien beider Gesichter zu und betrachte die Augen »komparativ« wie auch »psychologisch«. Die Pupillen der Barbie-Puppe sind weit geöffnet – man weiß aus der sozialpsychologischen Forschung, dass dies Interesse im Hinblick auf den Betrachter, aber auch Sympathie und Offenheit anzeigt. Gleichwohl kommt durch die leicht nach unten geklappten Lidpartien – hier tatsächlich »Augendeckel« – eine leichte Rückzugsgeste in den Eindruck, die sogleich durch die stark aufgewölbten Augenwimpern wieder zurückgenommen wird. – Extrem lang, fast stengelhaft, ist im Vergleich mit der linken Figur Barbies Halspartie. Sie unterstützt die gestreckte und fragil wirkende Gestalt dieses Puppentyps, der nach jüngsten Umfragen in den USA als unerreichbares Ideal vieler weißer Mädchen dient (während für schwarze amerikanische Mädchen die mit Alltagswitz ausgestattete Whoopi Goldberg Idolcharakter besaß). – Was ich in solchen Vergleichen und Überlegungen favorisiere, ist die *Unterscheidung von Spielfiguren nach dem Grad, in dem sie »echt«, »natürlich«, »kongruent« wirken. (Letzteres heißt für Menschendarstellungen, inwieweit diese durch Kosmetik, Gesichtsmaskerade etc. nicht etwas zu verbergen oder vor-*

zutäuschen scheinen, was sie von ihrer Natur her nicht sind. »Kosmetik« kann den Ausdruck von Natürlichkeit unterstützen, aber auch zu einer fassadenhaften Anmutung für Betrachter führen.)

Man kann mit Blick auf die Barbie-Puppe noch einen weiteren – schon erwähnten – Beurteilungsaspekt entdecken: diesen Puppen-Typ wird man heute wohl kaum betrachten können, ohne dabei sein Kontextwissen über die gesamte Barbie-Industrie mitzudenken. Die einzelne Puppe dieses Typs ist also nur ein Exempel, ein Ausdruck nicht nur einer äußerst erfolgreichen Spielzeugindustrie, für die sie immer auch Werbung betreibt, sondern darüber hinaus Ausdruck eines bestimmten »Schönheitsideals«, das durch diese Industrie popularisiert wird. Dieser Eindruck legt nahe, eine denkbare Analysekatgorie von Spielzeug auch in dem Grad von Selbst- oder Fremdreferenz des Spielzeugs zu sehen. Damit ist die Frage gemeint, *inwieweit ein Spielobjekt Mittel für etwas außerhalb seiner selbst Bestehendes ist oder in welchem Ausmaß es »seinen Zweck in sich selber« (z.B. als auch ästhetisches Gebilde) zu haben scheint.* Um das an einem Äquivalent der Jugendmode zu verdeutlichen: Eine bestimmte Hose kann getragen werden, um den individuellen Stil des Trägers zu demonstrieren, um als solche bewundert oder bestaunt zu werden; die Aufschrift »Diesel« o.ä. kann aber zugleich als Reklame für Artikel dieser Firma überhaupt fungieren, also kommerzielle Verweisfunktion haben. Es gibt eine Reihe von Spielsachen, die in immer wieder neuen Varianten der Schlümpfe, Masters of the Universe, Teletubbies, Barbies, Disney-Figuren etc. die metasprachliche Botschaft transportieren: Kauft Spielwaren dieser Art, dieser Firma etc.

Spielwaren von der in *Abbildung 1* rechts oder in *Abbildung 6* gezeigten Art mögen – im Vergleich etwa mit der visuellen Rhetorik des Puppengespanns in *Abbildung 5* – ein drittes Unterscheidungsmerkmal nahelegen: *den Grad von Intensität, Lebhaftigkeit, vielleicht auch Aufdringlichkeit oder sogar bedrängender Gestik auf der einen, von dezentem, zurückhaltendem, freilassendem, vielleicht auch farblosem und unauffälligem Gestus auf der anderen Seite.* Unter anderem durch intensive, stark deckende, in deutliche Felder kontrastreich verteilte Farben, durch ausdrucksstarke Gesten und Augen, durch brutale oder auch extrem fragil wirkende Gebärden, durch grelle, z.B. pinkfarbene Schriftzüge oder Schrifthintergründe auf Reklame und Packschachteln wird eine relativ intensive »Rhetorik« entfaltet.² Lässt man z.B. *Abbildung 5 und 6* in vergleichender Betrachtung auf sich wirken, dann wird man eine eher suggestive Intensität auf *Abbildung 6* unschwer erkennen. Es ist eine Rhetorik der erregten Gestikulation, die hier entfaltet wird. (Oder sollten alle diese Merkmale von anderen Betrachttern als »fröhliche Farben«, als »lebhaft und anregende Gestaltungsmerkma-

2 Hier wird ein kultureller Habitus deutlich, der sich nicht nur im Spielzeug, sondern auch in der Kinderbuchgestaltung, in der Jugendmode u.a. artikuliert. Siehe dazu meine Analysen zur Kinderbuch-Illustration: Bilder für Kinder. Versuch einer pädagogischen Bildphänomenologie. In: Erziehungskunst, Heft 1/1999, S. 38-48; sowie: Tierbilder in Kinderbüchern und Comics. In: Erziehungskunst, Heft 6/1999, S. 690-697



Abb.1

le« erlebt werden, Figuren wie auf *Abbildung 5* hingegen als »langweilig«? Ich glaube, in Einzelfällen wären solche Urteile denkbar, zumal auch bei einer nur oberflächlichen Betrachtung, in der Mehrzahl der Fälle und bei gründlicher Betrachtung aber nicht mehr, da es bei diesen bildrhetorischen Merkmalen um universelle Ausdrucksprinzipien geht. Dazu aber später mehr.) In abgeschwächter Form wird eine solche Rhetorik – so scheint mir – auch noch durch die hart und flächig nebeneinandergestellten Farben etwa des Kindercomputers in *Abbildung 7* oder des linken Herdes in *Abbildung 4* hervorgerufen. Der Begriff der »knaligen Farbe« ist sowohl für diesen Herd als auch für den Kindercomputer sicher treffend. Man mag hier an die klassische AIDA-Formel der Werbepsychologie denken: Zunächst geht es um die Erregung von Aufmerksamkeit für das angepriesene Objekt (**A**ttention), die intensiv genug gefesselt werden muss, um Interesse zu wecken. Dieses soll den Kaufwunsch (**D**esire) und schließlich die Kaufentscheidung (**A**ction) motivieren.

Gerade durch solche Überlegungen kann man begründete *Vermutungen auch über die Wirkungen* entwickeln, die offenbar durch bestimmte Gestaltungselemente des Spielzeugs bei Kindern erzielt werden sollen. Es sei in diesem Zusammenhang an die *psychologische Methode der Objektbetrachtung* erinnert: Die Spielwaren sind ja für Kinder bestimmt, und wir können sie kaum sinnvoll analysieren, ohne uns Gedanken darüber zu machen, wie sie auf Kinder wirken, wie sie von Kindern wahrgenommen werden und was sie in der kindlichen Sozialisation bewirken. Als Beispiel sei *Abbildung 8* herausgegriffen. Das Bild stellt den Fußteil einer Gesamtanlage aus der Disney-Industrie dar, zu der auch noch ein sogenanntes Fitness-Zentrum für Kleinstkinder gehört: Micky Maus-Figuren, die an einem über dem Kopf des Kindes aufgestellten Bügel befestigt sind und die das Kind mit der Hand bewegen, an denen es ziehen und an denen es, um die Firma Mattel zu zitieren, »Geschicklichkeit, Reaktion und Konzentration üben kann«. Auch hier kann uns wieder die *kontextuelle* Interpretation in den Sinn kommen, da offenbar eine frühe Konditionierung des Kleinkindes auf die Pro-

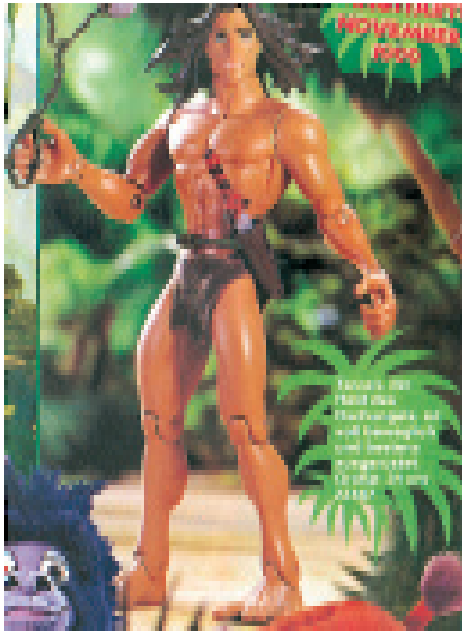


Abb. 2

sensorisch-motorischen Erfahrungen so etwas wie eine Prägung des Kindes. Die Intensiv-Rhetorik mancher Spielsachen gewinnt aus einer solchen *psychologischen* Perspektive einen besonderen Stellenwert gerade für Kleinkinder, deren Aufmerksamkeit damit erregt wird. In diesem Zusammenhang sei nochmals an das Kriterium der Selbst- oder Fremdreferenz von Spielzeug erinnert.

Mit »Selbst- oder Fremdreferenz« wird – wie erwähnt – die Frage angesprochen, ob ein Spielzeug eher Mittel für ein anderes, also instrumentalisiert ist (also z. B. mindestens immer *auch* für eine bestimmte Industrie, für einen bestimmten Markennamen wirbt) oder ob es seinen Zweck in sich selbst zu haben scheint, was wohl am ehesten dann der Fall ist, wenn wir es als *ästhetisch* erleben. Im ästhetischen Erleben erscheint uns ein Gegenstand schön oder innerlich zweckmäßig nicht im Hinblick auf etwas, was außerhalb seiner selbst liegt, sondern nur auf Grund seiner gestalterischen Merkmale. Ohne mir sicher zu sein, damit ein allgemein nachvollziehbares Urteil abzugeben, vermute ich, dass das Puppenwägelchen auf *Abbildung 5* einen höheren Grad an ästhetischer Qualität aufweist als beispielsweise die Spielfiguren auf *Abbil-*

dukte der Disney-Industrie intendiert ist. Dem soll wohl auch die Deklaration als Lernspielzeug zur Sinnesschulung, zur Geschicklichkeits- und Konzentrationsübung dienen. *Psychologisch* ist dabei aber interessant, dass Kleinstkinder in der Tat eine Tendenz zeigen, sich früh gehörten Melodien oder ersten Wahrnehmungsgegenständen auch in der Folgezeit mit besonderer Aufmerksamkeit zuzuwenden. So haben z. B. Untersuchungen der pränatalen Psychologie gezeigt, dass Melodien, die das Kind noch im Mutterleib häufiger gehört hat, etwa Erkennungsmelodien von Fernsehsendungen, nach der Geburt in besonderem Ausmaß positive Zuwendungsreaktionen der Säuglinge hervorriefen. Es gibt also über diese für das Kleinkind wichtigen ersten



Abb. 3

dung 6, denen die für jeden ästhetischen Gegenstand maßgebende freilassende Bildgebärde fehlt. Es geht hier nicht um die Frage der »kriegerischen« Spielfiguren, sondern allein um die bedrängende oder freilassende Ausdrucksgestalt des Spielzeugs. Schiller drückt diese freilassende Gebärde eines ästhetisch erlebbaren Objektes im 22. seiner »Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen« so aus: »Darin also besteht das eigentliche Kunstgeheimnis des Meisters, dass er den Stoff durch die Form vertilgt; und je imposanter, anmaßender, verführerischer der Stoff an sich selbst ist, je eigenmächtiger derselbe mit seiner Wirkung sich vordrängt oder je mehr der Betrachter geneigt ist, sich unmittelbar mit dem Stoff einzulassen, desto triumphierender ist die Kunst, welche jenen zurückzwingt und über diesen die Herrschaft behauptet. Das Gemüt des Zuschauers und Zuhörers muss völlig frei und unverletzt bleiben, es muss aus dem Zauberkreise des Künstlers rein und vollkommen wie aus den Händen des Schöpfers gehen ... Eine schöne Kunst der Leidenschaft gibt es; aber eine schöne leidenschaftliche Kunst ist ein Widerspruch, denn der unausbleibliche Effekt des Schönen ist Freiheit von Leidenschaften.«

Freilich ist dies auch nur *ein* Aspekt der Spielzeugbewertung – ein Spielzeug kann ästhetisch sein, aber andere wichtige Qualitäten vermissen lassen. Im Vergleich des Spielzeugs auf *Abbildung 5* zur Barbie-Puppe auf *Abbildung 1* ist z. B. von Studierenden eines Seminars zur pädagogischen Bildbetrachtung angemerkt worden, dass man mit der Barbie-Puppe doch »wesentlich mehr machen kann« als mit dem Puppengespann auf *Abbildung 5*. *Der Anregungsgehalt, die Vielfalt von Handlungsmöglichkeiten kann uns also hier als ein weiteres Kriterium der Spielzeugqualität auffallen.* (Manches »ästhetisch gelungene« Spielzeug steht in der Tat eher ungenutzt herum – auch in dieser Funktion als anschauliches Objekt kann es indessen einen Sinn haben.)

Ein anderes Kriterium fällt vielleicht nicht so rasch ins Auge, dürfte aber



Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6

die Figuren auf *Abbildung 2* und *Abbildung 3*. Gerade bei der Darstellung von Lebewesen besteht m. E. eine interessante Frage darin, *ob man sie als organische Einheit oder aber als zusammengestückeltes »Patchwork«, als Bild des Lebendigen oder als mechanisches Aggregat darstellt*. Aber auch für das, was Bilder des Unorganischen (z.B. Spielzeug-Herde) zeigen, ist die Frage interessant, ob hier beziehungslose Addition der Teile oder beziehungsreiche Verbindung der gezeigten Details vorherrscht. Spielzeug ist immer auch ein Bild von Beziehungslosigkeit oder Beziehungsreichtum, von artikulierten Zusammenhängen oder Zerstreuungen bzw. Chaotisierungen, es ist – mit einem Begriff Hegels bezeichnet – »konkrete Geistigkeit«. Die Tarzan-Figur auf *Abbildung 2* ist prototypisch für viele Spielzeugfiguren unserer Zeit (auch die Figuren auf *Abbildung 6* gehören dazu), bei denen die beweglichen Teile durch Scharniere verbunden sind. Dergleichen ist an Puppen wie auf *Abbildung 3* oder auf *Abbildung 5* nicht zu bemerken. Man mag bei Figuren wie der Tarzantuppe vielleicht nicht ohne Grund an gewisse Analogien zwischen einem modernen Verständnis des »Ersatzteillagers Mensch« und solchen mechanischen Menschen-Bildern für das Kind denken. Die Frage nach dem »organischen Zusammenhang« oder der »zerstückelten, fragmentierten Ganzheit« hat aber auch Bedeutung mit Blick auf die parzel-

3 Dieses Bewertungskriterium hat sich auch in der Schulbauforschung als wesentlicher Indikator für die Sympathie oder Antipathie im Hinblick auf Schulbauformen erwiesen. Vgl. Chr. Rittelmeyer: Schulbauten positiv gestalten. Wie Schüler Farben und Formen erleben. Wiesbaden 1994

eine sehr wesentliche Anmutungsqualität eines jeden Spielzeugs betreffen: *die an ihm erlebte Wärme, Freundlichkeit, Weichheit oder Unfreundlichkeit, Härte, Kälte*.³ Dieses Kriterium dürfte deutlich bemerkt werden, wenn man z.B. Kunststoffspielsachen wie in *Abbildung 2* und Stoffspielzeug wie die Puppe in *Abbildung 5* miteinander vergleicht. Allerdings: Auch Stoff wirkt nicht immer »warm«, denn dieser Eindruck wird wesentlich durch die Farbgebung und durch das sonstige Dekor mitbestimmt (vgl. z.B. den Kragen der Barbie-Puppe). »Warm« dürfte in der Regel auch Holz im Vergleich mit metallisch aussehenden Gegenständen wirken (vgl. *Abbildung 4*).

Und schließlich ein sechstes und letztes Kriterium: Man vergleiche

lierten Farbfelder des Kinder-PCs auf *Abbildung 7* oder des Herdes auf *Abbildung 4* links, im Vergleich mit dem Herd rechts.

Auch wenn die hier wiedergegebenen Spielzeugabbildungen wesentlich genauer interpretiert würden, als das zuvor geschehen ist, wäre dies vorerst doch nur eine persönliche und vielleicht sehr subjektive Stellungnahme. Eignen sich die sechs beschriebenen Elementarkategorien der Spielzeuganalyse wirklich zur pädagogischen Bewertung und qualitativen Differenzierung verschiedener Spielwaren?

Man kann das nur empirisch, d. h. durch Befragungen klären. Dies ist bisher in größerem Umfang nicht geschehen. Über eine kleinere Studie mit insgesamt 25 Studierenden kann dennoch berichtet werden. Dies soll in einem der nächsten Hefte der »Erziehungskunst« geschehen.

Zum Autor:

Christian Rittelmeyer, geboren 1940, Diplom-Psychologe, Professor für Erziehungswissenschaft am Pädagogischen Seminar der Universität Göttingen.

Arbeitsschwerpunkte:

Forschungsmethoden der Erziehungswissenschaft, Pädagogische Anthropologie, Ästhetik und Pädagogik, Bildungstheorie und Geschichte der Erziehung.



Abb. 7



Abb. 8