

Regensburger Schriften zur
Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft

Tobias Hammerl

LEGO

Bausteine einer volkskundlichen
Spielkulturforschung



WAXMANN

Regensburger Schriften
zur Volkskunde/
Vergleichenden Kulturwissenschaft

herausgegeben vom
Regensburger Verein für Volkskunde e.V.

Daniel Drascek
Helmut Groschwitz
Gunther Hirschfelder
Bärbel Kleindorfer-Marx
Erika Lindig

Band 34

Tobias Hammerl

LEGO

Bausteine einer volkskundlichen
Spielkulturforschung



Waxmann 2018
Münster • New York

Die Arbeit wurde im Jahr 2014 von der Fakultät für Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften der Universität Regensburg als Dissertation angenommen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

**Regensburger Schriften zur Volkskunde/
Vergleichenden Kulturwissenschaft, Bd. 34**

ISSN 2196-9558

Print-ISBN 978-3-8309-3249-9

E-Book-ISBN 978-3-8309-8249-4

© Waxmann Verlag GmbH, 2018

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Kommunikationsdesign, Ascheberg

Titelbild: © Tobias Hammerl

Druck: CPI Books GmbH, Leck

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier, säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich von Schiller: Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen (15. Brief, 9. Absatz)
an Friedrich Christian, Herzog von Schleswig-Holstein-Augustenburg, 1793

Inhalt

Vorwort.....	11
A. „Komm, spiel mit!“	13
I Spiel und Spielwaren im öffentlichen Diskurs	13
II Perspektiven und Ansätze der gegenwärtigen Spielforschung	22
1 Empirisch-statistische und pädagogisch-entwicklungspsychologische Spielmittelforschung.....	23
2 Phänomenologisch-kritische Spielmittelforschung.....	27
3 Ansätze der tiefenpsychologischen Spielmittelforschung	29
4 Kunst- und kulturgeschichtliche Spielmittelforschung.....	29
5 Ansätze der Kategorisierung von Spielphänotypen	33
B. „Ist doch nur ein Spiel!“	38
I Vorgehensweise.....	38
II Spiel und Spielwaren in der volkskundlichen Forschung.....	39
1 Spiel und Spielwaren im fachgeschichtlichen Rückblick.....	39
2 Spiel und Spielwaren in der heutigen Volkskunde	43
3 Das Desiderat eines theoretischen volkskundlichen Zugangs zu Spiel und Spielwaren	49
4 Spielwaren: Ein Teilbereich der Sachkulturforschung?.....	54
5 Homo Ludens: eine kritische Reflexion aus volkskundlicher Sicht	62
III Ein möglicher volkskundlicher Spielbegriff.....	66
1 Über die Notwendigkeit eines originär volkskundlichen Spielbegriffs	66
2 Spielbegriffe und -theorien anderer Disziplinen aus Sicht der Volkskunde	69
3 Das alltagssprachliche Wort „Spiel“.....	74
4 Ein volkskundlicher Spielbegriff: Eine Diskussionsgrundlage.....	79
IV Grundzüge einer volkskundliche Spielkulturforschung.....	85
1 Text – Kontext – Intertext: Ein systematischer Zugang zur kulturellen Kategorie Spiel	86
a Spieltexte	88
b Spielkontexte	91
c Spielintertexte.....	92
2 Methodische Ansatzpunkte der volkskundlichen Spielkulturforschung.....	94
3 Abgrenzung der Begriffe Spielgegenstand, Spielmittel, Spielsache und Spielware	96
V Gegenstand, Zielsetzung, Methodik und Quellengrundlage der vorliegenden Arbeit	100
1 Die Zielsetzung und Aufbau der vorliegenden Untersuchung	101
2 Warum LEGO?.....	102
3 Gründe für eine hermeneutische und diskursanalytische Methodik	104
4 Übersicht über das in der Arbeit verwendete Quellenmaterial zum Thema LEGO.....	106

C.	„Spiel ohne Grenzen!“	112
I	Bedingung der Möglichkeit: Die Entwicklungsgeschichte der Spielwarengattung der Baukästen	112
1	Definition der Spielwarengattung Baukästen	112
2	Entstehung des ideengeschichtlichen Urmusters des Baukastens	113
3	Die Anfänge: Holzbaukästen	117
4	Steinzeit: Steinbaukästen	122
5	Schraube und Mutter: Metallbaukästen	127
6	Kunststoffbaukästen	133
7	Virtuelle Baukästen	137
8	Über die weitere Differenzierung der Baukästen	140
9	Der kleine Baumeister: Die Festlegung des Baukastens als jungenspezifische Spielware	142
II	Das Unternehmen LEGO: von der Schreinerei zum Global Player im Spielwarengeschäft	143
1	Vor dem Stein: Von der Holzente zum Plastikfisch	144
2	Vom Automatic Binding Brick zum LEGO System	147
3	LEGO in Bewegung	149
4	„Die richtigen Leute für das große Spiel“	151
5	Ausdifferenzierung der Themenwelten	153
6	Ein neues, schwieriges Zeitalter	154
7	LEGO & mehr	165
III	Die Genese ausgewählter LEGO Themenwelten	176
1	Ab urbe condita	178
2	Der Beginn der Ausdifferenzierung der LEGO Themenwelten	180
3	LEGO Burg: von Ivanhoe zu Herr der Ringe und zurück	183
a	Zur Entwicklung der Narration „Ritterburg“	184
b	„Eine stolze Burg und tapfere Ritter“	190
c	The next Generation: LEGOLAND Burg	192
d	The Knights’ Kingdom Vol. 1 und Vol. 2	196
e	LEGO Castle & Kingdoms – There and back again... and again back	200
f	Ja so warns, die alten Rittersleit	203
4	LEGO Technic: „Technik wie in Wirklichkeit“	206
a	Die ersten mechanischen LEGO Sets	207
b	Technische Genese	209
c	Technologische Genese	213
d	Inhaltliche Entwicklung der LEGO Technic Themenwelt	218
e	Formale Entwicklung von LEGO Technic	228
f	Zusammenfassung	231
5	LEGO Ninjago: vom ewigen Kampf Gut gegen Böse	233
a	Formale Gestaltung von LEGO Ninjago	235
b	Die „Ninjago-Story“	242

c	Star Wars, Ninja Turtles und Fantastic Four – klassische Erzähltopoi in Ninjago.....	245
d	LEGO Ninjago: Eine „neue“ Themenwelt	250
6	Die Entwicklung der LEGO Themenwelten vor dem Hintergrund der kulturellen Kategorie Spiel	253
IV	LEGO wird erwachsen.....	259
1	LEGO Erinnerungen.....	260
2	Out of the dark... AFOLs	263
3	Nicht bewegen: Brickfilms	273
4	LEGO ist (k)ein Kinderkram.....	276
V	LEGO Art & Forbidden LEGO	282
1	LEGO Art: Der (Kunst-)Stoff aus dem die (Alp-)Träume sind	282
2	Der Stein des Anstoßes: Forbidden LEGO	288
D.	LEGO: SpielSache – KulturZeichen.....	293
I	LEGO als Indikator und Katalysator von Transformationsprozessen der kulturellen Kategorie Spiel	293
1	LEGO: Ding und Sache.....	294
2	LEGO: der Creativity Turn.....	296
3	LEGO: der Adult Turn.....	300
II	Der Baukasten als Metapher und kulturelles Leitmotiv.....	304
1	Das LEGO Prinzip: ein Baustein als Metapher	304
2	Das Baukastenprinzip als kulturelles Leitmotiv	308
III	Halbzeitstand	311
1	Alles Plaste? Die Materialität von LEGO.....	311
2	Der Baukasten als Zeichensystem	313
3	Mythos LEGO	314
IV	Schlusspfeiff.....	315
E.	Abbildungsverzeichnis.....	317
F.	Literaturverzeichnis	318
I	Primärquellen.....	318
II	Sekundärquellen	328
III	Sekundärliteratur.....	340

Vorwort

Diese Dissertationsschrift hat mich zehn Jahre meines Lebens lang begleitet. Erstaunlicherweise ist dies nahezu genauso lang, wie ich als Kind und Jugendlicher selbst mit LEGO gespielt habe. Um wieder ein Gefühl für die Materie zu bekommen, habe ich ganz zu Beginn dieser Arbeit meine alten „LEGOs“ hervorgeholt und versucht, damit eine Burg zu bauen.

Interessanterweise erlebte ich dabei wieder die frustrierende Crux, im ursprünglichen Sinn des Wortes, die jeder, der jemals mit diesen Steinen etwas bauen wollte, nur zu gut kennt: Man hat nie die passenden und immer zu wenig LEGO Steine. Deshalb war die fertige Burg – wie früher auch – ein Kompromiss in Farbe, Form und Größe.

Ähnlich verhält es sich mit der nun vorliegenden Arbeit. Auch hier waren beim Zusammenfügen der vielen einzelnen Bausteine an manchen Stellen Kompromisse notwendig und nicht immer fand sich der optimal passende Stein. Dennoch glaube ich, dass die Arbeit ihr wichtigstes Ziel erreicht: Spiel als volkskundliches Themenfeld zu identifizieren und einen kleinen Beitrag zu einer interdisziplinären Spielkulturforschung zu leisten.

A. „Komm, spiel mit!“

I Spiel und Spielwaren im öffentlichen Diskurs

Der bunte Baustein des dänischen Spielzeugherstellers LEGO ist ein Leitfossil der materiellen Kultur des 20. Jahrhunderts. Er ist ein Markenzeichen, so bekannt wie der Stern eines schwäbischen Autobauers oder der Schriftzug eines amerikanischen Getränkeherstellers. Dies ist erstaunlich, da es sich bei LEGO Steinen – zumindest bisher – nicht um ein Lifestyle Produkt oder ein Luxusautomobil handelt, sondern um eine Spielware. Dass der LEGO Stein das bekannteste Spielzeug der Welt ist, lässt sich zwar nur schwer beweisen, wohl jedoch annehmen. So wurde das LEGO Baukastensystem vom US Fortune Magazine und der British Association of Toy Retailers zum Spielzeug des Jahrhunderts gewählt: „The Council of the BATR has chosen LEGO as the winner of the BATR Toy of the Century awards. It beat the teddy bear, Action man and Barbie. From plastic interlocking building bricks to bricks with implanted microchips to theme parks, LEGO was seen as having made a major contribution to children's play over the last 100 years.“¹

Auch wenn die Aussagekraft solcher Auszeichnungen nicht verallgemeinert werden darf, so ist es jedoch unzweifelhaft, dass statistisch gesehen jeder Erdenbürger circa 52 LEGO Steine besitzt, da bis dato die Produktion über 320 Milliarden dieser Bauklötze beträgt.² Außerdem wurde bisher geschätzte fünf Milliarden Stunden mit LEGO gespielt, was einer Zeitspanne von knapp 60.000 Jahren an einem Stück entspricht. Es muss aber bereits an dieser Stelle innegehalten werden, da es sich eigentlich nicht gebührt, von „dem Legostein“ zu sprechen. Insgesamt soll es mittlerweile nicht weniger als 13.9913 verschiedene LEGO Elemente in circa 200 verschiedenen Farben geben.

Dennoch gibt es bisher keine volkskundliche Auseinandersetzung mit dieser Spielware, obwohl bereits 1964 DER SPIEGEL schrieb: „Niemand zuvor gab es ein Spielzeug, dem in so kurzer Zeit der breiteste Raum in den Schaufenstern und Regalen der Spielwarengeschäfte und der bevorzugte Platz im Spielschrank der Kinder eingeräumt wurde: Allein in der Bundesrepublik sind LEGO-Bausteine schon jetzt in mehr als 60 Prozent aller Haushalte mit Kindern zum Standard-Spielzeug geworden.“⁴ Und 2007 bestätigte

1 O.A.: Toy of the century. O.J, auf: <http://www.toyretailersassociation.co.uk/toy-year/toy-century>, Stand: 29.12.2013.

2 Kinder sind unsere Vorbilder – ein Profil der LEGO Company im Jahr 2001 (Pressemitteilung vom 24.01.2001), auf: <http://www.LEGO.com>, Stand: 15.09.2007.

3 Vgl. <http://www.peeron.com>, Stand: 28.04.2010.

4 O.A.: Klötzchen mit Köpfen. In: DER SPIEGEL, 51/1964, S. 98f, S. 98.

der Geschäftsführer Zentraleuropa Dirk Engenhausen die Vormachtstellung der dänischen Bausteine in deutschen Kinderzimmern: „In Zentraleuropa (Deutschland, Österreich, Schweiz) ist LEGO nach Markenanteilen weitestgehend die Nummer Eins. Wir haben eine sehr lange Tradition und eine extrem enge Anbindung zu Kindern und Familien.“⁵

Jenseits von LEGO sind Spielwaren ganz allgemein gesprochen ein grundlegender Bestandteil des Lebens aller Menschen zumindest in den Ländern, in welchen industrielle Produkte für breite Bevölkerungsschichten verfügbar sind. Spielwaren sind jedoch nur ein kleiner Teil eines viel größeren kulturellen Phänomens: nämlich von Spiel. Auch wenn im öffentlichen Diskurs oftmals ganz bestimmte Spielwaren im Mittelpunkt stehen, so geht es doch im Kern um das Spiel, zu dem die Spielwaren ein Mittel sind.

Erstaunlicherweise hat sich die Volkskunde⁶ nicht schwerpunktmäßig mit diesem elementaren Bestandteil der Alltagskultur befasst. Es gibt bisher weder eine eigenständige volkskundliche „Spielkulturforschung“ noch hat die Volkskunde einen theoretischen Zugang zu Spiel entwickelt. Dies ist insofern verwunderlich, da zumindest auf den ersten Blick die alltagskulturelle Relevanz von Spiel in den vergangenen Jahrzehnten stark zugenommen hat, nicht zuletzt befeuert durch die Digitalisierung. Dennoch werden Forscherinnen und Forscher, die sich mit diesem Thema auseinandersetzen, eher belächelt.⁷ Um zu verdeutlichen, wie groß das Forschungsfeld einer volkskundlichen Spielkulturforschung wäre und welche Relevanz dieses im Fachkanon hätte, lohnt an dieser Stelle ein Blick auf die Diskurse über Spiel und Spielwaren der letzten Jahrzehnte.

Mitte der achtziger Jahre drehen sich öffentliche Diskurse in Bezug auf Spiel um die großen gesellschaftlichen Fragen der damaligen Zeit. Nicht nur die allgemeine gesellschaftliche Debatte, sondern auch die Diskurse in Bezug auf Spiel beherrschen die Fragen nach stereotypen Geschlechterrollen, nach Abrüstung und Pazifismus und nach Umweltschutz und Konsumkritik. Brian Sutton-Smith hat die mediale Kontroverse um Spielwaren in dieser Zeit folgendermaßen beschrieben: „Very strong opinions were voiced on whether or not sex-role stereotyping in toys had an effect on how boys and girls developed; on whether toy guns were good or bad for children; on whether there should be dolls or toys which showed the whole body as it actually is, with sex organs and all; on whether toys were ever of any educational value; on whether they were

5 Interview mit Dirk Engenhausen, Geschäftsführer Zentraleuropa bei LEGO; O.A.: „Wir müssen den Markt gestalten“. In: Toys 2/2007, S. 36–38, S. 37.

6 Unter „Volkskunde“ sind im Kontext dieser Arbeit alle Fachrichtungen und ihre Fachbezeichnungen subsumiert, die in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde vertreten sind.

7 Vgl. z.B. Böhm, Markus: Konferenz der Brettspielforscher – Warum Römer mit dem Knochenturm würfelten, vom 21.04.2012, auf: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/board-game-studies-gesellschaftsspiel-konferenz-in-haar-a-828722.html>, Stand: 14.07.2014.

dangerous; on whether they stifled the imagination; and on whether advertising manipulated parents by putting pressure on children.“⁸

Die Diskussion um Puppen mit naturalistisch dargestellten Sexualorganen ist mittlerweile abgeflacht, die Frage nach den durch Spielwaren vermittelten Gender-Stereotypen ist hingegen durchaus noch aktuell, flankiert etwa durch die Thematik, welche Auswirkungen spindeldürre Puppen auf das Körperbild von Mädchen haben. Konsumkritik ist ebenfalls nach wie vor aktuell und wird anhand der Frage diskutiert, welches das richtige Maß an Spielwaren für Kinder sei, vor allem da die Spielwarenproduzenten mittlerweile nicht nur die Eltern, sondern gezielt Kinder als potente Käufer und Konsumenten umwerben.⁹ Besonders kontrovers wird seit dem Jahr 2000 von der Öffentlichkeit aber die Frage nach einer vermeintlichen Gefahr von elektronischen Spielwaren diskutiert. In den Nullerjahren standen dabei vor allem die sogenannten Ego-Shooter unter besonderem Verdacht.

Des Weiteren werden Spielwaren in der Presse noch thematisiert, wenn etwa vor möglichen Belastungen von Spielwaren durch gesundheitsschädliche Stoffe gewarnt wird.¹⁰ Insbesondere in der Ratgeberliteratur und in Familienzeitschriften wird hingegen versucht, den Eltern dabei zu helfen, zwischen „guten“ und „schlechten“ Spielwaren¹¹ zu unterscheiden. Es werden Fragen eröffnet wie: „Nehmen unsere Kinder Schaden, wenn sie mit Kanonen und Flugzeugträgern spielen?“¹² Oder die ARD-Talkshow Anne Will fragt im Titel einer Ausgabe: „Amoklauf im Klassenzimmer – Was läuft falsch im Kinderzimmer?“¹³ Zur Orientierung der Eltern dient dabei eine quantitativ ansehnliche Ratgeberliteratur, welche diesen sehr detailliert aufzeigt, welche Spielwaren eben gut

8 Sutton-Smith, Brian: Toys as Culture. New York 1986, S. 3.

9 David Buckingham hat sich mit besagten konsumkritischen Diskursen auseinandergesetzt: „I have questioned our familiar tendency as adults to stigmatize children’s consumption – as excessive, as tasteless, as necessarily harmful – in ways that we assume our own consumption is not.“ Buckingham, David: The material child. Growing Up in Consumer Culture. Cambridge 2011, S. 225f.

10 O.A.: Alarm im Kinderzimmer, vom 21.10.2010, auf: <http://www.test.de/themen/freizeit-reise/test/Spielzeug-Alarm-im-Kinderzimmer--4150171-4151407/>, Stand: 21.10.2010; O.A.: Millionenstrafe für Mattel, vom 06.06.2009, auf: <http://www.spiegel.de/wirtschaft/0,1518,628953,00.html>, Stand: 21.10.2010; O.A.: Experten finden Vergewaltigungsdroge in China-Spielzeug, vom 08.11.2007, auf: <http://www.spiegel.de/wirtschaft/0,1518,516193,00.html>, Stand: 21.10.2010.

11 Spielwaren werden dabei a priori eher als negativ erachtet, während selbst hergestellte Spielmittel grundsätzlich eher als positiv gesehen werden.

12 Röbbke, Thomas: An der Spielzeugfront. In: Süddeutsche Magazin 14/2009 (zitiert nach: <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/28832#kommentare>, Stand: 31.01.2011).

13 ARD: ANNE WILL. Amoklauf im Klassenzimmer – Was läuft falsch im Kinderzimmer?, vom 15.03.2009, um 21.45 Uhr.

und welche schlecht für ihren Nachwuchs seien. Zunehmend wird in den letzten Jahren diese Ratgeberliteratur durch eine Phalanx von Foren im Internet,¹⁴ in denen Eltern selbst als Ratgeber und Experten, sozusagen Peer-to-Peer, auftreten, ergänzt und so einzelne Diskursstränge aus der meistens von pädagogischen Fachleuten geschriebenen Ratgeberliteratur in Laienforen fortgesetzt und dadurch popularisiert und in ihrer Wirkmächtigkeit potenziert.

Die diskutierten Wertigkeiten manifestieren sich häufig in Labels wie etwa „pädagogisch wertvolles Spielzeug“.¹⁵ Dem gegenüber stehen Spielwaren, die als schlecht oder gar als gefährlich eingestuft werden: „Kriegsspielzeug ist für Kinder ungeeignet, weil diese noch nicht imstande sind, die tödliche Wirkung von Waffen zu erfassen und sich ein unverantwortliches, spielerisches Hantieren mit ihnen angewöhnen.“¹⁶ Derartige Zuschreibungen beeinflussen das Kaufverhalten von Eltern durchaus. Deshalb gehörten Spielzeugsoldaten und Plastikpistolen lange Zeit, zur Freude der Anthroposophen und Pazifisten, im Kinderzimmer zu einer aussterbenden Spezies. Dennoch: „Früher oder später werden die Eltern hier enttäuscht: Auch ihr Knabe zeigt Interesse an Waffen! Kriegsspielzeug wird v.a. von Knaben (auch heute noch) gewünscht.“¹⁷ Und auch das Magazin der Süddeutschen Zeitung warnt vor einer Renaissance der Kriegsspielwaren: „Ein neuer Rüstungswetlauf hat begonnen, und keiner hat etwas gemerkt. Die Waffenschmieden entwickeln neue Kriegsmaschinen, die Händler melden hohe Absatzzahlen und die Kunden – tja, die Kunden wundern sich. Es geht um Kriegsspielzeug.“¹⁸

Die Renaissance von Kriegsspielwaren in deutschen Kinderzimmern fand bisher medial noch relativ wenig Beachtung. Ein Grund mag sein, dass sich die öffentliche Diskussion um Spiel und Spielwaren in den letzten Jahren vornehmlich um den Einfluss von Computerspielwaren auf die Entwicklung und das Verhalten von Kindern und Jugendlichen drehte.¹⁹ Diese Kontroverse nahm in den Nullerjahren in der Diskussion den weitaus

14 z.B. <http://www.netmoms.de>, Stand: 23.12.2010 oder <http://www.eltern.de>, Stand: 23.12.2010.

15 Vgl. <http://www.netmoms.de/fragen/detail/paedagogisch-wertvolles-spielzeug-14816570>, Stand: 23.12.2010.

16 Gantner, Theo, Hartmann, Waltraut: Das Spielzeughandbuch, Frankfurt a.M. 1973, S. 69.

17 Weymann, Beate: Mein Kind spielt am liebsten mit Waffen und Panzern, vom 28.11.2008, auf: http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_512.html, Stand: 26.09.2010.

18 Röpke, Thomas: An der Spielzeugfront. In: Süddeutsche Magazin (Zeitung?) 14/2009 (zitiert nach: <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/28832#kommentare>, Stand: 31.01.2011).

19 Als Einführung in das Thema Computerspiele als populärste Form der neuen Medien: Dovey, Jon, Kennedy, Helen W.: Game cultures. computer games as new media. Maidenhead 2006; sowie: Quandt, Thorsten (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2008.

größten Platz ein und soll deshalb an dieser Stelle kurz skizziert werden, da an diesem Beispiel gegenwärtige Sichtweisen und Argumentationsstränge zu Spiel und Spielwaren offenkundig werden, welche eine Reihe von Anknüpfungspunkten für eine volkswissenschaftliche Spielkulturforchung bieten könnten. Ohne an dieser Stelle vorgreifen zu wollen, so ist doch festzustellen, dass in den öffentlichen und medial geführten Diskussion über Spiel und Spielwaren die die Menschen der jeweiligen Zeit bewegenden Gesellschaftsfragen durchdekliniert werden – gegenwärtigen eben die Auswirkungen der Digitalisierung auf den Menschen.

In den Augen vieler Eltern, Lehrenden²⁰ und Politiker²¹ scheinen Computerspielwaren mit Gewaltinhalten für eine derzeit angeblich nachweisbare negative Entwicklungen von Jugendlichen verantwortlich zu sein. So berichtete DIE WELT, dass eine Studie des Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsens ergab, dass ein Zusammenhang bestünde zwischen der Zeit, die Kinder mit Fernsehen oder mit Videospiele zubringen und ihren schulischen Leistungen.²² Nimmt man es genau, so besagt diese Studie jedoch nur, dass diejenigen, die nicht lange genug über ihren Schulbüchern sitzen, schlechte Zensuren erhalten. Aussagekräftiger wäre die Studie, wenn nachgewiesen worden wäre, dass jene Schüler, die vier Stunden am Tag mit dem Computer spielen oder fernsehen, schlechtere Noten haben, als solche, die dieselbe Zeit Fußball spielen und deshalb ebenfalls nicht genügend Zeit für ihre Schulbildung aufbringen. Grundgelegt wird die negative Sicht auf Computerspielwaren durch ein bereits seit dem Ende der 1970er vorherrschendes pädagogisches Paradigma, welches Spielwaren ganz allgemein gewaltfördernde Eigenschaften zuspricht und sich aus Studien, insbesondere aus den Bereichen der Psychologie und der (Friedens-)Pädagogik, speiste.²³

Vor allem um das Computerspiel Counterstrike, ein sogenannter First-Person- oder Ego-Shooter,²⁴ entbrannte im Zusammenhang mit dem Schulmassaker von Erfurt im Jahre 2002 eine heftige und über einen längeren Zeitraum anhaltende medial geführte

20 Im Kontext dieser Arbeit wurde versucht, geschlechtsneutrale Berufsbezeichnungen zu verwenden. War dies nicht möglich, so beziehen sich die in der männlichen Form verwandten Bezeichnungen auf beide Geschlechter.

21 s. Anm. 20.

22 Vgl. Also doch: Fernsehen macht dumm, auf: <http://www.welt.de/data/2005/09/24/780543.html>, Stand: 09.08.2006.

23 z.B. Gugel, Günther: Erziehung und Gewalt. Wie durch Familie, Schule, Fernsehen, Spielzeug und Jugendliteratur Aggression und Gewalt entstehen. Waldkirch 1983 (= Tübinger Beiträge zur Friedensforschung und Friedenserziehung; 9).

24 Als Ego-Shooter werden meist Computerspiele bezeichnet, in denen der Spieler das Spielgeschehen grafisch aus dem Blickwinkel der Figur, welche er spielt, erlebt. Er sieht neben der Spielumgebung nur seine Hände, die meist Waffen halten, mit denen Gegner zu eliminieren sind. Einführend: Bopp, Matthias (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster 2009 (= Medienwelten; 12).

Debatte,²⁵ nachdem die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung einen Beitrag mit „Die Software fürs Massaker“ überschrieben hatte.²⁶ Auch Politiker beteiligten sich gern rege, jedoch nicht immer sachkundig, an der Diskussion: „Es herrscht jetzt die breite Überzeugung, dass solche Videos mitursächlich sind für die Explosion von Gewalt bei Jugendlichen“, sagte Beckstein. „Dadurch wird ihre Hemmschwelle massiv herabgesetzt.“²⁷ Es ist bezeichnend, dass der damalige bayerische Innenminister Günther Beckstein in diesem Kontext von „Videos“ spricht. Obwohl auch Gewalt darstellende Filme im Zusammenhang mit dem Amoklauf von Erfurt in der Diskussion standen, wurden in diesem Interview mit dem CSU-Politiker explizit Computer- und Videospiele thematisiert. Selbst als Counterstrike von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) auch nach dem Schulmassaker von Erfurt trotz einer erneuten, eingehenden Prüfung nicht als jugendgefährdend eingestuft und deshalb auch nicht indiziert wurde, vermeldete unter anderen Spiegel-Online mit empörtem Unterton, dass das „Killerspiel“²⁸ nicht auf den Index gesetzt werden würde.²⁹

Tragischer Anlass für einen weiteren Höhepunkt in der Diskussion um Ego-Shooter war im Herbst 2006 der erweiterte Suizid eines 18jährigen an der Schule von Emsdetten. Sofort nach der Tat wurden reflexartig die mittlerweile landläufig als „Killerspiele“ bezeichneten Ego-Shooter diskutiert, da auch der dortige Täter gerne den Ego-Shooter Counterstrike gespielt haben soll.³⁰

25 Vgl. hierzu: Schirmmacher, Frank: Counterstrike. Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Achtung, vom 01.05.2002, auf: <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/counterstrike-offene-diskussion-verhindert-gesellschaftliche-aechtung-1922606.html>, Stand: 14.07.2014.

26 O.A.: Die Software fürs Massaker. Ein Computerprogramm der Firma Sierra hat den Amokläufer von Erfurt trainiert. In: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 28. April 2002 (zitiert nach <http://www.faz.net/IN/INtemplates/faznet/default.asp?tpl=faz/content.asp&rub={2A936BB1-8BB4-4BBA-8134-C9AD285C8C81}&doc={C04276B6-86CA-4DF7-9C22-BE29F2009EDB}>, Stand: 30.05.2006).

27 Rammelsberger, Annette: „Die Hemmschwelle wird massiv herabgesetzt“. In: Süddeutsche Zeitung, 29.04.2002 (zitiert nach: <http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/860/2858>; Stand: 06.07.2008).

28 Der Begriff „Killerspiel“ schaffte es sogar in den Vertrag der großen Koalition vom 11. November 2005. Die Koalitionäre waren der Meinung, dass die „aktuellen Regelungen [...] angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend [sind], um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten“. Deshalb sollte ein Verbot von sogenannten „Killerspielen“ angestrebt werden. Vgl. Gemeinsam für Deutschland. Mit Mut und Menschlichkeit. Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD, Rheinbach 2005, S. 122f.

29 Vgl. O.A.: Erfurter Schulmörder: Killer-Spiel Counterstrike wird nicht indiziert, vom 16.05.2002, auf: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/erfurter-schulmorde-killer-spiel-counterstrike-wird-nicht-indiziert-a-196419.html>, Stand: 14.07.2014.

30 Stöcker, Christian: Video-Vermächtnis mit Waffe, Mantel, Kampfstiefeln, vom 20.11.2006, auf: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,449681,00.html>, Stand: 14.07.2014. Eines

Auch in anderen Ländern führte man teilweise heftige Diskussionen um die sogenannten Ego-Shooter. So schreibt der norwegische Informations- und Medienwissenschaftler Rune Klevjer: „It seems that in the public debate, the archetypical First Person Shooter has become the epitome of everything that is negative with computer games. Doom and its followers do not only serve as handy examples of mindless and brain-numbing macho-entertainment par excellence – they also seem dangerously violent, aggressive and destructive.“³¹

Der öffentliche Diskurs rund um Computerspielwaren dreht sich jedoch nicht alleine um die Frage, ob Ego-Shooter eine aggressivitätssteigernde Wirkung auf Spieler haben und diese zu Amokläufern werden lassen. Jüngst rückten auch andere Computerspielgenres in das Blickfeld der Öffentlichkeit, etwa die „MMORPGs“³² genannten Onlinerollenspiele. Speziell Titel wie World of Warcraft stehen dabei im Mittelpunkt der Kontroverse, da ein Teil der Spieler ein Suchtverhalten entwickeln würde, wie Berichte Betroffener bestätigen würden.³³ Ein weiterer Aufschrei war in den Medien seitens von Politikern und Pädagogen zu vernehmen – das Computerspielmagazin PC Games sprach von „Vorsorglich-Empörten“³⁴ –, als ein Student der staatlichen Hochschule für Gestaltung ein Computerspiel als Diplomarbeit veröffentlichen wollte. Dieses bestand aus einer Simulation, ähnlich einem Ego-Shooter, in dem sich der Spieler in der Rolle eines Grenzsoldaten an der innerdeutschen Grenze entscheiden muss, ob er den Schießbefehl

fällt jedoch beim Betrachten der Videos, die der Täter von Emsdetten kurz vor seiner Tat in das Internet gestellt hat, auf. Die Hauptdarsteller ähneln in ihrem Habitus den Protagonisten des Filmes Matrix, in dem in einer Schlüsselszene zwei schwer bewaffnete Akteure einen Gebäudekomplex stürmen. Und dies ist in der Tat der Einfluss, den Ego-Shooter und martialische Filme wie Matrix auf Täter wie in Emsdetten, Erfurt oder Columbine haben: Sie geben die Ästhetik der Gewalt vor, die von den Tätern möglichst „originalgetreu“ kopiert wird. Wäre John Wayne noch der Held der Jugend, würden jugendliche Amokläufer wohl Colts und Cowboyhüte tragen.

- 31 Klevjer, Rune: Dancing with the Modern Grotesque. War, work, play and ritual in the run-and-gun First Person Shooter. O.J., auf: <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/dancing.htm>, Stand: 14.07.2014; in gedruckter Form erschienen als: Klevjer, Rune: Danzando con il Grottesco Moderno. Guerra, lavoro, gioco e rituale nei First Person Shooter run-and-gun. In: Matteo Bittanti (Hg.): Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie. Mailand 2006, S. 223–249.
- 32 Abk. für Massive Multiplayer Online Role Play Game.
- 33 Vgl. z.B. Gruhl, Ricarda: Game Over. In: UNICUM, 27. Jahrgang, Nr. 10., Oktober 2009, S. 18–19.
- 34 O.A.: 1378 km: Schießbefehl-Simulation wird vorerst nicht veröffentlicht, vom 01.10.2010, auf: <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/News/1378-km-Schiessbefehl-Simulation-wird-vorerst-nicht-veroeffentlicht-Update-2-776222/>, Stand: 01.10.2010.

befolgt oder nicht. Dieses als „Serious Game“ konzipierte Projekt sollte am zwanzigsten Jahrestag der Wiedervereinigung veröffentlicht werden.³⁵

Auch wenn die Vehemenz der öffentlichen Diskussion in letzter Zeit wieder ein wenig abflachte und auch in der Presse vermehrt Ansätze³⁶ vertreten wurden, die Computer-spielwaren differenzierter betrachteten, so war die Nachricht, dass nicht alle Computer-spiele „schlecht“ seien, noch im Jahr 2010 der Zeitschrift Psychologie heute einen eigenen Artikel wert.³⁷ Einen wichtigen Beitrag hin zu einem differenzierten Umgang – insbesondere mit den Ego-Shootern – in der wissenschaftlichen Betrachtung lieferte Christoph Barreiter mit seiner Ethnographie der „Ego-Shooter-Spielkultur“. Sein Anliegen war es, die Fremdzuschreibung „Killerspiel“ und die damit zusammenhängenden emotional bedingten Vorbehalte zu relativieren.³⁸ Leider fand dieses Werk bei weitem nicht die mediale Resonanz, die es verdient hätte. Lediglich die eine oder andere Rezension folgte.³⁹

Erst seit wenigen Jahren werden Computerspielwaren und -spiele zum Beispiel auch unter dem Gesichtspunkt der sozialen Interaktion, welche im Rahmen der Spiele stattfindet, untersucht.⁴⁰ „For many years, dedicated gamers sometimes working in teams, have been designing and developing their own games, modifying commercial products and writing eloquent and insightful analyses of games that shed considerable light on the pleasures of play and the nature and parameters of cheating, for example, and which are used to negotiate and communicate identity within these communities of fans.“⁴¹

35 „Serious Games“ sind Computerspiele, meist Simulationen, die einen ernsthaften, an die Realität angelehnten und stark problemorientierten Hintergrund haben. Ziel dieser Spiele ist es, dem Spieler neue Perspektiven auf zum Beispiel Geo-, Umwelt- oder Energiepolitik zu eröffnen oder ihn mit moralischen Fragen zu konfrontieren. Vgl. Kogel, Dennis: Diese Spiele stiften Sinn, vom 26.12.2010, auf: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/0,1518,735610,00.html>, Stand: 26.12.2010.

36 „Eltern finden es in Ordnung, wenn ihre Kinder bei Brettspielen am heimischen Esstisch Armeen verschieben oder Playmobil-Ritter hundert Tode sterben. Im Videospiel ist es für sie schlicht unheimlich.“ Deggerich, Markus: Kulturkampf im Kinderzimmer, in: DER SPIEGEL, 33/2005, S. 41- 43, S. 41.

37 Paulus, Jochen: Computerspiele – die guten. In: Psychologie heute, Oktober 2010, S. 40–43.

38 Vgl. Barreiter, Christoph: Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen 2012 (= Studien & Materialien des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen; 45).

39 Vgl. Bonacker, Volker: Hinter den Kulissen spielen auch nur Menschen, vom Februar 2013, auf: <http://www.nahaufnahmen.ch/2013/02/12/christoph-bareither-ego-shooter-spielkultur-eine-online-ethnographie/>, Stand: 14.07.2014.

40 Vgl. dazu: Geisler, Martin: Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim und München 2009.

41 Newman, James: Playing with Videogames. Oxon 2008, S. 13.

Dieser relativ langsame Perspektivenwechsel hat vermutlich auch damit zu tun, dass mittlerweile ein Teil der am öffentlichen Diskurs Beteiligten selbst mit Computerspielen aufgewachsen ist und deshalb einen anderen Zugang zu diesem Thema hat, so wie etwa der 1979 geborene Journalist Phillip Mattheis: „Ein, zwei Stunden Zocken entspannt. Alles andere um mich herum blende ich vollkommen aus, bin hoch konzentriert, kenne nur Provinzen, Feldherrn und Sklaven. Was das mit Entspannung zu tun habe, mag man nun einwenden. Entspannung aber ist für mich genau das: Konzentration, Tunnelblick. Computerspiele bilden. Ego-Shooter fördern Reaktionsvermögen, Strategiespiele schulen, genau wie Schach, den Blick auf das Wesentliche.“⁴²

Als kurzes Zwischenfazit und als Ausgangspunkt für die weitere Betrachtung kann an dieser Stelle festgehalten werden, dass Spielwaren im gesellschaftlichen Diskurs als wirkmächtig angesehen werden und folglich mit kulturellen Wertigkeiten aufgeladen sind. Im öffentlichen Diskurs wird in erster Linie die Frage nach positiven oder negativen Einflüssen von Spielwaren auf Kinder und Jugendliche diskutiert. Das Spielverhalten von Erwachsenen oder Senioren wird hingegen nur gelegentlich thematisiert. Falls überhaupt Spieler im Erwachsenenalter in den Fokus gerückt werden, dann betonen Journalisten und Autoren positive kognitive Effekt – Stichwort Gehirnjogging⁴³ – eines bestimmten Spieles und sogar Konsolenspielen wird im Falle von alten Menschen eine gesundheitsfördernde Wirkung zugeschrieben.⁴⁴ Zum anderen wird auf Suchtproblematiken⁴⁵ in erster Linie im Hinblick auf Automatenspiel und Glücksspiel hingewiesen.⁴⁶

An diesem Beispiel zeigt sich, dass Computerspiele im Besonderen und Spiel und Spielwaren in der allgemeinen öffentlichen Diskussion meist der infantilen Sphäre zugeordnet werden. Da diese Zuordnung bei nüchterner Betrachtung für die Gegenwart sicher nicht mehr haltbar wäre, resultiert diese – und dies ist an dieser Stelle als These

42 Orang (Mattheis, Phillip): „Ich habe 8000 Stunden meines Lebens verspielt“. Ein Bekenntnis zum Spieltrieb, vom 18.03.2005, auf: <http://www.neon.de/artikel/freie-zeit/computer-internet/ich-habe-8-000-stunden-meines-lebens-verspielt/635951>, Stand: 14.07.2014.

43 Z.B. O.A.: Nie zu alt zum Zocken, vom 31.07.2103, auf: <http://www.mittelbayerische.de/nachrichten/panorama/artikel/nie-zu-alt-zum-zocken/944700/nie-zu-alt-zum-zocken.html>, Stand: 31.07.2013.

44 Keßler, Jan-C.: Als die Nintendo Wii Senioren zu Zockern machte, vom 03.03.2012, auf: <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article111770184/Als-die-Nintendo-Wii-Senioren-zu-Zockern-machte.html>, Stand: 24.07.2013.

45 Z.B. O.A.: BZgA-Bericht: Hunderttausende Deutsche sind spielsüchtig, vom 20.02.2014, auf: <http://www.spiegel.de/gesundheit/psychologie/bzga-bericht-zur-spielsucht-junge-maenner-am-staerksten-gefaehrdet-a-954241.html>, Stand: 15.07.2014.

46 Nur nebenbei sei polemisch bemerkt, dass ein Kind, welches oft und lange spielt, als gesund gilt, ein Erwachsener, der dasselbe Verhalten zeigt, hingegen als suchtkrank erachtet wird. Umgekehrt wird das Spiel mit Videokonsolen bei Kindern und Jugendlichen als krankmachend, bei Senioren als gesundheitsfördernd angesehen.

zu verstehen – alleinig aus den tradierten Wertigkeiten, mit denen Spiel und Spielwaren als kulturelle Phänomene aufgeladen worden sind.

Neben Spiel in öffentlichen Diskursen ist diese kulturelle Aufladung von Spiel und Spielwaren ein weiterer Anknüpfungspunkt für eine volkswissenschaftliche Spielkulturwissenschaft. Zudem zeigt sich, dass Spiel auch ein aussagekräftiger Indikator für gesellschaftliche Prozesse jenseits der Spielkultur ist. Allerdings wäre es ein Fehler, Spiel und Spielwaren auf diese reine Indikatorenfunktion zu reduzieren, so wie es bisher teilweise in der volkswissenschaftlichen Forschung geschah. Ebenso wie die volkswissenschaftliche Bildkulturwissenschaft ab den 1980er Jahren Bilder als qualitativ eigenständige Phänomene begriffen hat, so sollte auch eine Spielkulturwissenschaft Spiel selbst als kulturelles Phänomen in den Fokus rücken. Der erste Schritt auf dem Weg zu einer Spielkulturwissenschaft ist deshalb ein grundlegendes volkswissenschaftliches Verständnis von Spiel.

II Perspektiven und Ansätze der gegenwärtigen Spielforschung

Spiel und Spielwaren⁴⁷ sind in verschiedenen Fachdisziplinen Gegenstand der Forschung. Bevor sich der Fokus später auf den bisherigen volkswissenschaftlichen Forschungsstand konzentriert, soll vorab ein grober Überblick über die einzelnen Fachrichtungen, welche sich mit Spiel auseinandersetzen, gegeben werden, um die Positionierung und Abgrenzung einer späteren volkswissenschaftlichen Spielkulturwissenschaft zu ermöglichen. Es geht dabei nicht um die vollständige Darstellung einzelner Forschungsstände, sondern um das Aufzeigen der in den einzelnen Fachrichtungen vorliegenden grundlegenden Perspektiven, Fragestellungen und Herangehensweisen.

Aus dem Bereich der pädagogischen Spielforschung liegen derzeit drei bibliographische Bände zu Spiel, Bewegung und Animation – im ursprünglichen, nicht digitalen Sinne – vor.⁴⁸ Leider wurde diese Reihe nach dem 3. Band eingestellt. Der Pädagoge Jürgen Fritz unterscheidet insgesamt neun verschiedene wissenschaftliche Fragestellungen,

47 Die im Folgenden vorgestellten Ansätze behandeln Objekte, mit denen gespielt wird oder deren Hauptfunktion es wäre, dass mit ihnen gespielt wird. Diese Menge von Objekten umfasst deshalb nicht nur Spielwaren. Deshalb ist der Terminus „Spielmittel“, welche in Anlehnung an Fritz und Retter gewählt ist, in diesem Zusammenhang richtig. Vgl. dazu: Hauptteil B, Kapitel IV, Punkt 3 dieser Arbeit.

48 Vgl. Broich, Josef: Spiel-Bibliografie 3. Bibliografisches Handbuch zu Spiel, Bewegung, Animation. Köln 2003; Broich, Josef: Spiel-Bibliografie 2. Literaturnachweis 1995 bis 1998; Bibliografisches Handbuch zu Spiel, Bewegung, Animation. Köln 1998; Broich, Josef: Spiel-Bibliographie. Literaturnachweis 1980 bis 1994 zu Spiel, Bewegung, Animation. Köln 1995.

Ansätze und Betrachtungsweisen zu Spiel.⁴⁹ Er definiert diese Forschungsansätze auf unterschiedliche Weise, teils über das gegebene Erkenntnisziel, teils über die angewandte Methodik und nicht zuletzt über die jeweilige Forschungsperspektive.

Im Hinblick auf die Abgrenzung zu einer volkswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Spiel und Spielwaren lassen sich diese neun Forschungsansätze der Spielforschung allerdings in vier Gruppen zusammenfassen. Im Folgenden sollen diese vier Ansätze aus volkswissenschaftlicher Sicht einer kritischen Würdigung unterzogen und auf mögliche Anknüpfungspunkte für diese Arbeit hin untersucht werden, wobei einige der aufgezählten Forschungsperspektiven in Abgrenzung zu Fritz begrifflich ein Stück weit aussagekräftiger bezeichnet werden.

1 Empirisch-statistische und pädagogisch-entwicklungspsychologische Spielmittelforschung

Der Pädagoge Jürgen Fritz bezeichnet als empirisch-statistischen Ansatz jenen, der darauf ausgelegt ist, die Wirkung bestimmter Spiele und Spielmittel auf Kinder zu erforschen.⁵⁰ Die Fachrichtungen, die sich vornehmlich einer empirischen und quantitativen Methodik bedienen, zum Beispiel die Soziologie oder die Psychologie, versuchen die Wirkung, die bestimmte Spiele und Spielmittel auf das Verhalten von Kindern haben, zu erfassen. Ziel dieses Forschungsansatzes ist es, mögliche Zusammenhänge zwischen Spiel(zeug)strukturen und kindlichen Verhaltensmustern herauszuarbeiten.⁵¹ Aus volkswissenschaftlicher Sicht muss die Fokussierung auf vornehmlich quantitative Erhebungsmethoden, welche sich auf statistische Auswertung, stützt, kritisch hinterfragt werden. Welche Unschärfen eine rein auf quantitativen Verfahren gestützte Herangehensweise mit sich bringt, lässt sich an folgendem Beispiel gut aufzeigen. So versuchte etwa der Pädagoge Hein Retter unter anderem die Frage nach der Verwendung bestimmter Spielmittel in Abhängigkeit vom jeweiligen Geschlecht zu klären.⁵² Er verwendete als Erhebungsmethode einen Fragebogen. Im Rahmen dieser Untersuchung gingen genau 2265 Fragebögen in die endgültige Auswertung ein, wobei versucht wurde, ein repräsentatives Sample zu bilden. Die gewonnenen Ergebnisse stellte Retter in insgesamt 48 Tabellen statistisch zusammen. Aus einer Tabelle ist zu entnehmen, dass 11,7% der Jungen und 7,4% der Mädchen häufig Quartett-Spiele benutzen. Somit ergibt

49 Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. 2. korr. Aufl., Weinheim 1992, S. 16–18.

50 Ebd., S. 16.

51 Ebd., S. 16.

52 Retter, Hein: Spielzeug – Sozialschicht – Erziehung. Elternbefragung über Spielmittel. Oberursel 1973 (= Erziehungswissenschaft und pädagogische Wirklichkeit: Forschungen und Darstellungen, 8), S. 18–23.

sich laut dieser Untersuchung ein signifikanter geschlechtsspezifischer Unterschied, der aber im Vergleich zu anderen Kategorien nicht gravierend erscheint: So spielten hingegen zum Zeitpunkt der Untersuchung etwa fast fünfmal so viel Mädchen wie Jungen häufig mit Puppen.⁵³

Bei genauerer Betrachtung relativieren sich aber die vorgestellten Ergebnisse. Schon als Retter die zitierte Untersuchung machte, waren die heute noch beliebten Supertrumpf-Quartettspiele bereits auf dem Markt. Diese wurden 1952 von Werner Seitz, einem Volontär bei der Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G. Stuttgart-Leinfelden (ASS), erfunden.⁵⁴ Nun kann aber mit dieser Spielware auf zwei ganz unterschiedliche Arten gespielt werden: Zunächst klassisches Quartett, bei dem durch abwechselndes Ziehen versucht wird, Quartette zu vervollständigen und diese dann abzulegen. Gewinner des Spiels ist, wer die meisten Quartette ablegen konnte. Die andere Art besteht in der Supertrumpf-Spielvariante. Es werden dabei abwechselnd die technischen Spezifikationen der auf der Karte abgebildeten Objekte – meist sind diese Fahrzeuge – vorgelesen. Derjenige, der den besseren Wert hat, gewinnt beide Karten, welche er seinem in der Hand gehaltenen Kartestapel hinzufügt. Es wird solange gespielt, bis ein Spieler alle seine Karten verloren hat.⁵⁵

Alleine die Tatsache, dass es zwei komplett unterschiedliche Spielvarianten gibt, welche beide im alltäglichen Sprachgebrauch als „Quartett“ bezeichnet werden, relativiert die Aussagekraft von Retters Ergebnissen, da eben nicht klar wird, nach welcher der beiden Varianten im verwendeten Fragebogen gefragt wurde. Stellt man nun die – in der Empirie des Autors begründete – Vermutung an, dass Jungen eher die Supertrumpfvariante, Mädchen hingegen eher das klassische Quartett bevorzugen, so ist der von Retter untersuchte geschlechtsspezifische Unterschied bei Quartett doch weitaus deutlicher, als Retters Zahlen dies ausdrücken.

Abgesehen von der problematischen Methodik des empirisch-statistischen Ansatzes ist es grundsätzlich fragwürdig, ob das kulturell, sozial und biologisch determinierte

53 Wobei auch hier die Frage ist, ob nicht damals schon Jungen mit Action-Figuren spielten, jedoch diese niemals als „Puppe“ bezeichnet hätten.

54 Küng, Max: Pappschlitten. Als die Trümpfe fahren lernten, vom 15.05.2003, auf: <http://www.zeit.de/2003/21/Quartett>. Stand: 11.07.2013.

55 Die den Spielkarten beigegebenen Regeln werden durch mündlich tradierte Regeln oft ergänzt oder ersetzt. So wird oft bei gleichen Werten das Ansagerecht der nächsten Runde demjenigen Spieler zugesprochen, der beim Ansagen des ursprünglichen Wertes am schnellsten „Stop“ oder „Sticht“ ruft. Auch wird oft demjenigen Spieler, der nur noch drei Karten hat, die Möglichkeit eingeräumt, frei auszuwählen, von welcher Karte er den Wert abliest.

menschliche Verhalten in seiner Komplexität in Abhängigkeit eines einzigen Aspekts der Alltagskultur wie etwa Spiel erklärt werden kann.

Aus volkskundlicher Sicht ist ein weiterer genereller Kritikpunkt, allerdings nicht nur an diesem Ansatz, dass die Reziprozität von Mensch und Sache vernachlässigt wird. Die volkskundliche Sachkulturforschung ist unter anderem bemüht, die Wechselwirkungen zwischen Mensch und Ding zu ergründen. Dementsprechend stellt sich im gegebenen Fall nicht nur die Frage, wie die Spielware den Menschen beeinflusst, sondern auch inwieweit der Mensch die Spielware als Produzent und Konsument – und damit ist nicht alleine der Herstellungs- und Vertriebsprozess gemeint – beeinflusst. Diese Frage lässt sich allerdings mit einer vornehmlich quantitativen Methodik kaum ergründen. Insgesamt bieten Methodik, Perspektive und Erkenntnisziel des empirisch-statistischen Forschungsansatzes wenig Anregungen für eine volkskundliche Spielkulturforschung.

Auf den Erkenntnissen, welche mithilfe von empirisch-statistischen Forschungsansätzen gewonnen wurden, baut wiederum die pädagogisch-entwicklungspsychologische Spielmittelforschung auf. Einen Überblick über das Kinderspiel im pädagogischen Diskurs seit dem späten Mittelalter gibt Sahra Hoke.⁵⁶ Fritz definiert den pädagogisch-entwicklungspsychologischen Ansatz über dessen Erkenntnisziel, nämlich die Frage, ob bestimmte Spielwaren die kindliche Entwicklung fördern oder gefährden. So werden in der entwicklungspsychologischen Forschung etwa Fragen wie nach dem Zusammenhang zwischen der Popularität von Computerspielwaren und der Häufigkeit des Auftretens von narzisstischen Störungen diskutiert.⁵⁷ In der Pädagogik hingegen setzt man sich zum Beispiel seit dem 2. Weltkrieg mit der Frage auseinander, ob Kriegsspielzeug für Kinder schädlich sei. Doch auch hier gilt: „Es gibt keine eindeutigen Belege für oder gegen den Einfluß von Kriegsspielzeug auf länger überdauerndes oder gar militaristisches Verhalten bei Kindern“.⁵⁸

56 Hoke, Sahra: Fritz von Uhdes Kinderspielbild. Die Darstellung des Kindes in seinem Spiel- und Wohnumfeld. Göttingen 2011., S. 43–51.

57 Dübler, Stefan: Computerspiel und Narzißmus: Pädagogische Probleme eines neuen Mediums. Eschborn bei Frankfurt am Main 1989. Nach der hier aufgestellten These besitzt der Computer pseudomenschliche Eigenschaften. „Der Computer wird zum Partnerersatz mit dem Vorteil einer um zwischenmenschliche Unsicherheiten bereinigten Mensch-Maschine-Beziehung.“ Insgesamt erfahre der Spieler eine narzisstische Aufwertung, die in der Realität nicht vorhanden sei. Abgesehen von der Tatsache, dass die beschriebenen Telespiele und Heimcomputer mittlerweile nostalgisch verklärt werden und gegenwärtige Computerspiele mit Pac Man ungefähr soviel gemeinsam haben wie eine Pferdedroschke mit einem Düsenjet, wäre sicher zu diskutieren, ob eine angenommene Flucht in die „Cyberrealität“ die Ursache narzisstischer Störungen ist oder eher deren Resultat. Gäbe es keinen Computer, so würden sich die betreffenden Personen vielleicht weiterhin in tradierte und gesellschaftlich akzeptierte Mikrokosmen, etwa den Modelleisenbahnkeller, zurückziehen.

58 Büttner, Christian: Kinder und Krieg. Zum pädagogischen Umgang mit Haß und Feindseligkeit. Aktualisierte Neuauflage, Mainz 1991, S. 21.

Auch das Baukastensystem LEGO wurde in der Pädagogik thematisiert und durchaus auch kritisiert. Nach Jürgen Fritz steht im „Mittelpunkt der pädagogischen Diskussionen um LEGO [...] die Frage, ob mit Hilfe dieses Spielzeuges die Kinder angemessen auf die Realität vorbereitet werden, oder ob die Gefahr besteht, daß Kinder gerade durch so eine Miniaturwelt von der Realität ausgesperrt werden.“⁵⁹ Es wurde des Weiteren kritisch beleuchtet, ob LEGO ein ausreichend an Eigenschaften „armes“ Material sei, um es Kindern zu ermöglichen, in den Elementen immer wieder „neue“ Dinge zu sehen. „Die Spielsteine müßten im Grunde genommen so einfach wie Fröbel-Material sein, um Kinder zu ‚Verwandlungen‘ umfassender Art anzuregen: nicht festgelegt, wenige Grundformen, keine Verwendung von Farbe.“⁶⁰

Aus den gewonnen Erkenntnissen der pädagogisch-entwicklungspsychologischen Forschung werden nach Fritz Handlungsanweisungen für die pädagogische Praxis abgeleitet, die abhängig vom Entwicklungsstand des Kindes die Verwendung bestimmter Spielwaren empfehlen, um diesen den Erwerb von Fertigkeiten zu ermöglichen.⁶¹ Eine konsequente Fortführung dieses Erkenntniszieles ist der „auf die immanente Spielmittelbeurteilung angelegte Ansatz von Mieskes und Klinke“.⁶² Hierbei wird auf eine praxisorientierte, eher gutachterliche Vorgehensweise, welche sich „eines ausgefeilten ‚Begriffsbestecks‘, einer umfangreichen Systematik und gezielter Beobachtung“⁶³ bediene, Wert gelegt. Ein Ergebnis dieser Forschungsrichtung markieren die klar normativ ausgerichteten Schriften des spiel gut Arbeitsausschusses Kinderspiel + Spielzeug e.V., welcher in regelmäßigen Intervallen das „Verzeichnis des spiel gut ausgezeichneten Spielzeugs“⁶⁴ herausgibt. Problematisch sind für den Arbeitsausschuss unter anderem Spielwaren dann, wenn ihnen Gewaltinhalte innewohnen oder die Industrie Kinder als Käufer adressiert und Spielwaren als kindliche Statussymbole vermarktet.⁶⁵

Der pädagogisch-entwicklungspsychologische Forschungsansatz geht folglich nicht nur davon aus, dass Spielmittel wirkmächtig menschliches Verhalten bedingen, sondern hat zusätzlich von vornherein eine klar wertende Intention, nämlich die Unterteilung von Spielmitteln in jene, die die kindliche Entwicklung positiv beeinflussen und solche, die

59 Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. 2. korr. Aufl., Weinheim 1992, S. 40.

60 Ebd., S. 40.

61 Vgl. ebd., S. 16.

62 Ebd., S. 17.

63 Ebd., S. 17.

64 spiel gut Arbeitsausschuss Kinderspiel+ Spielzeug e.V. (Hg): Das Spielzeughbuch. 25. Verzeichnis des spiel gut ausgezeichneten Spielzeugs (50 Jahre -spiel gut-). 25. Aufl., Ulm 2004.

65 Vgl. http://www.spielgut.de/eltern_ratgeber.php, Stand 23.03.2018.

dieser als abträglich erachtet werden.⁶⁶ Diese Wertigkeiten und die daraus abgeleiteten gesellschaftlichen Normen und alltäglichen Handlungsmaximen besitzen zwar als Forschungsgegenstand einer volkswissenschaftlichen Spielkulturwissenschaft eine hohe Relevanz, eigenen sich jedoch nicht, um daran eine volkswissenschaftliche Spielkulturwissenschaft anzuknüpfen.⁶⁷ Der eingangs skizzierte öffentliche Diskurs über Ego-Shooter ist stark von den Ergebnissen dieser Forschungsrichtung geprägt.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Pädagogik zwar lange Zeit Spiel, aber nicht Spielwaren als ernstzunehmendes Forschungsobjekt betrachtete. „Spieltheorie und Pädagogik des Spiels kamen lange Zeit ohne Spielzeug aus, ja man kann sogar in der Geschichte der Pädagogik zurückverfolgen, wie sehr Spielzeug die Bedeutung des unnützen ‚Tandes‘ besaß, der nach Ansicht vieler Pädagogen das ‚echte‘ Spiel des Kindes eher hemmt als fördert.“⁶⁸ Erst in jüngster Vergangenheit können im Rahmen der pädagogischen und entwicklungspsychologischen Forschung Ansätze ausgemacht werden, die Spiel nicht nur aufgrund seines „Bildungswertes“ betrachten, sondern ihm auch einen „Eigenschaftswert“ zugestehen und die auch Spielwaren in den Fokus nehmen.⁶⁹

2 Phänomenologisch-kritische Spielmittelforschung

Den von Fritz als „phänomenologisch-kritischen“ bezeichneten Forschungsansatz kennzeichnet eine Erweiterung des Betrachtungsrahmens auf gesellschaftliche Strukturen. Die Väter dieser Richtung der Spielforschung waren der Biologe und Psychologe F.J.J. Buytendijk, der Kulturhistoriker Johann Huizinga und der Pädagoge Hans Scheuerl.⁷⁰ „Erörterungen über Spielwaren verwenden gesellschaftskritisches, politisches und ökonomisches Hintergrundwissen. [...] Die Nutzung des Spielzeuges durch Kinder wird im Gesamtzusammenhang übergreifender massenmedialer Beeinflussung gesehen und

66 Als ein Ergebnis dieses Forschungszweiges existiert eine umfangreiche Ratgeberliteratur, die sich sowohl an Eltern, interessierte Laien, aber auch an Fachpublikum richtet. Am bekanntesten ist wohl das vom Spielgut Arbeitsausschuss Kinderspiel + Spielzeug e.V. jährlich herausgegebene Verzeichnis des Spielgut ausgezeichneten Spielzeugs.

67 Die Diskussion um eine mögliche Überfrachtung von Kindern mit Konsumgütern und Spielmitteln köchelt immer wieder hoch, derzeit mit Konzepten wie dem „spielzeugfreien Kindergarten“ oder auch dem „Waldkindergarten“; vgl. z.B. Ingeborg, Becker-Textor (Hg.), Ohne Spielzeug. „spielzeugfreier Kindergarten“ – ein Konzept stellt sich vor. 2. Aufl., Freiburg u.a. 1999.

68 Retter, Hein: Spielzeug – Sozialschicht – Erziehung. Elternbefragung über Spielmittel. Oberursel 1973 (= Erziehungswissenschaft und pädagogische Wirklichkeit: Forschungen und Darstellungen, 8), S. 7.

69 Vgl. Max J. Kobbert: Kulturgut Spiel. Münster 2010, S. 65f.

70 Kolb, Michael: Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin 1990. (= Schriften der Deutschen Sporthochschule Köln; 24), S. 19f.

interpretiert.⁷¹ Fritz führt als Beispiel die Untersuchung von Sigrid Jürgensen an, die der Frage nachging, ob und inwieweit Spielwaren Träger von gesellschaftlicher Autorität sind.⁷² Udo Thiedtke hingegen möchte Spiel im Luhmannschen Sinne als „Form der Kommunikation“⁷³ verstanden wissen und zeigt gesellschaftliche Exklusionsräume auf, welche durch diese Kommunikation geschaffen werden.

Michael Kolb fasst den phänomenologischen Ansatz zu Spiel, so wie ihn Buytendijk, Huizinga und Scheuerl verstehen, wie folgt zusammen: „Die phänomenologische Herangehensweise wendet sich dagegen dem Spiel als solchem, als eigenständigem Phänomen mit bestimmten Merkmalen, Kennzeichen und Strukturen zu und fragt nach seinem Sinn im Ganzen des Lebens. Das Spiel soll nicht im Sinne eines theoretischen Denkmodells konstruktiv bewältigt werden, sondern das Phänomen wird, basierend auf einer Fülle konkreten Erlebnismaterials, in seinem ganzen Reichtum erschlossen und in seiner Bedeutung analysiert.“⁷⁴

Aus volkscundlicher Sicht bietet dieser Ansatz interessante Anknüpfungspunkte und Perspektiven, da hierbei Spiel nicht als Metapher, bloßes Spiegelbild oder pädagogisches Instrument, sondern als eigenständiges Phänomen, das sich in einem gesellschaftlichen Kontext entfaltet, begriffen wird. Liest man insbesondere Scheuerl und Huizinga, so fällt auf, dass diese Vertreter in ihrer Betrachtung ebenfalls ein durchaus wertendes Verständnis von Spiel und Spielwaren haben. Aus ihrer Sicht gibt es nicht nur gutes und schlechtes Spiel, sondern auch das „echte“, „reine“ und „ursprüngliche“ Spiel, im dem der Mensch in Schillers Sinn wahrhaftig zum Mensch wird. „Welt und Selbst sind im Grunde das Ergebnis einer vergessenen, ursprünglichen Spiel-Deutung. Die für den Erwachsenen feststehende Wirklichkeit wurzelt im Spiel.“⁷⁵

Das Phänomen Spiel wird somit zumindest in einem Teil der vorliegenden Arbeiten zu einer transzendentalen, die Welt bedingende und im Grunde nicht mehr erreichbare Ebene menschlichen Seins gehoben, die genauso wenig statthaft ist wie die Herabwürdigung von Spiel und Spielwaren zum bloßen Abbild der „ernsthaften“ Welt. Diese

71 Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. 2. korr. Aufl., Weinheim 1992, S. 16–17.

72 Vgl. Jürgensen, Sigrid: Spielwaren als Träger gesellschaftlicher Autorität. Frankfurt 1981.

73 Thiedtke, Udo: Spiel-Räume. Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsräume. In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010. S. 17–32, S. 18.

74 Kolb, Michael: Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin 1990. (= Schriften der Deutschen Sporthochschule Köln; 24), S. 356.

75 Ebd., S. 361.

fast schon esoterische Überhöhung von Spiel wird später bei der Kritik an Huizingas Spieltheorie – die aus volkskundlicher Sicht keine ist – noch deutlich werden.

3 Ansätze der tiefenpsychologischen Spielmittelforschung

Die tiefenpsychologischen Forschungsperspektive hat Fritz zufolge vor allem die kompensatorische Bedeutung von Spiel und den katharsischen Effekt der Nutzung von Spielmitteln im Blickfeld. Kinder würden negative Erfahrungen, Störungen und Versagungen aus frühester Kindheit mit Hilfe von Spiel und Spielmitteln besser verarbeiten. Das „Spiel gehört zu den Fähigkeiten des psychischen Apparats, mit Unannehmlichkeiten fertig zu werden; wie das Phantasieleben dient es vor allem der Entspannung.“⁷⁶

Ausgehend von diesem Ansatz hat sich in der Psychotherapie ein spieltherapeutischer Ansatz entwickelt. Neben einer diagnostischen Spielbeobachtung und psychometrischen Diagnoseverfahren, also Persönlichkeitstests, kommen projektive Testverfahren wie etwa der Sceno-Test zum Einsatz.⁷⁷ Dabei ist es das therapeutische Ziel, durch Spiel unterbewusste Gemütszustände zu ergründen und gegebenenfalls bestehende Konflikte ans Tageslicht zu bringen und zu lösen.

Im Hinblick auf eine volkskundliche Auseinandersetzung mit Spiel als kulturelles Phänomen bietet die Tiefenpsychologie mit ihrem therapeutischen Ansatz keine Anknüpfungspunkte. Allenfalls im Hinblick auf die zeichenhafte Aufladung von Spielmitteln könnte – mit gebotener Vorsicht – auf tiefenpsychologische Interpretationsschemata zurückgegriffen werden.

4 Kunst- und kulturgeschichtliche Spielmittelforschung

Unter den kunst- und kulturgeschichtlichen Ansätzen sollen im Folgenden diejenigen verstanden werden, welche von Fächern mit vornehmlich historischer Forschungsperspektive – allerdings mit Ausnahme der Volkskunde – ausgebildet wurden. „Die historische und historisierende Betrachtungsweise untersucht Spielmittel als Ausdruck ihrer Zeit, stellt Entwicklungsverläufe dar, beschäftigt sich detailliert mit einzelnen Spielmitteln, untersucht verschiedene Hersteller und ihre Produkte, macht den technologi-

76 Flitner, Andreas: Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. 10. Aufl., München, Zürich 1996, S. 71.

77 Vgl. von Staabs, Gerdhild: Der Scenotest. Beitrag zur Erfassung unbewußter Problematik und charakterologischer Struktur in Diagnostik und Therapie. 8. unveränderter Auflage, Bern u.a., 2001.

schen Wandel deutlich und dokumentiert pädagogische Reaktionen.⁷⁸ Obwohl der in diesem Zusammenhang verwendete Begriff „historisierend“ uneindeutig ist, umschreibt Fritz dennoch treffend die immer noch vorherrschende kunst- und kulturgeschichtliche Sichtweise auf Spiel und Spielwaren.

Hinzuzufügen ist jedoch, dass sich die historische Forschung mittlerweile auch mit der Darstellung und Rezeption von geschichtlichen Inhalten in Spielen und Spielwaren auseinandersetzt. So beschäftigte sich zum Beispiel vom 15. bis 17. Juli 2013 eine Tagung in Düsseldorf mit dem Thema Frühe Neuzeit und Videospiele. Im Call for papers heißt es dazu: „Videospiele als Massenmedium sind aus unserer Gesellschaft nicht mehr wegzudenken, und ebenso wenig Geschichte aus Videospiele. Die Zahl der Spiele mit historischem Inhalt ist riesig und wächst ständig, und dazu zählen durchaus auch große Bestseller der Spieleindustrie. Damit ergeben sich für die Geschichtswissenschaft automatisch Fragen nach der Darstellung der im Spiel gezeigten Inhalte und dem damit vermittelten Geschichtsbild. Bislang haben die – gemessen an der Popularität des Mediums wenigen – damit verbundenen Untersuchungen vor allem gezeigt, dass das Medium Videospiele seinen Inhalten, und damit auch den historischen Inhalten, einige Beschränkungen auferlegt, und dass die dort zu findenden Darstellungen eben nicht das Geschichtsbild wiedergeben, das die akademische Geschichtswissenschaft dort gern finden würde.“⁷⁹

In der Kunstgeschichte setzten sich mit Spielwaren, die ihre jeweilige Zeit abbilden, zum Beispiel 1978 Leonie von Wilckens mit dem Puppenhaus als Spiegelbild des bürgerlichen Hausstandes auseinander⁸⁰ oder Dorothea Kühme mit Gesellschaftsspielen im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850.⁸¹ Einen anderen Ansatz verfolgt Kathrin Joppien. Sie möchte mit einem ideengeschichtlichen Ansatz zeigen, wie sich die Vorstellungen und Normen, welche durch die aufgeklärte Pädagogik des 18. und 19. Jahrhunderts propagiert wurden, in den Werken der bildenden Kunst niedergeschlagen haben.⁸²

78 Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. 2. korr. Aufl., Weinheim 1992, S. 16.

79 Kerschbaumer, Florian, Winnerling, Tobias: Frühe Neuzeit und Videospiele – Early Modernity and Video Games. Internationale Tagung zur Geschichte der Frühen Neuzeit im Videospiele. O.J., auf: <https://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/geschichte/lehrstuehle/viii-geschichte-der-fruehen-neuzeit/forschung/tagungen/finz-videogames/>, Stand: 15.07.2014.

80 von Wilckens, Leonie: Das Puppenhaus, vom Spiegelbild des bürgerlichen Hausstandes zum Spielzeug für Kinder. München 1978.

81 Kühme, Dorothea: Bürger und Spiel. Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850. Frankfurt 1997 (= Historische Studien, 18).

82 Kathrin Joppien: Das Kind und sein Spielzeug: ein Motiv der europäischen Kunst seit der Pädagogik der Aufklärung. Bonn 1988 (= Diss. Bonn 1988).