

Das Dach der Spielzeugwelt

Neue Abteilungen im Spielzeugmuseum Nürnberg

Seit Ende Juli 1999 ist das Spielzeugmuseum Nürnberg um zwei Attraktionen reicher: Im klimatisierten Dachgeschoß des Hauses zeichnet die neue Abteilung »Spielzeug seit 1945« in sechs Zeitstationen ein unterhaltsames Bild der Spielzeugentwicklung von den Trümmerjahren bis zur Jahrtausendwende. Und ein großer, künstlerisch gestalteter Kinderbereich eröffnet den kleinen Besuchern eine abwechslungsreiche Spielwelt zum Anfassen.

Aus der unübersehbaren Fülle der Spielzeugproduktion der letzten fünfzig Jahre wurden mehr als 700 repräsentative Objekte ausgewählt. Sie ermöglichen ein Wiedersehen mit modernen »Klassikern« wie dem Lego-Stein, den Schuco- oder Matchbox-Autos, der Barbie-Puppe, den Playmobil-Figuren oder dem Game Boy. Mit modernster Lichttechnik effektiv in Szene gesetzt, spiegeln vitrinenartige »Spielkisten« wesentliche gesellschaftliche Entwicklungen wider. So entsteht eine Art historisches Theater im Spielzeugformat, das zu einer Zeitreise durch die jüngere Vergangenheit einlädt.

»Trümmerjahre« ist die erste Zeitstation überschrieben. Sie richtet den Blick zunächst auf die Militarisierung der Kinderzimmer in der NS-Zeit. Panzer, Bomber, Aufstellsoldaten und Kriegsspiele sollten die junge Generation auf den totalen Krieg vorbereiten, der schließlich in die totale Niederlage

führte. Nach Kriegsende ersetzte selbstgebasteltes Spielzeug die fehlenden Spielwaren, Phantasie überbrückte den Mangel. Kinder spielten mit allem, was sie in den Trümmern vorfanden, und Erwachsene bastelten aus Materialresten bescheidenes Spielzeug für ihre Kinder. Früher als andere Unternehmen erhielten manche der größeren Spielzeugfabriken von den Besatzungsmächten die Erlaubnis und die Materialien zur Produktion. Der Jeep war die erste Neuheit jener Jahre. Ab 1948 kam die Spielzeugindustrie langsam wieder in Schwung und knüpfte an bewährte Formen der Vorkriegsproduktion an.

»Stein auf Stein«: In den fünfziger Jahren schritt im Westen Deutschlands der Wiederaufbau mit kaum für möglich gehaltenem Tempo voran. Bau-

fahrzeuge, Kräne und Baukästen hatten Konjunktur – auch in den Kinderzimmern. 1955 kam in der Bundesrepublik Lego auf den Markt. Das Systembauspiel aus Dänemark traf den Nerv der Zeit – ein Jahrhundertspielzeug. »Wohlstand für alle« lautete die zentrale Verheißung der Politik im Wirtschaftswunderland. Die Träume der Eltern von Auto, Urlaubsreise und Eigenheim bestimmten oft auch die Wünsche ihrer Kinder. Das Auto – der Deutschen liebstes Kind – wurde zum liebsten Spielzeug ihrer Jungen, ob als noble Nürnberger Blechkarosserie oder als billiges Modell im Matchbox-Format. Mit Nierentisch und Musiktube, Fernseher und Waschmaschine hielten gleichzeitig moderne Wohnkultur und Haushaltstechnik Einzug in die Puppenstuben. Das amerikanische Vorbild war allgegenwärtig, vor al-

Schuco-Messestand der 1950er Jahre



lem in den Medien. Die Stars der Comic-hefte und Zeichentrickfilme von Micky Maus bis Superman kamen trotz (oder gerade wegen) pädagogischer Bedenken bei der Jugend gut an. Doch auch deutsche Entsprechungen wie Mecki oder das Sandmännchen eroberten sich die Herzen der Kinder.

»Wirtschaft und Wunder«: Mit dem wirtschaftlichen Aufstieg Deutschlands ging in den sechziger Jahren der uneingeschränkte Glaube an den technischen Fortschritt einher. Im Spielzeug betrat man ebenfalls neue Wege und zeigte Experimentierfreude. Mit Fischertechnik gelang die Entwicklung eines vielfältigen Konstruktionssystems aus hochwertigem Kunststoff. Spielzeugroboter aus Fernost zeugten vom Traum des Menschen, intelligente Maschinen zu schaffen. Wunder der Technik wie Weltraumfahrt und Mondlandung beflügelten die Phantasie der Spielzeugproduzenten zu originellen Flugobjekten und Raketen. Die Babypuppe wurde

allmählich von der Barbiepuppe abgelöst. Barbie entsprach dem gewandelten Bild der Frau, die selbstbewußt in Ausbildung und Beruf strebte. Trotz pädagogischer Bedenken gegen ihre bunte Konsumwelt ist sie bis heute Idol unzähliger Mädchen geblieben.

»Neue Spielwelten« eröffneten die siebziger Jahre. Der zunehmende Verlust von Spielflächen im Freien verwies Kinder immer mehr auf mediale Welten. Figuren aus Kinderbüchern, Hörfunk- und Fernsehsendungen wie Pippi Langstrumpf, Pumuckl, die Maus oder die Bewohner der »Sesam Straße« gewannen die Sympathie von Jungen und Mädchen. Eine neue qualitative Dimension des Rollenspiels boten ab 1974 die Playmobil-Figuren mit ihrem Kosmos von kleinteiligem Zubehör. Die Protestgeneration der »Kinder von Marx und Coca Cola« veränderte die Erziehung. Private Kinderläden experimentierten mit antiautoritären Methoden. Der Ost-West-Konflikt und die harten Auseinandersetzungen

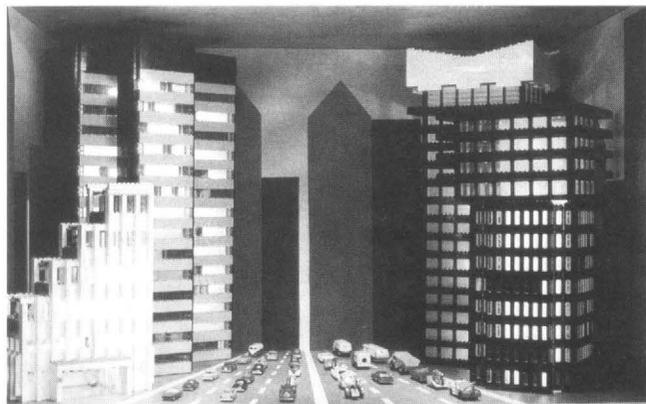
zwischen Staatsmacht und linker Opposition in der Bundesrepublik schlugen sich in Spielen und Büchern mit politischem Hintergrund nieder. Im Zuge der beginnenden ökologischen Bewegung lehnten viele Eltern Plastikspielzeug ab. Spielzeug hatte nun einfach und umweltverträglich zu sein: Holz war »in«. Spielen sollte zudem Kreativität, kritisches Denken und kooperatives Handeln fördern: Das Gesellschaftspiel für alle Generationen erlebte eine erstaunliche Wiedergeburt.

»Fantasy und Reality« bestimmten die Spielzeugentwicklung der achtziger Jahre. Der Markt wurde in wachsendem Maße von Trend- und Lizenzartikeln aus Film- und Fernsehproduktionen bestimmt. Amerikanische Aktions- und Fantasy-Figuren wie »Star Wars« oder das außerirdische Fabelwesen E.T. verkauften sich als Spielzeug weltweit mit großem Erfolg. Heftige Diskussionen riefen die »Masters of the Universe« Figuren wegen ihres aggressiven Spiel- und Gestaltungskonzepts

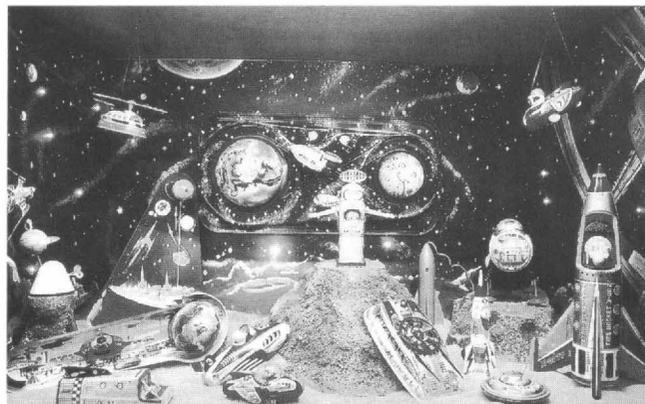
hervor. Videospiele, Schachcomputer und Gameboy setzten völlig neue Schwerpunkte im Spielbereich und reflektierten den Einzug der Mikroelektronik in alle Lebensbereiche. Trotzdem setzte sich der Aufschwung der Brett- und Tischspiele durch viele Neuheiten namhafter Spieleautoren und die Hinwendung zum Familienspiel fort.

Die neunziger Jahre sind gekennzeichnet von einer »Spielzeugflut im Kinderzimmer«. Vom billigen Mitnahmeartikel bis zum teuren Designobjekt gibt es heute Spielsachen für jeden Anspruch und Geldbeutel. Die Tendenz zur umfassenden Vermarktung von Kultfiguren aus beliebten Kindersendungen wie Maus, Tigerente oder Käpt'n Blaubär hält an. Kinder werden mit kurzlebigen »Zeug zum Spielen« überhäuft, ihre Fähigkeit zu kreativem Spiel droht dadurch zu verkümmern. Angesichts chaotischer Überfülle im Kinderzimmer experimentieren engagierte Pädagogen deshalb sogar mit spielzeug-

Wolkenkratzer und Straßenkreuzer. Hochhäuser aus Lego-Bausteinen, Lego- und Matchboxautos aus den 1950er und frühen 1960er Jahren



Aufbruch ins All
Blechspielzeug der 1960er Jahre aus Deutschland und Japan



freien Kindergärten. Die globale Unterhaltungsindustrie wendet sich mit einem ständig wachsenden Angebot von Video- und Computerspielen an immer jüngere Kinder. Auf dem Vormarsch sind vor allem auch Lerncomputer. Als Reaktion auf die Abnahme des kindlichen Spielalters und den Siegeszug elektronischer Spielwaren greifen aber viele Eltern auf altbewährtes Spielzeug zurück. Holzspielzeug, Baukästen, Puppen, Plüschtiere und Spiele können sich deshalb gut am Markt behaupten.

Während durch die allgemeine Beschleunigung der kindlichen Entwicklung das Spielalter immer mehr verkürzt wird, nimmt bei Erwachsenen die Freude am Spielzeug zu. Dem Verschwinden der Kindheit steht so das Erscheinen der Kindheit im reiferen Alter gegenüber. Das trifft vor allem auf eine Generation zu, die in den Kriegs- und Trümmerjahren unter einem Mangel an Spielzeug litt. Aber auch zahlreiche jüngere Erwachsene umgeben sich gerne mit einer Spielzeugsammlung. Großer Beliebtheit erfreuen sich deshalb Spielzeugen, die vor dem Hintergrund nostalgischer Sehnsucht nach den schönen Dingen vergangener Zeiten eigens für Erwachsene hergestellt werden. Seit etwa 20 Jahren wenden sich nun schon Repliken und limitierte Editionen von Modelleisenbahnen und -autos, Barbies und Künstlerpuppen, Teddybären und Kuscheltieren an ein immer noch wachsendes Sammlerpublikum. Historisches Spielzeug wird dagegen schon seit Jahrzehnten gesammelt und ist einem eigenen Markt mit Börsen und Auktionen innerhalb

des Antiquitätenhandels unterworfen. Zahlreiche Fachzeitschriften stillen den Informations hunger der passionierten Sammler. Eine Sammlerecke lädt im Dachgeschoß zum Ausruhen und Schmökern in einigen dieser Zeitschriften ein.

Die Zeitreise durch ein halbes Jahrhundert Spielzeugentwicklung wird ergänzt durch einen nachempfundenen Messestand der Nürnberger Traditionsfirma Schuco aus den frühen sechziger Jahren sowie einen Rückblick auf die Entwicklung der Nürnberger Spielwarenmesse, die sich seit ihren Anfängen im Jahre 1950 zur weltgrößten Fachmesse der Branche entwickelt hat. Ein Infoterminal gibt darüberhinaus in zahlreichen Bildern und Videos einen unterhaltsamen Einblick in den gestalterischen Wandel der Spielzeugwerbung. Besonders interessierte Besucher haben zudem die Möglichkeit, sich per Mausclick einen Überblick über die Depotbestände des Spielzeugmuseums im Bereich Spielzeug nach 1945 zu verschaffen. Dieser Service ist einmalig für ein deutsches Spielzeugmuseum

und ist demnächst über die Homepage des Museums (www.nuernberg.de, Menüpunkt Museen) auch im Internet abrufbar.

Ebenfalls außergewöhnlich ist der Kinderbereich »Kids on Top«. Eine phantasievolle Raumgestaltung lädt Kinder dazu ein, zahlreiche Geschicklichkeits- und Gesellschaftspiele zu erproben, in einer Bauhütte mit Baukastensystemen der verschiedensten Art zu experimentieren, ein Spielrelief zu erkunden, in Fühlkästen Spielzeug zu ertasten und sogar die Sterne am Firmament aufgehen zu lassen! Eine pädagogische Fachkraft hilft den Kindern, sich die vielfältigen Spielmöglichkeiten dieses Raums zu erschließen.

Helmut Schwarz

Und wenn mal ein Kindergeburtstag im Museum gefeiert werden soll:

In Zusammenarbeit mit dem KpZ werden verschiedene Geburtstagsprogramme angeboten. Informationen hierzu sind einem eigenen Prospekt zu entnehmen.

Neuer Kinderbereich »Kids on Top« im Dachgeschoß des Spielzeugmuseums

