



Kristin Kube

Spiel mit! Bauen – Zocken – Knobeln

Eine interaktive Sonderausstellung im TECHNOSEUM

Zum Sammlungsauftrag des TECHNOSEUM zählt auch das Sammeln und Bewahren von Spielzeug. Dem Museumskonzept entsprechend, liegt dabei der Sammlungsschwerpunkt auf technischem Spielzeug. Aktuell umfasst die Spielzeugsammlung des TECHNOSEUM rund 3.500 Exponate aus einem Zeitraum von rund 150 Jahren. Ursprünglich plante das TECHNOSEUM für das Jahr 2024 eine Sammlungsausstellung mit dem Ziel, den umfangreichen, in den Depots lagernden Spielzeugbestand des Museums in Form eines Schaudepots der Öffentlichkeit vorzustellen. Bei der Erarbeitung der Konzeption wurde das ursprünglich geplante Ausstellungsformat jedoch modifiziert und weiterentwickelt, um der großen Qualität der Spielzeugsammlung Rechnung zu tragen. Damit verbunden war der Anspruch, in einer innovativen und interaktiven Ausstellung das Thema Spielzeug neu zu denken und erfahrbar zu machen.

Das Ausstellungskonzept

Spielen war und ist mehr als nur ein belangloser Zeitvertreib. Es ist ein wichtiger Bestandteil der Kindheit, der den Kindern Fantasie, Kreativität und Freude am Entdecken lehrt. Beim gemeinsamen Spielen erforschen Kinder ihre Umwelt, wobei gleichzeitig ein grundlegender sozialer Austausch stattfindet. Neben diesen pädagogischen



Abb. 1:
**Eingang zur Sonderausstellung
„Spiel mit! Bauen – Zocken – Knobeln“**
Foto: Klaus Luginsland

Aspekten hat das Ausstellungsthema darüber hinaus eine gesamtgesellschaftliche Bedeutung. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass Spielzeug nicht nur ein Spiegelbild der Lebenswelt der Kinder ist, sondern auch der Lebenswelt der Erwachsenen. Spielzeug nimmt Bezug auf den Alltag und bildet oft die zeittypischen Rollenbilder und Klischees in einer Gesellschaft ab. Technik spielt dabei zu allen Zeiten eine wichtige Rolle. Anhand von Spielzeug lässt sich Technikgeschichte ablesen, da sich technische und gesellschaftliche Entwicklungen schnell im Spielzeug wiederfinden. Insbesondere technisches Spielzeug spiegelt Innovationen wider, nicht nur im Thema und Gegenstand des Spielzeugs, sondern auch in seiner Erscheinungsform, seinem Material und seiner Handhabung.

Auf diesem thematischen Hintergrund präsentiert die Ausstellung nicht nur eine systematisch gegliederte Auswahl von über tausend Spielzeugen aus der Sammlung des TECHNOSEUM, die durch 14 Leihgaben ergänzt wird, sondern sie bietet auch viele Informationen und Möglichkeiten zum Entdecken und selber Spielen. Insgesamt zwölf verschiedene Spielstationen laden zum Ausprobieren ein. Historisch spannt die Ausstellung den Bogen von Gesellschaftsspielen und Blechspielzeug aus der Zeit um 1900 über handgefertigte Puppenstuben aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts bis hin zu den bunten Kunststoffwelten der 1960er Jahre und der Faszination der ersten Videospiele. Die Ausstellung ist nicht nur ein informatives und spannendes Fenster in die Vergangenheit des Spielzeugs, sondern auch ein unterhaltsamer Ort zum Spielen, Erleben und Schwelgen in Erinnerungen (Abb. 1).

Die Ausstellung gliedert sich in zwölf Bereiche, die in drei Abschnitten angeordnet sind. In den ersten beiden Abschnitten zur Zukunft des Spielzeugs und zu den Leitthemen der Ausstellung erhalten die Besucherinnen und Besucher eine grundlegende Einführung in das Thema. Im dritten und umfangreichsten Teil der Schau wird die große Vielfalt der Spielzeugsammlung des TECHNOSEUM präsentiert. Die Objekte verteilen sich hier auf sieben Themeninseln und sind in Regalvittrinen ausgestellt. Die Spielstationen sind den jeweiligen Themeninseln inhaltlich beigeordnet. Dabei kön-

nen die Besucherinnen und Besucher selbst entscheiden, welche Themeninseln sie sich in welcher Reihenfolge ansehen möchten.

Die Sonderausstellung „Spiel mit!“ beschreitet neue Wege in der Vermittlung. Das TECHNOSEUM verfolgt das Ziel, insgesamt barriereärmer zu werden. Die Spielzeug-Ausstellung macht dabei den Anfang und bietet eine Reihe von barrierearmen Angeboten, die über die mittlerweile zum Museumsstandard gewordenen baulichen Aspekte wie Unterfahrbarkeit von Ausstellungsmöbeln oder festgelegten Lese- und Sichthöhen hinausgehen. So sind in der Sonderausstellung insbesondere für blinde Menschen und Menschen mit Seheinschränkungen alle Texte als Audioformate in der TECHNOSEUM-App hinterlegt. Durch das Scannen von QR-Codes auf den Texttafeln gelangt man automatisch zur entsprechenden Hörversion des Texts. Auch sind alle Spielanleitungen der Spielstationen in der App als Audioformat abrufbar. Als zusätzliche Hilfestellung beim Scannen der QR-Codes befinden sich auf dem Boden vor den Texttafeln und an den Spielstationen so genannte Aufmerksamkeitsfelder (quadratische Felder mit runden Noppen zum Ertasten mit dem Langstock), um die Position der QR-Codes zu markieren. Darüber hinaus steht ein taktiles Modell zur Ausstellung bereit, welches die Möglichkeit bietet, sich durch Erfühlen einen räumlichen Überblick über die Schau zu verschaffen. Auch die Mehrzahl der Spielstationen ist barrierearm und eignet sich besonders für blinde Menschen und Menschen mit Seheinschränkungen, zum Beispiel das Audiospiel „Sound of Magic“ sowie ein taktiles Leiterspiel, taktile Spielkarten oder ein taktiles Memory.

Zukunftsvisionen

Die Ausstellung beginnt nicht in üblicher Manier mit einer historischen Übersicht, sondern mit einem Blick in die Zukunft und fragt nach dem, was noch lange nicht museal ist: Wie wird Spielzeug im Jahr 2040 aussehen? Werden zukünftig Puppenhäuser mit Solardächern ausgestattet? Verdrängt digitales Spielzeug analoges Spielzeug wie Puzzles und Brettspiele? Oder ersetzt virtuelle Realität schon bald Bausteine



Abb. 2:
Die Zukunft des Spielzeugs
Foto: Klaus Luginsland



Abb. 3:
Einführungsbereich mit Leitthemen
Foto: Klaus Luginsland

und Baukästen? Welche Rollen spielen Diversität, Inklusion und Nachhaltigkeit bei der Spielzeugproduktion?

Um den Antworten auf diese Fragen näher zu kommen, wurden einige Spielzeugherstellende gefragt, wie sie die Zukunft ihres Spielzeugs und ihres Unternehmens einschätzen (Abb. 2). Mit ihren kurzen Statements beginnt die Ausstellung. Auch Studierende der Hochschule Mannheim haben sich Gedanken über die Zukunft des Spielzeugs gemacht. Von ihnen wurden neue Spielideen entworfen und klassische Spiele weiterentwickelt. Vier dieser Spielideen sind zum Auftakt der Ausstellung zu sehen und können exklusiv ausprobiert werden. Den Besucherinnen und Besuchern wird ebenfalls Gelegenheit gegeben, sich zur Frage zu äußern, wie sich ihrer Meinung nach Spielzeug zukünftig entwickeln wird.

Leitthemen

Der zweite Abschnitt der Ausstellung spricht vier grundlegende Leitthemen an (Abb. 3), die sowohl die umfangreiche Spielzeugsammlung des TECHNOSEUM widerspiegeln als auch zentrale Eigenschaften von Spielzeug aufzeigen.

Das erste Leitthema ist mit „Lernen“ überschrieben (Abb. 4). Spielzeug dient in erster Linie der Unterhaltung – so die landläufige Meinung. Tatsächlich bietet es aber noch sehr viel mehr: Es kann Kindern dabei helfen, spielerisch ihre körperlichen, sozialen und geistigen Fähigkeiten zu entwickeln. Spielzeug mit dieser Eigenschaft nennt sich „Lernspielzeug“. Unter anderem erfüllt es einen pädagogischen Zweck und unterstützt Kinder dabei, beispielsweise Sprechen, Schreiben, Lesen oder Rechnen zu lernen. Aber auch für Wissenschaft und Technik kann Lernspielzeug begeistern. Der Mensch ist in der Regel neugierig und experimentiert gern. Lernspielzeug kann auf eine spielerische Weise dabei Hilfestellung leisten, komplexe Zusammenhänge in Naturwissenschaften und Technik zu verstehen. Empirische Untersuchungen zeigen, dass so gewonnene Erkenntnisse häufig besser im Gedächtnis haften bleiben, da man sie mit Spaß verbindet.¹ In diesem Ausstellungsbereich verdeutlicht eine Aus-



Abb. 4:
Leitthema „Lernen“
Foto: Klaus Luginsland

wahl an verschiedenen Experimentierkästen und Lerncomputern diese Effekte des Lernspielzeugs.

Das zweite Leitthema wird durch das Stichwort „Einkaufen“ repräsentiert (Abb. 5). Das hier ausgestellte Spielzeug erwirbt man üblicherweise in Spielzeuggeschäften, Kaufhäusern oder Online-Shops und nennt sich in der Fachsprache „Spielwaren“. Dabei handelt es sich um handwerklich oder industriell gefertigtes Spielzeug. Spielwaren sind weltweit ein bedeutender Wirtschaftsfaktor. In Deutschland wurden 2022 insgesamt rund 5,2 Milliarden Euro in der Spielwarenbranche umgesetzt.² Der Ausstellungsbereich zu den Spielwaren ist im Stil eines Schaufensters gehalten und präsentiert besonders schöne Objekte aus der Spielzeugsammlung des Museums. Filme auf kleinen Monitoren in der Vitrine zeigen einige der ausgestellten Spielzeuge in Aktion, unter anderem eine Blechspielzeugrakete oder einen Blechhubschrauber.

Das dritte Leitthema verweist auf Kreativität beim Spielen, denn hier dreht sich alles um das „Fantasieren“ (Abb. 6). Zum Spielen benötigen Kinder nicht unbedingt gekauftes Spielzeug. Sie nutzen häufig auch Dinge, die eigentlich gar kein Spielzeug sind. Oftmals finden sie gerade das spannend, was Erwachsene im Alltag verwenden. Diese Dinge stammen meist aus dem Haushalt oder der Natur und werden von Kindern spielerisch umfunktioniert: So wird aus einer einfachen Decke eine Höhle, einem großen Pappkarton eine Burg oder einem Stock ein Schwert. In der Fachsprache werden diese Objekte „Spielmittel“ genannt. Mit Kreativität und Fantasie entdecken Kinder, was sie mit Alltagsgegenständen alles machen können. Darin spiegeln sich auch die unterschiedlichen natürlichen und kulturellen Lebensbezüge von Menschen wider.

Das vierte und letzte Leitthema lautet kurzgefasst „Kopieren“ (Abb. 7). Spielzeug bildet häufig Dinge aus der Welt der Erwachsenen nach, wie zum Beispiel Waschmaschinen, Küchengeräte oder Fahrzeuge. Sie sind ihren großen Vorbildern teilweise bis ins Detail genau nachempfunden. Spielerisch machen sich Kinder so mit der Welt der Erwachsenen vertraut und können dabei ihre Interessen erkunden und sich auspro-



Abb. 5:
Leitthema „Einkaufen“
Foto: Klaus Luginsland



Abb. 6:
Leitthema „Fantasieren“
Foto: Klaus Luginsland



Abb. 7:
Leitthema „Kopieren“
 Foto: Klaus Luginsland

bieren. Exemplarisch steht in diesem Ausstellungsbereich als thematisches Leitobjekt ein VW T2-Polizeibus von 1978, daneben befindet sich sein winziges Spielzeug-Pendant auf einem Sockel. Um den Polizeibus herum führt ein Rundparcours, auf dem Kinder mit verschiedenen Fahrzeugen wie einem Bobby Car, Tret-Traktor oder Elektro-Auto fahren können.

Sieben Themeninseln

Nach dem Einführungsbereich öffnet sich in der Ausstellung die Welt des Spielzeugs in Form von sieben Themeninseln. Alle Themeninseln sind gleich aufgebaut und gliedern sich in einen einführenden Bereichstext, eine Fotocollage, ein oder mehrere Leitexponate sowie mehreren Regalvitrinen mit einer Fülle an Spielen und Spielzeugen. Zu jeder Themeninsel gehört mindestens eine Spielstation.

Vielfalt der Spielewelt

Die erste Themeninsel widmet sich einem grundlegenden Merkmal der Spielewelt: ihrer nahezu grenzenlosen Vielfalt, die von der Actionfigur über das Kuscheltier bis hin zur Puppe und dem Springseil reicht (Abb. 8). Die Spielzeugsammlung des TECHNOSSEUM bildet diese Vielfalt in eindrucksvoller Weise ab. Spielzeug greift Trends und Themen auf, die in der Gesellschaft aktuell sind und die Menschen gerade beschäftigen.

Bereits im 19. Jahrhundert kopierte Blechspielzeug zeitgenössische Technik. Ausgeklügelte Mechaniken oder Miniatur-Dampfmaschinen setzten die Modelle aus dünn gewalztem Blech in Bewegung. Die klassische Puppe, die häufig wie ein Kleinkind oder Baby aussah, sollte in der Vergangenheit Mädchen auf ihre zukünftige Rolle als Hausfrau und vor allem Mutter vorbereiten. Traditionelle Puppen werden in der Ausstellung mit „Barbie“-Puppen konfrontiert, die zunächst reine Modepuppen darstellten und sich heute in zahlreichen Varianten mit unterschiedlichen Körpermerkmalen



Abb. 8:
Themeninsel „Vielfalt der Spielewelt“
 Foto: Klaus Luginsland

und in verschiedenen Berufsfeldern zeigen. Mittlerweile bilden auch Puppen immer häufiger durch ihr Erscheinungsbild die Diversität in der Gesellschaft ab.

Technische Entwicklungen führten innerhalb der Spielzeugbranche zu immer raffinierteren und sichereren Spielzeugversionen. Früher kochten Kinder auf funktionsfähigen, aber mitunter nicht ungefährlichen Puppenherden, die mit Spiritus, Gas oder Esbit betrieben wurden. Passend dazu ist das Leitobjekt in diesem Bereich eine Puppenküche aus der Zeit um 1895, die über einen funktionsfähigen Wassertank verfügt, aus dem Wasser in ein Miniaturspülbecken laufen kann.

Der vermehrte Einsatz von Kunststoff bei der Herstellung von Spielzeug und die einsetzende Massenproduktion führten dazu, dass Spielzeug erschwinglicher wurde. Die zunehmende Verwendung von künstlichen Farbstoffen und Weichmachern im Kunststoff hat jedoch zur Folge, dass sich viele Eltern um die gesundheitlichen Auswirkungen der Chemikalien in dem Spielzeug auf ihre Kinder sorgen. Spielerisch können in der Ausstellung an einer Puppenstation die verschiedenen Kunststoffarten von Puppen erfühlt, Zauberwürfel gelöst oder an einer selbstgebauten Kugelbahn die Schwerkraft erkundet werden.

Konstruieren und Experimentieren

Die zweite Themeninsel zeigt erstmals einen großen Teil der 2018 vom TECHNOSEUM übernommenen, umfangreichen Sammlung an Bau- und Experimentierkästen (Abb. 9). Mit Kreativität und Geschick erschaffen Kinder früher wie heute mit Baukästen Fahrzeuge und Bauwerke oder konstruieren fantasievolle Gebilde. Dazu kleben, stecken oder schrauben sie die vorgefertigten Bauelemente zusammen, die oft aus Holz, Stein, Ton, Metall oder Kunststoff bestehen. In vielen Fällen enthalten die Baukästen bereits Anleitungen mit Konstruktionsideen.

Schon früh erkannten Baukasten-Herstellende Jungen als ihre Hauptzielgruppe. Werbesprüche wie „für den angehenden Ingenieur“ betonten diese Rollenzuschreibung. Die Berliner Firma Walther & Co. ging in den 1930er Jahren einen anderen

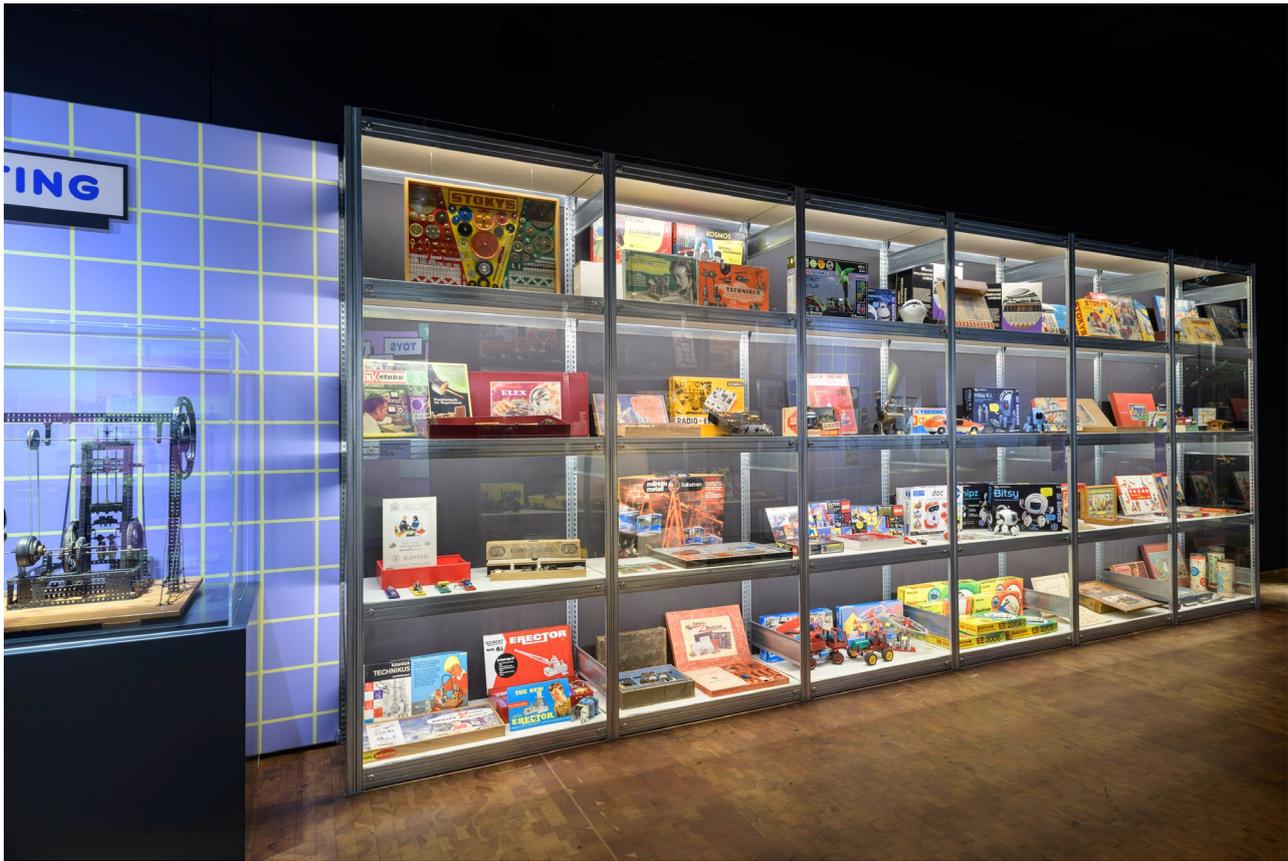


Abb. 9:
**Themeninsel „Konstruieren und
Experimentieren“**
Foto: Klaus Luginsland

Weg und brachte den Baukasten „Stabila. Technik für Mädchen in Sport und Beruf“ in zwei Varianten heraus. Dieser enthielt hauptsächlich Handarbeitsmaterial und sollte Mädchen auf ihre Rolle als Hausfrau und Mutter vorbereiten. Den Kasten „Stabila Nr. 2“ hat das Spielzeugmuseum Sonneberg dem TECHNOSEUM als Leihgabe für die Ausstellung zur Verfügung gestellt. Baukästen weckten das Interesse an Wissenschaft, Technik und Industrie und vermittelten bereits erste Grundkenntnisse in diesen Bereichen. Allerdings konnten sich nicht alle Eltern diese Art Spielzeug leisten. Im Jahr 1965 kostete beispielsweise der Märklin „Grundkasten 1013“ rund 72 DM, was heute etwa 180 Euro entspricht. Ein Industriearbeiter musste damals fast 18 Stunden arbeiten, um diesen Baukasten bezahlen zu können.³

Zum Verständnis von naturwissenschaftlichen Versuchen können Experimentierkästen helfen. Sie umfassen eine Anleitung und das nötige Material für verschiedene Experimente aus den Bereichen Optik, Mechanik, Chemie, Elektrotechnik und vielem mehr. Einige Experimentierkästen greifen sogar aktuelle technische Entwicklungen auf. So kam in den 1950er Jahren in den USA der „Gilbert U-238 Atomic Energy Laboratory“ auf den Markt (Abb. 10). Dieser Experimentierkasten zur Radioaktivität wurde für einen Verkaufspreis von etwa 50 US-Dollar angeboten und enthielt sogar strahlendes Material, um in rund 150 Experimenten nukleare Zerfallsprozesse zu beobachten. Ein Exemplar erhielt das TECHNOSEUM vom Deutschen Museum in München für die Ausstellung als Leihgabe. Das radioaktive Material wurde für die Präsentation im TECHNOSEUM jedoch entfernt.

Eine Spielstation lädt bei dieser Themeninsel dazu ein, selbst kreativ zu werden und zu konstruieren. Mit Metallbauteilen können die Besucherinnen und Besucher fantasievolle Gebilde, Häuser oder Fahrzeuge bauen. Welche Konstruktionsmöglichkeiten Baukästen alles bieten, zeigt auch das Leitobjekt dieser Themeninsel, eine mechanische Werkstatt aus dem Jahr 1927 aus Teilen von Metallbaukästen.



Abb. 10:
**Der Experimentierkasten „Gilbert
U-238 Atomic Energy Laboratory“**
Foto: Thomas Henne

Alles rollt

Fahrzeuge aller Art zählen zum beliebtesten Kinderspielzeug, wie die Themeninsel mit dem Titel „Alles rollt“ zeigt. Die kleinen Fahrzeug-Nachbildungen kommen ihren großen Vorbildern dabei in Form und Funktionsweise teilweise erstaunlich nahe. In der Ausstellung liegt ein Schwerpunkt auf den früher besonders beliebten Modellautos und Modelleisenbahnen.

Die ersten Modelleisenbahnen fanden bereits in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts Verbreitung. Sie kommen in verschiedenen, genormten Baugrößen – so genannten Nenngrößen – vor, für die Buchstaben und Zahlen stehen. Am bekanntesten sind „H0“ und „N“. Zunächst setzten unter anderem Uhrwerke und Miniatur-Dampfmaschinen die kleinen Eisenbahnen auf den Spielzeuggleisen in Bewegung. Anfangs wurden sie teilweise sogar mit Starkstrom betrieben. Später kamen elektrische Antriebe hinzu. Die Elektromotoren im Innern der Fahrzeuge beziehen den Strom in der Regel über an die Steckdose angeschlossene Schienen.

Spielzeugautos gibt es als fertige Modelle und auch als Modellbausätze zu kaufen. Sie sind häufig aus Kunststoff oder Metall beziehungsweise Blech und werden in vielen Maßstäben angeboten. Auch sie verfügen teilweise über unterschiedliche Antriebsformen wie eine Aufzugsfeder, ein Schwungrad oder einen batterieelektrischen Antrieb. Manches Modellauto fuhr sogar mit echtem Benzin oder Diesel. Heute werden sie überwiegend mit Batterien oder Akkus betrieben und mit einer Fernbedienung gesteuert.

In der Ausstellung werden in diesem Bereich die verschiedenen Antriebsformen der Fahrzeuge vorgestellt. Das Leitobjekt, eine elektrische Eisenbahn in der Nenngröße 0 von Märklin und Karl Bub aus den 1930er Jahren, zeigt die Kombinationsmöglichkeit verschiedener Modelleisenbahnanbieter. Darüber hinaus können die Besucherinnen und Besucher eine Carrera-Bahn und eine Modelleisenbahn in Aktion erleben (Abb. 11).



Abb. 11:
Themeninsel „Alles rollt“
Foto: Klaus Luginsland

Mit Glück und Strategie

In der nächsten Themeninsel der Ausstellung darf geknobelt werden. Das TECHNOSEUM verfügt über eine große Sammlung an Gesellschaftsspielen. Im Bereich mit der Überschrift „Mit Glück und Strategie“ ist eine Auswahl daraus zu sehen. Unter Gesellschaftsspielen werden Brett-, Karten- und Würfelspiele gefasst. Bei kommerziellen Spielverlagen erschienen die ersten Exemplare bereits um 1900, darunter das „Gänsepiel“ (Ende 19. Jahrhundert), „Mensch ärgere dich nicht“ (1910) oder „Fang den Hut“ (1927). Mit der Zeit folgten moderne Klassiker wie „Monopoly“ (1936), „Scrabble“ (um 1953) oder „Risiko“ (1961). Motive und Themen von Gesellschaftsspielen werden häufig von gesellschaftlichen Trends beeinflusst. Kaum eins ist dabei nicht vertreten. Heute zählen zu den aktuellen Themenbereichen unter anderem Umwelt, Natur und Klima. Autoritäre Regierungen nutzten in der Vergangenheit dieses Medium bereits, um die Bevölkerung im Sinne ihrer Ideologie zu beeinflussen. Sie passten Inhalt, Design und Regeln an ihre jeweilige Weltanschauung an.

Lange Zeit war Spielen nur den Wohlhabenden vorbehalten. Spielzeug und Spiele waren teuer, außerdem stand der Mehrzahl der Bevölkerung kaum Freizeit zur Verfügung. Durch die Verkürzung der Arbeitszeit gegen Ende des 19. Jahrhunderts kamen die Menschen schrittweise in den Genuss von mehr arbeitsfreier Zeit und konnten sie unter anderem auch für das gemeinsame Spielen nutzen. Zunächst spielten vor allem Eltern mit ihren Kindern. Doch mit der Zeit trafen sich auch immer mehr Erwachsene zu Spieleabenden.

Seit 1979 wird jährlich der Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ verliehen, der die Spielkultur im deutschsprachigen Raum fördern will. In der Ausstellung werden alle „Spiele des Jahres“ chronologisch präsentiert. Als Leitobjekte sind hier die ältesten Spielbretter in der Sammlung des TECHNOSEUM zu sehen: „Reise um die Erde“ von um 1884, „Schweizreise“ von etwa 1860 bis 1880 sowie ein Halma-Spielbrett von etwa 1890 bis 1910.



Abb. 12:
Themeninsel „Mit Glück und Strategie“
Foto: Klaus Luginsland

Die Besucherinnen und Besucher haben auch in diesem Bereich die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden (Abb. 12). Sie können verschiedene taktile Spiele wie ein Leiterspiel, Kartenspiel oder Memory ausprobieren, das Wissens- und Bluffspiel „Anno Domini“ spielen und einen Banküberfall im kooperativen Detektivspiel „MicroMacro“ im Wimmelbild-Stil, das als Spiel des Jahres 2021 prämiert wurde, aufklären.

Einzigartiges Spielzeug

Spielzeug muss nicht immer im Laden gekauft, sondern kann auch mit etwas Geschick selbst hergestellt werden. Die fünfte Themeninsel der Ausstellung widmet sich dieser Form von Spielzeug und trägt den Titel „Einzigartiges Spielzeug“.

Es gibt verschiedene Gründe, warum Spielzeug selbst gebaut wird. Im Zweiten Weltkrieg beispielsweise kam die Spielzeugproduktion zum Erliegen, die meisten Fabriken produzierten nur noch Kriegsgerät. Nach Kriegsende lagen viele Städte und Fabriken in Trümmern und die Wirtschaft benötigte einige Jahre, bis die Produktion langsam wieder anlief. Notgedrungen stellten Eltern und Kinder Spielzeug häufig selbst her. Dabei verwendeten sie alles, was sie im eigenen Haushalt oder in den Trümmern fanden. Aus Lumpen und Wollresten entstanden Stofftiere und Puppen, ein alter Plattenspielermotor trieb ein Spielzeugkarussell an oder ein Scheibenwischermotor verwandelte ein einfaches Dreirad in ein Elektrofahrzeug (Abb. 13). Selbst Munitionskartuschen aus Messing wurden zu Spielzeug umfunktioniert, wie das Leitobjekt – ein Panzer aus der Nachkriegszeit – anschaulich zeigt. Manches selbstgefertigte Spielzeug brachten Soldaten mitunter aus der Kriegsgefangenschaft mit.

Auch heute wird Spielzeug oft selbst angefertigt. Die Gründe hierfür sind vielfältig, beispielsweise Kostenersparnis, Nachhaltigkeit oder der Wunsch, selbst etwas kreativ herzustellen. Dabei kann schon das Bauen Teil des Spiels sein. Am häufigsten entstehen in Eigenarbeit Puppenhäuser, Holzspielzeug oder Gesellschaftsspiele.



Abb. 13:
Themeninsel „Einzigartiges Spielzeug“
Foto: Klaus Luginland

Um den Besucherinnen und Besuchern Anregungen zu liefern, selbst Spielzeug herzustellen, verfügt die Ausstellung über eine Bastelstation. Hier können eine Knalltüte, ein Schiff, ein Himmel-oder-Hölle-Spiel sowie eine Puppenstube aus Papier gefaltet werden.

Im Spiele-Universum

In der sechsten Themeninsel der Ausstellung mit dem Titel „Im Spiele-Universum“ geht es um Videospiele. Insbesondere bei diesem Thema wird deutlich: Nicht nur Kinder spielen gern, sondern auch Erwachsene. Vor allem Videospiele sind neben Gesellschaftsspielen bei Erwachsenen beliebt und dienen häufig als Abwechslung zum Alltag. Schon seit den 1980er Jahren ergänzten Spielekonsolen und Elektronikspielzeug das Angebot an traditionellem Spielzeug. Ständig werden Videospiele durch imposante Erzählungen oder innovative Entwicklungen bei der Steuerung und der Bildqualität verbessert. Computer- und Videospiele erzielten 2022 weltweit einen Umsatz von über 200 Milliarden Euro, mehr als alle anderen Bereiche des Spielzeugmarkts zusammen.⁴ Kritiker befürchten daher, dass Videospiele analoge Spielformen bald ganz ablösen könnten.

Bereits mit dem Aufkommen der ersten Computer gab es Versuche, klassische Spiele wie Schach elektronisch umzusetzen. Doch erst in den Spielhallen der 1970er Jahre wurden Videospiele durch Arcade-Automaten für die Öffentlichkeit zugänglich. Zur gleichen Zeit brachten Unternehmen wie Atari Spielekonsolen heraus, die an den heimischen Fernseher angeschlossen werden konnten. Mit dem Aufkommen von bezahlbaren Heimcomputern in den 1980er Jahren entstand das Computerspiel. Einer der ersten und erfolgreichsten Heimcomputer war der Commodore 64 – das Leitobjekt dieser Themeninsel (Abb. 14).

Bis heute erfreuen sich sowohl Videospiele als auch Computerspiele großer Beliebtheit. Allerdings führte unter anderem die verwirrend große Anzahl unterschiedlicher Spielekonsolen 1983 zum sogenannten Video Game Crash: Viele Hersteller



Abb. 14:
Themeninsel „Im Spiele-Universum“
Foto: Klaus Luginsland

mussten Konkurs anmelden. Dennoch veröffentlichte Nintendo im gleichen Jahr in Japan seine Spielkonsole Nintendo Entertainment System – mit riesigem Erfolg. Seither haben Hersteller wie Sony, Microsoft, SEGA, Atari oder Nintendo weitere Systeme auf den Markt gebracht. In der Ausstellung sind die in Deutschland erfolgreichsten Spielkonsolen dieser Herstellenden mit einem Speichermedium (Disc oder Modul) zu sehen.

Ein an eine Spielhalle erinnernder Raum bietet die Möglichkeit, zehn verschiedene Videospiele anzuspielden und auszuprobieren. Darunter befinden sich Klassiker wie Pong, Super Mario Bros. und Tetris, aber auch aktuellere Spiele wie Final Fantasy VIII, Rocket League, Dorfromantik und der Landwirtschaftssimulator 22 sowie für Jugendliche ab 16 Jahren Halo 1 und 2. Darüber hinaus steht ein originaler Arcade-Automat mit dem bekannten Videospiel Pac-Man zur Verfügung, den RetroGames e. V. aus Karlsruhe als Leihgabe bereitstellt.

Alles muss passen

Die letzte Themeninsel in der Ausstellung trägt die Überschrift „Alles muss passen“. Dabei geht es um die sehr beliebten, erweiterbaren und frei kombinierbaren Klemmbausteine und Spielwelten zum Zusammenfügen – die in der Fachsprache „Systemspielzeug“ genannt werden. Klemmbausteine sind genoppte Plastiksteine zum Zusammenstecken, die mittlerweile in vielen unterschiedlichen Formen und Farben erhältlich sind. Ihren Ursprung haben Klemmbausteine in stapelbaren Klötzen aus Gummi, Stein oder Holz, die im Gegensatz zu den klassischen Bauklötzen innen hohl waren. In den 1950er Jahren entwickelten sie sich weiter zu der uns heute bekannten Form. Zunächst kamen Baukästen mit einfachen Grundsteinen auf den Markt, die durch das simple Verbindungssystem unendlich erweiterbar waren.

Mit der Zeit wurden immer raffiniertere Bautechniken und Steine produziert, die später um kleine Figuren, den so genannten Mini-Figuren, ergänzt wurden. So entstanden ganze Themenwelten zu Feuerwehr, Polizei oder zu beliebten Kinofilmen



Abb. 15:
Themeninsel „Alles muss passen“
Foto: Klaus Luginsland

oder TV-Serien. Einer der bekanntesten Herstellenden von Klemmbausteinen ist bis heute LEGO. Die Leitobjekte in diesem Bereich – ein großer Baukran sowie ein Rettungshubschrauber und ein Frachtflugzeug – stammen aus den LEGO-Themenreihen City und Technik (Abb. 15). Klemmbausteine finden sich in vielen Kinderzimmern, aber auch „Spiel mit!“ bietet diesen Spaß für Jung und Alt und lädt zum kreativen Zusammenstecken ein.

Neben Klemmbausteinen ist Playmobil eine der bekanntesten Spielzeugreihen mit Systemcharakter. Detaillierte Spielsets mit Figuren, Fahrzeugen und Gebäuden lassen sich seit 1974 mit wenigen Handgriffen verbinden. Im Gegensatz zu LEGO steht hier weniger das Bauen, als vielmehr das Spielen mit den zusammengefügt Elementen im Vordergrund. Weniger bekannt sind die ab 1975 erschienenen Play-BIG-Figuren der BIG-Spielwarenfabrik. Da sich die Spielsysteme von Playmobil und Play-BIG stark ähnelten, kam es kurze Zeit nach Erscheinen der Figuren-Sets zu einem Rechtsstreit zwischen den beiden Konkurrenten – den der Playmobil-Hersteller geobra Brandstätter verlor. 1979 gab die BIG-Spielwarenfabrik dennoch die Produktion der Play-BIG-Figuren auf. In der Ausstellung werden beide Spielformate zum Vergleich nebeneinander präsentiert.

Über die sieben Themeninseln hinaus bietet die Ausstellung zusätzliche Informationen zur Herstellung von Spielzeug, insbesondere zum Spritzgießverfahren. Ein Film zeigt, wie ein Playmobil-Set von der ersten Ideenskizze auf Papier bis zum verkaufsfertigen Produkt entsteht. Für das Spritzgießverfahren werden in der Regel Negativformen verwendet, in die geschmolzene Kunststoffkörnchen gepresst werden. Exemplarisch präsentiert die Ausstellung einige dieser Negativformen. Auch die Spielzeugwerbung wird in der Ausstellung thematisiert. Beispielhaft dokumentieren fünf ausgewählte Spielzeugkataloge Entwicklungen und Trends beim Spielen in unterschiedlichen Zeiten. Die Kataloge verdeutlichen aber auch, dass Spielzeug schon immer seinen Preis hatte und dadurch nicht für alle Menschen erschwinglich war.

Zusammenfassung

Die Ausstellung „Spiel mit! Bauen – Zocken – Knobeln“ zeigt auf rund 900 Quadratmetern über tausend Objekte aus der vielfältigen Spielzeugsammlung des TECHNOSEUM mit zahlreichen interaktiven Elementen. Ein wichtiges Thema der Ausstellung ist, dass Spielzeug nicht nur einen Bezug zur Lebenswelt der Kinder, sondern auch zur Welt der Erwachsenen hat. Bis zu einem gewissen Alter der Kinder sind es in der Regel die Erwachsenen, die das Spielzeug auswählen und kaufen und somit auch einen wesentlichen Einfluss auf das Angebot haben. Zahlreiches Spielzeug hat daher natürliche und kulturelle Lebensbezüge und spiegelt häufig die Welt der Erwachsenen mit ihren traditionellen Rollenbildern wider.

Beim Kauf von Spielzeug herrschte insbesondere in der Vergangenheit oft bewusst oder unbewusst die Absicht vor, Kinder mit den kulturellen Mustern der Erwachsenen spielerisch vertraut zu machen. Dabei war früher mitunter auch der Berufswunsch der Eltern für ihre Kinder eine Entscheidungshilfe bei der Auswahl des Spielzeugs.

Mit zunehmender Technisierung entwickelte sich Spielzeug immer stärker zu einem idealisierten und abstrakten Abbild von Teilen der Konsum-, Freizeit- und Technikwelt. Nicht zufällig wurde die Spielzeugindustrie seit dem frühen 20. Jahrhundert zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor mit einem hohen Marktanteil am Konsumverhalten der Gesellschaft.

Für Erwachsene bietet die Ausstellung Gelegenheit, in einer nostalgischen Rückschau die eigene Kindheit Revue passieren zu lassen. Kinder und Jugendliche erfahren, wie vergangene Spielzeugwelten ausgesehen haben, die ihre Eltern und Großeltern zum Staunen brachten. Den Besucherinnen und Besuchern werden durch die unterhaltsame und abwechslungsreiche Präsentation informative Einblicke in die Geschichte und technische Entwicklung des Spielzeugs geboten, gleichzeitig wird auch die Spielzeugtechnik erfahrbar gemacht. Die Ausstellung ist vom 22. Juni 2024 bis zum 9. März 2025 im TECHNOSEUM zu sehen.

Anmerkungen

- 1 Vgl. K. Skene, C. M. O'Farrelly, E. M. Byrne, N. Kirby, E. C. Stevens und P. G. Ramchandani: Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development* (93, 2022), S. 1162–1180.
- 2 Vgl. Statista GmbH. Umsatz mit Spielwaren und Hobbyartikeln in Deutschland nach Segment in den Jahren 2018 bis 2023 mit einer Prognose bis 2028. Hamburg. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/495597/umfrage/marktvolumen-im-segment-spiele-und-spielwaren-in-deutschland/> (15.09.2023).
- 3 Vgl. Druckerei Conrad GmbH, Conrad antiquario. Obletter Spielwaren (1965), S. 48. Berlin. URL: <https://www.conradantiquario.de/content/mall/obletter-spielwaren-1965.html> (07.10.2024); vgl. Statistisches Jahrbuch für die Bundesrepublik Deutschland (1966), S. 506.
- 4 Vgl. Statista GmbH. Videospiele weltweit, Umsatz. Hamburg. URL: <https://de.statista.com/outlook/dmo/digitale-medien/videospiele/weltweit> (19.12.2023).

Zur Autorin

Dr. Kristin Kube ist Empirische Kulturwissenschaftlerin und Kuratorin am TECHNO-SEUM. Neben der Spielzeugsammlung betreut sie die Sammlungen und Ausstellungen zum Thema Mobilität. Die Sonderausstellung „Spiel mit! Bauen – Zocken – Knobeln“ wurde von ihr kuratiert.



Das Plakat zur Ausstellung

Gestaltung: Frank Ketterl