

«Manche Spielsachen bedrohen die Kindheit»

Die Auswahl an Kinderspielzeug wächst – vieles davon tötet die Kreativität, findet Autorin Susanne Gaschke

Kontraproduktiv. Durch das Überangebot unnötiger Spielsachen verlieren Kinder leicht nicht nur die Übersicht, sondern auch die Freude am Spielen. Foto Fotolia

Von Miriam Glass

«Mami, bitte!» Das Mädchen im «Franz Carl Weber» im Stüchi-Shoppingcenter hält seiner Mutter einen Stoffhasen mit Batterie im Bauch hin. Die Mutter seufzt. Studiert die Aufschrift auf der Packung. «Robbie Rabbit» steht drauf und das Versprechen: «I'll hop, sit, raise my ears & squeak» («Ich werde hüpfen, sitzen, meine Ohren heben und quieken»). «Meinst du nicht, das wird schnell langweilig?», fragt die Mutter ihre Tochter. «Komm, lass uns schauen, was es da drüben noch gibt.» Doch die Tochter schmolzt, die Mutter gibt nach.

Dabei wartet «da drüben» eine immense Auswahl an weiteren Spielsachen. Und sie wird wachsen: Im Oktober eröffnet der US-Spielwarengigant Toys'R'us in der Stüchi eine neue Verkaufsfläche auf 2000 Quadratmetern.

Vermarktete Kinderwünsche

Spielzeug gibt es immer mehr, und es wird immer mehr gekauft: 788 Millionen Franken wurden im Jahr 2010 für Spielwaren ausgegeben, 2005 waren es 555 Millionen. Besonders gestiegen sind die Ausgaben für Videospiele: Von 160 Millionen Franken im Jahr 1995 auf 360 Millionen Franken im 2010.

Weniger wäre mehr, findet Sachbuchautorin Susanne Gaschke. Sie ist Redaktorin bei der deutschen Wochenzeitung «Die Zeit» und zuständig für junge Leserinnen und Leser und die wöchentliche Kinderseite. Nun holt sie in ihrem neuen Buch «Die verkaufte Kindheit» aus zum Rundumschlag gegen die «Spielzeugmacht» und gegen die Vermarktung von Kinderwünschen. Gaschke, selbst Mutter einer (inzwischen erwachsenen) Tochter, hält manche Arten von Spielzeug für eine Gefährdung der Gesellschaft. Im BaZ-Interview erklärt sie, warum.

BaZ: Susanne Gaschke, in Ihrem Buch schreiben Sie von Spielzeug, das uns das

Fürchten lehrt. Vor welchem Spielzeug fürchten Sie sich?

Susanne Gaschke: Das grosse Problem heute ist, dass Spielzeughersteller völlig überdeterminierte Spielsachen herstellen. Also Spielzeug, das viel zu viele Funktionen hat, das singen, tanzen, sprechen, blinken kann.

Wieso soll das ein Problem sein?

Für Kinder ist es schwierig, damit wirklich zu spielen. Gute Spielwaren sind zu 10 Prozent Spielzeug und zu 90 Prozent Kind, so hat es eine amerikanische Wissenschaftlerin treffend formuliert. Es geht darum, dass die Fantasie angeregt wird. Es ist gut für Kinder, sich vorzustellen, ein Stock sei ein Schwert. Oder sich sogar vorzustellen, man habe ein Schwert, obwohl man gar nichts in der Hand hat.

Warum ist das so wichtig?

Es regt das Problemlösungsvermögen an, fördert die Kreativität und macht einfach Spass. So kann ein Kind stundenlang spielen. Bei einem blinkenden Plastikschwert mit Klingeneffekt ist die Eigenleistung des Kindes viel kleiner. Das Spielzeug sagt, was das Kind tun soll. Ich habe beobachtet, dass solche Spielwaren Kinder rasch langweilen. Sie bleiben bald in einer Ecke liegen.

«Kinder werden heute viel stärker als Zielgruppe angesehen als vor dreissig Jahren.»

Das ist vielleicht nicht erfreulich. Aber wieso soll so etwas eine Gefahr sein, wie Sie in Ihrem Buch schreiben?

Es geht um ein gesellschaftliches Problem. Wenn wir einer ganzen Generation die Vorstellungskraft «abziehen», ihr gar nicht die Möglichkeit geben, sich selbst etwas auszudenken, dann werden wir dafür irgendwann einen Preis bezahlen – in Form

von Verlust der Kreativität und Problemlösekompetenz.

Sie sehen heutiges Spielzeug als Gefahr für die Zukunft der Gesellschaft?

Ich sehe gewisse Arten von Spielzeug als Bedrohung für einen Aspekt der Kindheit, der enorm wichtig ist: das kreative, freie Spiel. Natürlich ist das keine Gefahr, die die Gesellschaft nächste Woche zum Einsturz bringt. Aber ich glaube schon, dass es einen langfristigen Effekt haben wird.

Es gibt auch jede Menge hochwertiges Spielzeug, das die Fantasie anregt. Eltern sind ja nicht gezwungen, ihren Kindern sämtlichen Schrott zu kaufen.

Klar. Ein Kleinkind verlangt nicht nach Marken, sondern ist glücklich mit einem Topf und einem Kochlöffel. Aber die Werbung suggeriert etwas anderes. Da werden schon für Kleinkinder elektronische Spielwaren angepriesen, weil sie angeblich die Motorik fördern.

Wie gesagt, niemand muss so etwas kaufen.

Mittelschichteltern sind oft sehr besorgt, dass ihr Kind den Anschluss verlieren könnte und glauben den Versprechen der Werbung. Kommt dazu, dass wir alle zeitlich gestresst sind, nicht viel Zeit haben für unsere Kinder. Das kann man vielleicht nicht ändern, aber es führt bei den Eltern zu Schuldgefühlen.

Sie kennen das?

Natürlich, ich würde mich da nicht ausnehmen. Viel zu viele von uns greifen schnell zu einem Geschenk, bringen was mit vom Flughafen. Das zehnte rosa Pferdchen oder das fünfte «Transformer»-Spiel, mit sehr begrenztem Spielwert für das Kind.

Das ist ein Problem der Eltern. Im Buch machen Sie aber Werber und Spielzeughersteller verantwortlich.

Natürlich sind die Eltern verantwortlich. Und vor zehn Jahren hätte ich noch viel entschiedener gesagt: «Da müsst ihr eben Nein sagen.» Inzwi-

Kritik am Markt. Die «Zeit»-Redaktorin und Autorin Susanne Gaschke. Foto N. Sturz

schen halte ich die «Umzingelungsfront» für so stark und geschlossen, dass ich nicht weiss, wie oft Menschen in einem glücklichen Familienleben am Tag Nein sagen sollen und können. Der Druck ist grösser geworden.

Warum?

Weil die Kinder viel stärker als Zielgruppe angesehen werden als vor dreissig Jahren. Zum Film gibt es die Puppe, dazu Kleider für Puppe und Kind, Bettwäsche, Soundtrack. Man muss das alles haben, um komplett zu sein, das ist die Botschaft. Da wird es den Eltern so schwer gemacht, wie es nur geht.

So funktioniert halt der Markt.

Ja, aber es ist nicht gut für die Kinder. Deshalb mein Buch. Ich möchte Eltern ausstatten mit Argumenten, diesem Druck standzuhalten.

Warum ist das so schwer?

Vonseiten der Werbung gibt es ein geschicktes Konstrukt: Da wird suggeriert, die Kinder würden Verantwortung übernehmen, die wüssten, was sie als Konsumenten wollen und was am besten für sie sei, und das Entsprechende halt nicht immer den Eltern. Das Argument ist natürlich dazu da, die Eltern fernzuhalten. Sie sollen nicht sagen «das brauchst du nicht». Die Eltern sollen respektieren, wenn die Kinder selber entscheiden wollen.

«Lernwerkstatt Spiel» an der Fachhochschule

Was ist ein gutes Spielzeug, was ist gutes Spiel? Mit dieser Frage setzen sich auch Experten am pädagogischen Institut der Fachhochschule Nordwestschweiz auseinander. Neu wurde dort die «Lernwerkstatt Spiel» eingerichtet, in der dieses Semester das erste Seminar für angehende Lehrkräfte der Vorschul-, Unter- und Primarschulstufe stattfindet. Mark Weisshaupt, wissenschaftlicher Mitarbeiter der Lernwerkstatt Spiel, spricht lieber von «Spielmittel» als von «Spielzeug», da auch Gegenstände aus dem Alltag, die nicht dafür gedacht waren, zum Spielen verwendet werden können. Geeignet ist laut Weisshaupt alles, was offen ist für die kindliche Fantasie. «Spielmittel sollten nicht zu konkret und auf einen Zweck ausgerichtet sein, sondern für viele verschiedene Verwendungen zugänglich.» Elke Hildebrandt, Leiterin der Professur für Unterrichtsentwicklung in der Vorschul- und Primarschulstufe, betont, dass vor allem die Begleitung des Spiels durch Erwachsene von Bedeutung sei. Sie nennt als positives Beispiel für ein Spiel, das verschiedene Altersstufen zugleich ansprechen kann, das Würfelspiel «Jazzy» (auch bekannt als «Kniffel»). «Ein Kleinkind kann mit den Würfeln spielen, indem es sie herumwirft oder sie im Becher schüttelt. Ältere Kinder erfassen langsam die Bedeutung der Augen auf dem Würfel und lernen zählen und addieren. Auch Erwachsenen macht das Spiel Spass.» mgl

Beim Lesen Ihres Buchs hatte ich das Gefühl, Sie wünschen sich einfach, dass alles so bleibt, wie es früher war. Mit den Spielmöglichkeiten, die Sie kannten, mit Astrid Lindgren und den Pfadfindern. Spielt Nostalgie eine Rolle?

Möglich. Meine Kindheit war, was diese Dinge anging, sehr glücklich. Die Freiheit des unverplanten Nachmittags ist in den Büchern von Astrid Lindgren sicher idealisiert, die hatten wir nicht in diesem Mass. Aber dieses Ideal, rauszugehen, mit anderen Kindern, die Zeit haben, weil sie nicht zum Japanischkurs müssen, das habe ich als sehr positiv erlebt. Ich habe mich oft gefragt, auch bei meiner Tochter, ob der sehr geplante Tagesablauf nicht eine Belastung ist – ein Tagesablauf, der ja oft von den Terminen der Erwachsenen bestimmt wird.

«Es gibt viel zu viele schlechte Produkte – da ist viel Kinderverachtung im Spiel.»

Kinder werden damit fertig.

Dass sie damit fertig werden, ist keine Frage. Kinder werden auch mit Krieg und Flucht fertig. Die Frage ist: Was geht den Kindern verloren? Und ist die elektronische Zukunft denn so vielversprechend, wie uns glauben gemacht wird?

Kinder müssen lernen, mit neuen Technologien umzugehen.

Klar, aber erstaunlicherweise geht es neben dem Lerneffekt eigentlich immer darum, dass sie etwas kaufen sollen. Und das macht mich extrem misstrauisch: Haben die Anbieter tatsächlich das Kindeswohl im Blick? Oder ihr eigenes?

Sie schreiben, das heutige Spielzeug sage viel aus über das Bild, das die

Fortsetzung auf Seite 35

«Manche Spielsachen bedrohen die Kindheit»

Fortsetzung von Seite 33

Gesellschaft von Kindern hat. Was denn?

Es ist das Bild eines konsumierenden Wesens, das immer sofort alles haben muss und es dann wegwirft. Es gibt zu viele schlechte Produkte – da ist viel Kinderverachtung im Spiel. Wir trauen den Kindern nichts zu. Aber früheres Spielzeug hatte natürlich auch negative und ideologische Komponenten. Es sagte den Kindern, was sie später einmal sein sollten, nämlich

starke Soldaten und brave Hausfrauen.

Und heute?

Heute sollen Kinder offenbar Models werden, Prinzessinnen, Monstertöter oder Beherrscher von exotischen Ausserirdischen. Es ist nicht das Bild des Wissenschaftlers, des Künstlers, des Intellektuellen oder Handwerkers, das vermittelt wird.

Es gibt enorm viele – auch gute – Lernspiele, mit denen die Kinder gerade eben aufs Wissenschaftlerdasein oder Ähnliches vorbereitet werden sollen.

Aber stimmt dafür das Wort Spiel noch? Spiel bedeutet, etwas ohne Zweck tun. Zweckfreiheit ist eines der wichtigsten Kriterien für Spiel. Natürlich hat Spiel Wirkungen. Man lernt, Probleme zu lösen oder Einfühlungsvermögen zu entwickeln. Aber ein Kind sollte lernen können, weil es spielt, es sollte nicht spielen, um zu lernen.

Was ist Ihr Lieblingsspielzeug?

Ich mochte als Kind sehr gerne Kasperletheater oder Rollenspiele mit Figuren – das erforderte das Mitspielen

von Eltern oder anderen Kindern. Und wir haben Stunden damit zugebracht, auf ausgedachten Pferden über selbstgebaute Hindernisse zu springen. Heute gefallen mir die alten Klassiker: der Korbpuppenwagen, das Puppenhaus, das Holzschwert.

Kinder und Eltern sind verschieden, nicht allen gefällt diese Art von Spielzeug. Ein anderer Geschmack muss nicht gleich schädlich sein.

Entscheidend ist, welche Ressourcen in einem Haushalt vorhanden sind. Natürlich können Kinder ohne Scha-

den am Computer spielen und hirnlose Bücher lesen – wenn eben auch miteinander gesprochen wird in der Familie und wenn auch hochwertige Kinderbücher vorgelesen werden. Natürlich bringt es kein Kind um, wenn es blinkende Laserschwerter hat oder Computerspiele spielt. Aber ein Ausgleich muss da sein.

Susanne Gaschke: «Die verkaufte Kindheit. Wie Kinderwünsche vermarktet werden und was Eltern dagegen tun können». Pantheon, München 2011. 272 S., ca. Fr. 24.–. Das Buch ist ab 29. August im Buchhandel erhältlich.