

Berg, Christa

Ansätze zu einer Sozialgeschichte des Spiels

Zeitschrift für Pädagogik 29 (1983) 5, S. 735-753



Quellenangabe/ Reference:

Berg, Christa: Ansätze zu einer Sozialgeschichte des Spiels - In: Zeitschrift für Pädagogik 29 (1983) 5, S. 735-753 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-142775 - DOI: 10.25656/01:14277

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-142775>

<https://doi.org/10.25656/01:14277>

in Kooperation mit / in cooperation with:

BELTZ **JUVENTA**

<http://www.juventa.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

Zeitschrift für Pädagogik

Jahrgang 29 – Heft 5 – Oktober 1983

I. Essay

- CARL-LUDWIG FURCK Die Reform der gymnasialen Oberstufe im Schnittpunkt konfligierender Interessen – Analyse einer Bildungsreform 661

II. Thema: Erziehung und Pädagogik im Nationalsozialismus

- KURT AURIN Die Politisierung der Pädagogik im „Dritten Reich“ 675
- HARALD SCHOLTZ Politische und gesellschaftliche Funktionen der Lehrerbildungsanstalten 1941–1945 693
- HASKO ZIMMER Bildung, Bürgertum und Bücherverbrennung. Die „Aktion wider den undeutschen Geist“ 1933 711
- REINHARD DIETHMAR Erziehung zum Frieden durch Kriegsliteratur? 725

III. Thema: Studien zur Sozialgeschichte der Erziehung

- CHRISTA BERG Ansätze zu einer Sozialgeschichte des Spiels 735
- ETIENNE FRANÇOIS Alphabetisierung in Frankreich und Deutschland während des 19. Jahrhunderts 755
- FRANZ KOST Die „Normalisierung“ der Schule. Zur Schulhygienebewegung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts 769

IV. Diskussion

- WOLFGANG W. WEISS Das Bild der Familie in bundesdeutschen Schulbüchern 783
- JÜRGEN OELKERS Rousseau und die Entwicklung des Unwahrscheinlichen im pädagogischen Denken 801

V. Besprechungen

MICHAEL WINKLER	HERWIG BLANKERTZ: Die Geschichte der Pädagogik 817
WOLFGANG SCHEIBE	HANS SCHEUERL (Hrsg.): Klassiker der Pädagogik 822
ULRICH HERRMANN	NEIL POSTMAN: Das Verschwinden der Kindheit 825
HARALD SCHOLTZ	HERMANN GIESECKE: Vom Wandervogel bis zur Hitlerjugend 830
HARALD SCHOLTZ	ARNO KLÖNNE: Jugend im Dritten Reich 835
WOLFGANG SCHEIBE	WILHELM FLITNER: Erwachsenenbildung 841

VI. Dokumentation

Pädagogische Neuerscheinungen 845

(Durch ein Versehen beim zweiten Umbruch für das Heft 3 sind mehrere Zeilen in WOLFGANG SCHEIBES Rezension des 1. Bandes der Gesammelten Schriften von WILHELM FLITNER vertauscht worden. Darum erscheint diese Besprechung – in korrigierter Fassung – in diesem Heft noch einmal.)

Zu den Beiträgen in diesem Heft

KURT AURIN: *Die Politisierung der Pädagogik im „Dritten Reich“*

Zur Durchsetzung seiner Ideologie und seiner machtpolitischen Absichten hat sich der Nationalsozialismus von Anfang an der Politisierung der Pädagogik bedient. Der Beitrag skizziert die Ideologie des Völkischen, des biologischen Rassismus und des Führerkults und rekonstruiert die Wege und Mittel einer politisch instrumentalisierten Erziehung, die sich auf alle Lebensbereiche ausdehnte. Deren Wirkungsmechanismen werden unter Bezugnahme auf Ergebnisse politikwissenschaftlicher, historischer und soziologisch-psychologischer Forschungen analysiert. Dabei wird aufgezeigt, in welcher Weise die Sozialisationsbedingungen des Bürgertums zur Zeit der Wilhelminischen Ära und die geistesgeschichtlichen und kulturkritischen Zeitströmungen die nationalsozialistische Politisierung der Pädagogik vorbereiteten und begünstigten. Der Beitrag schließt mit Überlegungen zu einer demokratischen Erziehung, welche die Irrwege einer indoktrinierenden Erziehung ebenso wie diejenigen einer unpolitischen Erziehung zu vermeiden sucht.

HARALD SCHOLTZ: *Politische und gesellschaftliche Funktionen der Lehrerbildungsanstalten (LBA) 1941–1945*

Die Einführung der LBA wird von der Schulgeschichtsschreibung vielfach als der Versuch der NS-Diktatur gedeutet, die Lehrerbildung auf ein 40 oder gar 150 Jahre zurückliegendes Niveau zu drücken. Der Verfasser hält diese Deutung für wenig stichhaltig. Er prüft, ob die Ausbildung von Lehrernachwuchs überhaupt die vorrangige Zweckbestimmung der LBA war. Zweifel daran scheinen ihm angebracht, weil dem akuten Lehrermangel auf anderem Wege – Ausbildung von Schulhelfern – begegnet wurde. Demgegenüber kann er zeigen, daß die LBA in dem größeren Zusammenhang einer Funktionsänderung vieler Bildungseinrichtungen während des Krieges standen. Zwischen dieser Einsicht und dem Aufgabenverständnis der Lehrer, HJ-Führer und Schüler der LBA stellt der Verfasser eine Beziehung her, in deren Mittelpunkt die „Selbstführung“ der Jugend als Mittel der politischen Beeinflussung steht.

HASKO ZIMMER: *Bildung, Bürgertum und Bücherverbrennung. Die „Aktion wider den undeutschen Geist“ 1933*

Im Unterschied zu Ansätzen, die die Bücherverbrennungen von 1933 aus der Perspektive der faschistischen Herrschaft und ihrer Opfer erklären, arbeitet dieser Beitrag Aspekte der Kontinuität heraus, indem er die engen Beziehungen zwischen Bürgertum und Faschismus, die bei der „Aktion wider den undeutschen Geist“ zum Vorschein kamen, ins Zentrum rückt und nach ihren Voraussetzungen fragt. Ausgehend von der Unterstützung der Aktion im Bildungsbürgertum, die am Beispiel Münsters exemplarisch belegt und in den Kontext der faschistischen Massenbewegung gestellt wird, werden die Ziele und Inhalte der Aktion als Ausdrucksformen eines spezifisch bürgerlichen Bewußtseins kenntlich gemacht und auf die Abwehrhaltung gegenüber der Weimarer Republik und den politisch-gesellschaftlichen Veränderungen nach 1918 zurückgeführt, die besonders die

Akademikerschaft kennzeichnete. Die Bücherverbrennung thematisiert somit Prozesse schichtspezifischer Lernverweigerung.

REINHARD DITHMAR: *Erziehung zum Frieden durch Kriegsliteratur?*

Ein Jahrzehnt nach dem Ende des Ersten Weltkriegs drängte das rational nicht bewältigte Kriegserlebnis zu einer literarischen Gestaltung, die in wenigen Jahren ein Ausmaß erreichte, das – jetzt innerhalb der Epik – nur mit der Kriegsliteratur um 1914 vergleichbar ist. Pazifisten und Nationalisten befürchteten aus extrem unterschiedlichem Grund, daß der Krieg in Vergessenheit geraten könne. Der sensationelle Erfolg von Remarques Roman signalisierte ein weniger rational als emotional erwachtes Bewußtsein („Nie wieder Krieg!“) und aktivierte die extreme Rechte. Den Nationalsozialisten diente die Kriegsliteratur – wie der Langemarck-Mythos eindrucksvoll zeigt – der schulischen und außerschulischen Erziehung zum Tode und zur Begeisterung für einen neuen Krieg. Der Friede erschien als Krieg mit anderen Mitteln, und die Widerspiegelung im nationalen Frontroman wurde zur Norm und zum Gesetz des Handelns im Frieden.

CHRISTA BERG: *Ansätze zu einer Sozialgeschichte des Spiels*

Trotz der in großer Zahl vorhandenen spieltheoretischen Arbeiten sowie volkkundlichen oder kulturhistorischen Untersuchungen von Spiel und Spielzeug gibt es bisher keinen explizit sozialgeschichtlichen Interpretationsansatz, der Intention und Funktion von Spiel und Spielzeug im epochalen Alltagsleben und zugleich unter den Aspekten von Schichtspezifik, Geschlechts- und Rollenstereotypen sowie in Abhängigkeit von Produktions- und Konsumtionsbedingungen aufzeigte. Der vorliegende Beitrag bemüht sich, einen solchen Interpretationsansatz zu entwickeln. Er entfaltet seine spezifische Fragestellung aus dem Schnittpunkt der Interessen an Bildungsgeschichte von Subjekten, mikroprozessualer Alltagsforschung, Lebensweltanalysen und makrostruktureller Gesellschaftsgeschichte und stellt anschließend Schwerpunkte sozialgeschichtlicher Spielforschung vor.

ETIENNE FRANÇOIS: *Alphabetisierung in Frankreich und Deutschland während des 19. Jahrhunderts*

Die französische Forschung hat serielle Methoden zur Erforschung der Alphabetisierung in Frankreich entwickelt. Mit Hilfe dieser Methoden wertet der Beitrag Daten aus der preußischen Volkszählung von 1871 sowie weitere Daten aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts aus. In einer vergleichenden Analyse der Alphabetisierungsprozesse in Frankreich und Deutschland werden insbesondere regionale Unterschiede herausgearbeitet und die Zusammenhänge zwischen sozio-ökonomischen Strukturen und dem jeweiligen Stand der Alphabetisierung untersucht. Der Beitrag schließt mit Überlegungen zur Anwendung serieller Methoden auf die Erforschung der Alphabetisierung Deutschlands in der frühen Neuzeit.

FRANZ KOST: *Die „Normalisierung“ der Schule. Zur Schulhygienebewegung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts*

Der Beitrag zeigt auf, mit welchen Argumenten und Handlungsstrategien in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts medizinische Hygienevorstellungen Eingang in pädagogi-

schen Reflexion und Praxis fanden und diese zwar in medizinischer Hinsicht optimierten, zugleich jedoch in pädagogischer Hinsicht verkürzten. Dieser Vorgang der Substitution der Pädagogik durch naturwissenschaftliche Medizin wird am Beispiel der Auswirkungen der Hygienebewegung im Schweizer Kanton Zürich als Prozeß der „Normalisierung“ (FOUCAULT) von Schule und Gesellschaft rekonstruiert. Damit ist dieser Beitrag zugleich ein Beitrag zur Entstehungsgeschichte der empirischen Erziehungswissenschaft, insbesondere der Experimentellen Pädagogik der Jahrhundertwende.

Contents and Abstracts

Essay:

CARL-LUDWIG FURCK: The Upper Secondary Stage Reform Among Conflicting Interests
– Analysis of an Educational Reform 661

Topic: Education and Pedagogics in Time of National Socialism

KURT AURIN: *The Politization of Pedagogics in the Third Reich* 675

National Socialism used politization of pedagogics from the very beginning to implement its ideology and political intentions. The article sketches the ideology of the common people, biological racism, and idolization of the Führer, and reconstructs the ways and means of education as a political instrument which extended its influence to every part of life. The mechanisms through which it functioned are analysed in regard to the results of political, historical, and socio-psychological research. It shows how the conditions for socialization of the bourgeoisie during the Wilhelmian era and the trends of thought and culture of the times prepared and smoothed the way for the National Socialist politization of pedagogics. The article closes with thoughts on a democratic education that try to avoid the misdirection of indoctrinization as well as the misdirection of a total lack of political education.

HARALD SCHOLTZ: *Political and Social Functions of Institutions for Teacher Training in 1941–1945* 693

The history of schools often depicts the introduction of institutions for teacher training as an attempt of the National Socialist dictatorship to reduce teacher training to the level it had been forty or even one hundred and fifty years ago. The author of this article does not think this interpretation holds water. He examines whether training future teachers was even the main purpose of such institutions at all. Doubts on this score seem justified because the acute lack of teachers was already being dealt with another way, namely through training school assistants. As opposed to that the author can show that, in a larger context, institutions for teacher training were involved in the changing functions of many educational institutions during the war. The author can show a connection between this insight and the way teachers, troop leaders of the Hitler youth groups (Hitlerjugendführer), and students in such institutions saw their duties, which focused on indigenous leadership of young people as a means of political influence.

HASKO ZIMMER: *Education, Bourgeoisie, and Burning the Books. The „Action Against the Un-German Spirit“ in 1933* 711

As opposed to theories that explain the burning of the books in 1933 from the perspective of a fascist government and its victims, this article exposes aspects of continuity by showing

the close relationship between bourgeoisie and fascism that appeared during the “action against the un-German spirit” (Aktion wider den undeutschen Geist), by focusing on this relationship, and by asking what conditions made it possible. Starting with the support of this action among the educated bourgeoisie who valued education very highly, which is clearly shown in the example of Münster and which belongs in the context of the fascist mass movement, the aims and contents of the action are shown to be an expression of a specifically bourgeois consciousness, due to the reaction against the Weimar Republic and the political and social changes after 1918, which attitude was especially typical of academics. Burning the books therefore expressed processes of class-bound refusal to learn.

REINHARD DITHMAR: *Educated for Peace by War Literature?* 725

It was difficult to master the events of World War I rationally. Even a decade after the end of the war this experience begged for literary treatment, and within a few years the number of books on the subject reached a proportion that – as far as novels and other long prose works are concerned – can only be compared with the war poetry of 1914. Both pacifists and nationalists feared the war could be forgotten, but for diametrically opposed reasons. The sensational success of Remarque’s novel signaled a more emotionally rather than rationally aroused conscience (“Never again war!”) and activated the extreme right wing. War literature served the National Socialists as a means of educating people in and out of school for death and to enthusiasm for a new war, as impressively demonstrated by the Langemarck myth (based on a battle at Langemarck during World War I in which thousands of young people willing to sacrifice themselves for their country lost their lives and thereby became a standard by which others were measured). Peace appeared as war fought with other methods, and its reflection in German novels about the front became the norm and the law of actions during times of peace.

Topic: Studies on the Social History of Education

CHRISTA BERG: *Toward a Social History of Play* 735

Despite a great number of works existing on theories of play as well as examinations of play and toys along the lines of folklore and cultural history, there has not yet been an attempt at interpretation specifically according to social history that showed the intention and function of playing and toys in everyday life throughout the ages and at the same time showed aspects of class determination, stereotypes of gender and role along with dependence on conditions of production and consumption. This article tries to develop such a line of interpretation. It unfolds its specific questions from the intersection of interest in the educational history of subjects, examination of microprocesses in everyday life, analysis of the world lived in, and macrostructures in the history of society. In conclusion it presents main points of research on play according to social history.

ETIENNE FRANÇOIS: <i>Growing Literacy in France and Germany During the Nineteenth Century. Preliminary Thoughts on a Comparative Analysis</i>	755
---	-----

French research has developed statistical methods for serial data with which to examine literacy in France. Using these methods, this article interprets data on literacy from the Prussian census of 1871 and data on school attendance from the first half of the nineteenth century. This analysis compares the development of literacy in France and Germany. Above all, regional differences in literacy are investigated and some relationships between the level of literacy and socio-economic structures are analysed. Finally some possibilities for serial studies of the development of literacy in Germany for the early modern period are indicated.

FRANZ KOST: „Normalizing“ Schools. <i>On the Hygiene Movement in Schools in the Second Half of the Nineteenth Century</i>	769
---	-----

This article shows the arguments and strategic plans of action through which medical concepts of hygiene found their way into pedagogic thought and practice in the second half of the nineteenth century and improved these concepts from a medical point of view while reducing them from a pedagogic point of view. This process of substituting the natural science of medicine for pedagogics is reconstructed through showing the effects of the hygienic movement in the Swiss canton of Zurich as a process of “normalization” (FOUCAULT) of school and society. This aspect makes this article a contribution to the history of the development of empirical pedagogics as well, especially the experimental pedagogics of the turn of the century.

Discussion

WOLFGANG W. WEISS: <i>The Family as Pictured in West German Schoolbooks</i>	783
---	-----

JÜRGEN OELKERS: <i>Rousseau and the Development of the Improbable in Pedagogic Thought</i>	801
--	-----

Book Reviews	817
------------------------	-----

New Books	845
---------------------	-----

Ansätze zu einer Sozialgeschichte des Spiels*

1. Problemstellung

Die Behauptung, „daß in den letzten Jahren in der Bundesrepublik sehr viel mehr über Sozialgeschichte geredet als wirklich an Sozialgeschichte erarbeitet worden ist“ (KOCKA 1977, S. 49), trifft für eine Sozialgeschichte des Spiels immer noch zu, ist sie doch nicht einmal als Forschungsprogramm entworfen, obwohl sich zur Historiographie des Spiels und des Spielzeugs durchaus eine stattliche Bibliographie erstellen ließe. Auch der hier vorgelegte Beitrag liefert keinen sozialhistorischen Projektentwurf und keinen Bericht aus der Forschungspraxis. Er will nur versuchen, das Terrain für eine Sozialgeschichte des Spiels abzustecken. Rückgriffe auf die wenigen Vorarbeiten der Erziehungsgeschichte wie auf die zahlreicheren benachbarter historischer Wissenschaften sind dazu ebenso hilfreich wie die Verdeutlichung durch Beispiele aus dem immerhin reich vorhandenen Fundus überlieferter Spielmaterialien.

Mit der Geschichte des Spiels und des Spielzeugs haben sich bisher vor allem Volkskundler und Kulturhistoriker beschäftigt. Es gibt zudem liebevoll zusammengestellte und prächtig ausgestattete Spielzeuganthologien, die den nostalgisch-retrospektiven wie ästhetisch ambitionierten Betrachter oder Sammler ansprechen und erfreuen mögen (z.B. FRITZSCH/BACHMANN 1965; GRÖBER/METZGER ²1965; FRASER 1966; KUTSCHERA 1975; BACHMANN 1977; BACHMANN/HANSMANN 1977; WILCKENS 1978). Interesse und Fragestellung solcher Beiträge und Sammlungen zielen aber ebensowenig auf eine Sozialgeschichte des Spiels wie jene fachspezifischen, selbst historiographischen Arbeiten von Pädagogen, Psychologen und Philosophen, die Spielhandlungen, auch Spielgegenstände zum Objektbereich ihrer Betrachtungen machen und dabei nicht zuletzt die Faszination des Phänomens *Spiel* in einer Fülle differenzierter Spieltheorien einfangen¹.

Herkömmliche Darstellungen des Spiels und des Spielens, die die historische Dimension einschließen, zeigen in der Regel, auf ihre interpretatorischen Grundmuster reduziert, zwei verschiedene Ausgangspositionen mit entsprechenden Argumentationslinien:

(1) In der ersten Argumentationslinie ist Spielen eine anthropologische Konstante; es

* Überarbeitete und teilweise erweiterte Fassung eines Vortrags in der Funkuniversität des Rias Berlin am 7. 4. 1982, wiederholt im SWF II am 15. 5. 1983.

1 Vgl. BITTNER 1968, S. 219–233. Die im erziehungswissenschaftlichen Bereich bisher umfassendste Darstellung zur Pädagogik und *Kulturgeschichte* des Spielzeugs findet sich bei RETTER (1979). Er ist mit MIESKES um eine neue Definition und Klassifikation von *Spielmitteln* bemüht und zieht den Begriff *Spielmittel* als den unter systematischem Aspekt umfassenderen dem des *Spielzeugs* vor. Auf diese gründliche, den Stand der Forschung zusammenfassende Arbeit sei nachdrücklich verwiesen. Ich werde in meinen Ausführungen und für meine Frageabsicht *Spiel* und *Spielzeug* bzw. *Spielmittel* vorerst nicht voneinander trennen. Die Wahl meiner Beispiele ist um ihres schnell nachvollziehbaren erläuternden und illustrierenden Sinns willen vorrangig aus dem deutschen Sprach- und Geschichtsraum genommen.

gehört zum Wesen des Menschen und ist nicht etwa auf die Kindheit begrenzt. In kulturphilosophisch-anthropologischem Verständnis des Menschen als *homo ludens* ist Spiel eine nicht weiter ableitbare Lebenserscheinung, die dem Menschen ein von der unmittelbaren Sorge um Daseinsbewältigung enthebendes, also freies Handeln ermöglicht. Diese existentielle Bedeutsamkeit des Spiels liegt dem Wandel aller menschlichen Dinge voraus und bleibt sich immer gleich. Die Kategorie des Wandels ist in diesem gleichsam überhistorischen Ansatz allenfalls auf Formen und Funktionen des Spielens und des Spielzeugs zu beziehen. Ihnen wird eine kulturschaffende und kulturabbildende Leistung zugesprochen.

(2) Im zweiten gängigen Argumentationsstrang wird Spielgeschichte ohne weitere Einlassung auf anthropologische Prämissen als Ausdruck sich wandelnder menschlicher Bedürfnisse und Verhaltensweisen im zweckfreien wie im zweckgebundenen Spiel verstanden. Die Historiographie des Spielzeugs, als welche sich diese Spielgeschichte meistens erweist, geht da, wo sie jenseits nostalgisch-affektiver Neigungen kulturhistorische Ambitionen verfolgt, Fragen des wechselseitigen Bedingungs Zusammenhangs von Spiel und Kultur nach, schätzt vorrangig jedoch Spiele und Spielzeuge als Residuen von Kultur, weniger als Produzenten von Kultur ein.

Eine als Sozialgeschichte des Spiels akzentuierte historische Betrachtung will die Legitimation und die Ergiebigkeit dieser beiden Forschungsansätze nicht bestreiten, sie aber um Fragestellungen erweitern und vor allem die gesellschaftlich vermittelte Sozialität und Geschichtlichkeit des Menschen, auch die des *homo ludens*, stärker betonen, ja zur Prämisse der eigenen Forschung machen. Spiel ist Koexistenzial menschlichen Lebens. Seine Erscheinungsformen und Mittel ändern sich aber; sie zeigen auch einen sich ändernden Menschen. Spiel ist Ausdruck von Kultur und zugleich Aneignung von Kultur. Das aber sind Aussagen, die Interaktion, Auseinandersetzung, Entwicklung, Wandel und Geschichtlichkeit als Bedingungen menschlicher Existenz implizieren. Selbst dort, wo von einem zu allen Zeiten und in allen Kulturen vorhandenen „Bedürfnis“ der Kinder nach Betätigung und Anverwandlung von Welt im Spiel die Rede ist, wo Archetypen der Spielmittel entdeckt werden, ist nicht zu übersehen, daß Kindsein selbst, erst recht seine Attribuierungen, historisch wandelbar und Ergebnis einer bestimmten gesellschaftlichen Entwicklung sind.

Die schon zum Modethema gewordene „Entdeckung der Kindheit“ verweist ja doch auf nichts anderes als auf einen Einstellungswandel der Erwachsenen den Kindern gegenüber². Das Kind der bürgerlich-biedermeierlich intimisierten Häuslichkeit lebte und spielte anders als das Kind, das in unmittelbarer Teilnahme am gelebten Leben der Erwachsenen im sogenannten „Ganzen Haus“ vorindustrieller agrarischer Gesellschaftsstrukturen groß wurde, oder als das zwischen Schule und Freizeitwelt gegängelte Kind im siebten Stockwerk eines Hochhauses, umgeben von hochtechnisiertem Stadtleben – ein Kind, von dem behauptet wird, daß gerade es im Jahrhundert des Kindes lebe.

Unsere moderne Pädagogisierung ist die vorläufig letzte Stufe einer historisch sich wandelnden Einstellung zum Kind und steht doch zugleich in dem Verdacht, ein eher problematisches Verständnis von Kinderwelt und Kinderspiel an den Tag zu legen, weil sie unsicher zwischen infantilisierenden Requisiten und Sphären einer sogenannten Kinderkultur (Spielzeuge, Kinderzimmer, Spielplätze, Kindermoden, Kinderliteraturen, Kinderprogramme in den Medien) einerseits und der Schaffung störungsfreier Lebensrhythmen und Zonen der Erwachsenen durch Abdrängung kindlicher Bedürf-

2 Die Auswirkungen des „neuen“ Status Kindheit auf das Kinderspiel und die Entstehung einer nur scheinbar widersprüchlichen planvollen Spielpädagogik untersucht ELSCHENBROICH (1977).

nisse andererseits hin und her schwankt. So wechselt z. B. das Spielen in einer dezidierten Institution für Kinder, etwa dem Kindergarten, zwischen mystifizierten „Freispielphasen“ und angeleitetem „spielendem Lernen“; in Wahrheit aber beugt sich der Spielmodus der Kollektivität und dem Reglement einer organisierten, an Arbeitszeiten und -schichten der Erwachsenen orientierten „Aufbewahrung“ von Kindern. „Freispielperioden“ sind oft nicht mehr als Zeiten der Unterforderung, in denen Kinder in anrengungsarmen, aber sicher umgrenzten Spielgehegen sich selbst überlassen bleiben. Im eigentlichen Gelände für ein kindliches „Freispiel“, das diesen Namen einlöste – selbst in der Stadt könnten dies noch Straßen, Bürgersteige, Plätze und Höfe sein –, gibt es hingegen keinen Raum mehr für Kinder; es dient meist dem Verkehr bzw. parkenden Autos. Der „soziale Verkehr“ der Straßenspiele hat damit sein Ende gefunden; er gehörte allerdings immer nur ins Vorfeld oder gar Abseits pädagogischen Interesses. Straßenspiele waren nur Kindern wichtig, nicht professionellen Pädagogen. Auch am Spielzeug ließe sich ein derart gebrochenes und zweifelhaftes modernes Verständnis von Kindheit verdeutlichen. Die vorgebliche pädagogische Aufgeklärtheit unserer Zeit trägt also auch Züge trügerischer Selbststilisierung. Die Vorstellung einer linear progressiven Entwicklung im Einstellungswandel zum Kind wäre jedenfalls ein Fehlschluß, zu dessen Revision eine „Sozialgeschichte des Spiels“ beizutragen vermöchte.

Es ist sehr wahrscheinlich, daß Kinder in all den genannten Epochen mit Puppe, Ball, Roß und Reiter gespielt haben und daß Sich-Bewegen, Beobachten, Nachahmen, Probieren der ihnen selbst unbekannt, aber immer gleiche Sinn ihres Tuns war. Man griffe allerdings zu kurz und träfe weder den Begriff noch die Wirklichkeit von Spielen und Spielzeug, wollte man es allein – wie es Pädagogen wohl zunächst sehr nahe liegen mag – aus der Welt des Kindes heraus erklären. Spielzeug interpretiert eher den Umgang der Erwachsenen mit den Kindern als die Wünsche und Erwartungshaltungen von Kindern an Erwachsene. Erwachsene stellen Spielzeug her, wählen es aus, geben es weiter, und zwar nach *ihren* Vorstellungen davon, was ein Kind freuen oder fördern müßte. Die Geschichte des Kinderspielzeugs läßt sich kaum allein aus Kinderwünschen deduzieren.

So diene die Rassel in der Hand des Kleinkindes der Abwehr böser Geister, und zwar lange bevor man darüber theoretisierte, welchen sinnvollen Bedürfnissen des Kindes sie entgegenkommen würde. Vielleicht hätte nicht erst das Kind des 19., vor allem 20. Jahrhunderts mit einer Baby-Puppe oder mit identifikationsfähigen Puppenkindern gespielt, wenn Erwachsene schon früher Kindsein als vollgültige Phase des Menschseins akzeptiert und ihm nicht nur Puppen mit den Insignien des Erwachsenenalters und mit Erwachsenenkleidern in die Hand gegeben hätten. Das Kind selbst ist ohnehin kaum auf vorgegebene Normierungen und Rationalitäten seines Spielzeugs angewiesen, da es seine Spielgegenstände im freien Spiel wechselnd zu dem erklären kann, was sie ihm in diesem Moment sein sollen: groß oder klein, alt oder jung, Mensch oder Tier. Sein Spielverhalten vermag eine *zeitlose* Dimension selbst dort zu entwickeln, wo seine Spielmaterialien *zeitbedingte* Wirklichkeiten abbilden.

Doch solche Überlegungen vermögen noch nicht zu klären, welche Funktionen Spiel und Spielgegenstände im konkreten Lebenszusammenhang von Erwachsenen und Kindern zu bestimmten Zeiten und unter varianten gesellschaftlichen Bedingungen übernommen haben. An den Spielmaterialien selbst ist kaum ablesbar, *wer* mit ihnen in *welchen Absichten* bzw. ihnen *unterlegten Strategien* gespielt hat. Kinder- und Erwachsenenspielzeug ist nicht immer unterscheidbar. Auch ist nicht jeder Gebrauchsgegenstand im Kleinformat zwingend ein Spielgerät. Oft waren Kultgegenstände zugleich Spielzeuge. Ist also die Intention von Spielmaterialien häufig nur zu vermuten oder zu erschließen, so bleibt es erst recht schwierig festzustellen, ob die vermeintlichen Absichten auch entsprechende Wirkungen hatten. Der gesellschaftliche Kontext von Spiel und Spielgegenständen erschließt sich ebenfalls nicht unmittelbar aus diesen selbst. Ethnographen haben uns zudem darüber belehren können, daß in bestimmten historischen wie gegen-

wärtigen Gesellschaften Lebensbewältigung und Existenzsicherung Spielen gar nicht zulassen. Konsequenz dieses Faktums wäre dann, Spielen für ein Überflußphänomen saturierter Gesellschaften oder zumindest saturierter Sozialschichten zu halten.

Damit sind nun freilich andere als anthropologische Voraussetzungen oder Kategorien kulturellen Wandels in die Diskussion gebracht. Offenbar beeinflussen nicht nur soziokulturelle, sondern auch sozioökonomische Bedingungen einer Gesellschaft Sinn und Charakter, Häufigkeit, ja Möglichkeit des Spiels, und zwar das der Erwachsenen wie das der Kinder. Und gerade hier zeigt sich die Intention eines dezidiert sozialgeschichtlichen Interesses: Es fragt zunächst nach dem Menschen in seinen überindividuellen Entwicklungen und Prozessen, nach seinen sozialen Beziehungen, seinen Denk- und Verhaltensweisen, seinen Erfahrungen und Handlungen unter den je spezifischen gesellschaftlichen Bedingungen und Möglichkeiten seiner Zeit. Dabei gilt der spielende Mensch gleich viel wie der produktiv arbeitende, weil noch unausgemacht ist, in welchem Verhältnis Spielen und Arbeiten eigentlich zueinander stehen. Welche allgemeine Theorie des Spiels Orientierung geben mag, welche Intentionen oder Funktionen ihm auch immer zugesprochen werden, im Blickfeld einer Sozialgeschichte steht das Spiel als Variable eines historisch konkret auszufüllenden Zeitbegriffs. Diese historische Zeit meint die ideellen, sozialen, wirtschaftlichen und technischen Voraussetzungen menschlichen Lebens und Handelns, das auch Spielen umgreift oder verhindert. Macht heute die sozialhistorische Alltagsforschung *alle* Lebensvollzüge des Menschen als den eigentlichen Kern unserer materialen Kultur und die Basis unserer kollektiven Bewußtseinsbildung zu ihrem Thema³, dann überrascht, daß neben Arbeiten, Essen und Trinken, Lieben und Leiden, Gebären und Sterben gerade das Spielen noch nicht Gegenstand dieses neuen wissenschaftlichen Impetus geworden ist. Mag sein, daß seine Besetztheit mit biologischen, anthropologischen, ethnologischen, kulturphilosophischen, psychologischen, soziologischen Theorien und Analysen entmutigend wirkt. In der Tat haben die genannten Disziplinen alle die Tendenz zu zeitübergreifenden, nicht zeittypischen, auf Wesensbestimmung oder Diachronik und unwandelbare Kontinuität, nicht auf Epochenspezifika abhebenden Aussagen. Die neue „Kulturgeschichte des Alltags“⁴ ist aber gerade der

3 Vgl. dazu LÜDTKE 1978, der zwar ein „Arbeitsprogramm“ für die Bewußtseinsbildung einer bestimmten Sozialschicht und Epoche entwirft, zugleich aber generell aufdeckt, wie schwierig und doch notwendigerweise differenziert nur mikroskopische Wirklichkeiten den Zusammenhang von Subjektivität und lebensgeschichtlicher Konkretion rekonstruieren lassen.

4 Zur „Rückeroberung der Alltagsperspektive“ (KORFF), überhaupt zur Profilierung der Volkskunde als Sozialwissenschaft bzw. als Kulturgeschichte des Alltags vgl. BAUSINGER (1978), v. a. die Einleitung „Volkskunde im Wandel“ (ebd. S. 1–15), sowie die Beiträge „Kultur“ von KORFF (ebd. S. 17–80) und „Alltag“ von JEGGLE (ebd. S. 81–126). Wenn nach dem inzwischen erreichten Diskussionsstand „Kultur“ nunmehr die gesamte Lebensweise des Menschen schlechthin umgreifen soll, wird die Differenz zwischen einer Kulturgeschichte und einer Sozial- oder Gesellschaftsgeschichte allerdings schwieriger zu fixieren sein. Auch die kulturwissenschaftliche Analyse thematisiert heute Strata, gesellschaftliche Zwänge, den „Alltag“ der kleinen Leute, beschränkt sich also nicht mehr auf Kultur im Sinne irgendeiner schöngestigen Abgehobenheit in den Manifestationen von Eliten. In der ihr oft unterstellten Einseitigkeit oder Ausschließlichkeit tat sie dies im übrigen nie. Kulturgeschichte betont allerdings, und dies nach wie vor, stärker die Subjektivität und Individualität der gesellschaftlichen Erfahrungen wie deren Verarbeitung als die Objektivität und Kollektivität von Systembedingungen, Strukturen, Institutionen oder Schichten, die vorrangiges Thema einer Sozialgeschichte sind. Die Volkskunde hat in ihrer Neuorientierung, die zugleich von Sozialhistorikern vernachlässigte Methoden, etwa die biographische, neu belebt, nicht nur ein

großen Systemanalysen und globalen Theoriekonstruktionen überdrüssig; sie sucht das anschauliche Detail und die Überschaubarkeit der Epochal-, Lokal- oder Regionalstudie, die gewisse antiquarische Vorlieben nicht leugnen kann, vielleicht auch nicht will.

Doch trotz der Hochkonjunktur von Kulturgeschichte und Lebensweltanalysen ist Spielgeschichte bisher weder als Teil der mikroprozessualen Alltagsgeschichte noch makrostrukturellen Gesellschaftsgeschichte zu schreiben versucht, oder, was unter sozialgeschichtlichem Anspruch die richtigere Formulierung wäre, als Alltagsgeschichte innerhalb einer Gesellschafts- oder Strukturgeschichte in Angriff genommen worden. Dies verlangte, Spielhandlungen, Spielmittel und Spielzeugproduktionen in den *Lebenswelten* der einzelnen gesellschaftlichen Klassen, Schichten oder Gruppen aufzusuchen, und auf ihren Bedeutungszusammenhang für diese selbst wie für die gesamtgesellschaftlichen Strukturen und Mentalitäten hin zu befragen.

Für eine solche Sozialgeschichte des Spiels ist Spielzeug nicht nur gegenständlich gewordene Erziehungsabsicht oder gar -strategie, sondern auch Funktion des sozialen und kulturellen Selbstverständnisses einer bestimmten Zeit, das seinerseits eben darum nicht außerhalb ökonomischer und politischer Bedingungen interpretierbar ist. Doch hätte diese Spielgeschichte nicht nur Beitrag zur Systemanalyse einerseits und Alltagsmikroskopie andererseits zu sein, sondern, zumal in bildungsgeschichtlicher Absicht, Spiele und Spielen, auch Spielzeuge als Lern-, Erfahrungs- und Handlungsangebote bzw. -möglichkeiten in der *Lebenswelt von Subjekten* zu zeigen, in der diese ihre soziale wie individualbiographische Identität gewinnen. Daß Theorie- und Methodenbewußtsein, quellennahe Interpretation hier wie in aller soliden sozialhistorischen Forschung unabdingbar sind, müßte nicht eigens betont werden, wenn nicht zu den Tücken einer Geschichte der Alltagskultur, also auch einer Spielgeschichte, „Theorieferne“, „ein Hang zu sozialromantischer Nostalgie“ oder „das Verharren bei erzählter, nicht jedoch analysierter Geschichte“ gehörten (LANGEWIESCHE 1982, S. 365). „Vorzüge“ und „Tücken“ neu verstandener Alltagsgeschichte fokussieren – nach LANGEWIESCHE – in der „Konzentration auf die subjektiven Erfahrungen von Menschen in ihren je eigenen Lebenswelten“ (vgl. auch LÜDTKE 1978). Für Spielgeschichte konnte dieser Gedanke bisher aber noch an keiner Stelle fruchtbar gemacht werden.

2. Aspekte einer Sozialgeschichte des Spiels

Für die durchaus noch offene Programmatik einer Sozialgeschichte des Spiels können immerhin folgende thematische Schwerpunkte gesetzt werden; kulturanthropologische und kulturhistorische Untersuchungen sowie Spielzeuganthologien leisteten dazu gewisse Vorarbeiten.

neues Selbstbewußtsein, sondern auch an Hochschätzung und Neugier auf ihre Ergebnisse bei den zünftigen Historiographen, namentlich den Sozialhistorikern, gewonnen. Auf der Ebene des Spiels ist es aber noch zu keinem Schnittpunkt der Interessen und der jeweiligen Zugriffsweisen gekommen, es sei denn in Ansätzen bei WEBER-KELLERMANN (1979), die selbst ihr Buch eine „Kulturgeschichte“ nennt, oder bei FLECKEN (1981, bes. S. 147–162), die ihre Arbeit als „sozialgeschichtliche Untersuchung“ versteht.

2.1. Intentionen und Funktionen des Spielens und des Spielzeugs

Der Aufbau und die Veränderung psychischer Strukturen sind immer auch mit dem Einsatz von Spielen und Spielzeugen verbunden worden, wobei eben diese selbst Bewußtseinsänderungen (etwa die einer zunehmend industrialisierten Zivilisation, technischer Neuerungen und gewandelter Produktionsprozesse) exemplarisch widerspiegeln. Dabei ist nicht nur an jene Spielmöglichkeiten zu denken, die den kindlichen Entwicklungsprozeß begleiten und von Psychologen oder Pädagogen ausführlicher Betrachtungen gewürdigt werden. Abbildung von Welt und Einführung in die Welt gelten auch noch für Spiele und Spielmittel der Erwachsenen. Von Kindern wird gesagt, daß sie sich sukzessive durch Schauen, dann Greifen, dann Bewegen und Bauen und endlich im Begreifen zeitgemäße menschliche Lebensführung „erspielen“. Farbe, Klang, Bewegung affizieren ihre Aufmerksamkeit. Im Spielzeug, das sie selbst wählen, erst recht im pädagogisierten Spielzeug der heimlich überlistenden sogenannten Lernspiele, wird dies von Erwachsenen ausgenutzt. Vergnügen und Utilität für etwas liegen im Spiel eng beieinander und bieten sich zur gezielten Zwecksetzung geradezu an. Doch kann Spiel ebenso sehr eine Art Umgangslernen realisieren, das zwischen Kindern und Erwachsenen gar nicht unterscheidet, auch in seinen Intentionen und Wirkungen nicht festlegbar ist.

So kannte die mittelalterliche Welt des Adels höfische Feste, Wett- und Jagds Spiele, vor allem ritterliche Turnierspiele zur Freude und Unterhaltung, aber auch zur Einführung in die feudale Lebenswelt mit ihrem Waffendienst und ihrer Kriegsführung (ZINGERLE 1872). Solche Selbstdarstellung im Spiel und Einübung in standesgemäßes Verhalten durch Spiel praktizierte aber nicht nur der Adel, sondern, wie aus ikonographischen und literarischen Quellen hervorgeht, auch die Handwerkschaft der Städte. In der bäuerlichen Welt, später auch in der bürgerlichen (vgl. CHODOWIECKIS Stiche), findet sich Vergleichbares. So wurden in BRUEGELS populärem Bild „Kinderspiele“ von 1560 bis zu achtzig verschiedene Spieltätigkeiten identifiziert, darunter auch das Hochzeit-Machen, Taufen, Verkaufen, Prozessionen, Spielszenen also, in denen Erwachsenenleben und bäuerliches Brauchtum nachgeahmt wird.

Gerade Spielzeug bildet zeittypische Lebensverhältnisse ab, und zwar des Hauses ebenso wie der Arbeit, der technischen Entwicklung wie der Verkehrsbedingungen. Das belegen einzelne Hausgerätschaften *en miniature* bis hin zur perfekten Puppenküche, der Kaufmannsladen ebenso wie der Bauernhof, alle bewegten Spielzeuge bis hin zum Elektronikbaukasten, und schließlich als Abbildung der „Industrialisierung von Raum und Zeit“ vor allem die Spielzeugeisenbahn, die Autos, Krankenwagen, Feuerwehren, zuletzt die ferngesteuerten Land-, Wasser-, Luft-, ja Mondfahrtmobile, für die unausgemacht bleiben mag, ob die Produzenten sie für die Väter oder die Söhne gedacht haben. Einübung in Geschlechterrollen intendierte Spielzeug, das Kindern gezielt in die Hand gegeben wurde und auch noch wird, allemal: dem Mädchen die Puppe, dem Jungen – nicht ohne Bedenken – der Teddybär; dem Mädchen die Puppenstube, die Küche, die Nähmaschine, dem Jungen das Steckenpferd, die Bauklötze, die Physik und Chemie, die Elektronik im handlichen Kasten. Der jeweilige Pflichtenkreis, sogar die Zukunftsperspektiven werden auf diese Weise abgesteckt. Rollenspiel verfestigt dann noch, wozu das Spielzeug anregt. Auch der Eifer moderner Pädagogen kann traditionellen Geschlechterdualismus und geschlechtsspezifische Sozialisation nicht aufheben. Lediglich in Bewegungsspielen und in neuerer Zeit auch in Lernspielen darf man promisk sein.

Wie *multifunktional* allerdings einer der beliebtesten „Spiel“-Gegenstände verwendet werden kann, belegt die Puppe. Ihre *Spielfunktion* ist nur eine unter vielen anderen

Funktionen. Die Puppe begegnet in verschiedenen Zeiten und Kulturen als Ahnenbild, Idol, Fetisch, Amulett, brauchungsgebunden als Zauber-, Spott- und Glückspuppe, im Funeralkult, als Votivgegenstand, als Nonnen- und Mönchspuppe zum Nachspielen der Messe, dann auch als Modell für Maler und Bildhauer, in der Gegenwartskunst, um den Objektcharakter des Menschen auszudrücken, im Trickfilm und im Puppentheater, als Model im Backwerk, als Kleider-, Schaufenster- und Dekorationspuppe, selbst als lebensgroße Modepuppe im Versand (!) wurde sie schon in den europäischen Fürstenhäusern der frühen Neuzeit gebraucht, um die jeweiligen Modetrends auszutauschen, bevor Modekupfer, dann Modemagazine diese umständliche Kommunikation überflüssig machten. Der Spielzeugcharakter der Puppe ist also keineswegs immer eindeutig zu bestimmen. Das gilt z. B. für die Automatenpuppen, Androiden genannt, in denen namentlich das prometheische 18. Jahrhundert seinen technischen Erfindungsgeist verwirklichte, sich aber auch zum Schöpfer menschlicher Fähigkeiten ermächtigt sah.

Dienten Spiel und Spielzeug der Auseinandersetzung mit der Welt – noch im zurückgezogenen, scheinbar selbstvergessenen Spiel ist das meist der Fall –, dann muß auch jene Intention bzw. Funktion von Spielmitteln erwähnt werden, die die reflektierende Bewußtseins-ebene oft gar nicht erreichen soll: die Popularisierung politischer Ereignisse und Tendenzen bzw. die gezielte politische Indoktrination. Die vielen Festungen, Burgen, Holz-, Zinn- oder Bleisoldaten, die kompletten Aufmärsche verschiedener Heeresgattungen unter Berücksichtigung der Dienstgrade, die Musikcorps, Kriegsschiffe und Waffen aller Art, mit denen sich seit Jahrhunderten schon zeitgenössische Belagerungen, Kriege und Siege wiederherstellen ließen, erfüllten vollkommen den Zweck politisch-militärischer Sozialisation. Die Herstellung des Kriegsspielzeugs folgte den Kriegs- und Waffentechnologien. Sie war stets darum bemüht, auf dem neusten Stand der Kriegstechnik zu sein, „pflegte“ aber auch alte Waffengattungen und Kriegsmaterialien. Man kaufte im 19. Jahrhundert ganze „Schlachtenpackungen“ oder themengebundene Einheiten von Soldaten nach Gewicht! Gedruckte Beipackzettel sollten die patriotische Belehrung noch unterstützen. Ereignisse des Krim-Krieges sowie die Schlacht von Austerlitz waren besonders beliebte Beispiele. Mögen auch vor allem Erwachsene ihre Freude daran gefunden haben, Kinder waren mit Sicherheit begeisterte und ansteckungsbereite Zuschauer dieses immer recht bunten und aggressiven Spiels und übten so – spielerisch – militärisches Denken und Verhalten ein. In wilhelminischer Zeit popularisierten Matrosenpuppen, ergänzt durch die Matrosenanzüge und -kleider, die die Kinder selber trugen, sogar die Flottenpolitik. Der sozialen Militarisierung einer Zeit wurde damit allemal Vorschub geleistet.

Zur Geschichte des Kriegsspiels und Kriegsspielzeugs schwieg sich die Historiographie, auch die historische Sozialisationsforschung bisher aus. Selbst Pädagogen riskierten keinen generellen Bannfluch. Bei einem „Klassiker“ der Spielzeugkultur heißt es: „Aber auch die Figurenspele mit Soldaten haben [neben dem eigentlichen, nämlich leibhaftigen Kriegsspiel der Kinder] ihren erzieherischen Wert, sie sind als historische und auch zeitgeschichtliche Anschauungsspele für die Kinder von nicht zu unterschätzender Bedeutung, und wenn die Kinder älter werden und den Spielen mehr und mehr den Charakter des richtigen Kriegsspiels verleihen, dann können diese Figurenspele ... mit dazu beitragen, den Verstand und die Gabe der Berechnung zu stärken“ (HILDEBRANDT 1904, Neuausgabe 1979, S. 266). Konsequenter und befriedigt stellt er darum fest: „Die Qualität der modernen Schießwaffen für Kinder in bezug auf ihre praktische Ausführung ist mustergültig“ (ebd., S. 269). Und ebenso skrupellos führt er das gesamte Panorama der „Kampf-, Kriegs-, Soldaten- und Heldenspele“ der Geschichte, mit und ohne Waffen, seinen Lesern vor (ebd., S. 262–301; zur

pädagogischen Problematik siehe KRONER 1977, S. 14–22; MIESKES 1981; auch RETTER 1979, S. 248–261).

Spiel als primär lustvolles Tun, zur Freude und Unterhaltung, und Spielzeug, das auch ästhetischen Genuß bereiten möchte, finden sich noch am ehesten in der Funktion der Fest- und Feiertagsgestaltung. Die traditionelle Volkskunde hat aus altem Brauchtum viele Spielmittel dieser Art vorgestellt. Aus manchen sind heute freilich Schmuckstücke, Souvenirs, Kunstgegenstände oder bloße Dekorationsmittel geworden. Imagination regen sie kaum noch an. Das Spektrum der Beispiele reicht hier von den Weihnachtsengeln, Krippenfiguren und Nußknackern des Erzgebirges bis hin zu den Matrjoschkas und Trachtenpuppen aller Welt.

2.2. Archetypik und Epochenspezifik von Spiel und Spielzeug

Die Nachahmung der gesellschaftlichen Realität mag die Differenz zwischen *zeitüberdauerndem* und *epochenspezifischem* Spiel und Spielzeug ausmachen. Es gibt Grundmuster des Spiels und Archetypen von Spielzeug, die wenig Wandel im Laufe der Zeit aufweisen und gerade darum zeittypische Lebenswirklichkeit nicht abbilden. Lärminstrumente wie Rassel und Klapper, zu Bewegung und Betätigung anregende Gegenstände wie Ball, Würfel oder Kreisel, jahreszeitlich bedingte Spiele im Freien, Geschicklichkeits-, Partner- und Regelspiele gab es zu allen Zeiten, wie uns Völkerkundemuseen, archäologische Funde und Kunstsammlungen zeigen. Doch so wie jeder Gegenstand in schöpferischer Phantasie zum Spielzeug werden kann, muß nicht jeder Gegenstand *en miniature*, der uns als Spielzeug erscheint, ein solches gewesen sein. Er kann auch als Amulett, also in kultisch-religiöser Funktion, oder als handwerkliches Modell gedient haben. Eindeutige Identifikationen des Zwecks sind oft ebensowenig möglich wie die klare Zuordnung zum Erwachsenen- oder Kinderleben.

Mancher Spielgegenstand hat sich durch die Zeiten von äußerster Einfachheit zu größter technischer Perfektion entwickelt. Komplizierte Automaten wurden hingegen bereits im Altertum, nicht erst im modernen Zeitalter konstruiert. Das 18. Jahrhundert brachte den Aspekt des Lernens, der Anschauung, Aktivität und Nützlichkeit selbst ins Spiel und Spielzeug, da Muße und Tändelei den maßgeblichen Pädagogen als unerlaubte Zeitverschwendung erschienen. Spielzeugartikel aus Papier und Pappe, zum Ausschneiden, Aufklappen und Aufstellen übernahmen die neuen „ernsthaften“ Aufgaben; sie waren außerdem erschwinglich und beliebt. Das 19. Jahrhundert präsentiert das in Wissenschaft und Spiel aktivierte kreative Denken so, daß es beinahe jede technische oder optische Erfindung im Kleinformat als Mode oder Trend auf den Spielzeugmarkt bringt! Als Beispiele mögen hier der Kinematograph, die Dampfmaschine, die Eisenbahn mit Tunnelanlagen und wahren „Bahnhofs-Kathedralen“, Uhrwerke und Aufziehmechaniken in Sprech- und Ghepuppen genügen. Das 20. Jahrhundert hat diese Entwicklung in der Spielzeugwelt mit Elektrifizierung und Automation, in der Elektronik- und Computertechnik fortgesetzt – ein weiterer Beleg dafür, daß Spielzeug auch Ausdruck von Welt- und Bewußtseinsänderung ist.

Selbst Lebensgefühle werden im Medium Spielzeug offenbar. So kennzeichnen Roboter und Kosmonaut eine Epoche sogar in der Kinderwelt. Das „Negerlein“ wurde als Puppe

gehätschelt und zur Sammlung von Missions Groschen auf Sparbüchsen gesetzt, damit letztendlich der Kolonialismus verniedlicht. Die kindgemäße, natürliche, pausbäckig-stupsnasige Baby-Puppe sollte unser „Jahrhundert des Kindes“ eröffnen. Die Reformpädagogik nahm dann großen Einfluß auf Spielpädagogik und Spielzeuggestaltung. Spielzeug sollte nunmehr pädagogischen, aber auch ästhetischen, sogar künstlerischen Ansprüchen genügen, die Puppe endgültig aus dem Salon ins Kinderzimmer einziehen. Diese so kulturkritisch ambitionierte pädagogische Bewegung am Anfang unseres Jahrhunderts hat serielle Massenwaren allerdings nicht verbannen, die Rückkehr von Puppen aus der Spielzeugkiste in die Vitrine, den Entwurf von Puppen nach einem Sex-Idol für Erwachsene, mit dem dann Kinder spielen sollen, etwa die moderne Barbie-Puppe, dennoch nicht verhindern können. Kriegsspielzeug wiederum erfreut sich offenbar zu allen Zeiten einer besonderen Beliebtheit; seine Hoch-Zeiten signalisieren aber auch nationalistisch-chauvinistisch-revanchistische Gesinnung, die die Harmlosigkeit des Überzeitlichen verliert. Eine radikale Ächtung des Kriegsspielzeugs ist bis heute nicht gelungen. Wie auch, wenn die Erwachsenen- und Medienwelt vom Ernst dieses Spielzeugs ganz erfüllt ist! Groteskes und Grausames hat sich ebenfalls epochal immer wieder in Kinderzimmern eingefunden. So köpften nach der Französischen Revolution Bürgerkinder mit kleinen Guillotinen Aristokratenpuppen. Unsere Gegenwart verfährt kaum besser. Sie entwickelt ihre eigenen Schreckenskammern und Supermänner.

Zur Epochenspezifität gehört aber ebenso sehr die Frage nach der zum Spielen geeigneten Innenraumgestaltung. Die Funktionalisierung der Räume ist eine neuzeitliche Erscheinung und ist noch dazu unter sozialschichtenspezifischen Aspekten zu betrachten. Spielzimmer für Erwachsene gab es nur in der Adelswelt, Spielzimmer für Kinder zuerst in der Kultur des bürgerlichen Biedermeier. Hobbyräume sollen heute residuale Gegenwelten von Selbsttätigkeit und allein privater Zweckbestimmtheit simulieren. Sie sind allerdings in den Keller verbannt und primär für Erwachsene gedacht. Das moderne Kinderzimmer ist vor allem ein Schlafzimmer, selten nur Spielzimmer, oft beides. Auch in solchen Fakten zeigt sich Spiel als genormte gesellschaftliche Wirklichkeit.

2.3. Produktion und Konsumtion von Spielzeug

Die epochale Typik von Spielen und Spielzeug hängt freilich auch von den Verarbeitungstechniken und den vorrangig verwendeten Rohmaterialien für das Spielzeug ab. Materialien haben „ihre“ Epochen. Steine und andere natürliche Rohstoffe werden nachweislich im Altertum zu Spielzeug verarbeitet; Tonerde, Glas, Früchte, Fasern, Leder, Papier, Kunstmassen kommen in der Neuzeit zum Zuge; Blech regierte das 19. Jahrhundert; Plastikmaterialien beherrschen die Gegenwart; Metalle und Keramiken sind wiederum schon sehr alte Werkstoffe, und Holz darf als das zu allen Zeiten verwendete Spielmaterial gelten.

Vorhandene Naturmaterialien, entsprechende handwerkliche Kenntnisse und verlegerische Vertriebsbedingungen ließen seit dem 15./16. Jahrhundert in Mitteleuropa sogenannte *Spielzeuglandschaften* entstehen. Sie liegen allzumal in holzreichen Waldgebieten, besiedelt von einer armen Bevölkerung, der Acker- und Bergbau das Existenzminimum nicht (mehr) sichern konnte. Die bekanntesten und traditionsreichsten sind bis heute

Nürnberg, Oberammergau, Berchtesgaden, Thüringen, das Erzgebirge und das Grödner Tal. Sie alle entwickelten ihre eigenen Motive, Formen und Muster für das Spielzeug. Sie waren aber auch durch große Handelsstraßen miteinander verbunden, praktizierten ähnliche Produktionsbedingungen, Manufaktur und Verlagswesen, waren zunächst auf lokalen Wochen- und städtischen Jahrmärkten, später dann auf überregionalen und internationalen Messen vertreten. Von ihren Kollektionen legen seit dem 18. Jahrhundert Musterbücher und Kataloge der Verleger und Händler Zeugnis ab.

Das 1977 von MANFRED BACHMANN für volkskundliche Forschungen neu herausgegebene und kommentierte „Waldkirchner Spielzeugmusterbuch“ des Spielwarenverlags C. H. OEHME ist ein gutes Beispiel. Es zeigt auf 87 Blättern das Spielzeugangebot erzgebirgischer Verleger aus dem Jahre 1850: schlichte Holzspielzeuge, gedrechselt und bunt bemalt, vor allem Tiere aller Art, Städte, Märkte, Wälder, Archen, Menagerien und Bauernhöfe zum Arrangieren und Aufbauen, Holzfäller bei der Arbeit, Hausgerätschaften und Möbel, Gesellschaftsspiele, auch Exotisches und sogar schon eine Eisenbahn. Solche Musterbögen hatten ehemals noch als Vorlagen für die Hersteller gedient, wurden dann aber vor allem statt der gegenständlichen Muster von Vertretern und auf Messen benutzt. Ähnlichen Zwecken dienten die ebenfalls noch in großer Zahl erhaltenen schlichten Warenverzeichnisse, die zwar keine Abbildungen enthielten, aber mit Preisangaben versehen waren. Nachgerade berühmt, weil beim Publikum sehr beliebt, wurden die reich bebilderten Kataloge für den Versandhandel, wie sie der geschickte Nürnberger Kaufmann G. H. BESTELMEIER um 1800 erscheinen ließ. BESTELMEIER hatte sich – den Geist der Zeit witternd – unmittelbar an das pädagogische Publikum gewandt. Da er neben Spielzeugen und Gesellschaftsspielen auch Lehrmittel für Schulen und Ausstattungen für technische Kabinette anbot, dokumentieren seine Kataloge zugleich den technischen und wissenschaftlichen Fortschritt der Zeit.

Warenverzeichnisse, Musterbücher, Versandhauskataloge, die von der volkskundlichen Spielzeugforschung seit längerem erschlossen werden, bedürfen aber der quellenmäßigen und interpretatorischen Ergänzung, wenn es um mehr als etwa um den „Motivschatz“ einer Spielzeuglandschaft gehen soll. In sozialgeschichtlicher Absicht wird jede Verlags- und Firmengeschichte, die sich auf Dokumente des Fuhrmannswesens, auf Frachtzettel, Einkaufs- und Lieferbücher, Berichte von Vertretern und Messen, Preislisten und Versicherungsscheine, auf Produzentenverzeichnisse, Heimarbeiterlisten, Patentakten und Bilanzen, Werbematerialien wie Plakate und Prospekte u. a. m. stützen kann, ergiebig sein.

In den Spielzeuglandschaften begann jedenfalls die Massenproduktion: Spielzeug wurde zur Spielware. Gekauftes Spielzeug bekam gegenüber selbstgebasteltem sogar den höheren Prestigewert. In dieser Entwicklung lassen sich handwerks-, produktions- wie vertriebstechnische Fortschritte, aber ebensowohl auch arbeits- und sozialpolitische Probleme studieren. Darüber hinaus wird deutlich, daß das Herstellen von Spielzeug den einen Kindern zur Freude gereicht, während es andere ruiniert.

Das Mittelalter und die frühe Neuzeit kannten keine Zunft der Spielzeugmacher; die Spielzeugfabrikation war überhaupt kein eigenes Gewerbe; Spielzeug war vielmehr beiläufiges Trivialprodukt des Handwerks, nichtsnutzig-wohlhlaunig aus Restmaterialien oder Abfällen gefertigt und den Kindern überlassen. Allerdings wurde von den Handwerkern, etwa nach fürstlichen Aufträgen, auch kunsthandwerklich hochwertiges „Spielzeug“ hergestellt. Die großen, kostbaren Puppenhäuser, die heute in Museen zu bewundern sind, waren z. B. zünftige Gemeinschaftsarbeiten für die Repräsentationsbedürfnisse des Adels wie auch reicher Bürger. Als Spielzeug waren sie weder gedacht noch geeignet. Doch so wie Kleinwaren, Haus- und Küchengerät zunächst für den Eigenbedarf, dann für den Markt von den einzelnen Handwerkern, schließlich sogar außerhalb der Zunftgrenzen als Neben- oder gar Abfallprodukte hergestellt wurden, entstanden auch ab und zu

Spielzeuge. Der Drechsler schnitzte nebenher kleine Tiere, der Kesselschmied fand Liebhaber seiner Zinnsoldaten und der Zuckerbäcker Abnehmer seiner Tragantfiguren. Keineswegs verstanden sie sich als Produzenten von Spielzeug. Ähnlich wurde Spielzeug auch nicht spezialisiert vertrieben. Das änderte sich allerdings mit der Erweiterung des Kleinhandels auf großräumigere Absatzgebiete. Nürnberg wurde auf diese Weise die Capitale des deutschen Spielzeugs. Es verdankt diesen seinen Ruf nicht primär seinem zünftig geregelten Handwerk, sondern vielmehr seinen findigen Kaufleuten, die Holzhändler auch in anderen holzreichen Gebieten suchten und nach Mustern für sich arbeiten ließen. Sozialstruktur, Markt- und Verkehrsentwicklung einer mit dem Begriff der Protoindustrialisierung umschriebenen Zeit setzten dafür die Bedingungen. Die Not ländlicher Subsistenzwirtschaft begünstigte die Haus- und Heimindustrie. Preisdrückerei sowie ausbeuterische Frauen- und Kinderarbeit trüben gerade hier den Anblick der so hübsch anzusehenden kleinen Dinge aus den Spielzeuglandschaften.

Während der Handel mit Spielzeug florierte, lebten seine Hersteller in kümmerlichen Verhältnissen. Dies läßt sich für nahezu alle Spielzeuglandschaften nachweisen, deren Wirtschaftsstruktur und Bevölkerungsentwicklung ähnlich verliefen. So zeigt die Geschichte der Spielzeugproduktion im Erzgebirge eine typische Entwicklung: Als nach dem siebenjährigen Krieg der Zinnbergbau völlig zum Erliegen kam, wurde die Holzarbeit zum Haupterwerbszweig der Bevölkerung (vgl. WESTENBERGER 1911; FRITZSCH 1956; BILZ 1975). Aus Pochwerken wurden Drehwerke. Verlagssystem und Spezialisierung führten die erzgebirgische hausindustrielle Spielzeugproduktion zur Blüte. Bereits für das 18. Jahrhundert gibt es Belege eines Überseehandels. Einzelne Dörfer, ja Familien produzieren nur einen einzigen Spielzeugtyp: nur Archen, Gespanne oder einzelne Figuren, nur Puppen, Schachteln, Baukästen oder Brettspiele, nur Nußknacker oder Räuchermänner, nur „Reifentiere“. Nach der Erfindung der Reifendreherei werden Tierfiguren in Serie von Holzreifen, die auf einen Tiertypus geformt wurden, einfach abgeschnitten. Je Dutzend verkauft, brachten diese Pferdchen, Schäfchen oder Kühe ihren Herstellern nur Pfennige ein, weshalb sie auch „Pfennigviech“ oder gar „Elendsviech“ genannt wurden. Doch wurden bestimmte Massenartikel sogar schock- (1 Schock = 60 Stück) oder hundertstückweise von einer einzigen Familie wöchentlich abgeliefert, und das Jahr für Jahr.

Als Mitte des 19. Jahrhunderts zahlreiche Spielzeugfabriken entstehen, wird das Elend der lohnabhängigen Bevölkerung kaum geringer: Die Männer arbeiten in den Fabriken (z. B. an Drehbänken), die Frauen und Kinder liefern Heimarbeit gegen Billiglohn zu. Es gibt Saisonzeiten, in denen kaum ein Schulkind nicht täglich stundenlang mitarbeiten mußte⁵. Kinderreichtum in der Hausindustrie, das machte zu Domänen der Kinderarbeit. Die erzgebirgische Spielzeugindustrie war eine solche; Normen der Kinderschutzgesetzgebung versagten hier wie auch in Thüringen noch im 20. Jahrhundert in einer Weise, „wie es

5 Unbegreiflich ist die Kennzeichnung einer solchen Landschaft als „Eldorado der Kinderwelt“. „Von der Wiege bis zu den ersten Schuljahren begleiten jene (Spielzeug-)Industrien die Jugend und verlassen sie erst da, wo sie Bekanntschaft mit der Tinte macht, mit der des Lebens Ernst den ersten schwarzen Schatten auf ihr unschuldiges Dasein wirft“ (BOCHER 1887, S. 16). Diese Aussage ist zudem falsch, denn mit Schulbeginn endete keineswegs die Arbeit der Kinder in der Spielzeugproduktion, und den Ernst des Lebens kannten diese Kinder schon lange. Der Autor wußte dies eigentlich auch; sein im übrigen informativer Vortrag über die Produktions- und Lebensbedingungen der Spielzeughersteller spricht dafür.

vollkommener kaum gedacht werden kann“ (BIERER 1913, S. 82; vgl. auch SAX 1885, Teil 1, S. 37ff.; KUCZYNSKI 1968, bes. S. 186–188; BILZ 1975, S. 40ff.).

Selbst in der Statistik von 1895 ist noch von „Kinderberufen“ die Rede (BIERER 1913, S. 22), wobei hausindustrielle Kinderarbeit häufig auch noch mit anderen Beschäftigungen, etwa dem Liefern der Ware oder nichtgewerblichen Tätigkeiten in der Landwirtschaft bzw. im Haus, kombiniert wurden. Im Kreis Sonneberg in Thüringen, einer Hochburg der Puppenindustrie, waren noch 1910 39,2% aller Volksschüler hausindustriell beschäftigt; bezieht man andere Tätigkeiten mit ein, erhöht sich der Anteil der arbeitenden Kinder sogar auf 58,1% (ebd.). Die breite Palette „hausindustrieller Kinderberufe“ hat BIERER (ebd., S. 34) in der folgenden Tabelle aufgelistet.

Berufsart	Kinder im ganzen	davon weibl.	männl. und weibl. unter 10 Jahren	
			abs.	rel. %
Drücken von Papiermachéwaren	272	115	52	19,1
Abschneiden von Papiermachéwaren	453	243	198	43,7
Dockenstopfen	57	27	18	33,5
Nähen von Puppenkleidern	271	161	66	24,4
Abschneiden von Puppenkleidern	573	299	264	44,3
Tressieren	202	126	68	33,7
Frisieren	97	53	37	38,1
Augeneinsetzen	44	14	13	29,5
Puppenschuhe machen	203	95	67	33,0
Puppen fertigmachen	283	107	76	26,9
Puppengelenke putzen	115	37	30	26,1
Balg machen	77	24	19	24,7
Masken auflegen oder malen	77	40	21	27,3
Fastnachtsartikel machen	50	25	17	34,0
Schiffe machen	91	35	19	20,9
Holzspielwaren machen	182	74	69	37,9
Griffelkasten machen	136	69	49	36,0
Farbkasten machen	78	43	18	23,1
Griffel papieren	208	106	82	39,4
Karton machen	40	15	12	30,0
Porzellan malen	54	26	7	13,0
Porzellan abputzen	101	48	46	45,5
Christbaumschmuck blasen	41	1	2	4,9
Christbaumschmuck fertigmachen	353	186	141	39,9
Glasaugen blasen	66	14	13	19,7
Glasaugen abschneiden	60	19	20	33,3
Perlen blasen	29	4	2	6,9
Perlen abschneiden, anreihen	374	178	149	39,8
Hütchen durchstecken	71	28	36	50,7
Summa	4658	2212	1753	37,6

Nach dieser Erhebung von 1910 im Kreise Sonneberg wurden solche Tätigkeiten sogar zu 35,1% von Kindern unter 10 Jahren ausgeübt (ebd., S. 50f.). 69% der hausindustriell beschäftigten Kinder arbeiteten *wöchentlich* bis zu 18 Stunden, 31% durchschnittlich *täglich* mehr als drei Stunden (ebd., S. 59). Das konnte bedeuten, daß Kinder, selbst die kleinsten, schon vor Schulbeginn mit Spielzeug umgegangen waren, nicht spielend allerdings, sondern im Sinne strenger Arbeit für den Erwerb.

Doch trotz der fleißigen Mitarbeit von Kindern und Frauen war zu keiner Zeit ein ausreichender Lebensunterhalt in diesem Erwerbszweig zu sichern. So sanken z. B. die Durchschnittseinkommen der Spielzeugmacher im Erzgebirge zwischen 1875 und 1881 um

mehr als 55 % (BILZ 1975, S. 28) und die Schnitzerlöhne in Gröden von 1873 bis 1879 um 20 % (BÜCHER 1887, S. 33). Die Wohnverhältnisse waren außerdem katastrophal: Wohnen, Kochen, Arbeiten, Schlafen und Trocknen der Waren, alles fand in einem einzigen Raum statt. EMANUEL SAX hat das anhaltende Elend in den Wohn- und Arbeitsverhältnissen der Thüringer Spielwarenmacher in den 1870er Jahren geschildert, an denen sich auch im 20. Jahrhundert im Prinzip noch nicht viel geändert hat:

„Schmucklos ist das Innere, ärmlich der Hausrat. In der Stube wird Sommer wie Winter ununterbrochen geheizt, damit die Ware schneller trocknet, die rings um den Herd auf Stangen und Brettern steht ... Wie es in solchen Wohnungen um die Reinlichkeit bestellt ist, läßt sich leicht denken. Unter der Woche wird nicht gekehrt, es sammeln sich an den Werkeltagen die Abfälle bei der Arbeit zu stattlichen Haufen an, welche erst am Sonnabend Nachmittag hinausgeräumt werden, wenn die Ware in Schanzen getan ist, um auf's Comtoir getragen zu werden ...

Wie die Wohnung, so die Nahrung. Sie besteht meist aus Kartoffeln, die in allen Gestalten auf den Tisch kommen. Man nimmt sie am Morgen zum Zichorien-Aufguß oder der ‚Kaffeebrühe‘, und genießt als zweites Frühstück Brot mit Kaffee. Zu Mittag gibt es allerlei Kartoffelspeisen, dazu wird ein Hering geholt, oder etwas Fett vom Metzger; die Ärmsten müssen statt des Herings mit der Salzlake fürlieb nehmen, worin er eingepökelt liegt, und nennen das ‚Heringsbrühe‘. Fleisch wird selten gegessen ... Zur Vesper wird wiederum Kaffeebrühe genommen, oder sie holen vom Metzger ganze Häfen ‚Wurstsuppe‘, wie sie das Wasser nennen, worin die Würste gekocht werden; das erhalten sie umsonst oder für geringes Geld und darin schneiden sie Kartoffelstücke ...

Das Spielwarengeschäft geht nicht ununterbrochen fort, von Ende November bis Anfang März herrscht fast vollständige Arbeitslosigkeit ... Erst vom Mai ab werden größere Aufträge und in rascherer Folge an die Fabrikanten abgegeben, die Saison belebt sich und erreicht ihren Höhepunkt in den Sommermonaten August und September ... Diese kurze Spanne Zeit von drei bis vier Monaten, wo das Geschäft „strenge“ geht, muß vom Arbeiter mit krampfhafter Hast ausgenutzt werden, wenn der Unterhalt für das ganze Jahr beschafft sein soll, und in der Tat übersteigen die Anstrengungen dieser Leute alle Vorstellungen. Oder wer sollte es für menschenmöglich halten, daß man nicht Wochen, sondern Monate lang tagtäglich 18 bis 20 Stunden arbeitet, mit Anspannung aller Kräfte arbeitet, in solcher Wohnung bei solcher Kost! wobei es häufig geschieht, daß am Freitag „durch“ gearbeitet wird, das heißt die ganze Nacht hindurch, damit am Liefertag die Bestellung fertig sei ...

Die Folgen einer solch wahnsinnigen Lebensführung können nicht ausbleiben, sie äußern sich im ganzen Habitus der Bevölkerung, sowie in der Morbidität und Sterblichkeit. Trotz der frischen Waldluft, welche der Wind von allen Höhen herab in ihre Gassen weht, sind die Leute matt und siech, schauen trüb und übernächtlich aus, – die Haltung ist gebückt, der Brustkorb flach, die Statur klein: das ist die Rasse der Spielwarenmacher auf dem Thüringer Wald! In den Bauernschaften kräftige, wohlgebildete Kinder, hier abgemagerte Gesichter, trockene Haut, das Zeichen schlechter Ernährung ... Fast die Hälfte aller im Alter von über 15 Jahren Sterbenden geht an Lungenkrankheiten zugrunde“ (SAX 1885, Teil 1, S. 37 ff.)

Unter diesen Bedingungen ist die Kindersterblichkeit hier wie auch in der Spielzeugland-schaft Erzgebirge erschreckend hoch. Das Geburts- und Sterberegister des Standesamtes Seiffen, Erzgebirge, verzeichnet für 1878 bei 148 Geburten 9 Totgeburten, dann 120 Sterbefälle der Kinder dieses Jahrgangs, davon 43 im Säuglingsalter, 55 im Alter von 1 bis 6 Jahren, 22 im Alter von 7 bis 14 Jahren. Das ist eine Kindersterblichkeit von 86,3 % (BILZ 1975, S. 48)! Schon die zeitgenössische Literatur nannte das Erzgebirge „Schmerzgebirge“, „klassisches Land der Kinderarbeit“ oder „sächsisches Sibirien“.

Die Umstellung auf die maschinelle, fabrikmäßige Produktion und erst recht die massenhafte Verbreitung des Blechspielzeugs seit der Mitte des 19. Jahrhunderts verschärften überall die Konkurrenz und machten die Lage der von der Heimarbeit lebenden Familien

noch bedrückender. Die industrielle Serienfertigung trat mit Tieren, Figuren, Akrobaten, Wagen aller Art, Feuerspritzen, Karussells, vor allem aber mit Eisenbahnen, Soldaten und Kriegsspielzeug aus Blech vor dem Ersten Weltkrieg einen wahren Siegeszug an. „Die Welt aus Blech“ symbolisierte auch im Spielzeug, buntfarbig und beweglich, jene noch optimistische Industriekultur, der schlechterdings alles mechanisierbar zu sein schien. Die Maschine wurde zum Mythos. Die technische, feinmechanische, optisch-mechanische, elektrische „Spielerei“ von Erwachsenen und Kindern dokumentiert auf ihre Art moderne Technikgeschichte⁶. Im Umgang mit „Rollmäusen“, „Wendeautos“, mit von immer neuen Antriebswerken bewegten und fahrenden Spielzeugen lernten Kinder begreifen, was das technische Zeitalter in ihr Leben bringen würde: auf jeden Fall Mobilisierung und Motorisierung samt dem damit verbundenen Lärm. Jetzt eilte das Spielzeug oft den realen Erfindungen und dem technologischen Entwicklungsstand modellhaft voraus. Zugleich bildete es alles Erdenkliche, auch Groteskes ab. Nur noch der Kunststoff des 20. Jahrhunderts hat ähnlich einschneidende Marktveränderungen und „revolutionäre“ Konsequenzen für die lohnabhängigen Produzenten wie für die Konsumenten bewirkt. Er löste das „Zeitalter“ des Blechspielzeugs ab.

Deutschland besaß vor dem Ersten Weltkrieg das unbestreitbare Monopol in der Spielzeugherstellung. 1900 produzierten von 207 Spielwarenbetrieben in Nürnberg/Fürth 148 nur Metall- und Blechspielzeug. Im Jahresumsatz der deutschen Spielzeugindustrie von 100 Millionen Mark entfielen 1909 76 Millionen Mark allein auf Exporterzeugnisse (vgl. RETTER 1979, S. 79; bzgl. Export, Umsatz und Firmenentwicklungen vgl. die Beiträge des KATALOGS 1981, S. 18–115). Erst in den 20er Jahren entsteht eine internationale Marktkonkurrenz im Spielzeugsektor. In diesen Zahlen und Fakten drückt sich aus, daß auch in dem von Kulturphilosophen und Kulturhistorikern so beliebten, weil scheinbar exemten Bereich der unmittelbaren menschlichen Daseinsbewältigung, eben des Spiels, materielle, technologische und ökonomische Entwicklungen bestimmend und bedrängend werden können.

Mentale Veränderungen werden dabei ebenfalls deutlich. Betrachtet man z. B. die Fülle gegenwärtiger Spielzeugsortimente, fällt die Ausblendung von Arbeitswelt und Arbeitsprozessen auf. Der arbeitende Mensch ist nicht mehr ein beliebtes Thema von Spielzeugen. Auch Werkzeuge oder Gebrauchsgegenstände aus dem Alltagsleben der Erwachsenen haben ihren hohen Stellenwert im Spielzeugrepertoire verloren. Es gibt sie zwar noch, aber sie werden von Eltern, die dem reichen Angebot des Billigspielzeugs unreflektiert und hilflos ausgeliefert sind, nicht erworben. Von den Kindern selbst wird nicht begehrt, was ihnen nicht – etwa durch die Reklame – begehrt gemacht wird. Die Faszination, die einst von den „Wundern der Technik“ ausging und nicht nur im Spielzeug selbst, sondern auch in der Erfahrung seiner Herstellungsbedingungen nachempfunden werden konnte, hat sich in dieser Weise überlebt. Die Darstellung von Antriebskraft durch Windmühlen

6 Die gerade eben erst erfolgte wissenschaftliche „Entdeckung“ des Blechspielzeugs als Phänomen der Industriekultur führt CHR. STÖLZL auf die Industrie-feindschaft und Großstadtkritik der alten Volkskunde zurück. W. BENJAMIN steht ihm außerdem für die marxistische Aversion gegen industrielles Spielzeug, der darin nur „höllische Ausgelassenheit“ und die „Fratze des Warenkapitals“ sah. In diesen ideologischen Bindungen gefesselt, gab nicht die Wissenschaft den Anstoß zur späten Beschäftigung mit Blechspielzeug, sondern Sammlerleidenschaft. Vgl. STÖLZL: Vorwort zum KATALOG: Die Welt aus Blech 1981, S. 8.

und Dampfmaschinen oder der Respekt vor menschlicher Leistung und auch menschlichem Mut, z. B. im Aufbau ganzer Bergwerksanlagen, sind im kommerziellen Spielzeug kaum mehr zu finden. Es gibt zwar Eisenbahnen, Mondfahrzeuge, Autos, Traktoren, Schiffe aller Art, aber keine Werkshallen oder Werften. Die Produkte sind selbst im Spielzeug von ihren Produktionsbedingungen abgelöst, weil diese offenbar in ihrer Komplexität nicht mehr abbildbar sind. Bauernhof und Kaufläden zeigen nicht mehr einheitliche Lebens- und Wirtschaftswelten, sie vermitteln, da es sie als solche auch gar nicht mehr gibt, nur noch einen nostalgischen Gemütswert. Doch entspricht diese Entwicklung in der thematischen Verschiebung kommerziellen Spielzeugs der üblich gewordenen scharfen Trennung von Arbeit und Freizeit. Gespielt wird in der sogenannten freien Zeit, nachdem man der Schule bzw. der Arbeit entronnen ist, und zwar vorrangig mit fertigen Produkten, die ihrerseits die Arbeitswelt hinter sich gelassen haben. Spielende und Spielgegenstände kommen sich in der Hypostasierung der Freizeit entgegen.

Schöngestige Überlegungen zum Spiel gehen an solchen Tatbeständen in der Regel vorbei: Sie verflüchtigen sich rasch zu allgemein gehaltenen kulturkritischen Abwehrhaltungen, nach denen der Warencharakter des Spielzeugs und die industriemäßige Perfektionierung des ehemals volkskünstlerisch Wertvollen einer im Spiel angestrebten allseitigen vollkommenen Kräftebildung hohnsprechen. Den Pädagogen wird dann gerade das mit Spielzeug reich eingedeckte Kind zum eigentlich „armen“ Kind. Doch klammert man Probleme der Produktion und Konsumtion, Fragen der Qualität und der manipulativen Funktion von Spielzeug nicht aus, muß man feststellen, daß es ein von ökonomischen und sozialen Bedingungen unabhängiges, nur „heile Welt“ abbildendes oder repräsentierendes Spielzeug nie gegeben hat.

2.4. Spiel und Spielzeug als Abbild sozialer Verhältnisse

Gerade solche pädagogischen Illusionen vermöchte eine sozialgeschichtliche Betrachtung zu zerstören, die über den regionalen und produktionstechnischen Aspekt sogenannter Spielzeuglandschaften samt ihrer wirtschafts- wie sozialstrukturellen Implikationen hinaus Spiel und Spielzeug selbst als Spiegelbild sozialer Verhältnisse analysierte und pädagogisch interpretierte. Daß Puppenhäuser, -stuben und erst recht -küchen mit ihren detailgetreuen Gerätschaften Aufschluß über die soziale Stellung der Familie, über ihre Wohnkultur, Koch- und Eßgewohnheiten Aufschluß geben, braucht kaum eigens hervorgehoben zu werden. Es gilt entsprechend auch für Kaufläden, Marktstände, Bauernhöfe, Puppenwiegen, Waschgeschirre und vieles andere mehr, was Alltagsleben einfängt. Selbst über Leit- und Wunschbilder, Hoffnungen und Enttäuschungen, Wertschätzungen und Ideologien einer Epoche, Sozialschicht oder Gesellschaft läßt sich im Spielzeug viel erfahren. Der Zynismus aber, der darin liegt, daß proletarische Kinder sich für bürgerliche Kinder ruinieren mußten, indem sie Spielzeug herstellten, mit dem sie selbst nie würden spielen können, gehört mit in diese Betrachtung und birgt noch weitere Aspekte.

Wenn nämlich seit dem 18. Jahrhundert Kindheit auch durch frei oder intentional gestaltete Spielsphären definiert ist, muß man sagen, daß proletarische Kinder in diesem Sinne gar keine Kindheit hatten. Eine Kultur- oder Sozialgeschichte des Kindes, aufgewie-

sen in seinen Spielzeugen, hätte bezogen auf das proletarische Kind nicht eben viel zu berichten. Die ritterliche und adlige Kultur hat ihre eigenen Spiele und Spielzeuge entwickelt, ebenso das Bauern- und Bürgertum. Vom Proletariat läßt sich Vergleichbares nicht behaupten. Es fällt nicht schwer, bestimmte Spielzeuge durch ihre Typisierung, die Kostbarkeit des verarbeiteten Materials oder durch ihre Art der Ausstattung einem bestimmten sozialkulturellen Milieu zuzuordnen. Für das Proletariat gibt es keine eigene Typik des Spielzeugs, sondern immer nur die schlichtere Ausführung oder die Billigausgabe, die uns dann auch kaum überliefert wurden. In Spielzeugmuseen lassen sich darum alle Kindheiten darstellen, vor allem die bürgerliche, nicht aber die proletarische. Puppen zeigen die soziale Differenz am deutlichsten. Mit ihnen wird besonders gern das soziale Milieu dargestellt, in dem man lebt oder leben möchte. In der Neuzeit dominiert bis etwa 1800 im adligen und bürgerlichen Milieu die Puppe als Dame, prachtvoll ausgestattet in Garderobe, Frisur und Schmuck, ohne alle kindlichen Züge. Sie hat nichts gemein mit dem einfachen Püppchen aus Holz und Ton, vielleicht umwickelt mit ein paar Lumpen, das es auf den Märkten für das Volk gibt. Im Bürgerhaus des 19. Jahrhunderts nimmt die Puppe die Züge der Hausfrau und Mutter an, schlichter gekleidet und frisiert, bevorzugt mit einer einfachen Haube auf dem Kopf. Das schließt nicht aus, daß gerade im kleinbürgerlichen Haushalt eine Prachtpuppe die gute Stube dekorierte und viel über das Aspirationsniveau der Besitzer verrät, und das heißt immer: der Erwachsenen.

Kinder, vor allem die in bescheidenen Familienverhältnissen, spielten in dieser Zeit viel mehr mit den Ausschneide- und Anziehpuppen aus Papier, wie sie, ergänzt durch eine Flut anderer Mal-, Bastel- und Bilderbogen, auch Soldatenbogen, von 1790 an den Markt eroberten. Sie waren besonders geeignet, Geschlechts- und Berufsrollen sowie soziale Hierarchien spielend einzutrainieren. Sie hatten außerdem den großen Vorzug, billig zu sein. Und eben dies traf auch für das Spielzeug aus Blech zu, wie es heute für die Massenspielwaren aus Plastik gilt. Material, Fertigungstechnik und Farbwahl bestimmen die Funktion des Spielzeugs mit, sie beherrschen aber seine Ästhetik, und zwar erst recht dann, wenn die Inhalte der Spielgegenstände ins Bunt-Groteske tendieren, wie dies im Blechspielzeug mit seinen kletternden Affen im Frack, tanzenden Bären, Akrobatinnen, geigenden Clowns, Gänse- oder Schweinekutschen beliebt war. Da Papier, Blech und Plastik sich anders anfassen als Holz, kostbare Stoffe und Echthaarperücken, werden allein schon durch die Wahl des Materials je andere Empfindungsqualitäten angesprochen. Blech ist eben darum „als Blech“ immer auch abschätzig eingestuft worden⁷.

So zeigt besonders das Spielzeug des 19. Jahrhunderts die soziale Wirklichkeit einer Klassengesellschaft; denn neben den Billigprodukten aus Blech gibt es auch die anderen Themen in edleren Ausgaben: die kleinen Kutschen, großen Jagden, Figuren im Sportdreß, in Extravaganzen der Mode, die großartigen Puppenstuben, in denen der Leutnant nicht fehlen durfte, die üppigen Kaufmannsläden, die großen Bergbauanlagen. Schließlich brachte es auch die Industrielle Revolution ins Kinderzimmer. Deren soziale Folgen zeigten sich hier aber vor allem in der ungleichen Besitzverteilung dieses Spielzeugs (vgl. FLECKEN 1981, S. 156). In den Wohnverhältnissen des Arbeiters wäre nicht einmal ausreichend Platz für die allseits beliebte (elektrische) Eisenbahn gewesen. Die bürgerli-

⁷ Doch wo sich für Pädagogen ein Problem von schichtspezifischer Sozialisation und sozialer Ungleichheit auftut, reagiert der Sammler gänzlich anders: Was billig war und darum schnell verging, wird besonders kostbar und ist darum einen Spitzenpreis wert!

che Familie hingegen ist der größte Konsument des ständig wachsenden bunten und technischen Spielzeugangebots, dabei gänzlich unbekümmert und unkritisch angesichts der mehr als deutlich in ihm abgebildeten Wertvorstellungen und der problematischen Produktionsbedingungen. Die geheimen Miterzieher „Spielzeug“ waren uneingeschränkt willkommen, solange sie nur unterhaltend waren. Die zeitgenössische bürgerliche Spielpädagogik erschöpfte sich in der Rezeption Fröbelscher Erziehungslehren und Spielgaben für das Kleinkind; mit den Produkten und den Produktionsbedingungen der Spielzeugindustrie allgemein setzte sie sich in pauschaler Ablehnung oder Desinteresse kaum auseinander. Die wenigen warnenden Stimmen vor dem künstlichen, modischen, fertigen Spielzeugangebot im Überfluß erreichte die Käuferschicht auch gar nicht, vor allem nicht die kaufstüchtigen, auf technische Neuheiten versessenen städtischen Mittelschichten. Trotz der reichen Literatur zum Phänomen Spiel beginnt eine differenzierte pädagogische Spielzeugkritik erst im 20. Jahrhundert. Doch sie hat andere, primär ästhetische, kunst- und reformpädagogische als sozialkritische Motive.

Eine sozialschichtenspezifische Analyse des Spiels und des Spielzeugs ist gewiß eine vordringliche, bisher aber noch kaum angegangene Aufgabe. Mit ihr könnte, bedenkt man den Stand, besser noch die Desiderate der historischen Sozialisationsforschung, eine Sozialgeschichte des Spiels beginnen. Die sozialisations-, erziehungs- oder bildungsgeschichtliche Interpretation ihrer Befunde im Rahmen der angedeuteten Aspekte und Untersuchungsfelder wäre dann der zweite Schritt. Dabei dürfte der Nachweis bestimmter sozialisierender Wirkungen von Spiel und Spielzeug das größte analytische und historiographische Problem darstellen.

Literatur

- BACHMANN, M.: Die Widerspiegelung des Bergbaues in der traditionellen Holzschnitzerei des sächsischen Erzgebirges. In: Arbeit und Volksleben. Deutscher Volkskundekongreß 1965. Göttingen 1967, S. 174–183.
- BACHMANN, M. (Hrsg.): Das Waldkirchner Spielzeugmusterbuch. Leipzig 1977. München 1977.
- BACHMANN, M./HANSMANN, C.: Das große Puppenbuch. Leipzig ²1977.
- BAUSINGER, H.: Volkskultur in der technischen Welt. Stuttgart 1961.
- BAUSINGER, H., u. a.: Grundzüge der Volkskunde, Darmstadt 1978.
- BENJAMIN, W.: Über Kinder, Jugend und Erziehung. Mit Abbildungen von Kinderliedern und Spielzeug aus der Sammlung BENJAMIN. Frankfurt/M. ³1970.
- BESTELMEIER, G. H.: Magazin von verschiedenen Kunst- und anderen nützlichen Sachen, zur lehrreichen und angenehmen Unterhaltung der Jugend, als auch für Liebhaber der Künste und Wissenschaften. Nürnberg 1803. Nachdruck Zürich 1979.
- BIERER, W.: Die hausindustrielle Kinderarbeit im Kreise Sonneberg. Ein Beitrag zur Kritik des Kinderschutzgesetzes. Tübingen 1913.
- BILZ, H.: Die gesellschaftliche Stellung und soziale Lage der hausindustriellen Seiffener Spielzeugmacher im 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts. Seiffen 1975.
- BITTNER, G.: Zur pädagogischen Theorie des Spielzeugs. In: BITTNER, G./SCHMID-CORDS, E. (Hrsg.): Erziehung in früher Kindheit. München 1968, S. 219–233.
- BOLTE, J.: Zeugnisse zur Geschichte unserer Kinderspiele. In: Z. d. Vereins f. Volkskunde 19 (1909), S. 381–414.
- BÜCHER, K.: Von den Produktionsstätten des Weihnachtsmarktes. Vortrag. Basel 1887.
- CAILLOIS, R.: Die Spiele und die Menschen. Stuttgart 1960.
- CIESLIK, J.: Blechspielzeug. Eisenbahnen, Autos, Schiffe und Flugzeuge. München 1980.

- CIESLIK, J. u. M.: Ein Jahrhundert Blechspielzeug. Ein Jahrhundert – E. P. Lehmann. München 1981.
- EICHLER, G.: Spiel und Sport in der Freizeiterziehung: Versuch einer soziologischen Kritik der Spielideologie und Spielerziehung. In: WALTER, H. (Hrsg.): Sozialisationsforschung. Band II. Stuttgart/Bad Cannstatt 1973, S. 161–186.
- ELSCHENBROICH, D.: Spielen und Spielzeug. Aspekte zur Kritik bürgerlicher Theorien des kindlichen Spiels. In: Kursbuch 34. Berlin 1973, S. 51–76.
- ELSCHENBROICH, D.: Kinder werden nicht geboren. Studien zur Entstehung der Kindheit. Frankfurt/M. 1977.
- FLECKEN, M.: Arbeiterkinder im 19. Jahrhundert. Eine sozialgeschichtliche Untersuchung ihrer Lebenswelt. Weinheim/Basel 1981.
- FRASER, A.: Spielzeug. Oldenburg/Hamburg 1966.
- FRITZ, H. u. M.: Blechspielzeug. Dortmund 1981.
- FRITZSCH, K. E.: Vom Bergmann zum Spielzeugmacher. In: Dt. Jahrbuch für Volkskunde 2 (1956), S. 179–211.
- FRITZSCH, K. E.: Erzgebirgische Spielzeugmusterbücher. In: Dt. Jahrbuch für Volkskunde 4 (1958), S. 91–128.
- FRITZSCH, K. E./BACHMANN, M.: Deutsches Spielzeug. Leipzig 1965.
- GROBER, K.: Kinderspielzeug aus alter Zeit. Berlin 1927.
- GROBER, K./METZGER, J.: Kinderspielzeug aus alter Zeit. Hamburg ²1965.
- HAMPE, TH.: Der Zinnsoldat – Ein deutsches Spielzeug. Berlin 1924. Nachdruck Berlin 1982.
- HILDEBRANDT, P.: Das Spielzeug im Leben des Kindes. Berlin 1904. Nachdruck Düsseldorf/Köln 1979.
- HIRZEL, ST.: Spielzeug und Spielware. Ravensburg 1956.
- HUIZINGA, J.: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg ³1960.
- JEGGLE, U.: Alltag. In: BAUSINGER, H., u. a.: Grundzüge der Volkskunde. Darmstadt 1978, S. 81–126.
- JOHANSEN, E. M.: Betrogene Kinder. Eine Sozialgeschichte der Kindheit. Frankfurt/M. 1978.
- KATALOG: Aus Münchner Kinderstuben 1750–1930. (Schriften des Münchner Stadtmuseums, 5.) München 1976.
- KATALOG: Puppe, Fibel, Schießgewehr. Das Kind im kaiserlichen Deutschland. (Akademie der Künste, Katalog 113.) Berlin 1977.
- KATALOG: Die Welt aus Blech. Mechanisches Spielzeug aus 2 Jahrhunderten. Mainz 1981.
- KAUFMANN, H.: Die Militarisierung des Kindes. Aggressives Spielzeug und Gesellschaftsstruktur. Frankfurt/M. ²1979.
- KOCKA, J.: Sozialgeschichte. Begriff – Entwicklung – Probleme. Göttingen 1977.
- KORFF, G.: Kultur. In: BAUSINGER, H., u. a.: Grundzüge der Volkskunde. Darmstadt 1978. S. 17–80.
- KRONER, B.: Ist das noch Spielzeug? In: Psychologie heute 4 (1977), H. 12, S. 14–22.
- KUCZYNSKI, J.: Die Geschichte der Lage der Arbeiter unter dem Kapitalismus. Band 19: Studien zur Geschichte der Lage des arbeitenden Kindes in Deutschland von 1700 bis zur Gegenwart. Berlin 1968.
- KUTSCHERA, V.: Spielzeug. Spiegelbild der Kulturgeschichte. Salzburg 1975.
- LANGEWIESCHE, D.: Politik – Gesellschaft – Kultur. Zur Problematik von Arbeiterkultur und kulturellen Arbeiterorganisationen in Deutschland nach dem 1. Weltkrieg. In: Archiv für Sozialgeschichte 22 (1982), S. 359–402.
- LEHMANN, E.: Die Sonneberger Puppenmacher. In: Dt. Jahrbuch für Volkskunde 4 (1958), S. 394–424.
- LÜDTKE, A.: Alltagswirklichkeit, Lebensweise und Bedürfnisartikulation. In: BACKHAUS, H.-G., u. a. (Hrsg.): Gesellschaft. Beiträge zur Marxschen Theorie, Band 11. Frankfurt/M. 1978, S. 311–350.
- MIESKES, H.: Kriegsspielzeug und martialischer Geist. Eine Problemschau oder Pädagogik eines unpädagogischen Problems. Bamberg 1981.
- PIESKE, CHR.: Schönes Spielzeug aus Nürnberger Musterbüchern. München 1979.
- PINON, R.: Probleme einer europäischen Kinderspielforschung. In: Hessische Blätter für Volkskunde 17 (1967), S. 9–45.
- REHER, U.: Eisenbahn-Spielzeug. Gestaltung, Produktion, Handel, Anlage, Spiel. Frankfurt/M. 1977.

- RETTNER, H.: Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel. Weinheim/Basel 1979.
- ROBERTS, J. M.: Spieltypen und Gesellschaftsformen. In: LEHMANN, J./PORTELE, G. (Hrsg.): Simulationsspiele in der Erziehung. Weinheim 1976, S. 74–83.
- RÖHRS, H. (Hrsg.): Das Spiel – ein Urphänomen des Lebens. Wiesbaden 1981.
- SAX, E.: Die Hausindustrie in Thüringen – Wirtschaftsgeschichtliche Studien. Teil 1. Jena ²1885.
- SCHLUMBOHM, J. (Hrsg.): Kinderstuben. Wie Kinder zu Bauern, Bürgern, Aristokraten wurden, 1700–1850. München 1983.
- SIMMEN, R. (Hrsg.): Der mechanische Mensch. Texte und Dokumente über Automaten, Androiden und Roboter. Zürich 1967.
- WEBER-KELLERMANN, I.: Die Kindheit. Kleidung und Wohnen. Arbeit und Spiel. Eine Kulturgeschichte. Frankfurt/M. 1979.
- WEBER-KELLERMANN, I./FALKENBERG, R. (Hrsg.): Was wir gespielt haben. Erinnerungen an die Kindheit. Frankfurt/M. 1981.
- WENZEL, G.: Die Geschichte der Nürnberger Spielzeugindustrie. Diss. Nürnberg 1967.
- WESTENBERGER, B.: Die Holzspielwarenindustrie im sächsischen Erzgebirge unter besonderer Berücksichtigung der Hausindustrie. Diss. Leipzig 1911.
- WILKENS, L. V.: Das Puppenhaus. Vom Spiegelbild des bürgerlichen Hausstandes zum Spielzeug für Kinder. München 1978.
- ZINGERLE, I.: Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter. Innsbruck 1872.

Anschrift der Autorin:

Prof. Dr. Christa Berg, In der Dellen 72a, 5093 Burscheid.