

Ein älteres Kind, das ohne Sinn für Zweck und Harmonie der Verhältnisse in seinem Spiel spielt, wird sich mehr oder weniger auch als Mensch so zeigen. Das zeigt sich nachher bei jedem Hutkauf, bei der Wohnungseinrichtung – oder in einer ganzen Generation, wenn sie keine anständigen Häuser und keinen richtigen Stuhl mehr bauen kann.

Lu Märten: Spiel und Spielzeug, 1909, in: Lu Märten, Formen für den Alltag, Dresden 1982, S. 30

Spiels. Hier ist das Spiel als eine Art Flexibilitätsübung dargestellt, in der das Experimentieren mit einem neuartigen Repertoire ein Potential, nicht aber die Notwendigkeit einer Anwendung liefert – eine Art adaptiver Entwicklungsmöglichkeit.

Eine andere Interpretation des Indeterminismus im Spiel liefert die Analogie von Spielzeug und Werkzeug. Für Myrdene Anderson zum Beispiel bewegt sich Verhalten zwischen den instrumentellen (Werkzeug) und expressiven (Spielzeug) Aktivitäten hin und her – bearbeitend mit Spielzeug und spielend mit Werkzeug entsteht eine Vielzahl von Verhaltensmustern. Ihrer Meinung nach ist ein Großteil unseres expressiven Verhaltens zunächst funktionslos, zufällig, wird aber trotzdem in verschiedene Strukturen geordnet. Sie optimieren, was ansonsten ein Chaos ist, und offenbaren dabei ungewollt funktionelle Einblicke. Das heißt, wir pfeifen zufällig im Dunkeln und erwecken gelegentlich Symphonien, die wiederum große Wirkung haben können.

Empirische Hinweise für diese Einordnung des Spielzeugs in einen primären Prozeß des Phantasiebewußtseins geben zum Beispiel Studien der spielerischen Reaktionen von Kindern auf das Fernsehen, die zeigen, daß Kinder das Fernsehen eher bereits existierenden Mustern traditionellen Spielverhal-

tens unterordnen als sich davon unterordnen zu lassen. Ebenso verdeutlichen Studien zu kindlichen Bewertungen von Spielzeug, daß geschlechter-spezifisch-stereotype Orientierungen einer kämpferischen oder häuslichen Art die stimulierenden Eigenschaften des Spielzeugs unterdrücken. Spielzeug wird diesen bereits existierenden kulturellen Mustern untergeordnet. Das heißt, je jünger die Kinder, je neuer das Spielzeug und je unbekannter der Hintergrund, um so wahrscheinlicher werden die stimulierenden Charakteristika des Spielzeugs eine direkte Wirkung auf das Spielen haben. (Eine Puppe wird ins Bett gelegt.) Je älter dagegen Spielzeug ist, je vertrauter Hintergrund und Spielpartner, um so wahrscheinlicher ist, daß das Spielzeug in eine Funktion gebracht wird, die aus dessen stimulierender Form nicht voraussagbar ist. (Eine Puppe wird als Flugzeug verwendet.) Selbst wenn Verfremdung also eine dem Geist innewohnende Funktion wäre, gibt es soziale Umstände, die seine Manifestierung begünstigen oder behindern.

Spielzeug als vereinsamende Kraft in der modernen Gesellschaft

Die angeführten wirkungs- und zufallsorientierten Interpretationen sind in ihrer Art und Weise individualistisch und psychologisch, egal ob man Piaget

oder Derrida als Vertreter jeweiliger Auffassungen wählt. Darüber hinaus sind Auffassungen strittig, die Spielzeug als Leben en miniature begreifen, als nachgestaltete, kartographisch erfaßte oder durch veränderliche Darstellungen organisierte Welt der Objekte. Wie in der Auffassung Descartes im 17. Jahrhundert soll der Spielzeugmacher sich selbst bewegende Maschinen herstellen, die nachgestalten, was Gott sowohl für seine Welt als auch für die menschlichen Wesen geplant hat. Der Alptraum beginnt, wenn diese zu Franksteins oder zur Wasserstoffbombe geraten. Eine kritische Parallele ergibt sich zwischen dem Spielzeug als einem Modell von Autonomie (von den herrlichen französischen Maschinen des 18. Jahrhundert bis zu den Videospiele von heute) und dem Spieler als einem autonomen Wesen, der sein eigenes Schicksal meistert, indem er spielerisch die Welt manipuliert. Laut dieser Interpretation beeinflusst Spielzeug wesentlich den menschlichen Charakter, indem es ihn zum Meister seines Schicksals macht. Was aber verschwiegen wird, ist der alles tragende soziale Hintergrund, der den Spieler mit seinem Spielzeug in ein einsames Wesen verwandelt.

Die Geschichte des modernen Spiels ist die Geschichte der Vereinsamung der Kinder. Nach dem kollektiven Pöbelhaufen des Mittelalters und Breu-

