

*Eßlinger Zeitung vom 14./15. Februar 1998*

## **Die Seele des Unbelebten oder: Mit der »Titanic« in die Zukunft?**

**Die Nürnberger Spielwarenmesse  
spiegelt eine Gesellschaft im Umbruch**

*Von Hans-Georg Soldat*

Die Geschichte ist wahr, sie ist ungemein rührend und wie dafür geschaffen, dem alten Mythos einen neuen hinzuzufügen. Es ist die Geschichte des Steiff-Bären »Polar«, der durch eine Verkettung glücklicher Zufälle dem Untergang der »Titanic« entging und mit seinem Besitzer, dem damals sechsjährigen Douglas Spedden, gerettet wurde. Jetzt hat die Firma mit dem Knopf im Ohr ein minutiös genaues Replikat dieses 1911 erstmals hergestellten Bären auf den Markt gebracht. Auflage 5000 Exemplare. Mit der »Titanic« in die Zukunft?

Es ist durchaus bezeichnend, daß man im Vorfeld der 49. Internationalen Spielwarenmesse zwar viel von Erneuerung sprach, gar von einer »Messe der Innovationen«, daß jedoch die Produkte der rund 3000 Aussteller (davon über die Hälfte aus dem Ausland) diesem Anspruch durchaus nicht gerecht wurden. Ganz offenbar verwechselt die Branche interne Innovationen – Bereinigung von Produktpaletten, Fusionen, Übernahmen, Neudefinition von Markstrategien – mit dem einzigen, was den Verbraucher interessiert: mit dem neuen, »spielstarken« Produkt, das möglichst Jung und Alt gleichermaßen fesseln soll.

Doch ist das noch ein ausschlaggebendes Kriterium? Vielleicht nirgends wird der tiefgreifende Wandel in unserer Kultur so deutlich wie hier. Vor vierzig Jahren, Mitte der fünfziger, stand auf der deutschen Hitliste der Freizeitbeschäftigungen, »Mit Kindern spielen« auf einem guten Mittelplatz, auf Rang 5. In den siebziger und noch Anfang und Mitte der achtziger Jahre, als ich erstmals die Messe in Nürnberg besuchte, war diese Aktivität bereits weiter nach hinten gerutscht, auf den Rang acht, jetzt ist sie aus der Liste der zehn Hauptfreizeitaktivitäten in

Deutschland völlig verschwunden. Die Rangfolge hat sich eindeutig zugunsten der Massenmedien verschoben: »Fernsehen«, »Zeitung lesen«, »Radio hören«, »Telefon« beherrschen die vorderen Ränge, danach kommt »Ausschlafen« und erst nach »Gartenarbeit«, »Musik hören« und sogar »Faulenzen« (Rang 8), folgt eine interaktive Tätigkeit außerhalb eines Mediums: »Freunde« (Rang 9). So die Fakten, die Erhard Pohle, Vorstandsmitglied der Ravensburger AG, auf einer internationalen Pressekonferenz in Erinnerung rief.

Die unmittelbar einleuchtende, sozusagen auf dem Spieltisch liegende Schlußfolgerung, die dennoch nur in den seltensten Fällen gezogen wird: Reine Familienspiele, Spiele, die Jung und Alt am runden Tisch vereinen, nehmen an Bedeutung ab. Gefragt ist das weitaus stärker auf Altersgruppen und Interessen hin differenzierte Spiel. Es ist im Nachhinein schwer feststellbar, ob dieser Trend bereits einsetzte, als das Familienspiel Ende der achtziger Jahre einen neuen Höhepunkt in Deutschland hatte. Dabei werden Kinder als Zielgruppe sowieso etwas uninteressanter, da ihre Zahl relativ und absolut innerhalb des Gesellschaftsgefüges abnimmt. Insofern hat es eine gewisse Logik, wenn mehr und mehr Hersteller ganz konsequent ihre Produkte auch auf eine Zielgruppe jenseits der 30 zuschneiden. Replikate gehören ebenso dazu, wie Erwachsenenspiele und Erwachsenenspielzeug – an herausragender Stelle erlesene Einzelstücke, gefertigt aus Blech und Holz, im Grunde also Sammlerstücke.

Doch selbst hier muß noch weiter differenziert werden. Während die allgemeinen Bereiche Puppen und Modellbahnen stagnieren oder sogar teilweise erhebliche Umsatzeinbußen hinnehmen müssen, ist der reine Sammlermarkt, der etwa von den zauberhaften Produkten der Emskirchener Firma »Tucher + Walther«, »Manufaktur für mechanische Spiel- und Metallwaren«, beliefert wird, weitgehend resistent gegenüber den gesellschaftlichen Veränderungen. Auch hier gibt es übrigens eine »Titanic«, handgefertigt, vergleichsweise riesig, schon jetzt ein begehrtes Sammlerstück.

Das Verblüffende: Ausgerechnet eine Puppe für den allgemeinen Verkauf, also keine der hochdotierten Künstler- oder Sammlerpuppen, ist es, die wertemäßig den absoluten »Top-Seller« des Jahres 1997 lie-

ferte – »Baby Born« von Zapf. Sie nimmt diese Spitzenstellung noch vor Legos »Duplo Eisenbahn Superset« ein, vor dem ebenfalls unglaublichen dritten Platz des Brettspiels »Die Siedler von Catan« und weit vor dem »Tamagotchi«-Ei, das erst auf Rang 7 rangiert. Es ist zu vermuten, daß »Die Siedler von Catan« ihre überragende Stellung der Tatsache zu verdanken haben, daß sie für alle Altersgruppen attraktiv sind.

Der Grund für den auf den ersten Blick paradoxen Erfolg von »Baby Born« ist dennoch einleuchtend – »Baby Born« ist eine »Funktionspuppe«, die man füttern muß, die ihr »großes« und »kleines« Geschäft in Windeln oder ins Töpfchen macht, die Freude und Leid bekunden kann, die also verblüffend jenen Automaten ähnelt, die durch unsere Mythen seit dem Altertum geistern. Immer wieder hat es im Laufe der Jahrhunderte Bemühungen gegeben, solche Homunkuli auch für das Kinderspiel zu schaffen – zu den berühmtesten gehören die um 1665 für den früh verstorbenen Sohn Ludwig XIV. in Nürnberg verfertigten (und verschollenen) Spielzeugsoldaten, »welche die um selbige Zeit üblichen Kriegs-Exercitien sehr artig machten, sich links- und rechts-her stellten, [...] das Gewehr senkten, anshlugen, Feuer gaben und sich retirierten...« So kann man es in einer zeitgenössischen Darstellung nachlesen. Um die Jahrhundertwende herum gab es schon vergleichsweise weit verbreitete Puppen, die sich von selbst bewegen konnten – »Autoperipatetikos« wurden sie damals genannt, ihr Gang ähnelt eher dem eines Golems als einer liebenswerten Puppe. Und Legion sind die Versuche mit sprechenden Puppen, von denen viele auch heute noch unverändert geliebt werden. Doch erst der unmittelbaren Gegenwart ist wohl dank ausgeklügelter Mikroelektronik die wirkliche Synthese gelungen – jenes sonderbare Amalgam aus anscheinend Lebendigem und doch erkennbar Unbelebtem, das seine ungebrochene Anziehungskraft ausmacht.

Dieser tief verankerte Hang zum Numinosen, zur Divinität, zum allmächtigen Schöpfertum, ist wahrscheinlich auch Motor jener anderen Entwicklung, deren skeptische Zeugen wir derzeit sind. Auch – horribile dictu – bei Videospielen werden ja neue Welten erschaffen, die sich Kinder und Erwachsene nach ihren eigenen Vorstellungen zu-

schneiden können. Interaktivität, scheinbare Omnipotenz über offensichtlich künstliche Wesen mit unvergleichlich größerer Selbständigkeit als die aus ähnlichem Grund bereits so faszinierenden Marionetten – all dies ist Grundlage eines der erfolgreichsten Spielzeuge der Geschichte. Aus demselben Grund scheint es übrigens auch völlig aussichtslos, einen Kampf gegen Videospiele aufzunehmen; höchstens kann es darum gehen, die Kriegsspiele gegenüber intelligenten Variationen zurückzudrängen. Das freilich wird schwer werden, solange der japanische Kulturkreis (zusammen mit dem amerikanischen) weiterhin nicht nur die Hardware, sondern auch die Inhalte bestimmt. Auch hier differenzieren sich die Zielgruppen: Nintendo spricht von »15+«.

Aber die Entwicklung geht ungebrochen weiter: Neue interaktive Elemente, wie eine einschiebbare digitale Kleinkamera (»Game Boy Camera«) nebst rudimentärer Software für die Bearbeitung wird angekündigt, desgleichen ein Laufwerk für beschreibbare Disketten mit der Kapazität von 64 MB und eine Spielkonsole für vier Spieler. Umsatzzuwächse von hundert Prozent werden anvisiert; ein Hinderungsgrund für die weitere Ausbreitung ist höchstens der Preisverfall – da kaum noch Gewinnspannen für die Händler vorhanden sind, läßt ihre Bereitschaft, sich damit zu befassen, merkbar nach.

Man kann dies alles bedauern oder nicht, die Entwicklung ist dennoch kaum aufzuhalten. Es kann Rückschläge geben, wie etwa in den achtziger Jahren, wo ebenfalls bereits Videospiele auf dem Vormarsch schienen. Doch heute hat die neue Generation dieser Spiele einen völlig veränderten Hintergrund: zunehmende Ausgereiftheit des Produkts, ein Umfeld, das durch den häuslichen PC bestimmt wird, Spielzeug, das bereits im frühen Alter entsprechende Fähigkeiten einübt – Lernsoftware, Laptops für Kinder –, aber auch Konstruktionsspielzeug mit Mikroelektronik. Einen Quantensprung erhofft sich in der Hinsicht die Weltfirma Lego, die ab Herbst Computer-Bausteine anbieten wird. Sie sollen es ermöglichen, ganze Roboter – PC-gesteuert – nach eigenen Entwürfen zu bauen. Nachdenkliche werden konstatieren, daß hier über das Prinzip der Funktionspuppe hinausgegangen wird. Der Erbauer ist nunmehr in der Lage, seinem unbelebt-beseelten Geschöpf sogar unterschiedliche Fähigkeiten mitzugeben...

Dennoch werden nicht nur notorische Nostalgiker meinen, daß das schönste Spielzeug immer noch außerhalb dieser Entwicklungen konzipiert wird. Holzspielzeug etwa, das auch dank des jetzt zum zweiten Mal vergebenen »Deutschen Design-Preises Holzspielzeug« unverändert in hoher Gunst steht und durch nichts anderes ersetzt werden kann. In diesem Jahr gingen die drei Preise an einen Gabelstapler von NIC (Laupheim), an die phantastischen Holzpuppen von Ines Frömel (Burg Giebichenstein), die Habermas vertreibt und ein Kinderschloß von Peter Walter in Lauchheim. Für die Qualität der Produkte gerade dieses Betriebes spricht neben anderem, daß sie gleich zweimal Opfer dreister Plagiatoren wurden – mit einer Holzkamera, die die Firma Legler in Delmenhorst fast identisch abkupferte und einer Marmeladebahn, die von »Charl's Toys« so genau nachgeahmt wurde, daß die Stiftung »Plagiarius« dieser bislang nicht identifizierten Firma den ersten Preis des neu geschaffenen »Plagiarius Toy« zuerkannte. Der »Plagiarius« – schwarzer Gartenzwerg mit goldener Nase – wird seit 21 Jahren auf der Frankfurter Konsumgütermesse »Ambiente« verliehen, sein kleinerer Bruder von jetzt an in Nürnberg – mit absolut durchschlagendem Erfolg: Bereits vor der Messe gingen 40 Hinweise auf teilweise abenteuerliche Plagiate ein. Schöpfer dieser ebenso lobens- wie liebenswerten Initiative ist der Design-Professor Rido Busse aus Ulm.

Insgesamt jedoch läßt sich der langsame Rückzug des althergebrachten Spielzeugs nicht länger leugnen. Wenn Richard Wetzel seine Pappfiguren »Tänzer und Akrobat« vorstellt, einfache kinetische Spielereien mit langer Tradition, graphisch bei ihm angesiedelt in den Zeiten des Rock'n Roll, wird die immanente Beschränkung deutlich: »Die Fülle der möglichen Bewegungen scheint grenzenlos und doch – der Einfluß, den wir darauf haben, ist endlich«, schreibt er.

Doch die Zukunft, auch des Spielzeugs, liebt keine Endlichkeit.