Verbraucherzentrale Südtirol
Centro Tutela Consumatori Utenti
Die Stimme der VerbraucherInnen
La voce dei consumatori

Verbraucherzentrale Südtirol

Zwölfmalgreiner Straße 2
39100 Bozen
Tel. 0471 975597
info@verbraucherzentrale.it

Pokémon, Gameboy & Co.

Stand
05.2014

Künstliche Spielwelten

Kinder und ihre Entwicklung sind in den vergangenen Jahrzehnten intensiv erforscht worden. Das hat durchaus begrüßenswerte Fol-gen. Kein aufgeklärtes Elternpaar würde heute sein Baby zur Sauberkeit dressieren oder das Kleinkind für Trotzanfälle bestrafen. Allerdings hat die genaue Kenntnis der Kindheit auch ihre Schattenseiten. Denn Bedürfnisse, die gut bekannt sind, lassen sich wunderbar vermarkten. "Kids", wie sie auf neudeutsch heißen, sind eine heftig umworbene Zielgruppe der Spielzeugindustrie. Sie verfügen nicht nur selbst jährlich über Milliardenbeträge. Sie beeinflussen außerdem in vieler Hinsicht Erwachsene bei ihren Kaufentscheidungen.

Das Spiel mit Urinstinkten

Vorläufiger Höhepunkt des Trends zu künstlichen Spielwelten ist das nach wie vor grassierende Pokémon-Fieber. Die 150 Phantasiewesen sind auf allen Kanälen ein voller Erfolg: Als Game-Boy-Kultspiel, Fernsehserie, Comic, Sammelkarten, Puzzle und Plüschtier. Weltweit sorgen weit über 4.000 Lizenzpro-dukte für ständige Präsenz, starren die Mons-ter von Bettbezügen und Kaugummipapier-chen. Der Grund für den überaus großen Er-folg liegt darin, dass erstmals der Spaß am klassischen Rollenspiel mit den menschlichen Urinstinkten, dem Sammeln und Tauschen, verbunden werden.

Eigeninitiative, Freude am Entdecken, Individualität sind im Sinne des Verkaufserfolgs nicht erwünscht.

Bedenklich ist, dass die Kinder nicht aus Interesse an einem bestimmten Thema zum Sammeln kommen, sondern nur im mathematischen Bereich abwägen. Die Frage, "wie viel ist mir etwas wert" und damit "was ist mir wichtig" wird nicht gestellt.

Für Fantasie bleibt kein Raum mehr

In der Vergangenheit statteten Kinder die Welt ihrer Helden mit ihren eigenen Mitteln aus, eigneten sie sich dadurch an und entwickelten sie weiter. Aus jedem Stock ließ sich ein Schwert basteln. Decken wurden zu Zelten und vieles, was im Haushalt verschwand, fand sich in einer Räuberhöhle im Kinderzimmer wieder.

Heute lassen Spielfiguren mit zahlreichen Funktionen der Einbildungskraft keine Chance mehr. Dass das Spiel dadurch mehr eingeschränkt als bereichert wird, zeigen Untersuchungen von Spielforschern, die Kinder beim Umgang mit Funktionspuppen beobachtet haben.

Alle Kinder waren zunächst begeistert und spielten, so sie die entsprechenden Serien kannten, einige Szenen nach. Doch schon nach kurzer Zeit beschränkte sich das Spiel weitgehend auf einen Vergleich und eine Vor-führung der einzelnen Funktionen. Nur neues Zubehör kann dann weitere Anstöße für eine Beschäftigung geben.

Und das gute alte Lego ...

Lego ist eines jener Kunststoffspiele, welches sich durch den Einsatz von hochwertigem, äußerst langlebigem Kunststoff auszeichnet.

Wer erinnert sich nicht an die einfachen Legosteine, an die Sechserlen, Zweierlen und die Einserlen, die nie zu finden waren. Tolle Häuser, sogar mit Dach, soweit auch schräge Legosteine vorhanden waren, konnten selbst entworfen und gebaut werden. Die heute im Handel erhältlichen und allseits beworbenen fertige Sets werden nach Vorlage gebaut. Technisch sind diese "Fertigpackungen" sehr anspruchsvoll und meistens nur unter Anleitung eines Erwachsnen überhaupt auszuführen. Für die Phantasie und Kreativität der Kinder bleibt jedoch wenig Platz. Das Fehlen eines Steines kann das ganze Konstrukt gefährden. Phantasievoller Ersatz ist nicht gefragt. Außerdem sind die Bestandteile meistens mit anderen, früher erworbenen Bausets gar nicht kombinierbar sind.

Markenzeichen für "wertvolle Spiele"

Sicheres Spielzeug ist noch kein gutes Spielzeug. Eine zusätzliche Hilfe für die Bewertung von Spielzeug kann die Auszeichnung einer unabhängigen Arbeitsgruppe sein: "Spiel Gut", "Spiel des Jahres", "Deutscher Spielepreis".

Allerdings kann aus dem Fehlen dieser Auszeichnung nicht geschlossen werden, dass ein Spielzeug schlecht ist.

Tipp: Bilden Sie sich selbst eine Meinung ü-ber den Spielwert eines Spieles/Spielzeugs! Nehmen Sie sich genügend Zeit, die Beschreibung durchzulesen, noch besser, soweit erlaubt, probieren das Spiel

selbst aus. "Last minutes"-Geschenke sind meistens nicht jene, die den wirklichen Bedürfnissen der Beschenkten entsprechen. (Und das gilt nicht nur für Spiele....)

Nützliche Adressen:
VKE - Verein für Kinderspielplätze und Erholung

39100 Bozen, Leonardo-da-Vinci-Str. 20/a

Spiel gut -Arbeitsausschuss Kinderspiel +Spielzeug e. V., D-89073 Ulm, Heimstr. 13

Bundesverband "Verbraucherinitiative"
D-12435 Berlin, Elsenstr. 106

Comitato Italiano Gioco Infantile

... und wenn es schon Computer sein muss: Informationen für Eltern
www.vke.it
vielfältige Informationen und nützliche Links

www.kinderkampagne.de
Infos über Methoden der Kinderwerbung

www.spielbox.de
Infos und Beurteilungen zu Gesellschaftsspie-len

www.spielebox.at

Informationen für Kinder/Jugendliche
www.karlchen-krabbelfix.de.
altersgerechte Spiele für Kinder
Für Kinder ab neun Jahren