

# Spielzeugwaffen sind harmloser als ihr Ruf

*Psychologische Erkenntnisse und eine aufmerksame Wahrnehmung fördern die Toleranz*

Spielzeugwaffen faszinieren Kinder. Bei Erwachsenen sind sie umstritten. Es gibt aber einen Trend zur Enttabuisierung. Dieser wird getrieben von psychologischen Erkenntnissen und der Beliebtheit einer neuen Generation von Spielzeugwaffen.

Christin Severin

In einem Wohnquartier übt eine Gruppe von sechs- bis elfjährigen Buben den Strassenkampf. Sie schleichen um die Büsche, verstecken sich hinter Ecken und springen plötzlich aus dem Hinterhalt ins freie Gelände, ihre Spielzeugwaffen der Marke «Nerf» stets im Anschlag. Gefeuert wird mit der grossen «Demolisher» oder der «Elite Strike», aus den Läufen kommen Schaumstoff-Schüsse, die vorne mit einem kleinen Plastic-Kopf verstärkt sind und eine Reichweite von rund 25 Metern haben. Die Buben haben offensichtlich Spass, in ihren Bewegungen ahmen sie Guerrillakämpfer nach, von denen sie Bilder im Fernsehen gesehen haben müssen. In einer der umliegenden Wohnungen werden die Gardinen zugezogen: Anscheinend ist das ein Spiel, das diese Familie nicht sehen will.

## Spiel ist nicht Realität

Viele Eltern stehen Spielzeugwaffen sehr skeptisch gegenüber. Sie wollen diese weder im eigenen Haus haben noch ihre Kinder anderswo damit spielen lassen. Der Kampfruf «Ich schies dich tot» widerspricht dem idealisierten Bild vom unschuldigen Nachwuchs. Er lässt die Frage auftreten, ob Erziehende mit Verboden und Ablenkungsmanövern reagieren sollen – oder dem fröhlichen Kriegsspiel einfach gelassen zusehen können.

Der Psychologe Siegbert A. Warwitz, der sich intensiv mit spielpädagogischen Fragen auseinandersetzt, stellt in seinem Buch «Vom Sinn des Spielens» fest, dass eine unbefangene Auseinandersetzung mit der Thematik «Kriegsspiel» angesichts der schrecklichen Realität von Krieg und Terror immer noch schwierig sei. Zur Bildung eines sachlichen Urteils empfiehlt er, sich zunächst klarzuwerden, was unter dem Begriff genau zu verstehen sei. Ob es schon ein Kriegsspiel sei, fragt Warwitz, wenn sich Kinder als Indianer verkleideten, mit Kriegsfarben bemalten und an den Marterpfahl stellten. Oder ob es ein Kriegsspiel sei, wenn ein Kind im Gelände einen Stock aufhebe, ihn zum



Kriegsspiele machen vielen Buben Spass. So schlimm, wie man meinen könnte, ist das aber nicht.

MIKE SCHROEDER / ARGUS

Gewehr erkläre, auf ein anderes Kind ziele und rufe: «Peng! Du bist tot.» Bei Sportspielen wie dem Fussball werden ebenfalls kämpferische Begriffe verwendet. Auf den «Gegner» zu «schießen», hat hier allerdings nichts Ansätziges mehr. Eine solche Unterscheidung zeigt die Präsenz kämpferischer Ideen im Spiel, aber auch, wie fliessend die Übergänge zwischen akzeptierten und deutlich umstrittenen Spielformen sind.

Petra Moser, Entwicklungspsychologin und Bereichsleiterin an der Pädagogischen Hochschule Zürich, betont, dass das Wort Kriegsspiel bei Erwachsenen ganz andere Assoziationen auslöse als bei Kindern. Während Erstere sofort an den echten Krieg, an Gewalt und Verbrechen dächten, seien Spielzeugwaffen für Kinder nicht mit Tötungsabsichten verbunden, sondern fungierten einfach als Spielzeuge. Mit dem Argument, dass Verbote und Tabusierungen in der Regel die Faszination für eine Sache eher verstärken, plädiert sie gegen ein Verbot. Die Waffen müssten aber klar als Spielzeugwaffen erkennbar sein. Das ist in der Schweiz übrigens auch rechtlich relevant. Imitations-, Schreckschuss- und Soft-Air-Waffen,

die mit echten Feuerwaffen verwechselt werden können, sind gemäss dem schweizerischen Waffengesetz echten Waffen gleichgestellt. Sie wurden bei Delikten immer wieder als Drohmittel eingesetzt, wodurch gefährliche Situationen entstanden. In den USA sorgte unlängst der tragische Fall eines Jugendlichen für Aufsehen, der zwar nur eine Spielzeugwaffe trug, aber trotzdem von einem Polizisten erschossen wurde, weil sich dieser durch die vermeintlich echte Waffe bedroht sah.

## Regeln und Grenzen

Nötig ist es bei kämpferischen Spielen zudem, den Kindern die Regeln und Grenzen des Spiels klarzumachen. Dazu gehört, weder Menschen noch Tiere zu verletzen, Außenstehende in Ruhe und Kinder, die nicht mehr mitmachen wollen, sofort ziehen zu lassen. Problematisch wird es, so Moser, wenn Kinder mittels Waffen Machphantasien ausleben und Freude daraus ziehen, bei anderen Angst zu erzeugen. In solchen Fällen muss das Gespräch mit dem Kind gesucht werden.

Zentral ist auch der Rahmen, in dem die Spiele stattfinden. So ist es etwas

anderes, ob sich die Kinder im Wald hinter dem Haus bzw. in den Quartierstrassen treffen oder ob das Ganze auf dem Schulhof stattfindet. Im Kanton Zürich etwa ist es verboten, Waffenattrappen mit in die Schule zu nehmen. Der Schulhof als sozialer Ort sei nicht für Spiele geeignet, die auf andere Kinder bedrohlich wirken könnten, meint Moser.

Eine spezielle Gruppe innerhalb der Kriegsspiele sind die digitalen Spiele. Zwar bleiben alle Handlungen auf den virtuellen Raum beschränkt, dafür aber können die Spiele umso brutaler gestaltet werden. Umstritten sind vor allem die Ego-Shooter-Spiele, bei denen der Spieler in einer frei begehbar, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft. Die vom Spieler gelenkte Spielfigur ist menschlich oder menschenähnlich. Medienpsychologen sind der Ansicht, dass diese Spiele die Menschen tatsächlich aggressiver machen, empirisch klar erwiesen ist das jedoch nicht. Kritisch ist laut Moser vor allem die hohe Simulationsprofessionalität der Spiele, die die Unterscheidung zwischen Realität und Spiel offenbar schwierig machen kann. Auffällig ist, dass sich Buben deutlich

stärker für kämpferische Spiele und Spielzeugwaffen interessieren als Mädchen. Laut einer einschlägigen Studie besitzen 76 Prozent aller Buben Kriegsspielzeug und möchten 45 Prozent mehr davon haben. Bei den Mädchen haben nur 29 Prozent Kriegsspielzeug, und fast keines möchte mehr. Zu erklären ist das wohl damit, dass Waffen als «männlich» gelten. Sie sind attraktiv für Buben, die ihre Rolle und Geschlechtsidentität suchen. Zu dieser Erklärung passt auch, dass vor allem Kinder im Alter von vier bis zwölf Jahren gern mit Waffen spielen. Die Faszination geht nachher zurück. Zum klassisch weiblichen Rollenbild gehören Kampf und Waffen hingegen nicht. Mädchen leben Aggressionen meist versteckter aus.

## Toleranz durch Erfahrung

Im Zürcher Franz-Carl-Weber-Geschäft berichtet eine Verkäuferin, dass die anfängliche Ablehnung vieler Eltern speziell bei den populären «Nerfs», die in der Schweiz seit 2009 auf dem Markt sind, inzwischen geringer geworden sei. Je mehr Kinder die Spielzeugwaffen hätten, desto mehr schwindet auch die Opposition von Eltern. Aus Gesprächen lässt sich schliessen, dass Eltern Befürchtungen hegen, von anderen Erwachsenen als unverantwortliche Waffennarren wahrgenommen zu werden. Wenn aber deren Kinder ebenfalls ausgerüstet sind, fällt diese Angst weg. Weil die Verletzungsgefahr bei der neuen Generation von Spielzeugwaffen minimiert wird, spricht die Industrie gern von einem sicheren «Action-Spielzeug».

Zusammengenommen führt dies zu einer gewissen Enttabuisierung. Empfohlen sei kategorischen Kritikern und experimentellen Geistern übrigens ein Selbstversuch. Dabei mag erstaunen, wie viel Spass es macht, wenn man allfällige Hemmungen überwindet, sich auf das Spiel einlässt – und schiesst.

Die Frage auch für tolerante Eltern bleibt dennoch, wie weit sie gehen wollen. Kaufen sie die kritischen Spielzeuge lieber selbst und behalten die Kontrolle, oder überlassen sie die Anschaffung aus Gründen der Psychohygiene lieber dem Götter oder der Gotte? Begleitet man die Kinder zur Schlacht in den Wald, um für die Einhaltung der Spielregeln zu sorgen, oder wagt man es sogar, die lokale Turnhalle für eine kämpferische Geburtstagsparty zu mieten? Anekdotische Evidenz zeigt, dass die Toleranz steigt, sofern Eltern wahrnehmen, dass die befürchtete Verrohung ausbleibt und doch immer wieder auch das Playmobil, die Puzzles oder der Fussball aus dem Schrank geholt werden.

# Nicht nur Kriegs-, auch Friedensspiele sind umstritten

*Der Psychologe Siegbert A. Warwitz plädiert für das Sammeln möglichst vielseitiger Erfahrungen*

Herr Prof. Warwitz, warum sind Spielzeugwaffen und Kriegsspiele für viele Kinder so faszinierend? Der Besitz von Spielzeugwaffen verleiht Macht, Kraft und Autorität. Jedes Kind freut sich, ein Held, Soldat oder Ritter zu sein. In dieser Rolle hat es die Möglichkeit, in seiner Phantasie über sich selbst hinauszutragen. Es kann an der Welt der Erwachsenen teilhaben, zu der es sonst keinen Zugang hat. Dann gibt es auch noch das magische Element: Waffen stehen für übernatürliche Kräfte. Das ist vor allem wichtig für Kinder, die sich im wirklichen Leben nicht richtig wahrgenommen fühlen.

«Darf» man Spielzeugwaffen kaufen? In Familien, in denen Werte wie der Respekt vor Menschenleben vermittelt werden, sind Spielzeugwaffen problemlos. Sie sollten allerdings altersgerecht sein, und man sollte sie den Kindern nicht aufdrängen.

Ist es umgekehrt schlecht, wenn man Kindern Spielzeugwaffen verweigert? Ohne die kämpferische Auseinandersetzung können Kinder gewisse Bedürf-

nisse nicht ausleben. Kriegsspiele können helfen, Ängste und Aggressionen abzubauen. Kinder fühlen sich ausgeschlossen, wenn sie bei ihren Freunden nicht mithalten können. Kriegsspiele gehören überall auf der Welt zum Spielrepertoire. Sie wurden nicht von Erwachsenen erfunden, sondern entstanden aus der Wahrnehmung der Kinder.

Sind Eltern heute toleranter als früher? Die Einstellung der Erziehungspersonen ist Schwankungen unterworfen und in verschiedenen Ländern unterschiedlich. Spielzeugwaffen kamen eigentlich erst mit der Friedensbewegung in Verlauf, vorher gab es kaum Bedenken. Die Friedensbewegung wollte über das Spiel eine neue Wirklichkeit schaffen, in der es statt um Konkurrenz um Kooperation und statt um Feinde um Partner geht. Diese Einstellung hat sich in bestimmten Kreisen erhalten. Sie bestimmt das Kaufverhalten.

Haben Erwachsene also Vorurteile? Grundsätzlich kann man sagen: Je weniger Wissen über das Wesen des Spiels vorhanden ist, desto mehr sind Erwach-

sene gegen das Kriegsspiel eingestellt. Häufig übertragen sie ihre eigenen Ängste vor dem wirklichen Krieg auf das Spiel. Untersuchungen haben aber ergeben, dass Kinder, die Krieg spielen, später nicht aggressiver sind als andere. Hingegen wird in Kriegsgebieten mehr

«Spannung und Abenteuer darf man den Kindern nicht nehmen.»  
Siegbert A. Warwitz  
Spielforscher

Krieg gespielt als anderswo. Das Spiel folgt der Realität – nicht umgekehrt.

Helfen die Spiele beim Verarbeiten der Wirklichkeit? Kinder spielen Krieg nach, wie sie einen Arztbesuch spielen. Das hilft ihnen beim Hineinwachsen in die Welt, und sie können unterschiedliche Arten des Verhaltens ausprobieren und dabei für

sich eine Alternative finden. Kriegsspiele bieten Spannung und Abenteuer. Diese Erfahrung darf man den Kindern nicht nehmen.

Sie haben sich auch mit Friedensspielen beschäftigt. Worum geht es dabei? Die Friedensspiele sind wie die Kritik an den Kriegsspielen aus der Friedensbewegung der 1980er Jahre entstanden. Sie wurden von Pädagogen erfunden. Damit sollte auch der Arbeitswelt, bei der Konkurrenzverhalten und Leistungsdruck als negativ empfunden wurden, eine neue und kooperative Gesellschaft entgegengestellt werden.

Was halten Sie davon? Im Gegensatz zu den Kriegsspielen sind die Friedensspiele meist von Erwachsenen kreiert. Das Spielen wird hier zu pädagogischen Zwecken instrumentalisiert. Es kommt im freien Kinderspiel kaum vor. Mit den Friedensspielen werden zudem eher die schwächeren Kinder angesprochen, die dynamischeren bevorzugen den Wettstreit. Anders als die Sportspiele wie Fuss- oder Basketball stellen die Friedensspiele wie das

Erdballspiel taktisch und bewegungstechnisch meist nur geringe Ansprüche. Das Fehlen des kämpferischen verringert die Spannung und macht die Spiele schnell langweilig.

Widersprechen Friedensspiele der menschlichen Natur? Nein! Zum vollgültigen Spielen gehören allerdings Konkurrenz und Kooperation. Damit sind die klassischen Sportspiele mit einer Partner- und einer Gegnermannschaft vielseitiger, Friedensspiele hingegen einseitiger. Die Vertreter von Friedensspielen glauben, über das Spiel eine friedvollere Einstellung und bessere Welt erschaffen zu können. Diese Transferannahme täuscht. Sie ist statistisch ebenso wenig belegt wie die umgekehrte Wirkungsvorstellung der Kriegsspiele. Dennoch: Solange das Spielen auf der spielcharakteristischen Symbolebene verbleibt, tragen Kriegs- wie Friedensspiele zu Vielfalt des Spieles bei.

Interview: Christin Severin

Prof. Siegbert A. Warwitz ist Experimentalpsychologe und Spielwissenschaftler.