

Verschuivend pedagogisch denken over spelen en 40 jaar Speelgoed van het Jaar

Door Martin Valenkamp

Uitgangspunten van deze bijdrage zijn:

Over spelen en speelgoed is in de geschiedenis van het pedagogisch denken altijd op een aantal kenmerkende wijzen nagedacht, namelijk:

1. Spelen bekeken vanuit een ontwikkelingsperspectief: draagt spelen bij aan ontwikkeling van het kind?
2. Spelen vanuit een pedagogisch perspectief: hoe kunnen we spelen inzetten om kinderen op te voeden?
3. Spelen vanuit didactisch perspectief: hoe kunnen we het spel op school, e.d. zo inzetten dat spelen en speelgoed tot steun zijn bij het leren op school?
4. Spelen vanuit historisch perspectief: wat laat ons het kinderspel en het kinderspeelgoed zien uit vervlogen historische tijden?

Stellingname en vragen in deze bijdrage zijn:

- Mijn stelling voor deze bijdrage over 40 jaar spelen en speelgoed is, dat in de laatste 40 jaar in het pedagogisch en opvoedingsdenken spel, spelen en speelgoed stapje voor stapje minder functioneel en minder ontwikkelingsmatig bekeken zijn. Het niet alleen opgevoed worden via speelgoed, maar er ook louter plezier aan beleven kwam meer en meer in zwang.
- Mijn vraag is vandaag: laat het speelgoed van de laatste 40 jaar die tendens in pedagogisch denken ook zien?
- Mijn gedachte is dat speelgoedfabrikanten niet alleen maar de maatschappelijke en pedagogische ontwikkelingen dienen te volgen, maar soms ook dienen bij te dragen aan het corrigeren van te ver doorgesloten ontwikkelingen, zoals de te grote individualisering, het te veel zitten, te veel tijd achter de PC doorbrengen en het impliciete risico daarvan op vereenzaming in je eigen leefomgeving, enz. Juist de speelgoedbranche heeft, maatschappelijk gezien, naast het maken van goed, mooi en bij de spelende jeugd passend speelgoed, ook een pedagogisch taak te vervullen: kinderen helpen zichzelf te zijn en corrigerend handelen waar speelgoed de maatschappelijke samenhang lijkt te ontbinden.

Hoe deze tekst te lezen?

Hoewel deze tekst een doorlopende en samenhangende tekst is, kan het toch in twee stukken geknipt worden.

- Deel I gaat over wat er pedagogisch voorafging aan 40 jaar Verkiezing Speelgoed van het Jaar (blz. 2 t/m blz.6).
- Deel II (vanaf onderaan blz. 6) gaat over die 40 jaar, maar steunt op de conclusies van Deel I, kan echter gemakkelijk apart en ook eerst gelezen worden. Maar de laatste 40 jaren staan niet los van wat aan die jaren al heel lang vooraf ging. Vandaar mijn hang naar volledigheid.

DEEL I:

Een stukje pedagogische geschiedenis t.a.v. het thema spelen.

1: De leefwereld van kinderen in verandering.

In de pedagogiek wordt veel de term ‘leefwereld’ van het kind gebruikt als synoniem voor het alledaagse leven van kinderen. Het gaat om feiten, gebeurtenissen en structuren die zich binnen de ervarings- en belevingswereld van kinderen voordoen en die zowel door kinderen als door de hen omringende volwassenen als betekenisvol worden ervaren. Omdat we menen dat het spel van het kind een grondvorm van de ontmoeting van kind en buitenwereld is (Hetzer: 1971, blz. 6 e.v.) zal die betekenisvolheid via die ontmoeting spel, spelen en speelgoed invloed op het beleven, ontwikkelen en de vorming van het opgroeiende spelende kind hebben. *Mijn stelling is het, dat in spelen en in speelgoed de veranderingen in de leefwereld van kinderen zich dient te weerspiegelen.* Nu is in de loop van de tijden in dat wat volwassenen betekenisvol achtten veel veranderd (maar in de grond ook veel behouden). De geschiedenis van het pedagogisch denken laat dat zien. Dat is logisch, want in pedagogisch denken en opvoedingshandelen staat de overdracht van geestelijke en culturele waarden centraal.

Nu is het jammer dat zich in de pedagogische literatuur geen echte monografie over spel en speelgoed ín de geschiedenis van de pedagogiek bestaat. Meestal is de vraagstelling omgekeerd: wat is de geschiedenis van spel en speelgoed als pedagogisch of didactisch middel? Of: hoe kunnen we spelen en speelgoed inzetten? Andere vragen zijn: wat is de waarde van spel en speelgoed?, wat is de functies van spel, vrije tijd, soorten spel, spel en leeftijd, buitenspelen en bewegen, enz.? Maar, die geschiedenissen belichten niet de invloed van een veranderende leefwereld van het kind óp de ontwikkeling van spelen en speelgoed. Een lichte aanzet tot zo een monografie is de dissertatie van Bruno Vanobbergen, *Geen Kinderspel. Een pedagogische analyse van de vertogen over de commercialisering van de leefwereld van kinderen* uit 2003. Ik steun zwaar op deze studie. Mijn vraagstelling voor deze bijdrage aan 40 jaar Speelgoed van het Jaar is:

Weerspiegelt het speelgoed van de afgelopen 40 jaren Speelgoed van het Jaar ook het zich verschuivend denken over de leefwereld van het kind?

1.1. Een stukje geschiedenis

Ik resumeer kort de geschiedenis van het denken over het kind en laat zien hoe de rol van spelen en speelgoed in de veranderingen van dat denken mee golft. Uiteraard zullen de afgelopen 40 jaar aan de orde komen.

A: DE VERLICHTING

Het was de Verlichting (ong. 1750), die op grond van de veranderende pedagogische opvattingen een nieuw soort kindercultuur deed ontstaan, waarin zowel *kinderliteratuur* als *kinderspel* en *-speelgoed* belangrijke elementen vormden. Voor 1800 waren er maar weinig tijdschriften voor kinderen en jongeren. De eerste jeugdbladen in Europa verschenen omstreeks halfweg de 18^{de} eeuw. Aanvankelijk buitenlands, en later (1757) in vertaling (‘Magazijn der Kinderen’ of (1779) ‘Vriend der Kinderen’. Aan het einde van de 18^{de} eeuw verschijnen de eerste originele Nederlandstalige tijdschriften. Als kinderboek werd populair ‘De Brave Hendrik’ (1810) van Nicolaas Anslin (1777-1838).

Hoofdkenmerk van de toenmalige kindercultuur is de pedagogiserende en moraliserende inslag gevoed vanuit opvattingen van de gegoede burgerij. Ondeugd werd als een product van onkunde beschouwd en kennis als de onfeilbare wegwijzer naar de deugd. Zie eens de in 1778 verschenen ‘Proeve van Kleine Gedigten voor Kinderen’ van Hieronymus van Alphen (1746-1803). Verschillende auteurs verwijzen daarbij naar John Locke’s ideeëngoed over de opvoedbaarheid van kinderen als belangrijke stimulans (Plumb, 1982; Cross, 1997).

Ook speelgoed ging een steeds belangrijker plaats innemen in het toenemend gepedagogiseerde kinderleven. Geleidelijk ontwikkelde zich een ambachtelijke productie van speelgoed voor de koopkrachtige burgerij. Waar dit eerst verkocht werd op markten en kermessen, verschijnen eind van de 17^{de} eeuw de eerste speelgoedwinkels in de grote steden. Vanaf de 18^{de} eeuw nam de geïndustrialiseerde speelgoedproductie toe (veelal geïmporteerd uit Duitsland en Engeland).

Cross (1997) geeft een uitgebreid overzicht van het soort speelgoed dat kenmerkend is voor deze periode. Hij wijst o.m. op het hobbelpaard, de poppenhuizen, de ark van Noach, bordspelen, legpuzzels, magische lantaarns, 'roller skates' en fietsen. Kenmerken van dit speelgoed zijn, volgens Cross (2000, 130-131):

1. dat ze relatief onsentimenteel is, "reflecting little of sweetness", terwijl het speelgoed meestal miniaturen van gereedschap van volwassenen en hun werksituaties was.
2. het speelgoed van toen weerspiegelde vooral de fascinaties van volwassenen en hun waardenopvattingen. We zien hier een sterk vanuit de volwassenwereld ingekleurde leefwereld van het kind. Over de presentatie van dit speelgoed aan kinderen werd nog niet echt is nagedacht. Er zijn getuigenissen die vertellen dat sommig speelgoed kinderen meer schrik aanjoeg dan dat het hen plezier bezorgde.
3. In deze periode van de speelgoedgeschiedenis zien we dat speelgoed voornamelijk voor de peuter en het jonge kind van 6 tot 8 jaar bestemd is. De visie op dat speelgoed was vooral om kinderen rustig te maken of te houden. Oudere kinderen en volwassenen speelden blijkbaar niet?

Samengevat kunnen we stellen dat in de Verlichting vooral het bourgeoiskind centraal staat. Het begrip "kindercultuur" was enkel voor de rijke bourgeoiskinderen bestemd. Zij maakten daarbij deel uit van het burgerlijke pedagogische regime dat zich in de loop van de 18^{de} en de 19^{de} eeuw verder ontwikkelde (Depaepe, 1998). Arbeiders en boeren konden voor hun kinderen geen speelgoed kopen. Bij deze bevolkingsgroepen werd het speelgoed door de ouders of de kinderen zelf in elkaar geknutseld, vaak met wat in de natuur werd gevonden. Over hoe de kinderen zelf hun kindercultuur beleefden is bijzonder weinig bekend¹.

B: HET VICTORIAANSE KINDBEELD, OF: DE OPMARS VAN HET SENTIMENTELE EN ONSCHULDIGE KINDBEELD.

In de 2^{de} helft van de 19^{de} eeuw zien we dat *de sentimentele waarde van kinderen en kind-zijn* centraal komt te staan. Van een kind werd voortaan liefde, een lach en emotionele voldoening verwacht, geen geld of arbeid. Kinderen worden beschreven in sterk geromantiseerde en sentimentele termen: als onbetaalbaar en onschuldig, als hulpbehoevend in een harde wereld.

Dit Victoriaanse kindbeeld beïnvloedde sterk de populariteitsgraad van bepaald soort nieuw speelgoed. Een blijk hiervan is de teddybeer die eind 1800 en begin 1900 een rage vormde in grote delen van de U.S.A. Het beeld van de beer, dat voordien vaak dienst had gedaan om kinderen schrik aan te jagen, veranderde in een speelvriend voor zowel jongens als meisjes. Teddy stond daarbij garant voor bescherming en kracht en zou in de daaropvolgende jaren in diverse versies en thema's terugkeren (bijv. Winnie the Pooh in 1929). Ook de pop veranderde. Waren voorheen poppen vooral voor oudere kinderen bestemd en hadden ze hoofdzakelijk een esthetische functie, rond 1900 ontstaat een nieuw type pop. Een pop, duidelijk gemaakt om mee te spelen, om te wiegen, te verzorgen. Ook een pop voor baby's en jonge kinderen én uit stof gemaakt. Was in de Verlichting het speelgoed nog onsentimenteel en hard, hier wil de pop de affectieve kant van het spelen beklemtonen. *Dat is een nieuw fenomeen in het pedagogisch kijken naar kinderen.*

¹ Dekker (1997, 24-26 en in 1995, blz. 73-86), refereert naar een kinderdagboek vanuit de late 18^{de} eeuw als één van de weinige kinderbronnen uit die tijd. In het dagboek doet de 10-jarige Otto van Eck zijn verhaal over de opvoeding die hij kreeg volgens de toen geldende Verlichte idealen.

Onder invloed van de mechanisering van de speelgoedindustrie vinden in de productie ervan grote veranderingen plaats. Het speelgoed verliest zijn primaire bourgeoïskennmerken en wordt meer en meer een massaproduct, waardoor het voor kinderen in de middenklasse bereikbaar wordt. We zien dan veel speelgoedsoldaatjes en ook de eerste pistolen en stoomschepen in de winkels komen (Cross, 1997; Depaepe, 1998).

Cross (1997; 2000) verklaart het succes van het Victoriaanse onschuldige kindbeeld door de duidelijke verwantschap met de heimwee van volwassenen naar het verleden. Een mooi voorbeeld hiervan ziet Cross op het einde van de 19^{de} eeuw waarin een heuse kerstfeestcultus ontstaat en op hetzelfde ogenblik het uitwisselen van geschenken steeds sterker gecommercialiseerd raakt. Waar tot het midden van de 19^{de} eeuw Kerstmis in heel wat landen nauwelijks gevierd werd en Santa Claus dus eerder een marginaal figuur bleef, krijgt Kerstmis op het eind van de 19^{de} eeuw een sterk familiaal karakter waarbinnen de Kerstman een steeds belangrijker rol gaat vervullen. Het geven van geschenken werd symbool voor de vriendschap en de genegenheid die men voor de ontvangende - het kind - heeft.

In de Victoriaanse periode zien we dat het 'burgerlijk-kindbeeld' inhoudelijk opvallende veranderingen ondergaat, maar dat het wel een hoofdkenmerk, n.l. *de doorgedreven pedagogisering*, trouw is gebleven. Daarbij wordt onder invloed van de opkomende wetenschappelijke kinderstudies spelen en speelgoed meer en meer vanuit pedagogisch perspectief bekeken. Het kind wordt ook meer en meer scholier en het speelgoed wordt daardoor steeds educatiever. Deze uitbouw van een *jeugdland* – die gepaard ging met een toenemende "verhuiselijking" – bleef wel nog beperkt tot de burgerij en de middenklasse (Lippitz, 1999). De arbeiderskinderen maakten, als gevolg van toenemende armoede, de geschetste ontwikkeling vaak niet mee. En speelgoed kopen was er voor hen meestal niet bij!

C: HET KINDBEELD VAN DE JAREN 30 VAN DE 20^{STE} EEUW

Eén van de meest opmerkelijke tendensen van de jaren 30 van de vorige eeuw is dat het kinderlijke onschuldbegrip van de vorige periode uitgewerkt wordt naar de visie dat kinderen in een fantasiewereld leven en dat ze recht op zelfexpressie hebben. Invloed van Fröbel en Montessori. Zij waren het die toentertijd benadrukten, dat het kind vorm moest kunnen geven aan zijn creatieve behoeften en daarvoor ook verantwoordelijkheid moest nemen in spel en speelgoed. Deze mening wordt nu ook door kinderen zelf overgenomen. Een chroniqueur van de ontwikkeling van speelgoed, Cross (Cross, 2000, 143) wijst erop dat de Teddy beren en de Kewpie poppen nog blijken waren van der ouderlijke sympathie voor hun kinderen en van hun verlangen deel te nemen aan de vreugde van het kind-zijn, maar dat de opkomst van Buck Rogers en Sherley Temple-speelgoed in de 30-er jaren een stem geven was aan dat recht op kinderlijke verbeelding en zelfexpressie, waarbij de ouders buiten het plaatje vielen. Speciaal voor kinderen ontworpen figuurtjes gaven gestalte aan die nieuwe kindercultuur. Het hiermee verbonden speelgoed gaf de kinderen iets wat een kindster ook had (bijv. een geweer, een decoder of gewoon de look van deze nieuwe persoonlijkheden). Door het bezitten van zo een figuurtje (ook wel 'celebrity toy' genoemd) beschikte het kind voor een deel over de charme, de macht of het geluk die de kindsterren uitstraalden.

Was speelgoed eeuwenlang imitatie van het mensenleven dat kinderen via hun ouders kenden, nu zien we dat die 30-er jaren van de vorige eeuw het kind door het spel en het speelgoed buiten die wereld en buiten de ouderlijke pedagogische opvattingen werd getrokken.

Het kinderlijke recht op fantasie en zelfexpressie groeit in maatschappij en pedagogiek uit tot een steeds sterker wordend idee dat kinderen *autonomie* en *eigenheid* moeten bezitten: *zelfverantwoordelijke zelfbepaling* (M.J. Langeveld) als kindbeeld en als kind-ideaal groeit en versterkt zich straks na de W.O. II. In de lijn van die maatschappelijke en pedagogische tendens zien we - nog sterker dan voorheen in de geschiedenis gebeurde - dat het verschil jongens en

meisjes leidt tot meer en meer jongens- en meisjes speelgoed. Er ontstaat geheel in lijn met dat verschuivende, maar vooral verdiepende idee van recht op fantasie, zelfexpressie en autonomie nu ook meer speelgoed voor de oudere leeftijdsgroepen en accentueert de speelgoedindustrie steeds nadrukkelijker het onderscheid tussen speelgoed voor jongens en meisjes. In het speelgoed voor jongens neemt vanaf de jaren '30 de held een prominente plaats in.

Waar in de decennia daarvoor nog sterke klemtoon lag op de identificatie met de man binnen een geordende wereld van economische en technologische vooruitgang, baadt de leefwereld van jongens uit die 30-er en 40-er jaren in een sfeer van oorlog en conflicten: cowboy, filmster, de detective, de boxer, spaceman, en de superheld werden vaderssubstituten (Cross, 1997, 110). Bijv. Dick Tracy, Popeye, Buck Rogers en Superman.

Bij meisjesspeelgoed uit die jaren domineren het moedertje-spelen, keukenbezigdheden, kleding, glamour, glitter en vriendschap. Meisjes worden door dit speelgoed meer op hun rol van echtgenote en moeder gewezen. Voor de jongens lag de buitenwereld en werk meer in het verschiep. Voor meisjesspeelgoed was het ook nog zo, dat het aantal referentie- of sterfiguren opvallend lager lag dan bij jongens. Cross (1997) noemt Shirley Temple als icoon voor de meisjescultuur van de jaren '30. Maar, zo merkt Cross op: deze Shirley Temple-pop gaf de meisjes toegang tot de wereld van Shirley en haalden daardoor die meisjes wel uit het beperktere leven van huis, gezin en familie en opende zo de bredere wereld van opwinding en uitdaging (Cross, 1997, 118). Desalniettemin weerspiegelde het 30-er jaren speelgoed de maatschappelijke verhouding en de gangbare rolverdeling tussen man en vrouw.

Concluderend: het speelgoed van de jaren 30 van de vorige eeuw stoelt wel in een oudere visie van het onschuldige kind, en werkte zich nader uit in de claim dat kinderen recht op fantasie en zelfexpressie hebben. Dat verdiepte zich in de toenemende roep om autonomie – want hoe kun je die rechten hebben als je ze niet als individu tot gelding kunt of mag brengen? Speelgoed wordt meer speelgoed voor kinderen, d.w.z. vanuit visies op het eigene van het kind-zijn geproduceerd, máár ook nu zien we dat speelgoed maatschappijbevestigend en maatschappijvoorbereidend is.

D: HET KINDBEELD IN DE PERIODE NA WO II: DE SENTIMENTALISERING EN AUTONOMIE.

De periode na WO II (wederopbouw) kenmerkt zich door een belangrijke sociale veranderingen op het vlak van gezinsvormen en arbeidspatronen. Mensen maken een periode van economische bloei en van toenemende persoonlijke vrijheid mee. Het wordt een periode van vermaak en met minder klemtoon op morele codes en ouderlijk gezag. Kinderen uit brede lagen van de bevolking leren in deze tijd geleidelijk aan het winkelen i.h.a. en ook de speelgoedwinkel kennen. Kinderen worden steeds meer ook consument.

In de eerste jaren na WO II zien we een teruggrijpen naar het speelgoed dat in de eerste twee decennia van de 20^{ste} eeuw populair was. Wellicht vanuit een soort nostalgie naar een tijd die nog niet bezoedeld was. Tot midden 50-er jaren was WO II in het speelgoed sterk aanwezig en vaak ook verbonden met andere helden uit de geschiedenis (Renaud, 1960, 39). Kort daarop – onder invloed van de lancering van de Sputnik – wordt science fiction één van de centrale thema's binnen het jongensspeelgoed. Bij meisjes blijven poppen en meisjesdingen het speelgoed bij uitstek. Eén opmerkelijke verandering daarbij was de productie van de eerste zwarte pop. Aanvankelijk door kleinere – vaak links georiënteerde - firma's, vanaf het midden van de jaren '60 ook door de grotere speelgoedfabrikanten.

Volgens Cunningham (1995, 182) gaat het toenemend consument zijn bij kinderen gepaard met een verandering in de machtsbalans tussen volwassenen en jongeren. Deze shift vond in de meeste Europese landen iets later plaats dan de in de U.S.A.. Het kind-als-consument en economische factor begint in de Scandinavische landen kort na de WO II. Met de Zweedse Pippi Langkous als één van de leidende voorbeelden. Die overgang van de pedagogische rechten uit de 30-er jaren naar

het kind als consument blijkt niet alleen op economisch en emotioneel vlak, maar ook uit het *Verdrag van de Rechten van het Kind* (1989). Toevallig dat dit Verdrag begin dit jaar is aangepast. Toegevoegd is dat het kind nu ook recht van spelen heeft. Dit Verdrag spreekt niet alleen over de bescherming van kinderen, maar accentueert vooral de *participatierechten van kinderen* aan de samenleving (participatierechten geven het kind de mogelijkheid van inspraak en zelfbeschikking en omvatten onder meer het recht op meningsuiting, het recht op vereniging en het recht op religie).

E: KENMERKEN VAN HET KINDBEELD NA DE 70-ER JAREN: DE JAREN VAN DE VERKIEZING SPEELGOED VAN HET JAAR.

In de 70-er en 80-er jaren lijken de klassieke kinderwereld en jeugdland definitief voorbij. De leefwerelden van kinderen en volwassenen zijn in één smeltkroes opgegaan. Het kind wordt bevrijd uit kinderland o.a. door de anti-autoritaire pedagogiek, door A.S. Neill's Summerhill en Dr. B. Spock's boek over Baby- en kinderverzorging (Sommerville, 1992, hoofdstuk 19). De nieuwe media, zoals tv, internet en games speelden bij die uniformering een centrale rol.

Kinderen en vrije tijd

Historici hebben aangetoond dat de vrije tijd van kinderen gedurende de laatste vijftig jaar sterk is geprivatiseerd en onderworpen is geraakt aan ouderlijke controle. Kinderen brengen hun tijd door binnen de grenzen van verschillende locaties: het huis, de afgesloten speelplaats, het kinderdagverblijf, de school, na-schoolse opvang, bij opa en oma, enz. Maar niet zo veel buiten op straat of in de natuur. De mogelijkheden van kinderen worden hierbij sterk begrensd door het aantal verblijfplekken en de afstanden ertussen. Voor sommige kinderen zijn die heel beperkt, voor anderen net heel breed. Moderne kinderen beleven hun vrijheid dus thuis. Vrijheid is 'verhuislijkt' stelt Bruno Vanobbergen.

Algemeen zou men kunnen stellen dat de belangrijkste locatie waar kinderen hun vrije tijd doorbrengen zich verplaatst heeft van publieke plaatsen (zoals de straat) naar privé plaatsen, en vooral dan naar ruimtes in en rond het huis (de tuin, de slaapkamer, de eigen kamer en de woonkamer). Becks theorie van de risicosamenleving stelt, dat ouders de wereld buiten het huis beschouwen als iets waartegen hun kinderen beschermd dienen te worden. Onder meer angst voor vreemden en de gevaren van het verkeer hebben ouders aangemoedigd om hun huis om te vormen tot een gediversifieerd en technologisch paradijs voor kinderen dat kan opboksen tegen de verleiding van 'de straat'. Daarbij komt vervolgens nog dat in de moderne twee-verdieners-maatschappij kinderen ook heel veel alleen of met elkaar, de oppas of met opa en oma moeten opknappen. Veelal gebeurt dat thuis.

Verder dient opgemerkt dat video en computer games – die in de jaren '90 volop zijn doorgebroken – aanvankelijk ook sterk jongensgericht waren (Alloway & Gilbert, 1998). Dit had een aantal opmerkelijke gevolgen. Zo zien we dat door de *elektronisering van de vrije tijd* bij jongens de *verhuislijking van de vrije tijd* stimuleert. Ze brengen nog veel meer vrije tijd binnenshuis door, terwijl thuis was uitgegroeid tot de speelruimte bij uitstek voor meisjes. Deze evolutie leidt tot een machtsstrijd tussen jongens en meisjes om speelruimte in het huis, maar evengoed om het gebruik van elektronische media. Onderzoek van McNamee (1998, 2000) toont daarbij bijvoorbeeld aan hoe meisjes even graag met computer games spelen als jongens, maar dat de toegang tot de computer in huis doorgaans gecontroleerd wordt door de jongens.

DEEL II

DE JAREN VAN VERKIEZING SPEELGOED VAN HET JAAR.

In 1973 werd door Ad J. Vroom, Prof. Dr. W.J. Bladergroen, L. Atema en dr. R. de Groot, onder het motto "*speel goed met speelgoed*" de Verkiezing Speelgoed van het Jaar in het leven geroepen. In Engeland (1965), Vlaanderen (1999) en Duitsland (2001) bestaan ook zulke verkiezingen. Interessant is het nu om te zien of het pedagogisch klimaat van de 70-er jaren tot op heden zich ook

laat opmerken in het genomineerde en verkozen speelgoed. Of, dat ook voor die verkiezingen waar is wat Renaud in *Wereldleed en Kindervreugd. Speelgoed voor de Nederlandse markt, 1860 – 1960* schreef, dat in Nederland speelgoed toch vooral *leerzaam* moet zijn? Uiteraard gaat het dan om de Nederlandse verkiezingen, die er nu al 40 jaar zijn.

Ik resumeer eerst de kenmerken van het pedagogisch klimaat van de afgelopen 40 jaren (zoals boven besproken) en kijk dan of we die terug kunnen vinden in het genomineerde en verkozen speelgoed.

De kenmerken van het pedagogisch klimaat

1. Toenemende individualiteit van het kind;
2. Toenemende openbreking van eigen leef- en gezinsmilieu (ook door toedoen van speelgoed en identificatie- of referentiefiguren);
3. Toenemende toekenning van rechten (fantasie, expressie, participatie);
4. Toegenomen vrije tijd (naast school, enz.) en de verhuislijking daarvan;
5. Afnemende pedagogisering van de leefwereld van het kind en de jongeren;
6. Het uniformiseren van leefwereld van kind, jongeren en volwassenen;
7. Een blijven onderscheiden van het verschil meisje – jongen en toch ook weer een toenadering tussen die twee door de elektronisering van de vrije tijd;

***Wat vinden we van genoemde kenmerken terug in genomineerd en verkozen speelgoed van het jaar?*²**

Bij de poging om het verkozen en/of genomineerde speelgoed van het jaar te beoordelen op de boven genoemde criteria doen zich aan aantal problemen en vragen voor.

Het eerste punt is, dat de lijsten vanaf 1974 met overzichten van gekozen en genomineerd speelgoed niet vergezeld zijn van juryrapporten en pedagogische beoordelingen. De gedachte achter dit geconstateerde gemis is dat in die rapporten en beoordelingen iets zou zijn op te maken over de pedagogische ideeën achter die keuzen. Het zou de moeite waard zijn de geschiedenis van 40 jaar Verkiezing Speelgoed van het Jaar aan de hand van deze documenten te beschrijven en te bestuderen;

Het tweede punt is dat de vakjury's van de Verkiezing Speelgoed van het Jaar altijd uit volwassenen bestaan hebben. Deze volwassenen nomineerden het ingebrachte speelgoed. Uiteraard geldt voor deze groep mensen wat zo net over het gemis aan rapporten en beoordelingen gezegd is. In hun mening zou iets van verandering in pedagogisch denken en klimaat merkbaar moeten zijn. Er was dus geen jeugd betrokken bij de nomineringen, maar *wel* bij de verkiezingen;

Het derde punt: het is de Nederlandse consument, (ong. 60% jeugd) – die sinds einde jaren negentig via speelgoedwinkel-uitnodigingen, via scholen die participeren, de speeldagen in Hoorn en de website van de organisatie van Verkiezing Speelgoed van het Jaar de eindstem heeft en dus definitieve keuze van de prijswinnaars van spellen en speelgoed uit de verschillende leeftijdscategorieën doen. Het is daarom zeer aannemelijk dat in de keuze van het Speelgoed van het Jaar niet zo zeer de mening van volwassenen over pedagogische en soms ook didactische principes in en achter speelgoed terug te vinden is, maar dat veel meer het pedagogisch klimaat in de leefwereld van het kind van dat moment in die 40 jaar in de verkozen speelgoederen is terug te vinden.

² Omdat er pas vanaf 1977 door de Organisatie Verkiezing Speelgoed van het Jaar lijsten zijn bijgehouden gelden mijn opmerkingen pas vanaf dat jaar. Verder is er vanaf 1977 tot en met 1993 allen bijgehouden wie de winnaars van de verkiezingen waren. Vanaf 1994 worden ook de genomineerde spellen en speelgoederen op lijsten bijgehouden. Ook de indelingscategorieën waarin het speelgoed genomineerd en verkozen werd veranderden in de loop van de 40 jaren. Aanvankelijk liepen ontwikkelingsfasen en speelgoedcategorieën door elkaar. In 1999 werd een indeling van het speelgoed naar leeftijdsgroepen gehanteerd. Die bestaat tot op heden.

Het vierde punt is, dat Nederland merendeels het speelgoed importeert – uiteraard vertaald naar de Nederlandse markt – uit het buitenland (Duitsland, Amerika, Engeland en Denemarken (Renaud, 1960, blz. 49). In dat uit het buitenland afkomstige speelgoed domineren de buitenlandse opvattingen, idealen en industriële en wetenschappelijke successen zich in het speelgoed. In die zin heeft dat geïmporteerde speelgoed de jeugd wel een gedifferentieerde blik op de wereld buiten de Nederlandse grenzen geboden.

Het vijfde punt: Renaud beschreef in 1960 zijn waarneming dat in Nederland eigenlijk steeds is blijven gelden, wat een producent van Nederlands speelgoed (ADO) in 1946 op de eerste Jaarbeurs in Utrecht op een bord boven de ADO-stand schreef: “’t is maar speelgoed – fout; speelgoed moet goed zijn: leuk, kleurig, sterk, onschadelijk, leerzaam”. Conclusie: speelgoed moet leerzaam zijn. Deze uitspraak bevestigt dat ook anno 2013 er een relatieve desinteresse in Nederland bestaat over de achtergronden en de betekenis van speelgoed. Renaud eindigt zijn beschouwing over *Idealisme en speelgoed in Nederland* met een mooie opmerking: “Veel kinderen van ‘toen’ hebben vast meer oog gehad voor de eigen betekenis van al dat speelgoed dan de volwassenen van wie ze het kregen”.

Wat vonden we terug in 40 jaar Verkiezing Speelgoed van het Jaar?

Ik bespreek nu die 40 jaar speelgoed op volgorde van de eerder genoemde pedagogische kenmerken in de periode 1973 – 2013. Ik noem deze bespreking een poging. En de stijl van beschrijving is dat ik *alleen* op verkozen speelgoed wijs en in dat speelgoed kijk of daar één of meer van de onderstaande pedagogisch kenmerken is/zijn terug te vinden.

1. Toenemende individualiteit van het kind;

Hier gaat het om spellen en speelgoed dat inspeelt op de wens van het kind *zelf iemand te zijn* (vanaf 2^{de} levensjaar), recht op een eigen fantasiewereld en op expressie te hebben. Misschien is dat wel het aantrekkelijke dat in veel verkozen speelgoed van het jaar is terug te vinden. Onder de eerste prijswinnaars zit veel speelgoed dat op die fantasie en creativiteit inspeelt. Ik noem uit de 40 jaar de volgende voorbeelden: LEGO, Duplo Toolo (1992), Blanke houten Blokkenton (1993), Magic Creation (1994), Magic! (1995), Duplo dieren speelplaats en Grote dierentuin, Magic! K’nex, Masker maken, Chennille bijoux, Klei het maar, LEGO Steven Spielberg Moviemaker Set (2001), RoadBlock (2008), Lego Groot Ziekenhuis (2011), Prinsessenkasteel (2011). Uiteraard is dit speelgoed dat een zekere voorstructurering kent (met LEGO bouw je, met klei ga je kleien, enz.) maar laat binnen die ruimte grote vrijheid aan fantasie en creativiteit. Uit vergelijking met het overzicht van 100 jaar speelgoed voor de Nederlandse markt 1860-1960 is goed op te maken dat in de laatste 40 jaar veel meer speelgoed dat de ruimte aan creativiteit en fantasie biedt op de markt is gekomen.

2. Toenemende openbreking van eigen leef- en gezinsmilieu (ook door toedoen van speelgoed en identificatie- of referentiefiguren).

Bij dit soort speelgoed is het zo dat kinderen via dat speelgoed buiten de leef- en belevingswereld van hun gezin en directe omgeving getrokken worden. Al vanaf de 30-er jaren van de vorige eeuw zien we die tendens in speelgoed. Shirley Temple-poppen (1939) boden meisjes toen een inzicht in en een identificatie met deze beroemde filmster. En voor jongens waren er Dick Tracy, Popeye, Buck Rogers en Superman. Zien we zulke identificatiefiguren en blikverruimende figuren ook in het verkozen Speelgoed van het Jaar terug? Tandartsenpraktijk (1993), Elfenland (1998), LEGO Steven Spielberg Moviemaker Set (2001), heel nadrukkelijk nodigden De Winx Club Kaartspelen met zijn mooie tienermeisjes met een passie voor mode en een flair voor magie, via fantasiefiguren als Bloom, Stella, Musa, Flora en Tecna meisjes van 6 tot 8 jaar uit in hun magische wereld in van de Winx Club Circle of Power in te stappen (2005), Dierenkliniek (2008) tot slot in 2012 is er dan het spel Stenen Tijdperk. Conclusie is, dat er in de afgelopen 40 jaar op het gebied van “wereldverruimende” spellen en speelgoed niet veel terecht is gekomen in de rubriek verkozen speelgoed. Onder de genomineerde speelgoederen vallen wel allerlei griezel poppen en poppetjes, die ook wel een rol kunnen spelen als

identificatie en wereldverruimend, maar dan wel meer de kinderen in een fantasiewereld brengen.

3. Toenemende toekenning van rechten (fantasie, expressie, participatie).
In de pedagogische beweging die kinderen rechten op fantasie, expressie en participatie toekennen, wordt dit toekennen geplaatst onder het kopje *autonomie* van het kind. In die zin kent de boven besproken categorie 1 veel overlap met dit 3^{de} pedagogische criterium. Daarom nu alleen hier gekeken naar het criterium *participatie*. Nu kun je nog stellen dat participeren aan de leefwereld ook impliceert daarop voorbereid zijn of worden. Veel speelgoed van de afgelopen 40 jaren kan onder dit participatie-criterium ingedeeld worden. In 1977 zien we de Philips Experimenteerdoos, voorbereidend breien in 1978 via Jumbolana, Booreiland (1983), Glasgraveerset (1984), Betoncentrale (1986), Reddingshelikopter (1987), Timber (1988), Computer Electro (1992), Lego Technic “Monster” (1993), Super Smart Start, als een voorbereidende rekenmachine (1994), Lego Technic Super Car (1994), in zekere zin past ook het in 1995 uitgebracht Het Groot Van Dale spel der Nederlandse taal in deze categorie van participatie en expressie. Het is als spel een ondersteuning bij het Nederlandse taalonderwijs van de basisschool, Videocam (1996), Whiz Kid Precomputer SLX (1997), LEGO Technic Cybermaster (1998), Euro Zakgeldspel (2000), Ik leer schrijven (2001), Monopoly Beurs Editie (2001), Brandweerkazerne van LEGO (2007).
4. Afnemende pedagogisering van de leefwereld van het kind en de jongeren.
Als ik kijk naar alle leerspellen, leerspeelgoed en leercomputers die er in de 40 jaren Speelgoed van het Jaar door de kiezers van het speelgoed van het jaar verkozen zijn, dan kun je gerust stellen dat bij veel deelnemers aan de verkiezing (dus ook bij de deelnemende kinderen) het beeld van *speelgoed-moet-je-leren* opvallend matig aanwezig is. Ik geef even geen voorbeelden van verkozen speelgoed, maar wel getallen. Van al de verkozen speelgoederen (dat zijn 207 stuks) zijn 40 stuks bedoeld om van te leren of leren voor te bereiden, dat is ong. 5%. Opvallend is, denk ik, de keuze voor Het Grote Basisschoolspel (2011). Duidelijk educatief en toch een keus van het publiek! Deze maar 5% lijkt de lijn van ontpedagogisering en ontdidactisering van speelgoed te bevestigen. Nu zit er in speelgoed altijd een leerkant, maar in mijn telling gaat het om de overduidelijke didactische of pedagogische bedoeling van het door het publiek (volwassen en kinderen) gekozen speelgoed dat de eerste prijs kreeg in de desbetreffende jaren.
5. Toegenomen vrije tijd (naast school, enz.) en de verhuislijking daarvan.
Met verhuislijking van de vrije tijd wordt bedoeld het gegeven dat kinderen voor hun spelen, spelletjes en speelgoed meer thuis of bij vriendjes, maar niet op straat, door brengen. De vraag is of dat ook blijkt uit de verkiezingsresultaten? Inderdaad zit er in het gekozen speelgoed van de laatste 40 jaar veel speelgoed dat voor binnenspelen bedoeld is. Ik noem zo wat: Familytennis (1979), Keukenset (1980), veel computers of pre-computers bijv. Nintendo (1988) voor thuis, Family Ping Ping (1981), Bauschka (1982), veel knutselmaterialen, Peg-a-Picture een hamer-bank/speelplank voor thuis (1984), treinen zoals Minitrix (1985), veel puzzels, Miss Make Up (1988). Altijd was er ook wel een keuze voor hobby- en techniekspeelgoed, bordspelen, bijv. Tri-Ominos (1989), kralen (1992), Magic Creation (1994). Familiespelen als Het Groot Van Dale spel der Nederlandse taal (1995), de Kolonisten van Catan (1999), Tik Tak Boem (2000), Monopoly Beurs Edition (2001), Da Vinci Code (2006), diverse quizen voor het gezin, (bijv.: OnvoorSPELbaar Paul de Leeuw uit 2009), of: Trival Pursuit Wedden dat je 't weet (2011)?

Kortom: veel spellen en speelgoed voor thuis in verhuislijkte kring dus!

Wat een mooie ontwikkeling lijkt in speelgoedland is de onlangse poging om het – in principe – “vereenzamende” mogelijkheden van alle computerspelletjes zo om te buigen dat het aloude familiespel wordt gecombineerd met de mogelijkheden van de PC of de Tablet. Een recent voorbeeld daarvan is het niet verkozen, maar door de speelgoedjury genomineerde

GameChanger Speelbord voor iPad (2012). In dit spel zien we de verhuislijking van de vrije tijd én het samenbindende van bordspel en Tablet tezamen.

6. Het uniformiseren van leefwereld van kind, jongeren en volwassenen.
Hoewel veel sociologen en pedagogen wijzen op de uniformisering van de leefwereld van kind en volwassenen zie ik in het gekozen spelgoed van de afgelopen 40 jaar die tendens van uniformisering niet terug. Staan de Keukenset van 1980, de Sliedrechter Zuiderzeebotter (1981), Booreiland (1983), Speelhuis (1985), De Groene Draeck (1987), enz. nog dicht in hun natuurgetrouwheid bij de wereld van de volwassenen. Meer en meer toont zich in het de laatste 10 jaar verkozen spelgoed de lijn dat er wel steeds imitaties van dingen, gereedschappen, poppen, auto's, helikopters, enz. worden genomineerd en verkozen, máár hun vormen kunnen op speelse of artistieke manier erg afwijken van de werkelijkheid. Zo worden poppen tot griezels, produceert LEGO Technic "Monster" (1993) en Technic Cybermaster (1998), of mythische figuren, zoals in Minotaurus (2010). Maar, merendeels blijft toch in het verkozen spelgoed het onderscheid tussen de wereld van de volwassenen en het kind bestaan. In de familiespelen voor de z.g. 12+ leeftijd zien we wel een naar elkaar toegroeien van die werelden, maar je kunt ook stellen dat bij 12+ de kinderen zelf meer en meer toegroeien naar de wereld van de volwassenen. En dan ligt het voor de hand dat die familiespellen en spelgoed uit de 12+-categorie volwassen trekken gaat krijgen.
7. Een blijven onderscheiden van het verschil meisje – jongen en toch ook weer een toenadering tussen die twee door de elektronisering van de vrije tijd.
In het verkozen spelgoed is het onderscheid tussen jongens en meisjes blijven bestaan. Speelgoed dat gekozen werd is niet erg uniseks! Keukentjes, poppen, voorbereidend breien, Miss make Up, kralen, Elfenland (1998), LEGO Grootziekenhuis, Prinsessenkasteel (2011), enz. allemaal toch voor meisjes. Voor jongens is er veel technisch, veel bouwen, afstand bestuurbare auto, helikopters, enz. Maar in de Beukenhouten Loopfiets (1988), Triominos (1989), Nintendo Game Boy (1991), de diverse speel- en leercomputers (Vtech), puzzels, Videocam (1996) en andere camera's, zoals Kidizoom (2007), maar ook in Furby (1999), Mega Mindy Spel (2009), enz. komen jongens en meisjes elkaar weer tegen als spelers of samenspelers.

Kortom: de Verkiezing Speelgoed van het Jaar loopt de afgelopen 40 jaar netjes mee in de al in ong. 1750 ingezette tendens van verandering in pedagogisch denken, in verandering van kijken naar het kind (kindbeeld) en analoog daarmee veranderde het aan het kind aangeboden spelgoed mee. Niet alleen veranderde dat in de uitbreiding van het type spelgoed, maar ook in het aanbod aan kinderen van oudere leeftijd dan 6 à 8 jaar, maar spelgoed socialiseerde ook: steeds meer mensen en groepen in de samenleving kochten/kregen spelgoed. Nu lijkt het hebben, kopen en krijgen van spelgoed niet alleen meer weggelegd voor de financieel geprivilegieerden. Verder gingen opvoeding en onderwijs en pedagogiek zich met het spelen en spelgoed bemoeien en stimuleerden ook verspreiding en vergroting van de diversiteit van het spelgoedaanbod. Met de overduidelijke invloed van de elektronica, Pc's en tablets is die diversiteit alleen maar toegenomen en zien we dat er ook veel spel- en leercomputerachtigen door het publiek tot Speelgoed van het Jaar verkozen is. Ik eindig met de wens dat er een goede studie naar 40 jaar Speelgoed van het Jaar wordt gedaan, waarbij juryrapporten, pedagogische verslagen, reacties in de pers en opvoedingsbladen betrokken worden. Voor 45 jaar Speelgoed van het Jaar zou er dan een mooie monografie over deze belangwekkende geschiedenis kunnen liggen.

Drs. Martin Valenkamp is opvoedkundige en wijsgeer. Was docent ethiek aan de Vrije Universiteit en opvoedkunde aan de Hogeschool INHolland, locatie Amsterdam (zie: www.valenkamp.com).

Deze notitie is geschreven voor de Verkiezing Speelgoed van het Jaar 2013
Nieuw Vennep, oktober 2013

Literatuurverwijzingen

Cross, G. (1997). *Kids' stuff. Toys and the Changing World of American Childhood*. Cambridge: Harvard University Press.

Cunningham, H. (1995). *Children and Childhood in Western society since 1500*. London & New York: Longman.

Dekker, R. (1995), *Uit de schaduw in 't grote licht. Kinderen in egodocumenten van d3e Gouden Eeuw tot de Romantiek*. Wereldbibliotheek, Amsterdam

Dekker, R. (1997). Kinderen in het verleden: continuïteit en verandering. In: *Kinderen van alle tijden*. Zwolle: Waanders Uitgevers. Hetzer, H., (1971). *Spel en speelgoed*. Uitgeverij Canxtecleer nv, De Bilt.

Lippitz, W., (1999). Selbständige Kinder im Kontext ihrer Lebenswelten. Phänomenologisch-pädagogische und sozialwissenschaftliche Interpretationen. In: N. Seibert (Hrsg.) *Kindliche Lebenswelten. Eine mehrperspektivistische Annäherung* (pp. 65-102). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Renaud, W.F. (1960), *Wereldleed en kindervreugd. Speelgoed voor de Nederlandse markt, 1860-1960*. Deventer.

Sommerville, C.J. (1992), *Geschiedenis van het kind*. Fibula Unieboek - bv., Houten. In het Engels: *Rise and fall of childhood*. (1980/1990).

Vanobbergen, B. (2003), *Geen Kinderspel. Een pedagogische analyse van de vertogen over de commercialisering van de leefwereld van kinderen*. Proefschrift ingediend tot het behalen van de academische graad van Doctor in de Pedagogische Wetenschappen. Universiteit Gent.