

# Inhalt

Vorwort.....	11
A. „Komm, spiel mit!“ .....	13
I Spiel und Spielwaren im öffentlichen Diskurs .....	13
II Perspektiven und Ansätze der gegenwärtigen Spielforschung .....	22
1 Empirisch-statistische und pädagogisch-entwicklungspsychologische Spielmittelforschung.....	23
2 Phänomenologisch-kritische Spielmittelforschung.....	27
3 Ansätze der tiefenpsychologischen Spielmittelforschung .....	29
4 Kunst- und kulturgeschichtliche Spielmittelforschung.....	29
5 Ansätze der Kategorisierung von Spielphänotypen .....	33
B. „Ist doch nur ein Spiel!“ .....	38
I Vorgehensweise.....	38
II Spiel und Spielwaren in der volkskundlichen Forschung.....	39
1 Spiel und Spielwaren im fachgeschichtlichen Rückblick.....	39
2 Spiel und Spielwaren in der heutigen Volkskunde .....	43
3 Das Desiderat eines theoretischen volkskundlichen Zugangs zu Spiel und Spielwaren .....	49
4 Spielwaren: Ein Teilbereich der Sachkulturforschung?.....	54
5 Homo Ludens: eine kritische Reflexion aus volkskundlicher Sicht .....	62
III Ein möglicher volkskundlicher Spielbegriff.....	66
1 Über die Notwendigkeit eines originär volkskundlichen Spielbegriffs .....	66
2 Spielbegriffe und -theorien anderer Disziplinen aus Sicht der Volkskunde .....	69
3 Das alltagssprachliche Wort „Spiel“ .....	74
4 Ein volkskundlicher Spielbegriff: Eine Diskussionsgrundlage.....	79
IV Grundzüge einer volkskundliche Spielkulturforchung.....	85
1 Text – Kontext – Intertext: Ein systematischer Zugang zur kulturellen Kategorie Spiel .....	86
a Spieltexte .....	88
b Spielkontexte .....	91
c Spielintertexte.....	92
2 Methodische Ansatzpunkte der volkskundlichen Spielkulturforchung.....	94
3 Abgrenzung der Begriffe Spielgegenstand, Spielmittel, Spielsache und Spielware .....	96
V Gegenstand, Zielsetzung, Methodik und Quellengrundlage der vorliegenden Arbeit	100
1 Die Zielsetzung und Aufbau der vorliegenden Untersuchung .....	101
2 Warum LEGO?.....	102
3 Gründe für eine hermeneutische und diskursanalytische Methodik .....	104
4 Übersicht über das in der Arbeit verwendete Quellenmaterial zum Thema LEGO.....	106

C.	„Spiel ohne Grenzen!“ .....	112
I	Bedingung der Möglichkeit: Die Entwicklungsgeschichte der Spielwarengattung der Baukästen .....	112
1	Definition der Spielwarengattung Baukästen .....	112
2	Entstehung des ideengeschichtlichen Urmusters des Baukastens .....	113
3	Die Anfänge: Holzbaukästen .....	117
4	Steinzeit: Steinbaukästen .....	122
5	Schraube und Mutter: Metallbaukästen .....	127
6	Kunststoffbaukästen .....	133
7	Virtuelle Baukästen .....	137
8	Über die weitere Differenzierung der Baukästen .....	140
9	Der kleine Baumeister: Die Festlegung des Baukastens als jungenspezifische Spielware .....	142
II	Das Unternehmen LEGO: von der Schreinerei zum Global Player im Spielwarengeschäft .....	143
1	Vor dem Stein: Von der Holzente zum Plastikfisch .....	144
2	Vom Automatic Binding Brick zum LEGO System .....	147
3	LEGO in Bewegung .....	149
4	„Die richtigen Leute für das große Spiel“ .....	151
5	Ausdifferenzierung der Themenwelten .....	153
6	Ein neues, schwieriges Zeitalter .....	154
7	LEGO & mehr .....	165
III	Die Genese ausgewählter LEGO Themenwelten .....	176
1	Ab urbe condita .....	178
2	Der Beginn der Ausdifferenzierung der LEGO Themenwelten .....	180
3	LEGO Burg: von Ivanhoe zu Herr der Ringe und zurück .....	183
a	Zur Entwicklung der Narration „Ritterburg“ .....	184
b	„Eine stolze Burg und tapfere Ritter“ .....	190
c	The next Generation: LEGOLAND Burg .....	192
d	The Knights’ Kingdom Vol. 1 und Vol. 2 .....	196
e	LEGO Castle & Kingdoms – There and back again... and again back .....	200
f	Ja so warns, die alten Rittersleit .....	203
4	LEGO Technic: „Technik wie in Wirklichkeit“ .....	206
a	Die ersten mechanischen LEGO Sets .....	207
b	Technische Genese .....	209
c	Technologische Genese .....	213
d	Inhaltliche Entwicklung der LEGO Technic Themenwelt .....	218
e	Formale Entwicklung von LEGO Technic .....	228
f	Zusammenfassung .....	231
5	LEGO Ninjago: vom ewigen Kampf Gut gegen Böse .....	233
a	Formale Gestaltung von LEGO Ninjago .....	235
b	Die „Ninjago-Story“ .....	242

c	Star Wars, Ninja Turtles und Fantastic Four – klassische Erzähltopoi in Ninjago.....	245
d	LEGO Ninjago: Eine „neue“ Themenwelt .....	250
6	Die Entwicklung der LEGO Themenwelten vor dem Hintergrund der kulturellen Kategorie Spiel .....	253
IV	LEGO wird erwachsen.....	259
1	LEGO Erinnerungen.....	260
2	Out of the dark... AFOLs .....	263
3	Nicht bewegen: Brickfilms .....	273
4	LEGO ist (k)ein Kinderkram.....	276
V	LEGO Art & Forbidden LEGO .....	282
1	LEGO Art: Der (Kunst-)Stoff aus dem die (Alp-)Träume sind .....	282
2	Der Stein des Anstoßes: Forbidden LEGO .....	288
D.	LEGO: SpielSache – KulturZeichen.....	293
I	LEGO als Indikator und Katalysator von Transformationsprozessen der kulturellen Kategorie Spiel .....	293
1	LEGO: Ding und Sache.....	294
2	LEGO: der Creativity Turn.....	296
3	LEGO: der Adult Turn.....	300
II	Der Baukasten als Metapher und kulturelles Leitmotiv.....	304
1	Das LEGO Prinzip: ein Baustein als Metapher .....	304
2	Das Baukastenprinzip als kulturelles Leitmotiv .....	308
III	Halbzeitstand .....	311
1	Alles Plaste? Die Materialität von LEGO.....	311
2	Der Baukasten als Zeichensystem .....	313
3	Mythos LEGO .....	314
IV	Schlusspfeiff.....	315
E.	Abbildungsverzeichnis.....	317
F.	Literaturverzeichnis .....	318
I	Primärquellen.....	318
II	Sekundärquellen .....	328
III	Sekundärliteratur.....	340