

## INFORMATIEPAKKET



## **INHOUDSTAFEL**

---

- 1. Persbericht 'Binnen Spelen. Buiten Spelen. Géén vervlogen droom. Spelen van 1900 tot nu'**
- 2. Tentoonstellingsteksten**
- 3. Het onderzoek: 'Spelgedrag van Belgische kinderen, van 1900 tot nu'**

# 1. PERSBERICHT

## **BINNEN SPELEN. BUITEN SPELEN. GEÉN VERVLOGEN DROOM!** **SPELEN VAN 1900 TOT NU**

Ter gelegenheid van het 25-jarig bestaan pakt het Speelgoedmuseum uit met een unieke rondreizende tentoonstelling. De tentoonstelling wordt opgezet in samenwerking met lokale verenigingen die zich met erfgoed bezig houden. De tentoonstelling is van zondag 16 december 2007 tot en met zondag 20 januari 2008 te gast in Sincfala, Museum van de Zwinstreek (Knokke-Heist).

### **Onderzoek naar spelgedrag**

In 2004 pakte het Speelgoedmuseum uit met de resultaten van een uitgebreid onderzoek op lange termijn naar het spelgedrag van kinderen doorheen de 20<sup>e</sup> eeuw tot vandaag. Zowel spelonderzoekers uit verschillende wetenschappelijke disciplines, als beleidsmakers en de speelgoedindustrie stelden een hele resem vragen. De hoofdvraag was in feite: 'In hoeverre spelen kinderen nog de dag van vandaag, en hoe was het vroeger?'. De verwerking van de verkregen antwoorden resulteerde in een lijvig rapport met als titel: 'Wetenschappelijk onderzoek naar het spelgedrag van kinderen en jongeren vroeger en nu'.



Het Speelgoedmuseum verkoos echter om de resultaten van het onderzoek op een ludieke manier aan te bieden voor een groot publiek. Concreet gebeurde dit al via de SPEELDAG (14 mei 2006 en 6 mei 2007) en nu ook door deze tentoonstelling. Het onderzoek kreeg de steun van de Vlaamse Gemeenschap en de Belgische Speelgoedfederatie.

### **Spel en speelgoed: getuigen van ons rijk spelpatrimonium**

Elk stukje speelgoed vertelt een verhaal over het materiële erfgoed waar het onlosmakelijk mee verbonden is (technische ontwikkelingen, materiaalgebruik, enz.). Tegelijkertijd is speelgoed ook een drager van immaterieel erfgoed. De verhalen over hoe en wanneer iemand (met zijn speelgoed) speelde, geven informatie over verschillende generaties, sociale achtergronden en veranderende opvattingen van kinderen én ouders. Kortom, we komen zo heel veel te weten over de cultuur en de maatschappij van vroeger en nu. Speelgoed is bijgevolg niet alleen een volwaardige erfgoeddrager, het kan terecht beschouwd worden als een 'spiegel van de grote wereld'.



## Uitwisselingstentoonstelling

De tentoonstelling bestaat uit twee delen. In het eerste deel wordt een algemeen chronologisch overzicht gegeven van de spelcultuur in Vlaanderen van 1900 tot nu. In het tweede deel, dat wordt ingevuld door de Heemkring Ansfried, wordt het lokale spelergoed onder de aandacht gebracht.

Op een ludieke manier worden resultaten van het onderzoek kenbaar gemaakt. Zo blijkt onder meer dat kinderen nu meer vrije tijd hebben dan 100 jaar geleden, maar dat ze eigenlijk veel minder spelen (gemiddeld minder dan 2 uur per dag). Kinderen spelen nu veel minder buiten dan vroeger, maar het belang van de tuin is wel aanzienlijk toegenomen. De komst van televisie en computer, meer verkeersdruk en het onveiligheidsgevoel zijn hierbij stuk voor stuk bepalende factoren.

De leefwereld van het kind werd doelbewust als inspiratiebron gekozen. Zo kan iedere bezoeker zich weer heel even kind voelen en terugblikken op de eigen kinderjaren. We brengen herinneringen en (straffe) verhalen uit onze kindertijd weer onder de aandacht en we gaan actief op zoek naar het collectieve spel- en speelgoedgeheugen. Alleen zo krijgt ook nostalgie een kans en blijft er ruimte om te vertellen, te luisteren én te verzamelen.

## Zelf spelen



Bij de tentoonstelling hoort een spellenkoffer die door de organisatoren kan gebruikt worden. De koffer omvat een heel gamma aan klassieke spellen die in de loop van de 20<sup>e</sup> eeuw zowel binnen als buiten gespeeld werden. In groepsverband krijgt de bezoeker de gelegenheid om onze spelcultuur spelenderwijs leren kennen en zich bewust te worden van het spelergoed dat ieder van ons bezit.

## Spel en speelgoed: volwaardig erfgoed

Met deze tentoonstelling zet het Speelgoedmuseum zijn onderzoek naar spelgedrag verder. De samenwerking met lokale erfgoedverenigingen biedt het Speelgoedmuseum de kans om gegevens te blijven verzamelen. Dit kan gebeuren door de uitwisseling op het vlak van lokale spelgebruiken die door de verenigingen gekend zijn, maar ook door middel van een enquête bij de bezoekers. Anderzijds kunnen de lokale partners op hun beurt beroep doen op de expertise en de collectie van het Speelgoedmuseum.

## Oproep!

Sincfala, Museum van de Zwinstreek richt aan de inwoners van Knokke-Heist de vraag om naar aanleiding van deze tentoonstelling speelgoed uit vervlogen tijden in bruikleen te geven of te schenken aan het museum. Ook verhalen en foto's over spelen en spelcultuur zijn welkom!



## **Praktische informatie**

Locatie:

### **Sincfala, Museum van de Zwinstreek**

Pannenstraat 140 – 8300 Knokke-Heist

Van 16 december 2007 tot en met 20 januari 2008

Elke dag van 10 tot 12 en van 14 tot 17u30 (op 25 en 26 december en 1 en 2 januari gesloten)

Perscontact:

### **Sincfala, Museum van de Zwinstreek**

Pannenstraat 140 – 8300 Knokke-Heist

Tel.: 050 630 872

**Estelle Slegers** (Erfgoedcoördinatrice): [estelle.slegers@knokke-heist.be](mailto:estelle.slegers@knokke-heist.be)

### **Speelgoedmuseum Mechelen vzw**

Nekkerspoelstraat 21 – 2800 Mechelen

Tel: 015 55 70 75 – Fax: 015 55 20 85

**Marc Wellens** (Conservator): [conservatie@speelgoedmuseum.be](mailto:conservatie@speelgoedmuseum.be)

**Tamara Ingels** (Wetenschappelijk medewerker):

[studiedienst@speelgoedmuseum.be](mailto:studiedienst@speelgoedmuseum.be)

## 2.TENTOONSTELLINGSTEKSTEN (per periode)

## **INLEIDENDE TEKST:**

Spel en speelgoed zijn iets van alle tijden. Spelen reikt de mens een manier aan om dingen te leren, om zich af te reageren en te ontspannen. Speelgoed is dan wel een handig hulpmiddel bij het spel, het is niet absoluut noodzakelijk om te kunnen spelen!

In 2002 begon het Speelgoedmuseum aan een uitgebreid onderzoek op lange termijn naar het spelgedrag van kinderen in Vlaanderen, doorheen de hele 20<sup>e</sup> eeuw en het begin van de 21<sup>e</sup> eeuw. Zowel spelonderzoekers uit verschillende wetenschappelijke disciplines, als beleidsmakers en de speelgoedindustrie stelden een hele resem vragen. Maar de hoofdvraag was in feite: 'In hoeverre spelen kinderen nog de dag van vandaag, en hoe was het vroeger?'. De verwerking van de verkregen antwoorden resulteerde in een lijvig rapport met als titel: 'Wetenschappelijk onderzoek naar het spelgedrag van kinderen en jongeren vroeger en nu'.

De tentoonstelling maakt de resultaten van het onderzoek kenbaar op een ludieke manier. De leefwereld van het kind werd doelbewust als inspiratiebron gekozen. Zo kan iedereen zich weer heel even kind voelen en terugblikken op de eigen kinderjaren. We brengen herinneringen en (straffe) verhalen uit onze kindertijd weer onder de aandacht en we gaan actief op zoek naar het collectieve spel- en speelgoedgeheugen. Alleen zo krijgt ook nostalgie een kans en blijft er ruimte om te vertellen, te luisteren én te verzamelen.

Elk stukje speelgoed vertelt ook over het materiële erfgoed dat er onlosmakelijk aan verbonden is (technische ontwikkelingen, materiaalgebruik, enz.). Tegelijkertijd is speelgoed ook een drager van immaterieel erfgoed. De verhalen over hoe en wanneer iemand (met zijn speelgoed) speelde geven informatie over verschillende generaties, sociale achtergronden en veranderende opvattingen van kinderen én ouders. Kortom, we komen zo heel veel te weten over de cultuur en de maatschappij van vroeger en nu. Speelgoed is bijgevolg niet alleen een volwaardige erfgoeddrager, het kan terecht beschouwd worden als een 'spiegel van de maatschappij'.



## **1900-1918**

De 20<sup>e</sup> eeuw begint veelbelovend met een sterk geloof in de vooruitgang van techniek en wetenschap, al staat alles nog in zijn kinderschoenen. Ondanks de opkomst van de vrouwenbeweging bestaan er nog duidelijke taboes op het samenspelen van jongens en meisjes.

Traditionele kinderspelen, die al gekend waren in de tijd van Bruegel, worden ook nu nog vaak gespeeld. De straat en de natuur zijn hiervoor de plaatsen bij uitstek. Het bezit van industrieel vervaardigd speelgoed is doorgaans voorbehouden voor kinderen van de gegoede klasse. De meeste kinderen maken hun speelgoed zelf met materiaal dat ze kunnen vinden (voddenpopjes, voetballen van lompjes, enz.). Vanaf hun veertiende gaan kinderen vaak mee werken, waardoor de kindertijd over het algemeen vroeg wordt afgesloten.

Nieuwe soorten speelgoed zoals Meccano, de teddybeer, de diabolo en het tergende 'Mens erger je niet' komen op de markt en worden al snel echte klassiekers.

Het uitbreken van de Eerste Wereldoorlog heeft ook gevolgen voor de speelgoedsector. Tijdens de oorlog worden vele fabrikanten immers ingeschakeld in de oorlogsindustrie.

## **1919-1939**

Na de ontberingen en de verschrikkingen van de Eerste Wereldoorlog is de algemene leuze 'Nooit meer oorlog'. Kinderen spelen veel minder met speelgoed soldaatjes. Fabrikanten schakelen dan ook over naar de productie van boerderijen en arken.

De Duitse speelgoedindustrie, voor de oorlog de grootste ter wereld, wordt moeizaam heropgestart. Bovendien weigeren velen nog Duitse producten te kopen en zo krijgt speelgoed uit andere landen, zoals Engeland, een flink aandeel van de markt. Ook Belgische fabrikanten krijgen zo een kans. Bedrijven, waaronder het Belgische Unica, produceren nu speelgoed met de vakkennis van Duitse arbeiders die door de crisis na de oorlog werkloos geworden waren.

Er komt goedkoper speelgoed op de markt, met materialen als papier-maché en celluloid. Steeds meer kinderen krijgen zo steeds meer speelgoed.

Ook de emancipatie gaat verder. Dit is ook merkbaar in de mode en de muziek. In 1921 krijgen de vrouwen voor het eerst beperkt stemrecht, op gemeentelijk niveau. Er komt speelgoed op de markt dat typische meisjesberoepen (verpleegster, schooljuf, ...) weerspiegelt.

De jaren 30 worden gekenmerkt door de gevolgen van de beurskrach in 1929. Tijdens de depressie, met veel werklozen en faillissementen, worden succesvolle bedrijven zoals Fisher-Price, Lego en View-Master opgericht. In de aanloop naar de Tweede Wereldoorlog wordt spelen met soldaatjes opnieuw populair.

## **1940 – 1960**

Tijdens de Tweede Wereldoorlog worden speelgoedfabrikanten aan beide kanten (Märklin, Steiff, Meccano, enz.) ingeschakeld in de

oorlogsindustrie. Kinderen moeten in de oorlogsjaren hun speelgoed vaak zelf maken.

In de overwinning roes verschijnt het zogenaamde 'bevrijdingsspeelgoed' met Amerikaanse Jeeps en Engelse vliegtuigen.

Onmiddellijk na de oorlog kreeg het speelgoed uit de landen van de bevrijders de voorkeur. De Amerikanen starten na 1945 de speelgoedindustrie in Japan en Duitsland weer op. De vermeldingen 'Made in US Zone Germany' en 'Made in Occupied Japan' blijven gehandhaafd tot begin jaren 50 en werden zelfs een kwaliteitslabel.

Na de oorlog wordt in het speelgoed geleidelijk aan meer kunststof gebruikt. Zij zijn de basis voor het succes van Lego, Fisher-Price en Barbie, maar ook van hoepels, scoubidou's en frisbees.

Mede dankzij de Tweede Wereldoorlog worden de jaren 50 overspoeld door een enorme evolutie van wetenschap, techniek en welvaart. 'Expo 58' illustreert dit op treffende wijze.

### **1961-1980**

In de loop van de jaren 60 verovert de televisie geleidelijk aan de huiskamers. De speelgoedindustrie speelt steeds meer in op de invloed van televisieseries voor kinderen, die uitgezonden worden op woensdag- en zaterdagmiddag.

In de vroege jaren 70 krijgt oorlogsspeelgoed weer een negatievere bijklank, als gevolg van de oorlog in Vietnam. Ondanks de oliecrisis van 1973 kent men toch heel wat luxe.

Speelgoedfabrikanten gebruiken steeds meer kunststoffen: eerst in onderdelen, naderhand voor volledige stukken speelgoed. Door het gestaag groeien van het speelgoedaanbod komen er ook meer rages en trends, die elkaar steeds sneller opvolgen. Door de gestage groei van het verkeer neemt het belang van de tuin sterk toe. De komst van de eerste spelcomputers –aan te sluiten op het televisietoestel – verandert het spelgedrag van kinderen nog ingrijpend. Vanaf het einde van de jaren 70 kwamen steeds goedkopere computersystemen op de markt. Populaire computers werden onder meer de Commodore 64 en de ZX Spectrum.

### **1981-2000**

In 1981 lanceert IBM de eerste PC met het MS-DOS besturingsprogramma. Grotere bedrijven maken al gebruik van het intranet. De echte doorbraak van het internet volgt in de loop van de jaren 90.

Met behulp van de verbeterde technologie ontdekt de wetenschap het HIV-virus en volgen de eerste voorspellingen van een dreigende klimaatsverandering. Het groeiend belang van de media blijkt onder meer tijdens de oorlogen in de Balkan en de Perzische Golf.

Reclame en merchandising krijgen steeds meer impact op de consument en dus ook op de productie van speelgoed. Trends en rages nemen sterk in aantal toe en volgen elkaar nog sneller op. Na hand- en videogames veroveren computerspelletjes pijlsnel een belangrijke plaats in de

speelgoedindustrie. De inspiratie voor speelgoed én computerspelletjes wordt vaak gehaald uit succesvolle films en feuilletons.

Toch worden in de 'de eeuw van de emancipatie' sommige verschillen groter. Meisjes geboren na 1990 blijken, ten opzichte van jongens van dezelfde leeftijd, minder te spelen met bouwspeelgoed, miniatuurfiguren en computerspellen dan voordien. Daarnaast zorgt de toenemende bebouwing voor een drastisch verlies aan speelruimte, een belangrijke factor voor de teloorgang van talrijke kinderspelen.

### **Vanaf 2001**

Het nieuwe millennium begint met de aanslag op de Twin Towers, kort nadien gevolgd door de invallen in Afghanistan en Irak.

Nieuwe films en feuilletons zorgen voor een toevloed van ragespeelgoed voor de jongste generatie 'kijkbuiskinderen'. Er zijn aangepaste speel- en leercomputers voor peuters en kleuters. De nieuwste modellen PSP en Xbox voor de oudere kinderen veroveren verder de speelgoedmarkt. Computer, internet en GSM worden gemeengoed.

Dit alles heeft zijn invloed op de kennis van traditionele kinderspelen en het spelgedrag van kinderen. Vele spelletjes, zoals bikkelen of zelfs knikkeren, zijn aan het begin van de 21<sup>e</sup> eeuw amper nog gekend. Televisie en verkeer hebben hierbij een niet te onderschatten invloed.

Hoewel kinderen minder buiten spelen, stelt men vast dat de tuin tegenwoordig een belangrijke plaats inneemt.

Kinderen beschikken over meer vrije tijd dan vroeger. Desondanks spelen ze 'slechts' ongeveer 2 uur per dag. Sporten, hobby's beoefenen, televisie kijken, chatten en naar de jeugdbeweging of bioscoop gaan zijn de voornaamste vormen van vrijetijdsbesteding geworden.

Het aankoopbudget voor speelgoed bedraagt nu gemiddeld 225 euro per kind op jaarbasis. Opvallend hierbij is dat bijna alle kinderen, arm en rijk, voor eenzelfde bedrag aan speelgoed krijgen. Sinterklaas, verjaardagen, Kerstmis en communies waren altijd al goede gelegenheden om speelgoed aan te kopen, maar nu krijgen kinderen hun speelgoed eigenlijk het hele jaar door. Speelgoed is nu immers altijd en overal te koop.

### **3. HET ONDERZOEK: 'SPELGEDRAG VAN BELGISCHE KINDEREN VAN 1900 TOT NU'**

#### **Inhoudstafel:**

**Inleiding**

**Speelgoed: spiegel van de samenleving**

**Tussentijdse resultaten:**

**Algemeen**

- spel en spelen
- speelgoed

**Jongen/meisje**

- spel en spelen
- speelgoed

**Sociale achtergronden**

- spel en spelen
- speelgoed

**Plaats/ruimte**

- spel en spelen
- speelgoed

**Tijd**

- spel en spelen
- speelgoed

**Traditionele kinderspelen: spelen en blijven spelen!**

## **INLEIDING**

Spel en speelgoed is iets van alle tijden. Wanneer kinderen en volwassenen meer vrije tijd krijgen krijgt het spel vaak een belangrijke plaats. De spelcultuur die zo kan ontstaan mag dan ook terecht beschouwd worden als een graadmeter voor het beschavingpeil van de samenleving.

De mens is en blijft een 'spelende mens' en de hele menselijke cultuur wordt voor een groot stuk bepaald door het spelelement. In zijn meesterwerk 'Homo Ludens' (1938) stelt de beroemde Nederlandse historicus Johan Huizinga kunnen zelfs alle facetten van onze samenleving verklaard worden 'uit het oogpunt van het spelelement'.

Spelen is en blijft een manier om dingen te leren, om zich af te reageren of om zich te ontspannen. Het spel toont ook een belangrijke vorm van persoonlijke vrijheid: je kan zelf kiezen of je wil meespelen of niet.

Speelgoed is een hulpmiddel bij het spel. Het is niet noodzakelijk, maar wel erg handig. Zuiver technisch gezien kan speelgoed beschouwd worden als een verzameling 'artefacten', voorwerpen die vervaardigd werden om ermee te spelen. Dit betekent echter niet dat speelgoed absoluut noodzakelijk is om te kunnen spelen!

Speelgoed kan ons heel veel nuttige informatie verschaffen, zowel over het verleden als over het heden. Elk stukje speelgoed geeft iets prijs over het materiele erfgoed dat er onlosmakelijk aan verbonden is: het vertelt over wie er ooit mee speelde, over de materiele cultuur en de technische ontwikkelingen.

Tegelijkertijd geeft het ook aanwijzingen over het immateriële erfgoed: de verhalen over hoe iemand met zijn speelgoed speelde kunnen ons veel informatie geven over verschillende generaties, uiteenlopende achtergronden en veranderende opvattingen van kinderen én ouders. Kortom, we komen op die manier heel veel te weten over de cultuur en de maatschappij van vroeger én nu.

Ook voor Vlaanderen is het mogelijk om op basis van al deze gegevens een beeld te schetsen van het speelgoederfgoed in Vlaanderen, in casu dat van de voorbije eeuw, tot op de dag van vandaag. Een grootschalig onderzoek, gevoerd door het Speelgoedmuseum is hiervan het levende bewijs.

Vanaf 2002 deed het Speelgoedmuseum een uitgebreid onderzoek naar het spelgedrag van kinderen in Vlaanderen, doorheen de 20<sup>e</sup> eeuw en het begin van de 21<sup>e</sup> eeuw. Vermits er sinds 1902 in dit verband geen onderzoek van deze omvang meer gebeurd was, vormde dit onderzoek naar spel, spelen en speelgoed een goede bron van gegevens voor zowel spelfanaten, spelonderzoekers als speelgoedfabrikanten.

Het bleef echter niet bij dit onderzoek alleen en daar is deze tentoonstelling een goed voorbeeld van. Al snel werd duidelijk dat de vele verhalen over spel en speelgoed een ongekende schat aan informatie bevatten over de Vlaamse spelcultuur van vroeger én nu. Vermits ieder van ons beschikt over persoonlijke, soms grappige en leerrijke verhalen

wil deze tentoonstelling niet alleen de geschiedenis van het speelgoed in de kijker zetten, maar ook op zoek gaan naar en beroep doen op het collectieve (spel- en speelgoed)geheugen.

Het Speelgoedmuseum heeft zich geëngageerd om het onderzoek te blijven verder zetten. Dit zal niet alleen gebeuren via het wetenschappelijke onderzoek, maar ook met behulp van publieksgerichte acties, tentoonstellingen en studiedagen. Deze tentoonstelling wil dan ook een belangrijk aanknopingspunt zijn voor de voortzetting van dit onderzoek.

Het project *'Buiten Spelen. Binnen Spelen. Een vervlogen droom?* resulteerde uit de vele vragen die gesteld werden door spelonderzoekers uit verschillende wetenschappelijke disciplines én het Speelgoedmuseum, beleidsmakers en de speelgoedindustrie.

De hoofdvraag was in feite: 'In hoeverre spelen kinderen nog de dag van vandaag, en hoe was het vroeger?'. Vermits er voor deze vraag echter geen éénduidig – laat staan volledig – antwoord bestaat werden, aan de hand van gerichte deelvragen, spel en speelgoed van vroeger en nu onder de loep genomen. Ook belangrijke maatschappelijke categorieën zoals 'tijd', 'plaats', 'geslacht' en 'sociale achtergronden' werden door de vragen onder de aandacht gebracht. De resultaten van het onderzoek brachten een aantal merkwaardige fenomenen en opvallende veranderingspatronen aan het licht.

## **SPEELGOED: SPIEGEL VAN DE 'GROTE WERELD'**

Uit het onderzoek bleek in ieder geval dat Vlaanderen trots mag zijn op een erg rijke spelcultuur. Deze tentoonstelling stelt zich dan ook tot doel om iedere bezoeker bewust te maken van deze spelcultuur en het spelergoed dat door ieder van ons voor een stukje bewaard wordt. Dit des te meer in een tijdperk waarin almaar meer aandacht kan en mag worden geschonken aan de verschillende en uiteenlopende aspecten van erfgoed, de aandacht voor erfgoeddragers en erfgoedbewaring. Uit het onderzoek blijkt in ieder geval dat speelgoed wel degelijk een volwaardige erfgoeddrager is en blijft, en dit van zowel materieel als immaterieel erfgoed. Speelgoed toont ons ook aan hoe complex en rijk dit erfgoed wel kan zijn.

In elk stukje speelgoed leren we iets over de grote wereld en speelgoed kan men zo ook terecht beschouwen als de 'spiegel van deze grote wereld'. Het Speelgoedmuseum definieerde zes verschillende spiegels van het speelgoed, die de vele aspecten van de maatschappij letterlijk weerspiegelen en een aanzet geven om over deze aspecten te reflecteren:

1. Poppen, serviesjes, mechanische clowns, marionetten, ... zijn de spiegel van de vele activiteiten van de mens.
2. Teddyberen, knuffels, dierentuinen, boerderijdieren, ... zijn de spiegel van de wereld van de dieren.
3. Speelgoedvrachtwagens, miniatuurtreinen, racebanen, trapauto's, ... zijn de spiegel van mobiliteit in de grote wereld.
4. Bouwdozen, chemiedozen, toverlantaarns, timmerdozen, ... zijn de spiegel van wetenschap en techniek
5. Voetbalspellen, kaartspellen, bikkels, tollens, ... zijn de spiegel van spelactiviteiten die plaatsvinden als mensen samen zijn
6. Zelfgemaakt speelgoed zoals bakfietsen, exotische maskers, wilde dieren, tokkelinstrumentjes, ballen, ... zijn de spiegel van de creativiteit en verscheidenheid over de hele wereld.

De spiegels tonen aan dat speelgoed op deze manier kinderen de kans kan bieden om de grote wereld bevattelijk te maken. Het speelgoed is voor kinderen als het ware een kleine spiegel van de grote wereld. Spelen en speelgoed geven elk kind de kans om te leren uit ervaringen, zich lichamelijk en geestelijk te ontwikkelen en te leren functioneren in de grote wereld van de mensen.

Vanuit deze bedenking werd ook besloten om de tentoonstelling volledig aan te passen naar de leefwereld van het kind. De bezoeker krijgt op die manier de gelegenheid om zich opnieuw heel even kind te voelen en terug te blikken op de eigen kinderjaren. Dit is ook veruit de meest geschikte manier om herinneringen en verhalen uit de kindertijd weer onder de aandacht te brengen bij ieder van ons. Zo hopen we alvast om elke bezoeker bewust te maken van het speel(good)erfgoed dat hij/zij met zich meedraagt.

## **TUSSENTIJDSE RESULTATEN**

### **ALGEMEEN: Spel en spelen**

Een eerste fenomeen dat werd vastgesteld was dat er op het einde van de 20<sup>ste</sup> eeuw minder traditionele spelen gekend zijn bij de kinderen. Veel traditionele kinderspelen, die al gespeeld werden in de tijd van Pieter Bruegel, werden nog gespeeld in de eerste helft van de 20<sup>ste</sup> eeuw (en soms zelfs tot na WOII). Vele daarvan zijn nu echter nog amper gekend. Voorbeelden hiervan zijn spelletjes zoals 'meetje schieten', 'putteke-balleke' en 'bok-sta-vast'.

Het verdwijnen van deze kinderspelen werd echter voor een deel gecompenseerd door het verschijnen van verscheidene nieuwe balspelen zoals 'Chinese voetbal' en 'jagerbal' en door het verzinnen van nieuwe nabootsingsspelen zoals bijvoorbeeld 'moordenaartje' en het 'standbeeldspel'.

Sommige kinderspelen zijn duidelijk seizoensgebonden, wat kan bijdragen tot het al dan niet overleven van bepaalde kinderspelen. Populariteit en rages hebben hierbij eveneens een niet te onderschatten invloed.

### **ALGEMEEN: Speelgoed**

Een tweede fenomeen is dat er op het einde van de 20<sup>ste</sup> eeuw meer speelgoed op de markt is gekomen. Dit wijst duidelijk op een groeiende trend van steeds meer speelgoed voor steeds minder kinderen. Daarbij komt nog dat kinderen nu ook vaker met speelgoed spelen dan zonder. Wel stelden we vast dat kinderen na de Tweede Wereldoorlog veel meer gaan speelgoed krijgen.

Het belang van trends en rages gaat samen met steeds weerkerende vormen van 'klassiekers'. Blijvende klassiekers zijn: niet-elektrische voertuigen, modelbouwspeelgoed, miniatuur vechtspeelgoed, poppen, hobby- en knutselmateriaal en speelgoed voor buiten (schommel, wip, ...). Na een korte terugval zijn ook puzzels en gezelschapsspellen helemaal terug van weggeweest.

De grootste doorbraak staat ongetwijfeld op naam van computerspelletjes en ragespeelgoed (gekoppeld aan gelijknamige televisiereeksen en films). Uit een lijst van 59 stuks speelgoed bezit een kind er vandaag gemiddeld 26 en dit in overeenstemming met de leeftijd (hoe ouder het kind, hoe minder stuks speelgoed er blijken te zijn). Kinderen spelen echter niet zo frequent met al dat speelgoed: al worden kinderen bedolven onder het speelgoed (in vergelijking met het begin van de 20<sup>e</sup> eeuw), dat wil niet zeggen dat er ook effectief met al dat speelgoed gespeeld wordt!

Gemiddeld geeft men vandaag de dag 225 euro per kind uit aan speelgoed en dit op jaarbasis. Dit bedrag neemt recht evenredig af met de leeftijd van het kind. Er werden in 2004 geen verschillen meer genoteerd naargelang de sociale achtergronden. In de aankoop van speelgoed neemt het kind nog het meest de beslissing in de aankoop van speelgoed.

Zakgeld dat de kinderen krijgen (nu veel meer dan vroeger), wordt echter niet zo vaak gspenderd aan speelgoed.

Vanuit het onderzoek kwam duidelijk een 'Top 10' naar voren naar wat betreft het speelgoed waarmee het meest wordt gespeeld:

1. Knutselen (verf- en tekengerief)
2. Pluchen dieren



3. Fiets/driewieler/step
4. Ballen
5. Gezelschapsspellen
6. Lego
7. Niet-elektrische voertuigjes
8. Miniatuur figuren (soldaatjes, boerderij, ...)
9. Computerspelletjes
10. Speelkaarten

### **JONGENS/MEISJES: Spel en spelen**

Met wie er gespeeld werd, is doorheen de 20<sup>ste</sup> eeuw sterk geëvolueerd. Terwijl er vroeger soms een taboe rustte op het samenspel van jongens en meisjes (scheiding was heel duidelijk aan het begin van de 20<sup>e</sup> eeuw), is dit vooroordeel nu zo goed als weggewerkt. Vooral de meisjes emancipeerden: zij gingen sneller mee voetballen met de jongens dan dat de jongens mee speelden met het springtouw.

Jongens tonen over het algemeen een voorkeur voor behendigheids spelletjes en competitie spelen (voetbal, werpspelen, wedren, ...). Meisjes spelen veel afwisselender (touwspringen, nabootsingspelletjes, 123 piano, tikkertje, radslag, handstand, ...).

Meisjes spelen veel meer met hun moeder dan jongens. Met hun vader spelen zowel jongens als meisjes ongeveer even veel.

Een opvallend gegeven in het onderzoek bleek dat jongens buiten én binnen spelen dan meisjes, kortom, jongens spelen eigenlijk meer dan meisjes!

### **JONGENS/MEISJES: Speelgoed**

Als we kijken naar significante verschillen tussen jongens- en meisjesspeelgoed, dan kunnen we een aantal speeltuigen duidelijk als resp. jongens- of meisjesspeelgoed typeren. Jongens spelen meer met mobiel speelgoed, modelbouwspeelgoed, Meccano, miniatuur vechtspeelgoed, figuurpoppen van het type GI Joe en spelconsoles. 'Meisjesspeelgoed' is dan eerder Barbie, andere poppen en poppenaccessoires, pluchen dieren, hobby- en knutselspeelgoed en miniatuur huishoudspeelgoed.

Toch zijn in de 'de eeuw van de emancipatie' nog niet alle plooiën gladgestreken: soms zijn de verschillen zelfs nog groter geworden. Meisjes geboren na 1990 blijken nog minder dan ervoor te spelen met Lego, K'nex, Playmobil, miniatuur figuren en/of dieren en Game Boy. Spelen met de poppenkast, ballen, verf- en tekengerief en speelgoed voor buiten is dan weer wél op gelijke voet gekomen.

### **SOCIALE ACHTERGRONDEN: Spel en spelen**

Uit de diepte-interviews bleek dat sommige ouders hun kinderen verbod oplegden om te spelen met kinderen van lagere sociale komaf. Terwijl dit vroeger bijna gescheiden werelden waren (andere scholen, andere buurten, duidelijk verschil in kledij, en dergelijke) is dit vandaag niet meer het geval (althans, wat de autochtone bevolking betreft). Het enige verschil is dat ouders van lagere sociale klassen minder met hun kinderen spelen. Waarschijnlijk omdat zij, in tegenstelling tot ouders uit de hogere sociale klassen vandaag, de luxe van veel vrije tijd moeten missen.

## **SOCIALE ACHTERGRONDEN: Speelgoed**

Het bezit van speelgoed lag in de eerste helft van de twintigste eeuw beduidend lager bij de sociale lagere klassen. Dit is nu echter helemaal niet meer het geval. Opvallend is dat de lagere sociale klassen nu zelfs een grotere vertegenwoordiging kennen wat het ragespeelgoed betreft.

Enkel voor de poppen lijkt het bezit ervan democratisch verdeeld geweest te zijn, maar hier mogen we ons niet vergissen: er bestaat immers een heel gamma aan poppen, van dure porseleinen poppen tot zelfgemaakte voddipoppen. Hoe recenter in de geschiedenis, hoe meer de kloof tussen arm en rijk is dichtgegroeid.

Bij de bevraging: 'Welk speelgoed had u graag gehad, en heeft u nooit gekregen?', kwamen ook verrassende antwoorden aan het licht. Het aantal aangekruiste speelgoeditems was veel hoger bij de hogere sociale klassen dan bij de lagere. Kinderen van lagere sociale komaf waren blijkbaar iets meer tevreden met hetgeen ze hadden, of konden zich althans gemakkelijker neerleggen bij het feit dat hun ouders niet méér speelgoed gingen aankopen. Verwachtingen waren des te hoger gespannen bij de kinderen van wie de ouders het waarschijnlijk wel konden permitteren om nog een speeltuig extra te kopen.

## **PLAATS/RUIMTE: Spel en spelen**

Een maatschappelijk erg relevante vraag was waar de kinderen vroeger en nu speelden en/of spelen.

Een eerste opvallende evolutie is dat kinderen nu betrekkelijk minder buiten spelen dan vroeger. In de stad wordt nog minder buiten gespeeld dan op het platteland.

Het belang van de tuin is wel zichtbaar toegenomen. Dit heeft onder meer te maken met het feit dat men vroeger minder belang hechtte aan de aanleg van een 'gazon', zeker in de lagere sociale klassen. Kinderen hadden vroeger ook meer de mogelijkheid om in nabijgelegen bossen of parken te gaan spelen. Doorheen de hele 20<sup>e</sup> eeuw beschikten stadskinderen minder over een tuin dan de kinderen op het platteland. In 2004 speelt niet minder dan 83% van de kinderen in de tuin.

In tegenstelling tot wat sommigen misschien denken, is het belang van de straat niet bijzonder afgenomen. De perceptie van de verkeersdruk geeft echter wél een verschil. Veel blijkt af te hangen van het type straat waarin men woont en de leefomgeving waarin het kind van zijn spel kan genieten. Het kind is in enige mate wel van de straat is verdreven, en het kinderspel wordt vaak beperkt tot de tuin.

Het belang van buiten spelen is in het weekend iets groter dan in de week. Buiten spelen neemt duidelijk af met de generaties: generaties tussen 1900 en 1939 speelden nog 5,6/10 keer buiten, terwijl generaties na 1990 nog slechts 4,1/10 maal buiten spelen. De speelfrequentie voor buiten spelen ligt nu veel lager dan voor binnen spelen. Toenemende bebouwing zorgt ook voor verlies aan speelruimte, een belangrijke factor voor de teloorgang van talrijke kinderspelen.

Wat het verschil stad – platteland betreft, hadden kinderen op het platteland vroeger veel meer taken dan nu, en met het vervagen van deze taken zijn ook de verschillen tussen stad en platteland gaan vervagen. De nabijheid (en kennis) van de natuur, maakte dat kinderen op het platteland de natuur veel beter kenden dan stadskinderen.

Het hoge percentage kinderen in de stad verzekerde stadskinderen in het begin van de 20<sup>e</sup> eeuw dan weer van voldoende speelkameraadjes. Er zijn nu niet alleen minder kinderen, ze gaan nu echter veel vaker naar jeugdverenigingen en sportclubs dan vroeger en de komst van televisie en meer verkeer hebben het samen spelen sterk beïnvloedt. Het onveiligheidsgevoel werkt dit nog meer in de hand.

### **PLAATS/RUIMTE: Speelgoed**

Het grotere aanbod aan ruimte op het platteland zorgt er mee voor dat speelgoed zoals bouwspeelgoed, Lego, Playmobil, verkleedkledij, knutselgerei, speelgoed voor buiten, fiets, driewieler en step en speelgoed sportmateriaal vaker daar voorkomen dan in de stad.

Tegenover het begin van de 20<sup>e</sup> eeuw, heeft de auto nu veel straten en pleinen ingepalmd. Kinderen gaan minder te voet naar school (en spelletjes, met en zonder speelgoed, die onderweg naar school werden gespeeld, zijn daar nu teloor gegaan).

### **TIJD: Spel en spelen**

Als we kijken naar de hoeveelheid tijd dat kinderen per dag besteden aan spelen, merken we dat vandaag minder dan 2 uur per dag (gemiddeld 115 minuten p/d) wordt gespeeld (met én zonder speelgoed). Dit terwijl de kinderen vandaag over meer vrije tijd – zo'n vier uur per dag - beschikken dan de kinderen vroeger.

Tijdens diepte-interviews viel het weliswaar moeilijk om iemand geboren in 1923 te vragen naar het aantal uren dat hij of zij doorbracht met spelen. Maar vaak bleek uit de getuigenissen dat kinderen geboren in de eerste helft van de 20<sup>ste</sup> eeuw over minder vrije tijd beschikten dan de kinderen nu. Zij moesten immers veel meer meehelpen in het huishouden, voor de jongere kinderen zorgen, gaan bijverdienen na de schooluren, enz. Vaak werd hun kindertijd vroeger afgesloten, aangezien, zeker voor WOII, veel kinderen reeds moesten gaan werken op hun 14<sup>de</sup>. Als deze kinderen dan al vrije tijd hadden, dan benutten zij deze voor de volle 100% met het spelen van allerlei traditionele kinderspelletjes.

Dat men dus in 2004 minder dan 2 uur per dag speelt, is betrekkelijk weinig te noemen. Dit cijfer is trouwens een gemiddelde voor alle leeftijdsgroepen: hoe ouder men wordt, hoe meer men zich gaat bezig houden met televisie kijken, chatten of naar de bioscoop gaan; activiteiten die wij in ons onderzoek uitsloten van de echte 'kinderspelen'.

### **TIJD: Speelgoed**

Ook in het tijdstip van de aankoop van speelgoed zijn belangrijke evoluties te bemerken. Sinterklaas blijkt dé gelegenheid bij uitstek om speelgoed aan te kopen. Daarna volgen respectievelijk de verjaardag, Kerstmis en de Communie. Voor elk van deze gelegenheden groeiden de percentages doorheen de 20<sup>ste</sup> eeuw. Kinderen krijgen tegenwoordig niet enkel met Kerstmis en Sinterklaas speelgoed. Speelgoedfabrikanten maken immers het hele jaar door reclame voor speelgoed en aanverwante artikelen, en grijpen daarvoor de meest uiteenlopende aangelegenheden aan (o.a. Halloween, carnaval, ...).

## **TRADITIONELE KINDERSPELEN: Spelen en blijven spelen!**

De veranderingen doorheen de 20<sup>e</sup> eeuw en in het begin van de 21<sup>e</sup> eeuw werden vooral duidelijk op het vlak van de traditionele kinderspelen. Deze spelen hebben een aantal belangrijke kenmerken, waardoor ze zich onderscheiden van andere kinderspelen:

- Ze hebben hun vaste vorm gekregen door bijzondere, ongeschreven spelregels, die de gang en de afloop ervan tot in de kleinste bijzonderheden vastleggen.
- Eigen aan deze kinderspelen zijn: beweging, verbeelding, ritme, humor
- Ieder jaar, gedurende dezelfde seizoenen, komen de verschillende spelen weer boven.
- De meeste kinderspelen blijven redelijk goed bewaard, volgens een vast stramien. Oudere kinderen vallen na verloop van tijd af, en een nieuwe generatie spelers komt eraan. Er gaat meestal een sterke invloed uit van de oudere kinderen op de jongere. De nieuwe lichter volgt de formule van elk spel meestal vrij getrouw, bijna als eerbied voor een ritus.
- Maar: kinderspelen worden voortdurend beïnvloedt door nieuwe vondsten en allerhande invloeden van buitenaf. Op die manier kunnen er vervormingen optreden van de gekende spelletjes

Daarbij komt nog dat traditioneel spel een bijkomende en niet te onderschatten waarde heeft voor de band met het verleden – de 'roots'. Dit geeft kinderen een gevoel van geborgenheid in de eigen cultuur mee. De connectie met vorige generaties creëert een identiteitsbesef dat erg belangrijk is voor de algemene ontwikkeling van het kind.

Traditionele kinderspelen zijn vaak ook de overlevering van de gebruiken van bevolkingsgroepen uit het verleden. Dergelijke gebruiken zijn soms verdwenen, maar leven vaak nog voort in de kinderspelen.

Vanuit deze optiek werd ook besloten om deze tentoonstelling kleinschalig en charmant te houden. Dit geven we nostalgie een kans en blijft er ruimte om te luisteren, te praten én te verzamelen!