

SPEL EN SPEELGOED

De mens is een 'spelende mens' en de hele menselijke cultuur wordt bepaald door het spel-element. Volgens de beroemde Nederlandse historicus Johan Huizinga kunnen alle facetten van onze samenleving, oorlog en vrede, rechtspraak en kunst, taal en wijsbegeerte, verklaard worden "sub specie ludi", "uit het oogpunt van het spel-element".

In zijn meesterwerk "Homo Ludens" (1938) heeft Huizinga aangetoond dat het spel-element, zo niet het enige, dan toch een wezenlijk kenmerk is van onze maatschappij. Spel is een manier om dingen te leren, om zich af te reageren, om zich te ontspannen. Daarmee is de mens slechts de gelijke van de dieren. Mensen echter, jong en oud, kunnen bewust plezier beleven aan het spel. Dieren kunnen dit niet. Zo wordt spel een vorm van vrijheid. Je kan zelf kiezen of je wil meespelen of niet.

Speelgoed is een hulpmiddel bij het spel. Niet noodzakelijk, wel erg handig. Kenmerkend voor de mens is het gebruik van 'artefacten', voorwerpen die hij zelf heeft vervaardigd om daarmee iets te doen. Zuiver technisch gezien, kan speelgoed dan worden beschouwd als 'artefacten', voorwerpen, vervaardigd om er mee te spelen.

Dit betekent echter niet dat speelgoed absoluut noodzakelijk is om te kunnen spelen. Om met de hond te stoeien, om tikkertje en verstoppertje te spelen of om een mooi zandkasteel te bouwen, daarvoor hoef je echt geen speelgoed te kopen.

Laten we even terugblikken in het verleden op zoek naar het oudste speelgoed, het eerste gezelschapsspel, de invloed van zovele schitterende beschavingen, de inbreng van de techniek en later de industriële revolutie. Om onze 'Toy Story' te eindigen zullen we tenslotte even het speelgoedaanbod van vandaag bekijken.

OP ZOEK NAAR HET EERSTE SPEELGOED

Onze verste voorouders waren zwervers, jagers en vissers, voortdurend op zoek naar voedsel. Overleven was het voornaamste doel. De enige overgebleven getuigen zijn gebruiksvoorwerpen, meestal in steen, enkele kunstige beeldjes en muurschilderingen.

Bij deze getuigenissen treffen we nergens enig speelgoed aan. Toch hebben kinderen ook toen gespeeld. Sommige primitieve volkeren leven vandaag nog net zo als onze voorouders 30.000 jaar geleden. Door hun levenswijze te bestuderen kunnen we, althans gedeeltelijk, achterhalen hoe onze voorouders vermoedelijk geleefd hebben. Zo

leren zij ons dat religieuze voorwerpen, zoals rammelaars en beeldjes, ook wel eens aan kinderen gegeven worden om er mee te spelen. Met miniatuurwapens en -werktuigen helpen zij van jongsaf aan spelenderwijs bij de jacht en het zoeken naar voedsel.

Geleidelijk aan werd de zwerver een boer. Tussen 10000 en 3000 v.C. begon hij de grond te ontginnen en vee te houden. Dit was de eerste grote revolutie in de geschiedenis van de mensheid. Hij vestigde zich voor een langere periode op eenzelfde plaats. Zo ontstonden de eerste dorpsgemeenschappen, die later uitgroeiden tot steden.

Bij archeologische vondsten uit deze eerste landbouwnederzettingen, werden verkleinde uitvoeringen teruggevonden van gereedschappen, wapens en aardewerk. Men trof er ook beeldjes, dierenfiguren en rammelaars aan. Het lijkt op speelgoed, maar of het inderdaad ook als speelgoed werd gebruikt - meer nog - of het alleen maar speelgoed was, is een vraag waarop nog geen sluitend antwoord bestaat.

In de prehistorie hebben kinderen gespeeld. Dat staat vast. Maar vele voorwerpen die door sommigen als speelgoed worden aanzien, waren in de eerste plaats sacrale of religieuze voorwerpen of hadden, in het geval van de werktuigen, een zuiver functionele bedoeling.

EGYPTE EN HET NABIJE OOSTEN

Het Nabije Oosten is de bakermat van onze beschaving. Behalve vele uitzonderlijke kunstwerken, werden er ook een aantal mooie stukjes speelgoed en gezelschapsspellen teruggevonden.

Op de muurschilderingen in Egyptische graven worden vaak taferelen afgebeeld uit het dagelijks leven. Men treft er volwassenen aan bij het spelen van gezelschapsspellen en jongeren bij diverse tol- en balspelen. Dank zij het specifieke Egyptische klimaat bleven ook heel wat voorwerpen in vergankelijke materialen zoals hout of stof bewaard. Zo kan men de oudste teruggevonden tolleren dateren in de eerste dynastie (ca. 3000 v.C.).

Sommige stukjes speelgoed die er werden teruggevonden, vallen op door originaliteit.

In het Museum voor Oudheden te Leiden bevindt zich een houten beeldje van een graanmaalster uit het begin van het tweede millennium vòòr onze tijdrekening. Door aan een touwtje te trekken, komt de figuur in beweging. De vrouw wrijft twee stenen over elkaar. Op die manier werd ook in werkelijkheid het graan gemalen. Iedereen is het erover eens dat dit speelgoed is geweest.

Al even merkwaardig is de 3000 jaar oude speelgoedkrokodil met bewegende muil uit het Nationaal Museum van Berlijn. Dit stukje speelgoed wijst bovendien op het ontzag dat de Egyptenaar had voor deze heilige reptielen.

Ongeveer even oud zijn de leeuw en de egel op wielen, die in de Perzische stad Susa werden teruggevonden.

De eerste bloeiperiode van de beschavingen uit het Nabije Oosten, bracht niet alleen het schrift voort, maar ook de eerste gezelschapsspellen, die zowel in Mesopotamië als in Egypte werden teruggevonden.

'Mehen' of het Egyptische slangenspel is het oudste bekende gezelschapsspel ter wereld. Het lijkt een combinatie van ganzenspel en mens-erger-je-niet te zijn geweest. Het werd reeds gespeeld vòòr de eerste dynastieën en gedurende het hele Oude Rijk (3200 - 2250 v.C.). Het spel heeft de vorm van een opgerolde slang (de typische spiraalvorm die we ook terugvinden bij het ganzenbord).

Het koningsspel van Ur dateert van ca. 2500 v.C. Het werd bij opgravingen door Sir Leonard Woolley in de jaren twintig teruggevonden in een grafveld waar Sumeriërs uit de hoogste klasse werden begraven. Het was een variante van ons hedendaagse backgammon of triktrak.

'Senet' was het meest populaire gezelschapsspel in het Oude Egypte. Het werd talrijke keren afgebeeld op papyri en muurschilderingen. Een prachtexemplaar werd teruggevonden in het graf van Toetanchamon. Toen had het spel al een lange traditie achter zich. Ook dit spel was een variante van backgammon.

Andere gezelschapsspelen waren: het molenspel, het spel van de '20 vakjes' en het spel van de '58 gaatjes', ook wel het spel van de 'hond en de jakhals' genoemd.

De Egyptenaren kenden ook reeds het bestaan van de dobbelsteen. De dobbelstenen schijnen uitsluitend te zijn gebruikt, om te bepalen hoeveel vakjes men bij spellen als senet en mehen, vooruit mocht gaan. Van een zuiver dobbelspel, als gokspel, is bij de Egyptenaren nog geen sprake.

Het is duidelijk dat bij de grote beschavingen uit Egypte en het Nabije Oosten, de vrijetijdsbesteding zich tot een bijzonder hoog niveau ontwikkelde. Jong en oud, rijk en arm, vermaakten zich met allerlei speelgoed en diverse spelletjes.

DE GRIEKS-ROMEINSE BESCHAVING

De Griekse cultuur kenmerkte zich door een hoge graad aan verfijning in kunst, wetenschap, opvoeding en vrijetijdsbesteding. Het individu, zowel kind als volwassene, stond centraal. Men nam afstand van de godenwereld en heel wat religieuze gebruiken en tradities verloren hun oorspronkelijke betekenis. Geleidelijk aan profaneerden zij ook de sacrale symboliek van speelgoed.

Na de verwoesting van Korinthe in 146 v.C. kwam heel Griekenland onder Romeins gezag. Op militair en politiek terrein waren de Romeinen de overwinnaars. De Griekse cultuur beïnvloedde de Romeinen echter zo diepgaand dat terecht kan worden gesteld dat de Griekse cultuur Rome veroverde. Behalve door de Griekse kunst en filosofie, werden de Romeinen ook gecharmeerd door de Griekse levenswijze. Heel wat producten, waaronder ook speelgoed, kregen daardoor een plaats in de Romeinse huizen en villa's. De Romeinen zorgden er ook voor dat de Griekse cultuur, en het speelgoed, verspreid raakten over het hele Middellandse Zeegebied.

Uit deze periode is vrij veel bronnenmateriaal teruggevonden. Talrijke Griekse vazen en beeldhouwwerken tonen, behalve religieuze en profane taferelen, ook afbeeldingen in verband met spel, speelgoed en gezelschapsspellen. Ook talrijke materiële getuigenissen uit die periode, echt speelgoed dus, vooral afkomstig uit kindergraven, bleven bewaard. De poppen zijn hierbij wel de merkwaardigste. Het meeste materiaal is echter afkomstig uit de garnizoensteden aan de grenzen van het rijk, zoals Keulen en Trier. Talrijke stukjes speelgoed, maar ook speelschijven en dobbelstenen werden er opgegraven.

Aan de hand van dit bronnenmateriaal kan men vaststellen dat de kinderen toen heel wat spelletjes kenden die ook bij ons nog altijd worden gespeeld. Rammelaar, pop, tol, hoepel, bikkels, verstoppertje spelen en schommelen zijn hiervan maar enkele voorbeelden.

Wanneer Odysseus tijdens zijn omzwervingen op één van de vele Griekse eilanden landde, zag hij daar de edele Nausikaa die samen met enkele dienaressen met de bal speelde. Later werd het balspel een typisch jongensspel.

De bikkel, astragalos bij de Grieken, talus bij de Romeinen, is het 'sprongbeen' van een schaap. Bikkels werden aanvankelijk gebruikt om er de toekomst mee te voorspellen. Later werd bikkelen een behendigheidsspel dat vooral door meisjes werd beoefend. Jongens speelden het in de eerste plaats als kansspel. De bikkel werd dan als

dobbelsteen gebruikt. De vier kanten van de bikkel, die duidelijk van elkaar verschillen, kregen elk hun eigen puntenwaarde.

Ook de jojo bestond reeds bij de Grieken. Een afbeelding hiervan vinden we op een vaas uit 440 v.C. Daarna is men elk spoor ervan bijster tot de jojo via China op het einde van de 18de eeuw weer in Europa opdook.

Vandaag nog kan men tussen de ruïnes van het Forum Romanum te Rome een hinkelbaan terugvinden uit dezelfde periode (5de eeuw v.C.). Het hinkelspel was een speelse uitbeelding van de verhalen over het labrynt, de mythologische doolhof waaruit niemand kon ontsnappen.

Tollen, gewoonlijk uit hout of klei, soms ook uit brons, werden met een zweepje draaiend gehouden (zweeptol). Het tolspeel werd talrijke keren afgebeeld op Griekse vazen en ook de Romeinen kenden dit universele spel. Cato, Romeins staatsman en erg begaan met de strenge opvoeding van kinderen tot volwaardige Romeinse burgers, pleitte vóór het tolleren en kantte zich tegen het dobbelen.

In de bloeiperiode van de Griekse cultuur werd de 'pop', voordien een idool of vruchtbaarheidsbeeldje, een echte speelpop. Dergelijke poppen met beweegbare ledematen zijn in relatief grote aantallen teruggevonden. Dit heeft natuurlijk in de eerste plaats te maken met het feit dat de meeste van die poppen vervaardigd werden in terracotta, dat beter bewaard bleef dan bijvoorbeeld hout of stof.

De meeste kenners zijn het erover eens dat beweegbare ledematen het voornaamste criterium zijn om een pop als speelpop te bestempelen.

De oudste Griekse poppen dateren uit de 7de eeuw. Ze hadden een lijf als een klok (vandaar de naam klokkoppen of 'daidala'), maar vooral: beweegbare ledematen. Toch hadden deze poppen zeker nog een sacrale betekenis. Het bewijs daarvan wordt geleverd door de religieuze symbolen die erop werden aangebracht. Gelijkaardige exemplaren, daterend van omstreeks 700 v.C., heeft men ook in Egypte aangetroffen (25e dynastie).

Mettertijd verdween het sacrale element meer en meer. Vanaf de 6de eeuw is er een gestadige groei in de productie van poppen. Er ontwikkelden zich verscheidene centra waar poppen gemaakt werden. In de 5de eeuw v.C. waren dit Korinthe, Attika en Cyrene, waar geleidelijk aan een nieuw ambacht van poppenmakers of 'koroplasten' ontstond.

Met de uitbreiding van de Griekse invloedssfeer verspreidden deze poppen zich over het hele Middellandse Zeegebied. Bij deze poppen hoorden ook allerhande accessoires zoals sieraden, meubeltjes en aardewerk. Voor hun huwelijk offerden de meisjes samen met hun kleed ook hun pop aan de goden om zo reiniging en vruchtbaarheid te verkrijgen.

De mooiste poppen uit de Oudheid dateren uit de Romeinse tijd. Enkele prachtexemplaren werden teruggevonden te Rome zelf. In de sarcofaag van de dertienjarige Tryphaina Crepereia trof men een prachtige ivoren pop aan met diverse accessoires zoals kammetjes, spiegeltjes, armbandjes en een juwelenkistje. Bijzonder fascinerend is de vingerring die tegelijk het sleuteltje was dat op het juwelenkistje paste. Aan de hand van het kapsel kon deze pop worden gedateerd tussen 150 en 170 n.C.

Dergelijke ivoren poppen werden vooral geproduceerd in de grote kunstcentra zoals Rome en Alexandrië. Goedkopere versies in been waren bestemd voor de minder begoeden. Na de val van het Romeinse Rijk werd de traditie van het poppenmaken verdergezet in het Byzantijnse Keizerrijk. Ook toen bleef Alexandrië het centrum.

Als 'geboren' soldaten kenden de Romeinen ook miniatuursoldaatjes. In Pompei werd, behalve dergelijke soldaatjes, ook heel wat ander speelgoed teruggevonden, waaronder marionetten en spaarpotten. De spaarpotjes bevatten vaak nog een aantal muntstukjes en waren peervormig. Een curiosum dat de Griekse en Romeinse kinderen vaak ten geschenke kregen was een 'Trojaans paard', een paard in miniatuur, uit klei of hout, waar men in de buikholte miniatuurfiguurtjes kon opbergen.

Terwijl de gezelschapsspellen bij de Egyptenaren in de eerste plaats als doel hadden een parcours af te leggen, waarbij het toeval of de dobbelstenen de belangrijkste rol speelden, waren de Griekse en Romeinse spellen in de eerste plaats denkspellen.

De populairste gezelschapsspellen bij de Grieken waren het 'polisspel', een belegeringsspel, en 'het spel van de vijf lijnen', waarbij de middelste lijn, 'de gewijde lijn' een bijzonder betekenis had. De precieze spelregels zijn niet bekend, maar men vermoedt een combinatie van dam- en molenspel. Het succes van dit spel blijkt ook uit het feit dat het op niet minder dan zeventig vazen is afgebeeld.

Het Romeinse 'latronucules' was een strategisch spel waarbij de militaire oorsprong blijkt uit de namen van de pionnen, zoals 'soldaten' en 'huurlingen'. Het 'spel van de twaalf lettertekens' of 'Ludus duodecim scriptorum' dankt zijn naam aan de drie lijnen van twaalf letters. Hoewel de naam een woordspel zou doen vermoeden, gaat het hier om een spel uit de categorie van de backgammon-spellen.

"Alea iacta est" - de teerling is geworpen. Toen Caesar de Rubico overstak beseftte hij dat deze daad de toekomst van Rome zou bepalen. Het dobbelspel was bij de Romeinen overigens zeer populair bij alle lagen van de bevolking. Het werd erg veel gespeeld in de garnizoensteden, wat blijkt uit de talrijke dobbelstenen die er werden teruggevonden. Sommige illustere keizers gaven het voorbeeld. In hun grote paleizen konden ze zelfs beschikken over speciaal ingerichte dobbelkamers. Nero speelde soms voor 400.000 sestertiën per worp, het equivalent van de soldij voor 400 soldaten. Anderzijds schrok de al even beruchte keizer Caligula er niet voor terug om 'de teerlingen naar zijn hand te zetten'. Gokken en vals spelen gingen ook toen al vaak samen.

Met de val van het Romeinse Rijk ging ook een belangrijk gedeelte van zijn cultuur teloor. Enkel in het Byzantijnse Keizerrijk leefde de Grieks-Romeinse cultuur verder.

HET VERRE OOSTEN

Bij heel wat studies over spel en speelgoed wordt slechts weinig aandacht besteed aan de spelcultuur van de beschavingen uit het Verre Oosten. Ten onrechte, want heel wat speelgoed en spelletjes die we als ons eigen erfgoed beschouwen, kwamen aanvankelijk uit het Oosten: kaartspel, schaakspel, diablo en zelfs de jojo.

De oudste speeltjes en spelletjes uit Indië of China bijvoorbeeld, dateren van lang vóór onze tijdrekening, uit dezelfde tijd als de oudste vondsten uit Egypte of Mesopotamië.

De Harappa-cultuur uit Indië leverde omstreeks 2800 v.C. het oudste speelgoed in Centraal-Azië. Het betreft figuren van olifanten, paarden, vee en geiten, gebakken in klei. Sommige van die diertjes hebben een beweegbare kop. Een 'klimaapje' laat zich langs een touwtje naar beneden zakken. Een prachtexemplaar hiervan daterend van 2400-2000 v.C., wordt bewaard in het Centraal Aziatisch Museum voor Oudheidkunde in New Delhi.

De stad Chanhudaro schijnt zelfs gespecialiseerd te zijn geweest in de fabricage van speelgoed. Ook hier vervaardigde men dierenfiguren, maar ook rammelaars, die ofwel bolvormig waren, ofwel de vorm hadden van een dier. Het was zeker niet allemaal speelgoed. Ze dienden ook als versiering of als votief-figuren op familie-altaren.

Tussen de Oosterse culturen neemt China een bijzondere plaats in. Heel wat spelletjes 'van bij ons', zoals stelten, vlieger of stokpaardje waren in China bekend, lang voordat ze in het Westen werden gespeeld. Bovendien beïnvloedde China, behalve op religieus en

cultureel gebied, zijn buurlanden ook met zijn spelcultuur. Heel wat speelgoed en spellen vonden hun weg naar Japan en Korea, landen die traditioneel zelf altijd een belangrijke spelcultuur hebben gehad.

Zo wordt de uitvinding van de vlieger in alle bronnen gesitueerd in China. Wanneer dit precies plaats heeft gevonden, is niet met zekerheid te achterhalen. Dat de vlieger in China werd uitgevonden is bijna logisch, aangezien al het materiaal, nodig voor het maken ervan, reeds lang in China beschikbaar was. Zijde kende men er reeds 5000 jaar, papier 2000 jaar en bamboe was er altijd al overvloedig aanwezig. De eerste vliegers zouden 200 jaar vóór onze tijdrekening zijn gebruikt door pientere generaals om er de vijand mee te verschalken. Pas vanaf de periode van de Song-dynastie (960-1279) werden vliegers steeds meer gebruikt bij ceremoniële gelegenheden en als speeltuig voor kinderen. Vliegeren was immers gezond: de kinderen keken omhoog, hielden hun mond open en kregen zo gezonde lucht naar binnen, terwijl de kwade lichaamswarmte werd verwijderd. Men geloofde bovendien dat vliegers de boze geesten verjoegen.

Een typisch Chinees spel was 'chien-tzu', een 'voetbalspel', waarbij de enige gelijkenis met ons voetbalspel is, dat het ook met de voeten werd gespeeld. Bedoeling van het spel is om de bal met de voet naar een andere speler te trappen en de bal zo lang mogelijk in de lucht te houden. De bal zelf was in feite een schijf in stof, waaraan pluimen werden vastgemaakt, zodat de val ervan werd vertraagd en het gemakkelijker was de bal in de lucht te houden. Dit spel werd aanvankelijk vooral door volwassenen gespeeld. In de 7de eeuw maakte het spel de oversteek naar Japan, waar het onder de naam 'kemari' nog tot voor kort werd beoefend.

Chinees voetbal en vliegeren bestonden dus reeds op het ogenblik dat de eerste Chinese Keizer Qin Shi Huangdi, bouwer van de Chinese Muur, in 221 v.C. China tot één rijk verenigde.

Veel traditioneel spel van 'bij ons' kwam vaak veel vroeger voor in China. Heel wat speelgoed werd van daaruit 'geëxporteerd'. Stokpaardjes worden voor het eerst vermeld in het begin van onze jaartelling, touwspringen vanaf de 7de eeuw en steltlopen, als spel, vanaf de Song-dynastie.

Een andere Chinese uitvinding was de diablo. Het was een gegeerde attractie in circus en theater. De oudste vermelding van de diablo treft men aan in een werk met een beschrijving van Peking uit 1635. Vanuit China kwam de diablo op het einde van de 18de eeuw naar Europa en kende er een enorm succes. Ook tollen en molentjes worden in hetzelfde werk voor het eerst vermeld.

Ook de jojo begon in de achttiende eeuw vanuit China zijn opmars in Europa. De Chinese oorsprong van dit speeltuig is minder zeker. De benaming zou van Filippijnse oorsprong zijn, waar een variëte van de speelgoed-jojo werd gebruikt bij de jacht! De jojo was bovendien reeds bekend in de oudheid, maar verdween dan tot hij in China opnieuw werd 'uitgevonden'. Met de handelskaravanen langs de zijderoute en later langs de internationale handel overzee kwam de jojo terug naar Europa.

Typisch Chinees zijn de aloude schaduwtheaters, pluimbal en miniatuurfiguren van mensen en dieren. Ook papiersnijwerk ('paper cuts') is een aparte Chinese kunstvorm, die reeds beoefend werd in het begin van onze tijdrekening. Met de toverlantaarnen of zoötroop, reeds bekend in de 2de eeuw, waren de Chinezen hun tijd lang vooruit.

Ook wat gezelschapsspellen betreft, heeft China een lange traditie. 'yi' of molenspel dateert van voor onze jaartelling. 'go', in feite de Japanse benaming voor het Chinese 'weiqi' of 'omsingelingsspel' zou in 2356 v.C. door de legendarische keizer Yao zijn uitgevonden. De oudste rechtstreekse vermelding komt echter pas voor in de Song-dynastie. Dit spel kent vandaag nog miljoenen aanhangers, vooral in China, Japan en Korea.

Het Chinese schaakspel of 'xiangqi' vond net als ons schaakspel zijn oorsprong in Indië. Het spel telt eveneens 32 stukken, maar de opstelling en de 'slagkracht' ervan verschilt. Men heeft: 1 keizer, 2 mandarijnen, 2 olifanten, 2 paarden, 2 torens, 2 kanonnen en 5 pionnen.

Uit de 7de eeuw dateert het 'promotie-spiel', een variëte op slangen en ladders. Sedert de 11de eeuw kennen de Chinezen ook het kaartspel, dat echter weinig gelijkens vertoont met ons kaartspel. Een eeuw jonger is het Chinees domino dat 32 stenen telt (bij ons zijn het er 28). 'mah-jong' of 'het spel van de vier winden' uit 1860 is het meest recente en tegelijk misschien wel het meest populaire gezelschapsspel in China.

De Chinezen zijn ook sterk in denkpuzzels: Ring-touw-en-bal-puzzels, tangram of Chinese legpuzzel, de Chinese kubus en het magische vierkant. Van het ook bij ons populaire behendigheidsspel mikado wordt algemeen aangenomen dat het in China is ontstaan.

Nog steeds wordt in de landen van het Verre Oosten veel en graag gespeeld. Overal op straat wordt er gespeeld met alle mogelijke spellen. Daarnaast is dit gebied, dank zij de beschikbaarheid van vele goedkope werkkrachten, uitgegroeid tot de draaischijf van de

speelgoedindustrie. Hierdoor is het een niet weg te denken factor in de geschiedenis van het speelgoed geworden. Denken we maar aan het label "Made in Japan", "Made in Hong Kong" "Made in China". Taiwan, Korea, Thailand en nu ook Vietnam volgen de voornoemde landen op de voet.

DE MIDDELEEUWEN

Het late Romeinse Keizerrijk werd gekenmerkt door politieke en militaire instabiliteit. Dit resulteerde rechtstreeks in een economische en culturele terugval. Speelgoed uit die periode is vrij zeldzaam en de kwaliteit ervan is meestal slecht in verhouding tot wat voordien werd vervaardigd.

Met de inval van de Germanen en de verovering van Rome in het begin van de 5de eeuw, leek het alsof alle spelactiviteit in het Westen was verdwenen. Omdat er voor deze periode hoegenaamd geen materiële of geschreven bronnen in verband met spel en speelgoed beschikbaar zijn, is de benaming 'duistere Middeleeuwen' hier zeker niet misplaatst. Net als in de Prehistorie primeerde de strijd om het bestaan, zodat er weinig tijd was voor spel. Bovendien werden de activiteiten van het kind te onbelangrijk geacht om er in woord of beeld enige aandacht aan te schenken. Toch hebben de kinderen van toen ongetwijfeld gespeeld.

Gedurende de ganse Middeleeuwen stond zowat het hele leven in het teken van de kerk en godsdienst. Heidense gebruiken en feestdagen werden geleidelijk allemaal verchristelijkt. Het witte paard van Sinterklaas bijvoorbeeld was ook een attribuut van de Germaanse god Wodan. Zelfs het hinkelspel, dat oorspronkelijk een link legde naar het mythologische labrynt, werd aangepast aan de christelijke leer: kinderen hinkelden van de aarde naar de hemel, de weg die later ook door hun zieltjes moest worden afgelegd.

In het Oost-Romeinse of Byzantijnse Rijk was er wel een zekere continuïteit. In Egypte, dat tot 642 deel uitmaakte van het Byzantijnse Rijk, werden mooie exemplaren teruggevonden van poppen in stof. Deze zogenaamde 'Koptische' poppen bleef men vervaardigen tot in de 9de eeuw. De traditionele poppen met beweegbare ledematen, zoals we die kennen uit het Klassieke Griekenland verdwenen definitief met de verovering van Konstantinopel door Sultan Mohammed II in 1453.

De maatschappij in het Westen werd beheerst door feodale heren die binnen hun territorium een bijna absoluut gezag uitoefenden. Het ridderideaal was in de praktijk soms ver te zoeken. Het geïdealiseerde beeld van de geharnaste en zwaar bewapende ruiter, die, gezeten op zijn strijddros, het kwaad bestreed, zou tot in de late

middeleeuwen blijven bestaan. Het is dan ook niet te verwonderen dat de eerste afbeeldingen van spelende kinderen hiermee te maken hadden. In miniaturen van gebeden- of getijdenboeken werden kinderen afgebeeld die met soldaatjes speelden of een toernooi nabootsten.

De 'Hortus Deliciarum' van de abdis Herrad van Landsberg, uit de 12de eeuw, bevat een miniatuur waarop twee jongens zijn afgebeeld die spelen met marionet-achtige soldatenfiguren. Een gelijkaardige afbeelding treft men aan in de prentenreeks van de 'Witte Koning', die het geïdealiseerde levensverhaal van Maximiliaan van Oostenrijk uitbeeldt. De prins zit samen met een leeftijdsgenoot aan een tafel. In hun hand houden zij elk een zwaar bewapende miniatuurruiter vast, compleet met lans en schild. De bedoeling was ongetwijfeld om, zoals in een echt toernooi, de ruiter van de tegenstander van zijn paard te stoten.

De edelman verplaatste zich te paard, de kinderen bereden hun stokpaardje. De oudste vermelding van het stokpaardje dateert reeds uit 1255, de eerste afbeelding uit het begin van de 14de eeuw. Het stokpaardje werd het typische attribuut van het jonge kind. Rabelais beschreef in 1534 hoe zijn held Gargantua zich als kind met een stokpaardje amuseerde. Ook Erasmus verwees er naar in zijn 'Lof der Zotheid' (1508): "Daarom, als ze dat willen, laten ze dan maar denken dat ik een poosje om me te vermaken rovertje heb gespeeld, of stokpaardje, als ze dat beter uitkomt." Het is bijna vanzelfsprekend dat we het stokpaardje ook meermaals bij Bruegel aantreffen.

Tot in de Renaissance werd speelgoed in de eerste plaats afgebeeld als typisch attribuut van het kind, bijvoorbeeld op schilderijen met de voorstelling van heiligen in hun kindertijd. Geleidelijk aan kwamen steeds meer spelletjes en speelgoed op kunstwerken voor. Behalve het stokpaardje werden ook rondedansen, blindemannetje, balspel, tolleren, molentjes, poppen en knikkers afgebeeld.

Door de nieuwe contacten met Konstantinopel en de Islam, onder meer als gevolg van de Kruistochten, onderging het Westen de invloed van deze culturen en hun spelcultuur. Vooral gezelschapsspellen vonden hun weg naar het Westen. Het is dan ook geen toeval dat het oudste boek in verband met gezelschapsspellen in Spanje is ontstaan. In het begin van de 13de eeuw was de Islam er teruggedrongen tot Granada, maar de islamitische cultuur bleef een sterke invloed uitoefenen op de christelijke Spanjaarden. Eén van de belangrijkste en tegelijk oudste documenten in verband met het gezelschapsspel is het 'Boek der Spelen', 'Libro de Juegos', uit 1283. Het werd gemaakt in opdracht van Alfonso X de Wijze, Koning van Castilië. Het maakt deel uit van een reeks boeken die elk een belangrijk thema uit die tijd behandelen: astronomie,

geschiedenis, godsdienst, magie en recht. Een aanzienlijk deel van de spellen die in het deel over de spellen zijn vermeld, zijn via de Islam eerst in Spanje doorgedrongen en hebben zich later over heel Europa verspreid.

In zijn inleiding bij het boek schreef Alfonso: "Het is de beschikking Gods dat de mens zich zal ontspannen met vele spelen". In het boek werden bord- en tafelspelen beschreven, zoals onder meer het schaakspel, het 'koninklijke' spel dat in het Oude Indië was ontstaan. Als denkspel bij uitstek werd het voornamelijk door de aristocratie gespeeld. Ook van andere spellen, zoals triktrak (backgammon), dobbelen en molenspel, treft men in dit boek uitvoerige beschrijvingen aan.

De bloei van de steden en de groeiende verfijning brachten een heel andere beleving van het spel met zich mee: spel werd cultuur. Het gezelschapsspel ging zich, eerst bij de adel, later bij de burgerij, tot een belangrijke sociale activiteit ontwikkelen.

Toen ook 'gewone mensen', ambachtslui en boeren, zich met dezelfde spelletjes gingen amuseren, werd er van overheidswege ingegrepen. Kerkelijke en burgerlijke overheden waren immers niet altijd even gelukkig met de opkomst van de vele gezelschapsspellen die vaak zonder meer beschouwd werden als des duivels en onherroepelijk samengingen met herbergen, overspel en dronkenschap. In preken en ordonnanties werd dan ook met regelmaat tegen alle mogelijke gok- en kaartspellen opgetreden. De noodzaak om deze ordonnanties regelmatig te hernieuwen, wijst op het gebrekkige effect ervan.

Spelen, ook bij volwassenen, was dus niet altijd even vanzelfsprekend. Zo verbood Edward III (1327-1377), koning van Engeland, alle spelen, waaronder het balspel, zodat men zich kon toeleggen op het boogschieten. Goede boogschutters speelden immers een uitermate belangrijke rol in de oorlog tegen de Fransen. Elders werden 'gevaarlijke' balspelen, zoals het beugel- en kolfspel verboden, omdat het 'spel van den bolle' al te vaak schade berokkende aan mensen en gebouwen.

Maar ook tegen kinderspelletjes werd gereageerd, vooral omdat de kinderen nogal eens gebruik maakten van kerken of kerkhoven als speelplaats.

Op het einde van de Middeleeuwen werden kinderen steeds meer afgebeeld tijdens hun spel. Dit gebeurde nu ook omwille van het spel zelf. Men ontdekte de charme van het kind dat opgaat in zijn spel en hierin kwam de geest van de Renaissance tot uiting. In dezelfde periode kwamen de humanisten tot de conclusie dat kinderen, naast opvoeding en studie, ook spel en ontspanning nodig hadden.

“Spel om het spel” bleek ook het motto te zijn van het schilderij ‘De Kinderspelen’ van Pieter Bruegel. Bovendien is dit schilderij zonder meer een sleuteldocument voor de geschiedenis van spel en speelgoed.

DE KINDERSPELEN VAN BRUEGEL

Pieter Bruegel heeft een unieke plaats verworven in de schilderkunst. Hoewel hij door sommigen nog steeds in negatieve zin wordt afgedaan als ‘Boeren-Bruegel’ is zijn meesterschap onmiskenbaar, zowel wat betreft de keuze van zijn onderwerpen als de manier waarop hij deze uitbeeldde.

De belangstelling van Bruegel ging in de eerste plaats uit naar taferelen uit het dagelijks leven die hij op een superieure manier wist te typeren. In heel zijn oeuvre zijn talrijke afbeeldingen van spel en speelgoed terug te vinden, vooral in het schilderij ‘De Kinderspelen’, dat, zoals we reeds vermeldden, een sleuteldocument is voor de geschiedenis van het speelgoed.

‘De Kinderspelen’ kunnen beschouwd worden als een hoogtepunt in een tendens om steeds meer kinderspelen tegelijk af te beelden. Samen met de aandacht die het kind kreeg bij sommige humanisten, kwam ook in de kunst het kinderspel meer en meer aan bod. Speelgoed werd eerst alleen gebruikt als het typische attribuut van het kind. De Renaissance-geest liet zich echter ook inspireren door de charme van het spel en spelende kinderen. Steeds vaker kwamen meerdere spelletjes op één schilderij of prent voor. Dit zou uiteindelijk resulteren in een aantal werken die alleen nog kinderspelletjes bevatten.

De literatuur was Bruegel voorafgegaan. In 1534 verscheen het boek ‘Gargantua’ van Rabelais. Hierin is een heel hoofdstuk gewijd aan de talrijke spelletjes die Gargantua speelde. In de eerste uitgave telt men er 215. Het staat echter vast dat de namen van het merendeel van deze spelletjes gewoon uit de lucht zijn gegrepen. In sommige uitgaven en vertalingen loopt het aantal vermelde spelletjes nog verder op, tot 583 (!) in een Duitse vertaling uit 1575.

‘De Kinderspelen’, geschilderd in 1560, toont ruim tachtig taferelen met 242 figuren. Het schilderij lijkt een compilatiewerk dat vele gelijkenissen vertoont met ‘De Spreekwoorden’, dat hij een jaar voordien schilderde.

De meeste spelletjes zijn loopspelletjes of spelletjes waarbij men geen of bijna geen hulpmiddelen nodig heeft zoals kopje duikelen, haasje over, zakdragen, blindemannetje

en nalopertje spelen. Wie het spel verloor werd gestraft: en dan 'speelde' men haarkenpluk of bofkonten.

Ook in de vrije natuur voelen de kinderen zich thuis. Ze zwemmen al dan niet met behulp van een varkensblaas, klimmen in bomen en graven kuiltjes. Ze spelen ook met vogels of kevers. Levende dieren werden in die tijd immers vaak als een gewoon stuk speelgoed beschouwd. Huisdieren waren vaak de beste speelkameraadjes, hoewel ze niet altijd even correct behandeld werden. Trouwens de Griekse kinderen hadden ook al dieren als speelgenootjes, onder meer hanen, honden, konijnen en zelfs geiten.

Talrijk zijn ook de nabootsingsspelletjes, waarbij men geen speelgoed nodig heeft: bruidsstoet, doop spelen, winkeltje spelen en processie spelen.

Typisch middeleeuws is de nabootsing van het paardrijden: sommige kinderen zitten met een zweep in de hand op een hekken, anderen rijden op elkaars rug en één zonderling rijdt met een stokpaardje.

Het valt op dat er eigenlijk weinig speelgoed aanwezig is. Bovendien is dit speelgoed bijna allemaal zelfgemaakt uit recuperatiemateriaal. Het zijn de traditionele spelletjes die we al kennen van in de Oudheid: bikkelen, zweep- en priktollen, hoepels en balspelen. De hoepel of reep die ter versteviging rond bier- of wijntonnen werd gespannen, behoorde tot het meest dankbare spelmateriaal voor de kinderen, wanneer de ton in duigen was gevallen. Ook de slachtaand leverde dankbaar materiaal op zoals bikkels en varkensblazen. Deze blazen, maar ook fluitjes en kleppers, waren ideale muziekinstrumenten. In sommige gevallen, bij de pop of de rammelaar bijvoorbeeld, zullen de ouders of de lokale ambachtslui zeker een handje hebben toegestoken. De houten pop met lompen aangekleed, bleef een vaste waarde in de spelwereld van het kind.

Het reeds vermelde stokpaardje is het enige stukje speelgoed dat wat kunstiger lijkt dan de rest. Mogelijk werd het meegebracht door een marskramer bij de laatste kermis of jaarmarkt. Markt- en marskramers met mondtrommels, molentjes, trommeltjes en stokpaardjes treffen we overigens ook op ander werk van Bruegel en zijn tijdgenoten aan. Wellicht is zijn deze stokpaardjes afkomstig uit de omgeving van Nürnberg dat zich in die tijd had opgewerkt tot het centrum van de speelgoedindustrie.

Wat de bedoeling van Bruegel is geweest met dit schilderij, staat niet vast. Zeker is dat het geen encyclopedisch werk is, dat de bedoeling had alle kinderspelletjes uit zijn tijd te tonen. Sommige spelletjes komen voor in andere werken van hem, maar ontbreken hier,

zoals in d'O schieten, polsstokspringen, kop-en-gat. Andere spelletjes werden door zijn tijdgenoten afgebeeld: touwtje springen, vliegeren, hinkelen, rommelpot, wippen op de plank, poort houden en vlees op het blok. Spellen en spelen van volwassenen, in zoverre die niet door kinderen worden nagebootst, ontbreken eveneens op dit schilderij: beugelen, kaluiten, kaartspel, triktrak. Winterspelletjes komen evenmin voor: het hele gebeuren situeert zich immers in de zomer. Op andere werken zoals 'De Volkstelling' te Betlehem beeldde Bruegel wel een aantal typische winterspelen af: slede rijden, schaatsen, sneeuwballen gooien, spelen met de ijsdop en kolven op het ijs. Eigenaardig is dat sommige spelletjes helemaal niet voorkomen. Karretjes en dierenfiguren om voort te trekken, jojo en verstopperdje spelen komen nergens voor, ook niet bij Bruegels tijdgenoten. Dit zijn nochtans spelletjes die in de Oudheid wel gespeeld werden.

Het schilderij 'De Kinderspelen' is voor de geschiedenis van spel een speelgoed een tijdsdocument. Het toont het merendeel van de spelletjes die toen gangbaar waren. Het is ook een scharnierdocument dat de overbrugging vormt tussen het spel uit de Oudheid en ons eigentijds spelaanbod. Bruegel leverde met zijn schilderij 'De Kinderspelen' het bewijs van het tijdloze en universele karakter van het spel. Indien men de klederdracht en het landschap zou aanpassen, zouden de taferelen net zo goed passen in het Klassieke Griekenland ten tijde van Pericles, als in het Vlaanderen van onmiddellijk na de Tweede Wereldoorlog of op een speelplaats in één van de duizenden lagere scholen in het moderne China.

AMERIKA

In 1492 ontdekte Columbus Amerika. Op dat moment had dit continent al een rijke geschiedenis met hoogstaande culturen achter zich. Via Alaska waren omstreeks 25.000 v.C. de eerste mensen Amerika binnengetrokken. Op het ogenblik van Columbus' ontdekking, was Amerika bevolkt door Azteken en Maya's in Midden-Amerika, Inka's in Zuid-Amerika, Indianen in Noord-Amerika en Eskimo's in het hoge noorden.

Overal in Amerika werden artefacten teruggevonden die, op het eerste gezicht, op speelgoed lijken. Vergelijkingen met hedendaagse Indiaanse culturen bewijzen niettemin dat het hier niet altijd om speelgoed ging. Deze voorwerpen waren in de eerste plaats cultusvoorwerpen, precies zoals de objecten uit de Prehistorie van Europa, Afrika en Azië. Er werden rammelaars, 'poppen', dierenfiguren op wielen, miniatuurgereedschappen en -aardewerk teruggevonden. Sommige van deze voorwerpen zijn meer dan 2000 jaar oud en zijn waarschijnlijk naast hun rituele of gebruiksfunctie ook als speelgoed gebruikt geweest.

De kolonisten brachten meestal hun speltradities mee uit Europa. Toen in 1620 de Pilgrim Fathers op hun schip de 'Mayflower' Europa ontvluchtten, was dit mede om hun kinderen van een zondig bestaan te vrijwaren. Kans- en gokspelen waren dan ook uit den boze. Daarom was spel geen vanzelfsprekend gebeuren, hoewel het zeker niet helemaal werd uitgebannen. Immers, reeds tijdens hun overtocht naar Massachusetts werd er gespeeld om de tijd te verdrijven. Het populairste spel aan boord was darts. Dergelijke korte werppijlen werden aanvankelijk gebruikt door de Engelse boogschutters, wanneer zij oog in oog kwamen te staan met de vijand en niet meer de tijd hadden om hun wapen op te spannen.

Na de onafhankelijkheid in 1776 werden de Verenigde Staten de belangrijkste invoerder van Europees speelgoed, vooral uit Duitsland. Terzelfdertijd ontwikkelde zich ter plaatse een eigen speelgoedindustrie die - met ups en downs - ook naar Europa exporteerde. Enkele voorbeelden zijn Schoenhut met zijn Humpty Dumpty Circus, Lionel met vooral treinen, Tootsie dat hoofdzakelijk miniatuurauto's produceerde en Gilbert dat bekend werd met zijn metalen constructiesysteem.

Vanaf de jaren '20 en '30 kenden sommige firma's een enorme groei. Fisher Price bracht vanaf 1931 duurzaam educatief speelgoed op de markt en Parker Brothers lanceerde in 1935 de Monopoly. Na de oorlog breidden ze verder uit en ontwikkelden zich tot invloedrijke multinationals die, met talrijke succesartikelen en de daarbij horende reclamecampagnes, de wereld veroverden. Barbie werd in 1959 op de Speelgoedbeurs van New York voorgesteld. Ondanks het feit dat deze pop door pedagogen en 'speelgoedkenners' werd en wordt verguisd, is ze nog altijd het boegbeeld van de firma Mattel.

In de Verenigde Staten ontstonden ook de eerste rages. In de dertiger jaren waren ze een bijna dagelijks fenomeen. Men pikte in op het succes van beeldverhalen, films en later televisiefeuilletons. De merchandising bij nieuwe films en televisiereeksen, bereikte vanaf de jaren zestig, ook Europa. Steeds meer ging een nieuwe film of televisiereeks gepaard met de verkoop van speelgoed en gadgets. Het duidelijkste voorbeeld hiervan zijn de Disneyfilms, van Sneeuwwitje tot Toy Story. Hetzelfde succes kenden de Flintstones, Batman, James Bond, Star Wars, Mask en de Power Rangers. Dergelijke rages zullen ongetwijfeld ook in de toekomst blijven bestaan.

VAN BRUEGEL TOT FRÖBEL

Bruegel gaf een bijzonder uitgebreide illustratie van het speelgoed en de gezelschapsspellen uit zijn tijd. Vanaf dan verschenen er steeds meer soorten speelgoed

in steeds grotere hoeveelheden. Er werd ook nagedacht over de situatie van het kind. De theorieën over spel van de humanisten, Locke en Rousseau leidden tot een praktische toepassing zoals Fröbels 'Kindergarten'.

Einde van de 15de - 16de eeuw

Het einde van de 15de en de 16de eeuw, gekenmerkt door vele politieke en godsdienstige strubbelingen, was ook de periode van grote en vaak spectaculaire uitvindingen en ontdekkingsreizen. De producten uit de overzeese gebieden zorgden voor meer welvaart en deze kwam ten dele ook aan het kind ten goede. Op kermissen en jaarmarkten werd immers steeds meer speelgoed verkocht.

Vanaf de 16de eeuw werd speelgoed op grotere schaal gemaakt en verspreid. Vooral in Duitsland werd er op heel wat plaatsen houten speelgoed vervaardigd, bestemd om te worden uitgevoerd. Dank zij de bosrijke omgeving en de strategische ligging van Nürnberg, profileerde deze stad zich tot hét speelgoedcentrum bij uitstek. Eén en ander kwam op gang nadat Luther de verering van heiligenbeelden had verboden. Dat betekende broodroof voor tal van houtsnijders en pottenbakkers, de zogenaamde 'Dockenmacher', die zich van oudsher hadden toegelegd op het vervaardigen van religieuze beelden. De oudste vermelding van dit ambacht in de archieven van Nürnberg dateert uit het jaar 1400. Door Luthers verbod moest een nieuwe broodwinning gezocht worden. Houten speelgoed, aanvankelijk vooral poppen, bleek het ideale alternatief. De oudste afbeelding van deze poppenmakers, op een houtsnede in de zogenaamde 'Hortus Sanitatis', dateert reeds van het einde van de 15de eeuw. Naarmate deze ambachtslui ook steeds meer ander speelgoed in hout gingen maken, werd de naam 'Dockenmacher' synoniem voor speelgoedmaker.

Bruegel en zijn tijdgenoten beeldden heel wat speelgoed af. Andere schilders, onder meer Lucas Cranach, portretteerden kinderen uit de adel of de rijke burgerij met hun geliefkoosd speelgoed: een zilveren of ivoren rammelaar bij de allerkleinsten, de pop bij de meisjes en het stokpaard bij de jongens. Vaak werden jongens ook voorgesteld met hun hoepel, molentje of miniatuurkruisboog.

De houten pop met geschilderde ogen en haren werd gemeengoed. Een document uit 1540 vermeldt ook poppen vervaardigd uit een mengsel van klei, papier en plaaster. In Frankrijk bleef men deze poppen of 'poupards' uit papier-maché of 'carton bouilli' zelfs vervaardigen tot het begin van deze eeuw. Ze waren het speelgoed bij uitstek bij de meisjes uit de minder goeude klasse.

Ook volwassenen speelden. Reeds in 1491 reageerde het Concilie van Bamberg tegen de excessen van het gokspel. Op straffe van excommunicatie, werden alle kaart- en dobbelspelen verboden. De opeenstapeling van de talrijke verbodsbepalingen in de daarop volgende eeuwen getuigt van het geringe succes van dergelijke maatregelen.

In de 16de eeuw kreeg het schaakspel een nieuw elan. Rond 1500 werden de spelregels, die vijfhonderd jaar onveranderd gebleven waren, aangepast. De pionnen mochten bij de eerste zet twee stappen doen en de koningin werd het machtigste stuk op het schaakbord. Hierdoor werd het spel sneller en agressiever. Schaken werd vooral geliefd bij de stedelijke elite. De adel, die slecht schaakte, hield het voor bekeken.

Balvangertje of bilboquet, letterlijk houten bal (bille) op een speerpunt (bouquet) was erg populair aan het hof van Hendrik III van Frankrijk (1551-1589). Er werd zelfs verteld dat de koning én zijn gevolg al spelend door de straten van Parijs liepen. Overigens werd het reeds door Rabelais vermeld als één van de talloze spelletjes die Gargantua in zijn kinderjaren speelde.

De 17de eeuw

De overzeese handel deed in de 17de eeuw de welvaart verder toenemen. Vooral de Nederlanders profileerden nu de wereldhandel, terwijl Frankrijk, met de Zonnekoning, op politiek gebied domineerde. Deze eeuw werd dan ook niet voor niets de de 'Gouden Eeuw' of de 'Eeuw van de Zonnekoning' genoemd.

In de schilderkunst kwamen er naast de vele familieportretten met kinderen en hun speelgoed, ook steeds meer huiselijke taferelen. Zo schildert Jan Steen in 1667 "Het Sinterklaasfeest". Ook in de literatuur kwam het kind steeds meer aan bod, zowel bij de grote Nederlandse dichters Vondel en Cats als in embleem- en dagboeken, de zogenaamde 'egodocumenten'.

In het gedicht "Uitvaart van mijn dochterken" (1633) beschreef Vondel, hoe zijn overleden kind in het 'slingertouwtje' sprong, bikkelde, schommelde ... Ze dreef, gevolgd door een wakkere troep, de "rinkelende hoep" de straten door.

Met de "rinkelende hoep" bedoelde Vondel een houten hoepel waaraan muntjes of blikken plaatjes waren vastgemaakt, die bij het rollen aan het rinkelen gingen. Soms was de rinkelhoepel volledig uit metaal, waardoor, bij het rollen over de straatstenen, een enorm lawaai ontstond.

In de emblemata, zinnebeeldige afbeeldingen met bijhorende tekst, werden spel en speelgoed, regelmatig als symbool gebruikt. Zo stonden hoepelen en touwtjespringen zinnebeeld voor grote inspanningen die weinig of geen resultaat opleveren. 'Bok-sta-vast' stond voor hoogmoed, het molentje voor dwaasheid. Voor de vergankelijkheid van het leven stond de tol, zowel de prik- als de zweeptol, symbool. Roemer Visscher gaf in zijn bekende embleemboek "Zinne-poppen" (1614), de afbeelding van de vallende tol als titel: "Elck zijn tijdt". De dood was toen een heel concreet gegeven. Wie de gezegende leeftijd van vijftig bereikte had gemiddeld negen directe familieleden weten sterven. Terwijl in de Middeleeuwen vooral de nadruk werd gelegd op het verschrikkelijke karakter van de dood, voorgesteld door levende skeletten of duivels, werd later het kind met doodshoofd, zandloper en zeepbellen blazen de meest voorkomende uitbeeldingsvorm van de dood.

Zelfs het stokpaardje gaf in de 17de eeuw aanleiding tot moraliserende gedachten: het stond voor zelfbedrog. Jacob Cats verhaalde in één van zijn vele gedichten hoe het stokpaard door het kind werd gezien als een moedig paard, wel duizend Franse kronen waard. Wie echter nader toekeek, zag slechts hout.

Het stokpaardje bleef bestaan, maar daarnaast verscheen in de 17de eeuw ook het hobbelpaard, een stuk prestigieus speelgoed dat voornamelijk voor rijke jongetjes bestemd was.

Naast de speelpoppen in hout, verschenen vanaf de 17de eeuw steeds meer zogenaamde mode- of mannequinpoppen. Deze werden vanuit Parijs naar de adellijke families gezonden om de laatste modesnuffjes te presenteren. De poppen zelf werden vooral in de Jura vervaardigd. Ze waren meestal van hout, maar bij sommige exemplaren waren het hoofd en de ledenmaten in ivoor en de ogen in glas. Dat maakte ze erg kostbaar. Vanaf deze periode groeide de Jura uit tot de grootste speelgoedproducent van Frankrijk. Het gebruik van de modepoppen verdween door de opkomst van mode-magazines in de loop van de 19de eeuw.

De 17de eeuw was ook de gouden eeuw van het poppenhuis. Deze pronkstukken waren een weergave van de wooncultuur van de adel en de rijke burgerij. Meestal dienden ze als huwelijksgeschenk voor de jonge bruid, die zo het huishouden leerde beredderen.

De populairste gezelschapsspellen van de 17de eeuw waren triktrak en het ganzenbord. De eerste vermeldingen van het ganzenbord treffen we aan op het einde van de 16de eeuw, toen Francesco de Medici van Florence tijdens zijn bewind tussen 1574 en 1587 een ganzenbord schonk aan Filips II van Spanje. Een tweede vermelding van het ganzenbord staat in de registers van de 'Gilde der Boekhandelaars' te Londen, gedateerd

op 16 juni 1597. Het oudste nog overgebleven ganzenspel uit Venetië dateert van 1640. Het oudste Vlaamse ganzenspel, van Johannes Christoffel Jegher, bewaard in het Volkskundemuseum te Antwerpen, kan worden gesitueerd in het begin van de 18de eeuw, maar werd gemaakt met een houtblok van omstreeks 1650.

In het midden van dit ganzenbord staat een merkwaardig herbergtafereel. Een man speelt triktrak. Ongemerkt wordt hij van zijn beurs beroofd en even later de herberg uitgeschopt. De Franse benaming 'trictrac' werd in Vlaanderen overgenomen, terwijl het spel in Engeland backgammon (back=terug; gamon=game=spel) heette. De eerste vermelding van dit spel treft men reeds aan 'Boek der Spelen' van koning Alfonso (1283). In de 17de eeuw werd het gespeeld bij alle lagen van de bevolking.

Een ander spel dat toen erg populair was, was het uilenspel, een combinatie van een bordspel en dobbelen. In een enkel geval werd dit spel trouwens afgedrukt op de keerzijde van een ganzenbord.

De 18de eeuw

De 18de eeuw, de eeuw van de Verlichting, leidde met zijn nieuwe politieke ideeën tot de Onafhankelijkheidsverklaring van de Verenigde Staten in 1776 en tot de Franse Revolutie in 1789. Een aantal grote ontdekkingen op wetenschappelijk en technisch gebied waren de voorbode van de Industriële Revolutie.

In deze eeuw werd het kind als kind ontdekt. Waar het in de voorafgaande eeuwen vaak als een volwassene in zakformaat werd beschouwd, werd het kind vanaf de 18de eeuw gezien als een eigen individu met een eigen leefwereld. Reeds in 1693 behandelde John Locke (1632-1704) in zijn boek "Thoughts on Education", over het belang van speelgoed voor het kind. De grote 'ontdekker' van het kind was J.J. Rousseau (1712-1778), die stelde dat het kind zich ongedwongen moest kunnen ontwikkelen volgens zijn eigen natuurlijke aanleg. In zijn basiswerk, "Emile ou de l'Éducation" stelde hij in 1762 dat een kind deze aanleg zelf kan ontwikkelen door ervaring en geestelijke en technische zelfwerkzaamheid. Opvoeden was volgens hem veeleer begeleiden dan leiden.

In de 18de eeuw groeide de speelgoedproductie gestadig verder. Omstreeks 1730 begon men in Nürnberg met fabriceren van platte tinnen soldaatjes, die overal 'Nürnbergers' werden genoemd. Behalve soldaatjes in tin of lood waren in die tijd vooral tollens, kruiwagentjes, schommelpaarden en wapens in hout typisch jongensspeelgoed.

Ook in de poppenwereld waren er nieuwe ontwikkelingen. In 1735 verschenen de eerste poppen uit het Grödner-dal in Oostenrijk. Deze goedkope houten popjes met

beweegbare ledematen, konden gemakkelijk worden aangekleed en waren bij de meisjes erg geliefd. Voor de meisjes uit rijkere milieus waren er poppen in was en verschenen de eerste porseleinen poppen, de zogenaamde 'China heads', met een hoofd in pariaanporselein, waarbij de haartooi en het hoofd één geheel vormden. Naast de poppenhuizen verschenen nu ook poppenkeukens en -winkeltjes.

Kinderen uit de minder gegoede klassen en kinderen op de buiten waren nog steeds grotendeels aangewezen op het speelgoed dat ze zelf maakten. De natuur was leverancier bij uitstek. Uit wilgentakken maakte men fluitjes of kleine zweepjes, pijl en boog, klapbussen en pijpjes. In de zomer speelde men verstoppertje, tikkertje of soldaatje. Traditionele spellen als knikkeren, balspel, steltlopen en hoepelen bleven algemeen geliefd. Was er water in de buurt dan ging men op visvangst met zelfgemaakte lijnen, men maakte bootjes of watermolentjes. De herfst was het ideale seizoen om een vlieger op te laten of windmolentjes te maken. De winter was de tijd voor het maken van sneeuwmannen, sneeuwballen gooien, schaatsen of slede rijden.

In de 18de eeuw leefden grote componisten zoals Haydn en Mozart. Steeds meer kinderen uit de burgerij kregen een muzikale opleiding. Typisch in dit verband was de 'Speelgoedsymfonie' van Leopold Mozart (1719-1787), waarin, naast het klassieke instrumentarium ook kinderinstrumentjes aan bod kwamen. In de eerste plaats waren dit fluitjes, 'vogelpijpjes', die vogelgeluiden imiteerden van koekoek, kwartel en nachtegaal. Verder was er een partij voor speelgoedtrompet, -trommel, -ratel en -triangel. Men noemde deze instrumentjes 'Berchtesgadener Instrumente', naar het Beierse Berchtesgaden waar handwerkers tal van speelgoedinstrumentjes vervaardigden.

Handelaars en missionarissen brachten speelgoed uit vreemde streken mee. Zo veroverde de diablolo vanuit China onze gewesten in de tweede helft van de 18de eeuw. Dit behendigheidsspel werd door de Engelsen 'devil on two sticks' genoemd. De Fransen verkortten het tot 'diable'. In Frankrijk begon de grote rage pas in het begin van de 19de eeuw. In 1812 was het spel in Parijs zo populair dat aan de voorbereidingen van Napoleons Russische veldtocht nauwelijks enige aandacht werd besteed.

De jojo, eveneens van Chinese oorsprong, kende toen heel wat bijval. Tijdens de Franse Revolutie sprak men spottend over 'l'émigrette', omdat het spel zo populair was bij de 'émigrés', de adel die het geweld van de revolutie ontvlucht was. De Franse Revolutie bracht trouwens nog een ander, luguber speeltuig op de markt: een speelgoedguillotine waarmee poppetjes echt konden worden onthoofd.

Een aantal bord- en tafelspellen, die nog steeds veel bijval kennen, vinden hun oorsprong in de 18de eeuw. Uit het begin van die eeuw dateert solitaire. Het werd

bedacht door de Franse edelman Palissen, die door Lodewijk XIV in de Bastille was gevangengezet. Zo werd het een ideaal tijdverdrijf voor eenzame momenten. Even succesrijk werd domino dat omstreeks het midden van de 18de eeuw via Italië naar onze streken kwam en in 1760 bracht de Londense kaartenmaker John Spilsbury de eerste (geografische) puzzel op de markt.

De eerste helft van de 19de eeuw

De eerste helft van de 19de eeuw werd gekenmerkt door de spectaculaire groei van de grootindustrie. De ijzer- en kolenproductie nam immense vormen aan. Van 1800 tot 1850 vertienvoudigde in Engeland het aantal textielarbeiders. Door de overvloed aan werkkrachten zagen arbeiders zich gedwongen om, tegen een uiterst laag loon, lange werkdagen te presteren in gevaarlijke en ongezonde werkomstandigheden. Ook vrouwen en kinderen werden in het arbeidsproces ingeschakeld.

Kinderen werden tegen een nog lager loon gedwongen gevaarlijk werk te doen. In de mijnen bijvoorbeeld moesten ze werken in de smalle gangen die voor de volwassenen onbereikbaar waren. Soms waren ze amper negen jaar oud. Er was een schrijnend contrast tussen kinderen uit gegoede milieus en arbeiderskinderen. Voor deze laatsten was er nauwelijks tijd of geld voor spel.

De school was nog zo'n privilege van de rijkere. Een aantal pedagogen, van wie Fröbel (1782-1852) de bekendste is, zorgden voor de praktische uitwerking van Rousseau's theorieën. Voor de kleuters ontwierp Fröbel bouwdozen, waarbij sobere vormen als cilinder, kubus, rechthoek en piramide de basis waren. In 1840 werd de eerste 'Kindergarten' of Fröbelschool opgericht.

Tal van uitvindingen brachten een grondige wijziging mee van de traditionele leefomgeving. Alles ging sneller en verschenen steeds meer spoor- en waterwegen. In 1807 voer het eerste stoomschip van de Amerikaan Fulton. De eerste locomotief van Stephenson reed in 1814. In 1830 stoomde de eerste passagierstrein van Liverpool naar Manchester met een snelheid van 22 kilometer per uur. Te Mechelen verwelkomde men de eerste trein op het Europese vasteland op 5 mei 1835.

De speelgoedtrein werd snel een vertrouwd beeld in elke kinderkamer. Aanvankelijk waren het zogenaamde 'Bodenläufer', houten treintjes om voort te trekken. Ook tinproducenten maakten treinen met talrijke accessoires zoals stations en reizigers. Pas op het einde van de eeuw verschenen zowel de eerste opwindbare als de eerste elektrische treinen.

In Parijs presenteerde men in de jaren 1820 poppen die 'mama' konden zeggen, poppen met slaapogen en poppen die konden lopen. Al deze nieuwigheden werden pas vanaf 1870-1880 algemeen.

Voor de liefhebbers van gezelschapsspellen was er nieuws. Omstreeks 1800 werd in Duitsland het 'klok- en hamerspel' op de markt gebracht, dat tot ver buiten de Duitse grenzen bekend werd. Uit dezelfde periode dateert het 'Chinesenspel', een variante van 'pachisi', dat zeker vanaf de 6de eeuw in Indië bekend was.

Een gezelschapsspel dat wel degelijk uit China kwam was 'mah yong', dat heel Europa en de Verenigde Staten veroverde, net als 'tangram'. De oorsprong en vooral de datering van dit spel is niet helemaal duidelijk. In 1813 verscheen in China een publicatie over dit spel, waarin niet minder dan 350 mogelijke varianten worden vermeld die men met de zeven geometrische figuren kon maken. Ongetwijfeld was het spel zelf reeds veel ouder, maar zeker geen 4000 jaar, zoals een zekere Sam Loyd in 1903 beweerde.

Terwijl speelgoed in de eerste helft van de 19de eeuw nog voornamelijk in speelgoedateliers werd vervaardigd, ontwikkelde zich vanaf het midden van deze eeuw, vooral in Duitsland, een grootschalige speelgoedindustrie.

VAN SPEELGOEDATELIER TOT MULTINATIONAL

Vanaf de tweede helft van de 19de eeuw kwam de speelgoedindustrie in een heuse stroomversnelling terecht. Nieuwe materialen en technieken maakten massaproductie mogelijk. De uitvindingen-race van de 19de en 20ste eeuw weerspiegelde zich ook op de speelgoedmarkt. Uiteindelijk oefenden de moderne media een alsmaar grotere invloed uit op de wereld van het kind.

Vanaf ca. 1850 tot Wereldoorlog I

De opkomst van de fabrieken veroorzaakte een scheiding tussen werk- en woonplaats, waardoor de familiale sfeer werd doorbroken. De industriële revolutie had ook zijn weerslag in de speelgoedindustrie. Vanaf 1850 werd speelgoed meer en meer in fabrieken geproduceerd. Steeds minder zorgde de huisnijverheid voor de toelevering van sommige, vooral ambachtelijke, producten aan de fabrieken. Vader, moeder en de kinderen werkten samen tegen een hongerloon in de fabriek. Door het wegtrekken van het kind uit de huiselijke sfeer was er nauwelijks tijd om te spelen. Pas tegen het einde van de 19de eeuw werd in verscheidene Europese landen de kinderarbeid bij wet verboden.

Duitsland groeide uit tot de grootste speelgoedproducent ter wereld. Het merendeel van het speelgoed was bedoeld voor export en voor de meer vermogende burgers. Eens te meer profileerde Nürnberg zich verder als het speelgoedcentrum. Behalve hout en tin werd nu ook blik als grondstof gebruikt. De machinale versnijding van blik, het stansen en nieuwe technieken om het te beschilderen, o.m. de offset-lithografie, leidden in de tweede helft van de 19de eeuw tot een ware 'blikken omwenteling', ook in de speelgoedindustrie. Nagenoeg alles kreeg in de wereld van blik gestalte: de dierenwereld, het beroepsleven, het straatbeeld en bekende personen.

Op het ogenblik dat het treinverkeer zich over heel de wereld verspreidde, deed in 1885 de eerste auto van Karl Benz de voetgangers opschrikken. In 1900 koos de eerste zeppelin het luchtruim en drie jaar later maakten de gebroeders Wright furore met het eerste vliegtuig. De speelgoedfabrikanten volgden de wereld van het transport op de voet. Vanaf de tweede helft van de 19de eeuw bleek de productie van miniatuurvoertuigen niet meer te stuiten. Treinmodellen, spoorbanen, landschappen en alle mogelijke accessoires werden tot in de kleinste details nagemaakt.

In 1851 verscheen het eerste blikken speelgoed uit Nürnberg op de Londense speelgoedbeurs. Nauwelijks tien jaar later waren er in Nürnberg niet minder dan 241 fabrikanten van blikken speeltuigen. Een aantal van hen werden erg belangrijk. Sommige bestaan vandaag nog: Hess (opgericht in 1826), Bub (1851), Issmayer (1861), Bing (1863), Bolz (1875), Carette (1886), Fleischmann (1887), Distler (1900) en vele andere.

De bekendste fabrikant van blikken speelgoed, de firma Lehmann, opgericht in 1881, was tot na de Tweede Wereldoorlog gevestigd in Brandenburg. Na de opdeling van Duitsland verhuisde ook deze firma naar Nürnberg. De firma Märklin uit Göppingen groeide uit tot de specialist in speelgoedtreinen.

In Frankrijk was het Fernand Martin die, vanaf 1878, uitgelezen stukjes blikken speelgoed vervaardigde, terwijl in Engeland vooral 'penny toys' werden gefabriceerd. In de Verenigde Staten werden vooral gietijzeren speelgoed en spaarpotten gemaakt. De belangrijkste fabrikant was E. R. Ives (vanaf 1868) met in zijn kielzog tal van andere, zoals Hull & Stafford (1866), Fallows (1870) en Wilkins (1888) en U.S. Hardware (1896).

De productie van poppen was vooral een Franse en Duitse aangelegenheid. Op termijn gingen de goedkopere, Duitse poppen, de wereldmarkt domineren. In Duitsland situeerde de productie zich voornamelijk in Thüringen met Sonneberg als centrum. Rond de eeuwwisseling waren daar alleen al een honderdtal porseleinfabrikanten gevestigd die poppenhoofden produceerden. De Spielwarenmesse van Leipzig werd al snel de grootste

ter wereld. De toonaangevende Duitse poppenfabrikanten waren Kestner (1805), Simon & Halbig (1869) Armand Marseille (1885), Kämmer & Reinhardt (1885) en Heubach (1887). In Frankrijk waren dit Jumeau (vanaf 1842), Steiner (1855) en Bru (1866). Als reactie tegen de Duitse concurrentie groepeerden in 1899 een aantal Franse firma's zich in de "Société Française de Fabrication des Bébés et Jouets" (SFBJ).

Heel populair waren de "Anker-Steinbaukästen", namaakstenen bestaande uit zand, krijt en lijnolie. De eerste registratie van dit constructiespeelgoed dateert van 1879. De grote bloeiperiode ervan situeert zich tussen 1880 en 1920.

In het laatste decennium verschenen in Vlaanderen, meer bepaald in de streek van Deinze, de eerste speelgoedfabrikanten. Vijf bedrijven, die aanvankelijk alleen kinderwagens produceerden, brachten al vlug ook poppenwagens, 'Vliegende Hollanders' en trapauto's op de markt: Torck (opgericht in 1887); De Busseré (1888), Stilt Bird (1892), Romeca (1898) en Dierick (1898).

In burgerlijke milieus was spelen niet vanzelfsprekend. Er was een tijd om te leren en een tijd om te spelen. De porseleinen pop mocht vaak alleen op zondag of bij bijzondere gelegenheden worden bovengehaald. Het nieuwe tijdverdrijf voor kinderen werd het leesboek. De sprookjesboeken van de gebroeders Grimm (eerste uitgave in 1812-1814) en van Hans C. Andersen, met onder meer het verhaal van het Lelijke Eendje, werden in talloze uitgaven verspreid. In 1863 verscheen het eerste werk van Jules Verne: "Vijf weken in een luchtballon". Twee jaar later verscheen "Alice in Wonderland" van Lewis Carroll, pseudoniem van de wiskundige Charles Dodgson. Bij de jeugd ontstond een echte leescultuur. Centjesplaten, de prenten van Epinal, waren populair in alle lagen van de bevolking en de voorlopers van de eerste beeldverhalen. De echte strip ontstond op het einde van de eeuw in de Verenigde Staten. Precies in het jaar 1900 werd voor het eerst gebruik gemaakt van de tekstballon. Dan verschenen ook de eerste op de jeugd gerichte tijdschriften.

Speelgoed moest nu "pedagogisch verantwoord" zijn. De kijkkast, een doos waarin een bepaald tafereel was opgesteld kon heel wat kennis in verband met natuurfenomenen of historische gebeurtenissen bijbrengen. De toverlantaarn of laterna magica, die reeds in de 17de eeuw was uitgevonden, kende pas in de burgerlijke cultuur van de 19de eeuw veel bijval. Als lichtbron gebruikte men aanvankelijk een kaars, later een petroleumbrander, tenslotte een heuse lamp. Licht en lens projecteerden grappige, griezelige, religieuze en geschiedkundige plaatjes op de muur. Een zelfde, vooral didactische, inslag vond men op puzzels of het traditionele ganzenbord.

Bij de burgerij ontwikkelden zich eigen waarden. Deugdzaamheid en huiselijkheid werden hoog in het vaandel gedragen. Typische deugden die aan jongens werden toegeschreven waren moed, discipline, vroomheid en intelligentie; bij de meisjes waren dit orde en netheid. Speelgoed kreeg in het burgergezin vaak een overwegende norm- en rolbevestigende functie.

In het begin van de twintigste eeuw werd ook in de speelgoedwereld, gebroken met de Victoriaanse conventies. Spelen om te spelen mocht weer. Er kwam ook meer tijd voor gezelschapsspellen in de huiselijke sfeer. In 1910 verscheen in Duitsland het zenuwtergende 'mens-erger-je-niet' dat, net als het 'Chinesenspiel' honderd jaar tevoren, een variante was op het Indische pachisi.

In 1901 vroeg Frank Hornby een patent aan voor een nieuw, metalen, constructiesysteem met de naam "Mechanics Made Easy". Vanaf 1907 verscheen het onder de naam Meccano. Het was zijn droom om te kunnen voorzien in een heel gamma aan jongensspeelgoed. Het Meccano-magazine, onder zijn impuls reeds vanaf 1916 uitgegeven en de oprichting van de Meccano-gilde in 1919, waren bedoeld om jongens op de hoogte te brengen van de evolutie in techniek en wetenschap. Meisjes werden zo goed als uitgesloten. Slechts op een enkele Meccano-doos zag men ook een meisje afgebeeld dat met Meccano speelt. Tot 1927 gebruikte men enkel vernikkeld metaal. Nadien volgden verschillende periodes met steeds andere basiskleuren.

In 1903 gaf de Amerikaanse president Theodore, 'Teddy', Roosevelt zijn naam aan de pluchen beer, die in een razend tempo de wereld veroverde. De Duitse firma Steiff produceerde in dat jaar 12.000 teddyberen. Vijf jaar later was dit aantal opgelopen tot bijna één miljoen teddyberen. Per jaar!

Poppen waren een afbeelding van het ideale kind. Dit bleef ook zo wanneer men vanaf 1880 de eerste babypoppen ging maken. Voor vernieuwing in de poppenwereld zorgde Marion Kaulitz. Zij exposeerde in 1908 in München de eerste 'karakterpoppen'. Hoewel er enige contestatie was tegen dergelijke poppen, bewees de snelheid waarmee poppenfabrikanten op deze vernieuwing inpikten het succes ervan. Reeds een jaar later produceerde Kämmer & Reinhardt met de "Kaisersbaby nr. 100", de eerste karakterpop in serie.

De Eerste Wereldoorlog veroorzaakte een sterke achteruitgang in de speelgoedproductie. Beide oorlogvoerende partijen zetten alle middelen in om de oorlog te winnen en de speelgoedindustrie werd omgevormd tot oorlogsindustrie. Na de oorlog werden in

Duitsland alle bruikbare machines als oorlogsbetaling aangeslagen, zodat de speelgoedindustrie er gedurende een aantal jaren volledig lam lag.

Interbellum

Het duurde vele jaren voor de Duitse speelgoedindustrie, vóór de oorlog de belangrijkste ter wereld, weer op gang kwam. Bovendien was men elders in Europa de ellende van de oorlog niet vergeten. Overal werden Duitse producten geboycot.

Daarvan konden een aantal andere landen, in de eerste plaats Groot-Brittannië, Frankrijk en ook België, profiteren

Nog tijdens de Eerste Wereldoorlog werd "Het Belgisch Werk voor Speelgoed / L'oeuvre Belge du Jouet" opgericht, waar ex-soldaten die tijdens de oorlog gekwetst waren geraakt, aan het werk konden. Hieruit ontwikkelden zich later "le Jouet Belge" in Brussel en "Jouet Liégeois" te Luik. In Leuven steunde de familie de Merode de oprichting van een poppenatelier met als merknaam 'Remdeo', in feite een anagram van de familienaam.

De firma Unica uit Kortrijk begon in 1923 met de productie van poppen in papier-maché. De know-how hiervoor werd geleverd door werkloze Duitse arbeiders, die in Thüringen waren gerecrueteerd. Later zou de firma ook gebruik maken van andere materialen waaronder bakeliet. Andere fabrikanten in ons land waren: Chantrain (vanaf 1920), Wathelet (1920) en Gaumel (1937).

Nazaire Beeusaert maakte houten speelgoed en speelgoed in papier-maché. Het meest bekend zijn de paarden om voort te trekken, maar er werden ook fort en soldaatjes gefabriceerd. In 1935 bracht deze firma een nieuw bouwsysteem op de markt met als merknaam 'Batima'. De bouwsteentjes waren van papier-maché en hadden noppen, waardoor ze als een voorloper van Lego beschouwd kunnen worden.

De firma Lego werd opgericht in 1932 door de Deen Öle Kirk Christiansen in Billund. Aanvankelijk produceerde men alleen houten speelgoed. Het woordje Lego is een samentrekking van het Deense "Leg godt", letterlijk: "speel goed".

In volle crisistijd werd aan de andere kant van de wereld de firma Fisher Price opgericht. Herman Fisher, Irving Price en Helen Schelle startten in 1930 met de productie van houten speelgoed dat vooral de nieuwsgierigheid en de verbeelding van het jonge kind moest prikkelen. Het eerste grote succes kwam in 1936 met 'Snoopy Sniffer'.

Frank Hornby lanceerde in 1920, na het succes van Meccano, de Hornby-trein. De periode tussen beide wereldoorlogen was vooral het tijdperk van de speelgoedtrein. Behalve de mechanisch voortgedreven treinen, verschenen nu ook treinen op laagspanning, die het gevaar van elektrocutie, dat tevoren heel reëel was, uitschakelde. De algemene verspreiding van het gebruik van elektriciteit betekende een belangrijke stimulans in de verdere ontwikkeling van de speelgoedtrein. Naast Duitse fabrikanten kwamen ook andere landen op de voorgrond: in de Verenigde Staten was er Ives (reeds opgericht in 1868), Lionel (1906), Marx (1920) en American Flyer (1907); in Frankrijk Jap (1899), in Groot-Brittannië Bassett-Lowke (1899) en de reeds vermelde Hornby-treinen; in Spanje Payá (1906).

Aanvankelijk werden autootjes vooral in blik gemaakt. In 1928 liet André Citroën, de eerste metalen autootjes in gietijzer, bedoeld als relatiegeschenk, vervaardigen. Dit was de aanzet voor het grote succes van deze autootjes. Erg populair werden de Dinky Toys, die in 1934 door Frank Hornby op de markt werden gebracht. Andere merken, zoals Schuco en Tri-ang, pikten gretig in op het succes.

Heel wat speelgoed bleef bestaan. Het succesverhaal van de teddybeer werd verdergezet en de meisjes speelden met hun poppen en poppenhuizen. Wel was er vernieuwing in de materialen. Poppen in celluloid of rubber, reeds beschikbaar vóór de Eerste Wereldoorlog, waren minder kwetsbaar en goedkoper en kenden een ruime afname. Het meest bekende merk is Schildkröt met als merkteken, uiteraard, een schildpad.

De leescultuur ontwikkelde zich verder. In specifieke tijdschriften verschenen in de jaren dertig Amerikaanse stripverhalen zoals Tarzan, Buck Rogers, Popeye, Prince Vaillant en Superman. Ook Europese striptekenaars werden aangetrokken. Het eerste verhaal van Tintin verscheen al in 1929. De bloeiperiode kwam er na de oorlog.

Door de verbetering van het stansmes, vanaf 1925, werden puzzels veel goedkoper. Dit gaf dan weer aanleiding tot ware puzzelrages, die uit de Verenigde Staten kwamen overwaaien. Er verschenen ook heel wat gezelschapsspellen. Het meest bekende, 'monopoly', werd in 1935 door Parker Brothers uitgebracht. Vijf jaar eerder was het uitgedacht door Charles B. Darrow, een werkloze ingenieur. Een voorloper van dit spel, 'The Landlord Game', had reeds in 1904 een patent verkregen. Het spel 'Criss-Cross' werd uitgedacht door de Amerikaan Alfred M. Butts en was de directe voorloper van scrabble.

Na Wereldoorlog I was er een ernstige afkeer tegen al wat met oorlog te maken had. Oorlogsspeelgoed werd uit de kinderkamer verbannen. De traditionele fabrikanten van soldaatjes speelden daar op in en produceerden vanaf dan vooral dierentuinen en

boerderijen. Met de opkomst van het nazisme veranderde dit snel. In heel Europa was er een heropleving van het militarisme. Soldaatje spelen of spelen met soldaatjes kon weer. Duitse merken zoals Elastolin en Lineol, met soldaatjes in papier-maché, gaven de toon aan. De Engelse fabrikant Britains met zijn loden soldaatjes volgde. In België werden door fabrikanten als Durso, Nazaire Beeusaert en Solido speelgoed soldaatjes van alle nationaliteiten geproduceerd. Tijdens Wereldoorlog II ging de productie verder.

Steiff en Käthe Kruse brachten poppen in nazi-uniform op de markt, maar deze werden door de nazi's zelf verboden omdat men de fabrikanten ervan verdacht, op die manier het Nationaal-Socialisme belachelijk te willen maken.

Net als tijdens Wereldoorlog I, viel in de Tweede Wereldoorlog de productie van speelgoed geleidelijk aan stil. Zowel bij de Geallieerden als in Duitsland moesten speelgoedfabrikanten voor de oorlogsindustrie werken. Bovendien waren vele grondstoffen, metaal en pluche bijvoorbeeld, erg schaars en het speelgoed verdween uit de winkels.

Na Wereldoorlog II

Een direct gevolg van de oorlog was de oprichting van de Verenigde Naties in 1945, een jaar later gevolgd door de oprichting van UNICEF, het Kinderfonds van de Verenigde Naties. Zij legden de rechten van het kind vast, wat uiteindelijk in 1989 zou leiden tot de goedkeuring van de Conventie van de Rechten van het Kind. Voor het eerst werden alle rechten van het kind in één basistekst samengebracht. Deze ging veel verder dan de basisbehoeften die geformuleerd waren bij de oprichting van UNICEF. Een kind had, naast de elementaire basisbehoeften, ook recht op zelfontplooiing, onderwijs, vrijheid van denken, geweten en religie, maar ook op spel.

Het einde van de oorlog betekende feest. Vooral de Amerikaanse en Britse bevrijders was men erg dankbaar. Unica maakte soldatenpoppen met Britse en Amerikaanse uniformen, waarin men Laurel en Hardy en Montgomery kon herkennen. Daarnaast kwam een groot aantal legervoertuigen met Amerikaanse ster of het label van de Royal Air Force (soms beide samen!) op de markt. Het leek erop alsof iedereen die een werkbank had zich geroepen voelde om speelgoed te maken.

De patriottische reflex, die na de Eerste Wereldoorlog had geleid tot kansen voor een Belgische speelgoedindustrie, was echter minder sterk. Door de Koude Oorlog en het Marshall-plan verscheen in ons land snel weer Duits speelgoed. Na de opsplitsing van Duitsland had in 1949 in Nürnberg de eerste 'Spielwarenmesse' plaats, die, zoals voordien in Leipzig, snel uitgroeide tot de grootste ter wereld.

In de periode 1945-1950 zocht de speelgoedindustrie opnieuw aansluiting met de vooroorlogse tradities.

Omdat in Engeland, in de eerste jaren na de oorlog, het gebruik van ijzer in de speelgoedindustrie aan banden was gelegd, lag er geen Meccano in de speelgoedwinkels. Enkele Belgische firma's speelden hierop in en er kwamen een aantal nieuwe merken op de markt, zoals Mercator, Mecanic, Macabel en Tecnic (van Unica).

In Groot-Brittannië pikte de firma Mettoy in 1948 in op het succes van de Dinky Toys en startte Corgi Toys, een naam ontleend aan het gelijknamige Welshe hondenras, dat de favoriet was van de Britse koningin.

In deze periode ontstonden ook enkele gezelschapsspellen die vandaag nog vaak worden gespeeld. Stratego, tijdens de oorlog ontworpen door de Joodse onderduiker Mogendorf, werd in 1947 door de firma Jumbo op de markt gebracht. Cluedo en scrabble verschenen in 1949.

Traditionele spelletjes zoals knikkeren of bikkelen bleven overal bestaan. Uiteraard waren er grote verschillen. In Nederland bijvoorbeeld, werd het bikkelspel gespeeld met vier bikkels en een 'stuiter' of balletje, terwijl in België, Frankrijk en de Verenigde Staten men vijf bikkels gebruikte.

De jaren vijftig betekenden een stijging van de algemene welvaart, wat resulteerde in steeds meer speelgoed voor iedereen.

'Matchbox', nog steeds een begrip in de wereld van de miniatuurauto's, bracht zijn eerste 'auto in 'lucifersdoosje', een straatwals, in 1953 op de markt.

Vanaf het midden van de jaren vijftig moesten blik en de traditionele materialen zoals hout, rubber, celluloid, bakeliet en papier-maché, wijken voor plastic en al zijn derivaten.

Plastic bleek de toverformule om traditionele speelgoedvormen en materialen te vernieuwen, met als koploper Lego. In 1955 werd in het Deense Billund het Lego-system geproduceerd dat zich, in een razend tempo, over de hele wereld verspreidde. Het einde van de jaren vijftig was ook de tijd van dynamisch speelgoed, zoals de hoelahoep, de frisbee en de diablo en de 'scoubidou' die in 1958 werd gelanceerd. De naam kwam uit een liedje van Sacha Distel: "je vends des pommes, des poires et des scoubidous".

Toen de Barbie-pop in 1959 op de speelgoedbeurs te New York werd voorgesteld, stond de hele speelgoedwereld op zijn kop. De discussies waren verhit. Men vroeg zich af of het wel kon om zo'n decadent dametje uit kunststof, met slanke lijn en mooie boezem, aan de fantasie van kinderen toe te vertrouwen. Kinderen hielden met deze bezwaren absoluut geen rekening en bewerkstelligden aldus het succes van Barbie

Kinderen in de jaren zestig konden alles krijgen van Sinterklaas en de Kerstman. Men beleefde een ware speelgoedexplosie. Barbie, Lego en Matchbox zetten hun zegetocht verder. In 1966 kreeg Barbie concurrentie toen Cindy op de markt werd gebracht. Naast de vaste waarden verscheen er ook nieuw speelgoed: robots en futuristisch speelgoed, vooral uit Japan.

De speelgoedproductie werd voor een groot deel bepaald door het mediagebeuren. James Bond, Batman, Superman, de Beatles, de Flintstones, de Smurfen, Suske en Wiske - dit zijn er slechts enkele - werden vereeuwigd onder de vorm van speelgoed. Speelgoedproducenten speelden handig in op de mogelijkheid om, via reclame, hun waren aan het kind te brengen. Zo vertelden zij het kind waarmee het moest spelen en creëerden behoeften die vaak aanleiding gaven tot allerlei rages.

In de zeventiger jaren kwam er, onder invloed van de flower power, opvallend minder oorlogsspeelgoed op de markt. Men had opnieuw oog voor eenvoudig speelgoed, hoewel de benaming 'verantwoord speelgoed' vaak werd misbruikt.

Nog in de jaren zeventig overspoelde een golf van goedkoop speelgoed uit het Verre Oosten, met Japan, Hong Kong en Taiwan als koplopers, Europa en de Verenigde Staten. Heel wat Westerse speelgoedfabrikanten moesten hun deuren sluiten. Na verscheidene malen van eigenaar te zijn veranderd ging de Meccano-fabriek in Liverpool definitief dicht in 1979. De fabriek in het Franse Calais bleef wel bestaan. In België ging Torck, de grote fabrikant van poppenwagens en trapauto's, failliet en bij Unica besloot men, na een zware brand, in 1971, de productie van poppen stop te zetten.

Andere bedrijven wisten zich te handhaven door hun producten grondig aan te passen of zelfs helemaal te herzien. De LGB-trein op grootspoor, door Lehmann in 1968 op de speelgoedbeurs voorgesteld en waarmee zelfs in de tuin kon worden gereden, werd een enorm succes.

Er verschenen ook nieuwe producenten. De firma Vaco uit Gullegem bijvoorbeeld bracht vanaf 1970 originele design-pluche op de markt. Op het vlak van pluche bestond in ons land, reeds sedert de jaren twintig, een zekere traditie. Van de 15 firma's die pluchen

knuffelbeesten produceerden, bestaan er nog verscheidene zoals Franco Belge (sinds 1931) en Gaumel (1937).

Vanaf de jaren zeventig werd de speelgoedindustrie beheerst door multinationals. De productie en verkoop van speelgoed werd vanaf dan wereldwijd gepland. Er verscheen zelfs volledig nieuw speelgoed. Playmobil, in 1970 ontworpen door Hans Beck, overspoelde de markt vanaf 1974.

De jaren tachtig waren dan weer voor Rubik. Het 'kubusdraaien' werd toen een echte rage, al had Ernő Rubik er reeds in 1975 een patent op genomen. Het succes leidde ertoe dat de 'Rubik-cube' ontelbare keren werden gekopieerd of geïmiteerd. Andere gelijkaardige denkspellen volgden.

Doorheen de steeds verder doorgedreven verfijning van optisch en geluidgevend speelgoed, zoals View-Master, Electro, flipperkast, walkie talkie en radiootjes werden de jaren tachtig vooral gedomineerd door een ware rage van computerspelletjes.

De jaren negentig betekenen het grote succes voor de elektronische spelletjes. Sega en Nintendo worden op de televisie aangesloten en al snel verschenen ook draagbare versies zoals Game Boy. Rages die inspelen op film en televisie blijven onverminderd tot stand komen. Samson, Lion's King, Pocahontas, Power Rangers, Toy Story zijn de meest recente voorbeelden. De rages nemen soms zo'n enorme proporties aan dat men zich kan afvragen of het speelgoed gemaakt wordt naar aanleiding van de film of de televisiereeks of dat het juist andersom is.

In de rijke Westerse landen kan het kind zijn "recht op spel en speelgoed" zonder problemen laten gelden. Anders is het gesteld in oorlogsgebieden of ontwikkelingslanden, ondanks de vele goede intenties die op de Wereldtop voor Kinderen in New York in 1990 werden geformuleerd. Nog steeds leven kinderen over de hele wereld in omstandigheden die vergelijkbaar zijn met de toestand van de arbeiderskinderen in de 19de eeuw. Speelgoed uit derde wereldlanden, vaak kunstig gemaakt van afvalmaterialen, behoort soms tot het mooiste dat er is. Ondertussen zijn in deze landen een aantal coöperatieven opgericht, waar men, eveneens uit gerecupereerd materiaal, speelgoed maakt.

Doorheen de geschiedenis zagen we het speelgoedaanbod steeds groeien. Het speelgoedassortiment van vandaag lijkt onoverzichtelijk. Bovendien blijven de markt en het aanbod gestadig groeien. De ene speelgoedgolf volgt de andere op. Spijts deze

overvloed blijkt er in wezen niet zo veel veranderd. Miniatuurwerktuigen of computergestuurde mini-machines, een Vliegende Hollander of een 'flashing' skateboard, een eenvoudig diertje om voort te trekken of een levensecht lijkend knuffeldier, een Griekse pop in terracotta of de allernieuwste Barbie of Sindy, het Egyptische Senet-spel of een Oud Hollands ganzenbord ... de nabootsing van de wereld van de volwassene in spel en speelgoed zijn wezenlijk menselijk, universeel en tijdloos.