

Volker Mehringer | Wiebke Waburg (Hrsg.)

# **Diversity und Inklusion bei Spielzeug und Spielen**

# Spielzeug und Spielen

Herausgegeben von  
Volker Mehringer | Wiebke Waburg

Die Reihe bietet eine Plattform für theoretische, empirische sowie praktische Auseinandersetzungen mit Spielzeug und Spielen aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven. Spielen wird als grundlegendes menschliches Bedürfnis in allen Lebensphasen angesehen und in unterschiedlichsten Kontexten fokussiert. Die Reihe richtet sich an eine interdisziplinäre Zielgruppe aus Studierenden, Dozierenden, Wissenschaftler\*innen und Praktiker\*innen, die sich in Forschung, Lehre, Studium und/oder Praxis mit Spielzeug und Spielen auseinandersetzen.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Verlagsgruppe Beltz behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.



Dieses Buch ist erhältlich als:  
ISBN 978-3-7799-8361-3 Print  
ISBN 978-3-7799-8362-0 E-Book (PDF)  
ISBN 978-3-7799-8363-7 E-Book (ePub)

1. Auflage 2025

© 2025 Beltz Juventa  
Verlagsgruppe Beltz  
Werderstraße 10, 69469 Weinheim  
service@beltz.de  
Alle Rechte vorbehalten

Satz: Helmut Rohde, Euskirchen  
Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza  
Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag  
(ID 15985-2104-1001)  
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: [www.beltz.de](http://www.beltz.de)

# Inhalt

Vorwort zur Reihe	<a href="#">7</a>
Einführende Worte Diversity und Inklusion bei Spielzeug und Spielen <i>Wiebke Waburg und Volker Mehringer</i>	<a href="#">8</a>
Diversity im Spielzeug – revisited Vergleichende Analyse von Spielwarenkatalogen aus den Jahren 2016 und 2023 <i>Volker Mehringer und Wiebke Waburg</i>	<a href="#">14</a>
Spielend zur Diversitätssensibilität? Planspiele in der Lehrer*innenbildung <i>Robert Baar</i>	<a href="#">38</a>
Konzept für antirassistisches Kuratieren Entwicklung von Rassismus-Sensibilität und Empowerment für Spielzeug <i>Karin Falkenberg</i>	<a href="#">58</a>
Spielen und Spielmittel im Kontext von Flucht Bildinhaltsanalyse von Fotos aus Flüchtlingscamps <i>Maria Lebeda und Wiebke Waburg</i>	<a href="#">71</a>
Barbie – Identifikationsobjekt zwischen Empowerment und Unterwerfung <i>Dominik Hermann Matzinger</i>	<a href="#">95</a>
Zwischen Regenbogenschloss und Ritterburg, Bio-Hof und inklusiver Schule Diversität und ästhetische Bildung in der Playmobil-Welt <i>Phillip D. Th. Knobloch</i>	<a href="#">114</a>

Spiel und Inklusion – auf dem Weg zu einem neuen Bildungsverständnis? <i>Ulrich Heimlich</i>	<a href="#"><u>133</u></a>
Die Analyse von Spielmaterialien für inklusive Settings <i>Svenja Garbade, Gaia Selina Buddrus und Peter Cloos</i>	<a href="#"><u>150</u></a>
Teilhabe und Lernen Das Potenzial von Spielen im inklusiven Grundschulunterricht <i>Kathrin Gietl, Susanne Geyer und Birgit Rupp</i>	<a href="#"><u>170</u></a>
Weniger ist mehr? Zum Potenzial einfacher Spielmaterialien und traditioneller Spiele für eine inklusive Ganztagsbildung <i>Francesca Berti und Simone Seitz</i>	<a href="#"><u>192</u></a>
Miteinander spielen – Spielraum geben <i>Thomas Maschke</i>	<a href="#"><u>208</u></a>
Diskursive Praktiken und humanistische Potenziale des Spiel(en)s im Kontext von Behinderung <i>Alexander Schmözl, Gertraud Kreamsner und Michelle Proyer</i>	<a href="#"><u>219</u></a>
Autor*innenangaben	<a href="#"><u>238</u></a>

# Vorwort zur Reihe

Mit diesem Buch halten Sie nicht nur ein spannendes Sammelwerk über Diversity und Inklusion bei Spielzeug und Spielen in den Händen – es handelt sich gleichzeitig um den ersten Band der von uns im Beltz-Juventa-Fachverlag herausgegebenen Reihe „Spielzeug und Spiele“. Aus diesem Grund möchten wir die Gelegenheit nutzen, Ihnen unsere geplante Reihe kurz vorzustellen.

Die (deutschsprachige) Spielzeug- und Spieleforschung tritt aktuell nur wenig in Erscheinung. Es wirkt als würden neue prägende Forscher\*innen fehlen, wie wir sie beispielsweise mit Wolfgang Einsiedler, Ulrich Heimlich, Hans Mieskes, Hein Retter und Hans Scheuerl haben und hatten und die Großes für die Sichtbarmachung und Etablierung der Spiel(zeug)forschung geleistet haben. Doch dieser Eindruck täuscht. Im Rahmen unserer eigenen, 2012 begonnenen Forschungstätigkeit in diesem Bereich durften wir bislang viele begeisterte ‚Spielzeug-Forscher\*innen‘ und deren interessante Arbeiten kennenlernen. Sie alle wie auch wir beklagen die schwierige Lage, in der sich die Spielzeug- und Spieleforschung aktuell befindet. Es fehlt an einschlägiger Forschungsförderung, an dedizierten Professuren und Studienprogrammen und es mangelt mehr denn je an Orten zur Weitergabe und zum Austausch von Forschungsergebnissen und -erkenntnissen. Mit unserer geplanten Reihe möchten wir einen solchen Ort schaffen. Einen Ort, an dem eine theoretische, empirische sowie praktische Auseinandersetzung mit Spielzeug und Spielen aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven erfolgen kann.

Wir möchten Sie herzlich einladen, an diesem Ort teilzuhaben. Sei es als Leser\*innen, als Autor\*innen oder in beiden Rollen. Wir sind jederzeit für alle Anfragen und Ideen offen. Wir möchten uns zudem herzlich bei Frank Engelhardt und dem Beltz-Juventa-Fachverlag für das in uns und in die Reihe gesetzte Vertrauen bedanken. Wir freuen uns auf eine hoffentlich langlebige, abwechslungsreiche und stets interessante Reihe.

Augsburg und Koblenz, im Oktober 2024  
Volker Mehringer und Wiebke Waburg

# Einführende Worte

## Diversity und Inklusion bei Spielzeug und Spielen

Wiebke Waburg und Volker Mehringer

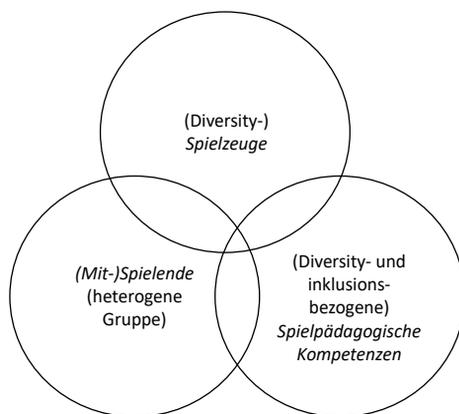
### 1 Entwicklungen und Forschungsbedarfe

Noch vor wenigen Jahren fiel ein Blick auf die Vielfalt in der Gestaltung aktueller Spielzeuge ernüchternd aus. Gerade Spielfiguren entsprachen einer impliziten Normalitätsvorstellung: helle Hautfarbe, attraktiv, dünne oder normale Statur, mittleres Erwachsenenalter oder jünger. Aspekte wie Behinderung, Religion oder Krankheit wurden bei der Gestaltung oft gänzlich außen vor gelassen. Doch mittlerweile ist etwas in Gang gekommen und es drängt sich der Eindruck auf, dass die immer breiter und immer öffentlicher geführten Debatten über Diversität in unserer Gesellschaft und über den angemessenen und inklusiven Umgang damit, (endlich) auch in der Welt des Spielzeugs und des Spielens angekommen sind. Dies zeigt sich in Bezug auf Spielwaren angefangen bei kleinen Spielzeugshops, die sich auf diversitätssensibles Spielzeug spezialisiert haben, über einzelne, aber laut vermarktete Diversity-Vorzeigeprodukte, bis hin zur vielfältigen Gestaltung ganzer Produktreihen und Themenwelten. Doch nicht nur das, womit gespielt wird, sondern auch die Spielpraxis an sich wird gegenwärtig hinsichtlich der wahrgenommenen Heterogenität der Spielenden und deren spielpädagogischer Begleitung in den Blick genommen. So rücken nicht nur die Möglichkeiten und Grenzen der inklusiven Gestaltung pädagogischer Praxis im Allgemeinen, sondern auch mit Fokus auf das Spielen ins Zentrum des Interesses. In der vermeintlich heilen Welt des Spielens sind Ausgrenzungsprozesse auf der Tagesordnung. Gerade Spielzeuge und Spiele enthalten oft unüberwindbare Barrieren für die Teilhabe am Spiel: Seien es beispielsweise Bewegungsspielzeuge, die von Kindern mit körperlichen Behinderungen nicht bespielt werden können, oder das Gros an Gesellschaftsspielen, das Menschen mit schwerwiegenden Sehbehinderungen von vornherein ausschließt. Aber auch hinsichtlich der Frage, wer mitspielen darf, werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Spielenden betont und verfestigt, was zur Exklusion von potenziellen Mitspielenden führen kann.

## 2 Ordnungsangebot im Themenfeld

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spielzeug und Spielen in einer Diversity- und/oder Inklusionsperspektive ist von hoher gesellschaftlicher und pädagogischer Relevanz – darin stimmen die im vorliegenden Sammelband vertretenen Autor\*innen überein. Begründet wird dies unter anderem mit Trends der gesellschaftlichen Pluralisierung, der damit einhergehenden Heterogenität der Bevölkerung und dem Recht aller auf Spiel und Erholung (das jedoch nur für Kinder in der UN-Kinderrechtskonvention von 1989 verbrieft ist und für Jugendliche und Erwachsene längst überfällig ist). Spielpädagogisch – ebenso wie forschungsbezogen – ist in Diversity- und Inklusionsperspektive der Dreiklang von Spielzeug, Spielenden und Kompetenzen der Spielbegleiter\*innen in Spielsituationen hervorzuheben<sup>1</sup> (siehe Abb. 1). Die in diesem Band versammelten Beiträge fokussieren einen oder mehrere dieser Aspekte.

Abb. 1: Analyseaspekte von Spielsituationen in Diversity- und Inklusionsperspektive



(eigene Darstellung)

Im Folgenden wollen wir ein Ordnungsangebot in Bezug auf Spielzeuge und spielpädagogische Kompetenzen in Diversity- und Inklusionsperspektive vorlegen. Ausgangspunkt dieses Unterfangens bildet die Wahrnehmung von Unschärfen in der Verwendung von Begriffen, die aus der Genderforschung altbekannt sind wie beispielsweise Gendersensibilität, Genderbewusstheit, Geschlechtergerechtigkeit etc. Diese wiederholen sich in der Diversity- und Inklusionsforschung: Hier finden sich Begriffe wie diversitätsbewusst, -reflexiv oder -gerecht oder

---

<sup>1</sup> Spielsituationen sind zudem gekennzeichnet durch die Zeit, die zum Spielen zur Verfügung steht, den Spielraum, in dem gespielt wird, und den Spielthemen (vgl. Heimlich 2023; Heimlich in diesem Band).

inklusionssensibel usw. An dieser Stelle können wir diesbezüglich keine umfassende diskursanalytische Untersuchung durchführen (die in der Community sicher hochwillkommen wäre). Unsere Überlegungen beziehen sich auf Verwendung und Definition unterschiedlicher Diversity-Komposita. Dabei geht es zum einen um die Nutzung dieser für die Klassifikation von Spielzeugen (also Dingen/Artefakten) und zum anderen um die diesbezüglichen (spiel-)pädagogischen Kompetenzen von Fachkräften/Spielbegleiter\*innen.

Für Diversity-Spielzeug schlagen wir vor, drei grobe Ausprägungen zu unterscheiden: *diversity-berücksichtigendes* Spielzeug ist dadurch gekennzeichnet, dass unterschiedliche Diversity-Dimensionen aufgegriffen werden. Es geht hier allgemein um die Berücksichtigung von Vielfalt in Spielzeugen, wobei diese auch Stereotype reproduzieren können – frei nach dem Motto „gut gemeint ist nicht immer gut gemacht“. Die zweite Ausprägung kann unterschiedlich bezeichnet werden, z. B. als *diversitygerechtes Spielzeug*.<sup>2</sup> Entscheidend für diese ist, dass Diversity-Dimensionen in wertschätzender, nicht-stereotypisierender und ungleichheitskritischer Weise repräsentiert werden. Als *inklusives Spielzeug* bezeichnen wir Spielzeuge, die in Anlehnung an ein weites Inklusionsverständnis von allen Menschen bespielt werden können, wobei Diversity-Dimensionen in ihrer ganzen Breite in Betracht zu ziehen sind (vgl. auch Waburg 2018, S. 53; Mehringer/Waburg in diesem Band). Weiterer Diskussionsbedarf besteht hinsichtlich der Frage, ob und wenn ja inwiefern Spielzeuge als Dinge die Eigenschaften diversity- und inklusionsgerecht, -reflexiv, -sensibel aufweisen können oder ob sie lediglich in einem beispielsweise diversityreflexiven prozesshaften Vorgehen zu analysieren sind. Anders formuliert adressiert Diversität von Spielzeugen – wie etwa bei der in den vergangenen Jahren viel beachteten Vielfalt von Barbiepuppen – vor allem den Repräsentationsaspekt. Akte der Performativität, wie sie für eine reflexive Diversitätsforschung bedeutsam sind (vgl. Bührmann 2018, o. S.), gehen von denjenigen aus, die sich mit Spielzeugen beschäftigen: So entscheiden die Entwickler\*innen, welche Vielfaltdimensionen Barbiepuppen repräsentieren sollen. Kinder wählen Puppen mit bestimmten Merkmalen, um diese zu bespielen. Die „Stereotyp-Barbie“ im Film entdeckt, dass etwas mit dem perfekten Leben in Barbie-Land für sie nicht stimmig ist. Das Spielzeug an sich ist zu entsprechenden performativen Akten nicht in der Lage – oder doch? Denn durch Spielzeug kann das Zusammenspiel unter einem bestimmten Spielthema angeregt werden. Mit Bruno Latour „ist jedes Ding, das eine gegebene Situation verändert, in dem es einen Unterschied macht, ein Akteur“ (2007, zit. n. Ziemann 2011, S. 105, Herv. i. O.).

---

2 Oder: diversitysensibles, -bewusstes und -reflexives Spielzeug. Siehe zu den Gemeinsamkeiten in der Verwendung der Begriffe den folgenden Absatz.

Diversity-Kompetenzen von Fachkräften können mit den performanzorientierten Begriffen der zweiten für Spielzeuge formulierten Ausprägung (sprich der diversitygerechten resp. -sensiblen, -bewussten oder -reflexiven) ohne Zweifel gefasst werden. Wenngleich diese sich in Nuancen unterscheiden,<sup>3</sup> gibt es folgende übergreifende Gemeinsamkeiten, die sicher auch dazu beitragen, dass die Begriffe häufig synonym genutzt werden: Vorausgesetzt werden ein Bewusstsein und eine Sensibilität für – bzw. anders formuliert – die Wahrnehmung und Identifikation von Vielfalt. Menschen werden in ihrer spezifischen Position(iertheit) gesehen und anerkannt. Weiterhin sind Vielfalt und Differenzen in ihrer sozialen Gewordenheit zu reflektieren und dabei Strukturen sozialer Ungleichheit in den Blick zu nehmen. Eine entsprechende kritisch-reflexive Perspektive ist zentral, um (Spiel-)Angebote zu entwickeln, Teilhabe-Barrieren abzubauen und Spielende in ihrer Autonomie zu stärken sowie zu empoweren (vgl. Leiprecht 2011; Mecheril/Kourabas 2015; Fischer 2018; Breiwe 2020; Baar in diesem Band).

Mit Blick auf die Begleitung heterogener Spielgruppen kommen zunächst die von Ulrich Heimlich (2023, S. 269 f.) formulierten allgemeinen spielpädagogischen Kompetenzen zum Tragen. Er nennt die Fähigkeit ...

- selbst spielen zu können,
- zur Reflexion der eigenen Spielbiografie,
- Spielsituationen beobachten und reflektieren zu können,
- zur Flexibilität und Sensibilität im sozialen Umgang,
- kreativ und fantasievoll mit Räumen und Materialien umzugehen,
- zum Einsatz für das Recht auf Spielen (von Kindern).

Bereits in diesen allgemeinen Kompetenzen werden Reflexions- und Beobachtungsfähigkeit und Sensibilität sowie Feinfühligkeit in Interaktionen angesprochen. Unterschiedliche Aspekte der oben aufgeführten Diversity-Kompetenzen entfalten mit Blick auf die von Ulf Sauerbrey (vgl. 2021, S. 88) aufgeführten (spiel-)pädagogischen Grundformen des Initiierens und Mitspielens ihre Wirkung. Zum *Initiieren* gehören das Vorbereiten und Anstoßen von Spieltätigkeiten. Das beinhaltet die Auswahl von Spielzeugen und Spielen für die jeweilige Spielgruppe (vgl. zur theoretischen Grundlegung von Spielauswahlprozessen Mehringer/Waburg 2020). Diese geht einher mit der kritischen Analyse und Bewertung der Spielzeuge in Diversity-Perspektive. Sollten keine für die Gruppe und das Spielthema passenden Spielmittel vorliegen, können diese auch selbst gestaltet und entwickelt werden. Die pädagogische Grundform des *Mitspielens* beinhaltet nicht nur das

---

3 Siehe exemplarisch: diversitätssensibel (Baar in diesem Band; Breiwe 2020, S. 39), diversitätsbewusst (Leiprecht 2011, S. 7; Breiwe 2020, S. 39), diversitätsreflexiv (Garbade et al. in diesem Band; Mecheril/Kourabas 2015, S. 26; Breiwe 2020, S. 39; diversitygerecht (Waburg 2018, S. 53).

gemeinsame Spielen, sondern auch das Begleiten und Anleiten von Spielen (vgl. Sauerbrey 2021, S. 88). Hier kommen die Beobachtungs- und Reflexionskompetenzen zum Tragen: Wo erfolgen im Spielverlauf ggf. Ausschlüsse? Wann und wie werden Unterschiede betont und festgeschrieben oder ruhen gelassen? In welcher Situation wären weiterführende Fragen und Impulse anregend oder eine Erklärung zu Regeln oder Funktionsweisen hilfreich? Diese Aspekte sind, wie bereits angesprochen, nicht nur in spielpädagogischer Perspektive zu adressieren, sondern auch in Forschungsvorhaben.

## Dank an die Mitspielenden

Unser Dank gilt vor allem den Autor\*innen der Beiträge des vorliegenden Sammelbands. Es werden durchweg zentrale Forschungsthemen adressiert und Desiderate bearbeitet. So enthält der Band Arbeiten, die sich mit dem eingangs angesprochenen Trend hin zur Erweiterung des Spielwarenangebots beschäftigen und im Rahmen empirischer Studien aufzeigen, was genau sich in der Spielzeugwelt in Sachen Diversität verändert hat. Auch Fragen nach der Bewertung von Diversity-Spielzeugen und dem Umgang mit Spielzeug, das diskriminierend und rassistisch ist, werden diskutiert. Spiel(zeug)angebote für unterschiedliche Zielgruppen – wie Lehramtsstudierende oder Kinder in Flüchtlingscamps – werden untersucht. Einen weiteren Schwerpunkt bilden Arbeiten, die sich mit Inklusion und Spielen im Kontext von Behinderung auseinandersetzen.

Dass die inspirierenden Beiträge nun in Buchform vorliegen, ist auch ein Verdienst von Lars Böttger, der die redaktionelle Bearbeitung der Artikel und die Erstellung des Gesamtmanuskripts übernommen hat. Vielen Dank dafür!

## Literatur

- Breiwie, René (2020): Diversitätsreflexive Bildung und die deutschen Schulgesetze. Eine kritische Analyse. Wiesbaden: Springer VS.
- Bühmann, Andrea D. (2018): Diversitätsforschung. In: socialnet Lexikon. [www.socialnet.de/lexikon/28141](http://www.socialnet.de/lexikon/28141) (Abfrage: 25.10.2024).
- Fischer, Veronika (2018): Familienbildung – diversitätsbewusst und inklusiv. In: Blank, Beate/Gögercin, Süleyman/Sauer, Karin E./Schramkowski, Barbara (Hrsg.): Soziale Arbeit in der Migrationsgesellschaft. Wiesbaden: Springer VS, S. 513–523.
- Heimlich, Ulrich (2023): Einführung in die Spielpädagogik. 4. aktual. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Leiprecht, Rudolf (Hrsg.) (2011): Diversitätsbewusste soziale Arbeit. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Mecheril, Paul/Kourabas, Veronika (2015): Von differenzaffirmativer zu diversitätsreflexiver Sozialer Arbeit. In: Sozialmagazin, H. 9–10, S. 22–29.
- Mehring, Volker/Waburg, Wiebke (2020): Das Projekt SAKEF – Theoretische und konzeptionelle Überlegungen zur Spielzeugbewertung und Spielzeugauswahl. In: Mehring, Volker/Waburg, Wiebke (Hrsg.): Spielzeug, Spiele und Spielen. Wiesbaden: Springer VS, S. 15–36.

- Sauerbrey, Ulf (2021): Spielen in der frühen Kindheit. Grundwissen für den pädagogischen Alltag. Stuttgart: Kohlhammer.
- Waburg, Wiebke (2018): Diversity im Spielzeug – wo ist sie und warum fehlt sie? Theoretische, empirische und pädagogische Annäherungen. In: Zeitschrift für Diversitätsforschung und -management 3, H. 1, S. 49–62.
- Ziemann, Andreas (2011): Latours Neubegründung des Sozialen? In: Balke, Friedrich/Muhle, Maria/Schöning, Antonia (Hrsg.): Die Wiederkehr der Dinge. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 103–114.

# Diversity im Spielzeug – revisited

## Vergleichende Analyse von Spielwarenkatalogen aus den Jahren 2016 und 2023

Volker Mehringer und Wiebke Waburg

### 1 Einleitung: Diversität im aktuellen (erziehungswissenschaftlichen) Diskurs

Die Berücksichtigung von Diversity bzw. Diversity-Merkmalen wurde in den vergangenen Jahren vermehrt und übergreifend für unterschiedliche Kontexte diskutiert bzw. eingefordert: in gesellschaftsbezogenen Diskursen im Großen sowie für differierende Kontexte im Kleinen. Spielzeug stellt diesbezüglich keine Ausnahme dar – wie wir im vorliegenden Beitrag anhand der vergleichenden Analyse von Spielwarenkatalogen aufzeigen werden. Veränderungen werden auch und gerade in den Medien deutlich und (teilweise kontrovers<sup>1</sup>) diskutiert: etwa in Bezug auf symbolische Repräsentation von Diversität in Filmen. Ein aktuelles Beispiel dafür ist die Realverfilmung des Disney-Films „Arielle. Die Meerjungfrau“, in der die Protagonistin von der afroamerikanischen Schauspielerin Halle Bailey gespielt wird. Dieser Bruch mit stereotypen Darstellungsweisen – wir erinnern uns an die ikonische Darstellung der Meerjungfrau im Trickfilm mit weißer Haut und roten Haaren – wird von Minderjährigen sehr gut aufgenommen, wie Mónica Bonilla-del-Río und Arantxa Vizcaíno-Verdú (vgl. 2023, S. 57) in der Analyse von Video-Reaktionen auf den Teaser für die Live-Action-Verfilmung, die auf TikTok geteilt wurden, aufzeigen. Dieser Befund schließt an pädagogische Annahmen darüber an, dass die angemessene Repräsentation von Diversität in unterschiedlichen Materialien und Medien, einen Beitrag dafür leisten kann, „die Vielfalt und Individualität jedes einzelnen Kindes zu fördern und seine

---

1 Auf die Diskussion der Widerstände gegenüber Diversität und Anerkennung von Vielfalt kann im Beitrag nicht umfassend eingegangen werden, sie stehen zum Teil im Zusammenhang mit der Angst um den Verlust eigener Privilegien, denn „[d]ominante Kollektive profitieren von einem Repräsentationsregime, das ihre Identitäten beziehungsweise Körper als ‚natürlich‘ oder ‚normal‘ markiert. In der Folge können sie ihre eigenen Interessen und Perspektiven als ‚universal‘ setzen. Hinzu kommt die Wahrscheinlichkeit, dass Institutionen wie Behörden, Sicherheitsapparate oder Bildungsinstitutionen zu ihren eigenen Gunsten operieren“ (Walgenbach 2024, S. 15).

bestmögliche Entfaltung zu unterstützen“ (Schulze 2023, S. 8, die sich auf Bücher bezieht). Mit Bezug auf Spiel wird davon ausgegangen, dass diese „eine eminent wichtige Bedeutung in der Auseinandersetzung der Kinder mit ihrer Lebenswirklichkeit, insbesondere in Bezug auf die Vielfaltsaspekte von Kindern und ihrer Repräsentanz in der Gesellschaft [haben]“ (Koné/Macha 2020, S. 185; siehe auch Waburg 2018; Gandouz-Touati 2023). Diesen Annahmen entsprechend wurden in den vergangenen Jahren Forderungen zivilgesellschaftlicher Vereinigungen laut, Diversität im Spielwarenangebot zu berücksichtigen. Zu erwähnen sind beispielsweise „Let toys be toys“ (mit Genderfokus), ToyLikeMe (mit Schwerpunkt Behinderung) oder der Verband binationaler Eltern und Partnerschaften (mit Blick auf Hautfarbe).

Aus (erziehungs-)wissenschaftlicher Perspektive müssen Diversity-Ansätze präzise eingeordnet werden, weil ihre Herkunft und Entwicklung unterschiedliche Disziplinen streifen – es wird unter anderem von einem „traveling concept“ (Walgenbach 2017, S. 92) geschrieben. Erschwerend kommt hinzu, dass der Begriff auch im nicht-wissenschaftlichen Diskurs zunehmend Verwendung findet. Denn es entsteht ein immer größeres Bewusstsein dafür, dass wir in einer durch Pluralisierung und Vielfalt geprägten Gesellschaft leben (vgl. z. B. Charim 2018). Begriffsgeschichtliche Einordnungen zu Diversität (siehe Walgenbach 2012, 2017, 2021) verweisen auf Wurzeln in der (amerikanischen) Bürgerrechtsbewegung und die diskriminierungsrechtliche Relevanz. Insbesondere mit Blick auf Diversity Management wird die betriebswirtschaftliche Tradition deutlich, die sich vor allem im Aspekt der Wertschätzung von Vielfalt und Ressourcenorientierung im Zusammenhang mit der Leistungssteigerung von Organisationen (insbesondere Unternehmen) widerspiegelt (vgl. ebd.). Hier deutet sich bereits ein Aspekt an, der bei der Untersuchung von Diversity im Spielzeug in Betracht zu ziehen ist: Kann sich die Spielwarenindustrie dem Trend zur Berücksichtigung von Diversität, der mit der neuen ‚Normalität‘ von Globalisierung und Pluralisierung von Lebensformern einhergeht, überhaupt entziehen? Wahrscheinlich nicht, denn „toy companies [...] must make choices about how to depict a diverse society“ (Bowersox 2022, S. 153).

In der wissenschaftlichen Diskussion werden affirmative und machtkritische Diversity-Ansätze unterschieden (vgl. Walgenbach 2017). Bei den affirmativen Ansätzen stehen Repräsentation und Förderung von Vielfalt sowie die Wertschätzung von Ressourcen im Mittelpunkt. Sie sind „vor allem handlungs- und umsetzungsorientiert auf die Gestaltung von Vielfalt im Sinne der Produktivität und Effizienz für die betreffende Organisation“ ausgerichtet (Aschenbrenner-Wellmann/Geldner 2021, S. 45). Machtkritische Diversity-Ansätze gehen über die bloße Förderung von Vielfalt hinaus und hinterfragen die bestehenden Machtstrukturen und -verhältnisse in der Gesellschaft. Sie analysieren, wie Macht und Privilegien verteilt sind und wie diese Verteilungen Diskriminierung und Ungleichheit perpetuieren. Ziel ist es, ein tieferes Verständnis für die sozialen,

politischen und wirtschaftlichen Dynamiken zu entwickeln, die Vielfalt beeinflussen, und Veränderungen herbeizuführen, die zu einer gerechteren Gesellschaft führen (vgl. Walgenbach 2017). Die teilweise auf Sichtbarmachung von vielen, nicht gewichteten Diversity-Dimensionen beschränkten affirmativen Ansätze sind dann kritisch zu diskutieren, wenn Herrschaftsverhältnisse, (strukturelle) Benachteiligungen und Diskriminierungen aus dem Blick geraten (vgl. ebd., siehe auch Mittertrainer/Oldemeier/Thiessen 2023, S. 1). Diese werden von machtkritischen bzw. -sensiblen Ansätzen berücksichtigt, die „in der deutschsprachigen Erziehungswissenschaft gegenwärtig sowohl institutionell als auch personell stärker vertreten [sind] als affirmative Diversity Management Ansätze“ (Walgenbach 2017, S. 104).

## **2 Diversity im Spielzeug untersuchen: Zur Forschungsidee und zu Forschungsfragen**

Unser Engagement für das Thema ist im gesamtgesellschaftlichen Diversity-Diskurs zu verorten. Die Idee, sich mit dem Thema Diversity im Spielzeug wissenschaftlich auseinanderzusetzen, kam bereits 2016 durch einen zufällig gelesenen Magazinartikel auf, der sich journalistisch mit Diversity-Spielzeug beschäftigte. Im Rahmen unserer bisherigen Forschungstätigkeiten im Projekt SAKEF (Spielzeugbewertung und -auswahl durch Kinder, Eltern und Fachkräfte) (vgl. Mehringer/Waburg 2020) hatten wir uns unter anderem bereits mit dem breit diskutierten Thema Geschlecht im Spielzeug (vgl. z. B. Schleinzer 2010) auseinandergesetzt (vgl. Waburg/Haustov/Mehringer 2021; Mehringer/Waburg 2023). Mit Diversity-Spielzeug hingegen, als einer, man könnte sagen, intersektionalen Erweiterung dieses Diskurses, hatten wir uns bis dato allerdings nicht eingehender beschäftigt. Das Thema sprach uns unmittelbar an, verband es unser erziehungswissenschaftliches und pädagogisches Forschungsinteresse an Spielzeug mit einem unserer Lehrschwerpunkte, dem Schwerpunkt „Heterogenität und Bildungserfolg“. Für ein regelmäßig gemeinsam veranstaltetes Projektseminar in unserem erziehungswissenschaftlichen Masterstudiengang griffen wir das Thema als inhaltlichen Ausgangspunkt auf. Gemeinsam mit den Studierenden<sup>2</sup> konzipierten wir ein mehrteiliges Forschungsprojekt zu folgenden zentralen Fragen: „Welche Diversity-Dimensionen werden wie im aktuellen Spielzeugangebot

---

2 Mitglieder des Forschungsteams waren: Franziska Boscher, Patrizia Ciancio, Julia Rothmüller, Miriam Schmidtmüller, Sarah Zollinger. Wir bedanken uns herzlich bei den Genannten für ihren Beitrag zum Forschungsprojekt.

berücksichtigt? Wie gestaltet sich der Umgang mit diversityberücksichtigendem Spielzeug<sup>3</sup> in elementarpädagogischen Einrichtungen?“ (Waburg 2018, S. 53). Das Projekt umfasste drei Teile:

1. Analyse von Spielzeugkatalogen unter folgender Fragestellung: Welche Diversity-Dimensionen werden in Spielzeugkatalogen abgebildet?
2. Untersuchung des Umgangs mit entsprechendem Spielzeug in Kindertagesstätten durch Beobachtungen in der Freispielphase und Gruppendiskussionen mit Fachkräften.
3. Entwicklung eines Konzepts zur pädagogischen Arbeit mit diversityberücksichtigendem Spielzeug (vgl. ebd.).

Ohne die anderen Teilprojekte damit zu schmälern, soll die Analyse der Spielwarenkataloge in diesem Zusammenhang besonders hervorgehoben werden. Sie bestätigte eindrücklich die im öffentlichen Diskurs kritisierte mangelnde Berücksichtigung von gesellschaftlicher Vielfalt in der Gestaltung von Spielwaren. Wiebke Waburg (2018, S. 55) fasst diesbezüglich zusammen:

„In Bezug auf das Spielzeugangebot in Katalogen zeigt sich, dass neben Geschlecht andere Diversity-Dimensionen in geringem bis sehr geringem Ausmaß berücksichtigt werden. D. h. das aktuelle Spielzeugangebot eröffnet wenig Identifikations- und Sensibilisierungsmöglichkeiten für Kinder. Einseitige Normalitätsvorstellungen werden kaum durchbrochen“.

Seit der Durchführung dieses Lehrforschungsprojektes sind mittlerweile sieben Jahre vergangen. In dieser Zeit sind einige wissenschaftliche Veröffentlichungen zum Thema erschienen. Gabriele Koné und Katrin Macha (2020, S. 189) konstatieren – ähnlich wie wir in unserer ursprünglichen Studie –, dass aktuell „in Deutschland erhältliche Spielzeuge [...] nur einen Teil der hier lebenden Bevölkerung [repräsentieren] und [...] in ihrer Bedeutung häufig/überwiegend stereotyp und einseitig“ sind. Aufgegriffen wird das Thema ebenfalls im Beitrag von Yasmina Gandouz-Touati (2023), die einen besonderen Schwerpunkt auf eine rassistuskritische Reflexion legt, allerdings ohne eigene empirische Untersuchung von Spielwaren. Die Autorin weist darauf hin, dass sich das Spielwarenangebot zu verändern scheint und Spielfiguren mit unterschiedlichen Diversity-Merkmalen

---

3 Wir greifen in unserer Forschung auf die folgende begriffliche Differenzierung von Diversity-Spielzeugen zurück: (1) diversityberücksichtigendes Spielzeug (Spielzeug, das unterschiedliche Diversity-Dimensionen aufgreift im Sinne affirmativer Diversity-Ansätze), (2) diversitygerechtes Spielzeug (Diversity-Dimensionen werden in wertschätzender, nicht-stereotypisierender und ungleichheitskritischer Weise präsentiert im Sinne machtkritischer Diversity-Ansätze), (3) inklusives Spielzeug (kann von Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen gespielt werden) (vgl. Waburg 2018, S. 53).

ins Angebot aufgenommen werden (vgl. ebd., S. 152).<sup>4</sup> Das deckt sich mit unseren Beobachtungen: Der gesamtgesellschaftliche Diskurs um Diversity im Spielzeug hat in den vergangenen sieben Jahren deutlich an Fahrt aufgenommen. National wie international konnten aufmerksame Beobachtende verschiedene Ereignisse und Entwicklungen mitverfolgen, die einen Trend hin zu mehr Diversity im Spielzeug erahnen lassen: die Gründung erster Shops für Diversity-Spielzeug, der (vermeintlich) erste Lego-Rollstuhl in 2016,<sup>5</sup> eine geschlechtsneutrale Barbie in 2019, eine Barbie-Puppe mit Down-Syndrom in 2023, um nur ein paar Schlaglichter dieser Entwicklung zu nennen. Grund genug für uns, unser Forschungsthema noch einmal aufzugreifen und zu untersuchen, ob sich an den damals festgestellten Verhältnissen etwas geändert hat. Zu diesem Zweck wiederholen wir für den vorliegenden Beitrag die Kataloganalyse mit aktuellen Katalogen und vergleichen die neu erhobenen Daten mit den Daten aus 2016. Die bisherige Forschungsfrage „Welche Diversity-Dimensionen werden in Spielzeugkatalogen abgebildet?“ muss daher um eine weitere Forschungsfrage ergänzt werden: „Wie unterscheidet sich die Darstellung von Diversity-Dimensionen im Spielzeugkatalogen zwischen den Jahren 2016 und 2023?“ Aufgrund der skizzierten gesteigerten Aufmerksamkeit für das Thema Diversity gehen wir davon aus, dass sich die Gestaltung und Vermarktung von Diversity-Spielzeugen zwischen 2016 und 2023 verändert haben und dass sich diese Entwicklung auch im Spielwarenangebot nachzeichnen lässt.

### 3 Non-reaktive Datenerhebung: Spielwarenkataloge

Bei dem angewendeten Forschungsdesign handelt es sich um ein non-reaktives Verfahren, d. h. die zu analysierenden Daten werden nicht aktiv beispielsweise durch ein Interview oder einen Fragebogen erhoben und dadurch generiert, sondern liegen bereits vor, in diesem Fall in der Form von (gedruckten oder digitalen) Spielwarenkatalogen. Dadurch können verschiedene Befragungs- und Verzerrungseffekte wie beispielsweise durch die Erhebung induzierte soziale Erwünschtheit weitgehend ausgeschlossen werden. Gerade in einem Diskursfeld, das von stark polarisierten Positionen geprägt ist, ist dies von großem Vorteil, um valide und objektive Daten zu erheben.

---

4 Siehe zu aktuellen Untersuchungen der Diversität in Spielzeug die Beiträge von Phillip D. Th. Knobloch und Dominik Hermann Matzinger in diesem Band.

5 Wie Huw auf brickset (2016) herausstellt, gab es bereits deutlich früher, im Jahr 1975, den ersten Lego-Rollstuhl in einem damals erschienenen Krankenhaus-Set 363. Dieser vermochte aber scheinbar nicht das gleiche mediale Echo (vgl. z. B. Spiegel 2016) hervorzurufen, wie der 2016 vorgestellte Rollstuhl, was als klares Zeichen für die veränderte öffentliche Wahrnehmung von Spielzeug in dieser Hinsicht zu deuten ist.

Es gibt verschiedene Arten und Formen von Spielwarenkatalogen: Kataloge einzelner Hersteller, wie beispielsweise ein Lego-Katalog, der ausschließlich Spielzeuge dieses Herstellers enthält. Davon zu unterscheiden sind die Kataloge von Spielwarenhändlern, die meist Spielzeuge unterschiedlicher Art und unterschiedlicher Hersteller umfassen. In Deutschland gibt es eine Handvoll großer Spielwarenhändler, die überregional Spielwarengeschäfte beliefern. Zu den namhaftesten zählen hier VEDES, Toys „R“ Us (mittlerweile von Smyths Toys übernommen und entsprechend umbenannt), idee+spiel oder ROFU. Auch die Drogeriemarktkette Müller verfügt über ein großes Spielwarenangebot und veröffentlicht regelmäßig reine Spielwarenkataloge.

Die Kataloge der Spielwarenhändler erscheinen, gerade im Vergleich zu den Herstellerkatalogen, meist nicht jährlich, sondern in der Regel saisonal. Von zentraler Bedeutung ist der Herbst-/Winterkatalog, da er das für den Spielwarenhandel wichtige Weihnachtsgeschäft vorbereitet, in dem erfahrungsgemäß jährlich die meisten Spielwaren verkauft und dementsprechend die höchsten Umsätze generiert werden. Diese Kataloge haben meist einen hohen Seitenumfang und enthalten eine sehr große Anzahl und Breite an Spielzeugen. Zu finden sind die Kataloge in den entsprechenden Spielwarengeschäften oder sie können mittlerweile auch online bestellt werden. Teilweise gibt es digitale Versionen der Kataloge, die online durchblättert werden können. Zum Download sind die Kataloge aufgrund der vielen Produktbilder meist zu groß.

Schließlich sind noch Spielwarenkataloge von Spielwarenprospekten zu unterscheiden. Letztere erscheinen in der Regel häufiger, haben eine geringe(re) Seitenanzahl und sind oft als Werbeeinlagen in Zeitungen zu finden. Durch die höhere Erscheinungsfrequenz sind sie in den präsentierten Spielzeugen meist etwas stärker saisonal ausgerichtet und thematisch selektiver, so beispielsweise ein Prospekt zum Draußenspiel mit Sand- und Wasserspielzeug zu Beginn des Sommers.

Der stetig voranschreitende Wandel hin zum Onlinehandel macht auch vor der Spielwarenbranche nicht halt und dies hat natürlich auch Auswirkungen auf das Medium der Spielwarenkataloge. Immer seltener wird der stationäre Spielwarenhandel von den Kund\*innen besucht und immer häufiger werden Spielzeuge online gekauft bei breit aufgestellten Onlineversandhändlern oder bei Onlinespielwarenhändlern. Für (Spielwaren-)Händler stellt sich damit die grundlegende Frage, inwieweit gedruckte Spielwarenkataloge, insbesondere unter Berücksichtigung der zur Erstellung und den Druck aufzuwendenden Zeit und Kosten, noch zeitgemäß sind bzw. inwieweit Spielzeugkataloge ein angemessenes, anschlussfähiges Format für den Onlinehandel darstellen. Es ist zu erwarten, dass Spielzeugkataloge und -prospekte in den kommenden Jahren weiter abnehmen und verschiedene Formate der Online-Werbung und des Online-Marketings an ihre Stelle treten werden. Zum Teil lässt sich diese Entwicklung schon jetzt beobachten.

In unserer Studie aus den Jahren 2016/2017 wurde trotz dieser damals bereits erkennbaren Entwicklung der Fokus auf (gedruckte) Spielwarenkataloge gelegt und dieser soll für die vorliegende Untersuchung zum Zweck der Vergleichbarkeit der Daten übernommen werden. Für die Fokussierung auf Printkataloge spricht vor allem, dass die Kataloge unveränderliche Zeitzugnisse darstellen. Spätestens mit ihrer Veröffentlichung liegen sie in einer finalen, festgelegten Form vor und können rückblickend als klar zuweisbares Dokument eines konkreten zeitlich-gesellschaftlichen Kontextes analysiert werden.<sup>6</sup> Zudem erscheinen sie meist nach dem One-Size-Fits-All-Prinzip, also ein Katalog für alle Zielgruppen, während der Online-Handel bzw. das Online-Marketing es zur Kunstform erhoben hat, die Auswahl der präsentierten Produkte an die jeweiligen individuellen Konsument\*innen und deren Konsumgewohnheiten anzupassen. Das Problem der repräsentativen Datenerhebung stellt sich hier in besonderer Form. Verschärft wird es zusätzlich dadurch, dass sich das Online-Angebot in sehr kurzen zeitlichen Abständen verändert, z. B. in Abhängigkeit von der Popularität und Verfügbarkeit der Spielwaren: Preise können sich kurzfristig ändern und Produkte verschwinden zeitweise aus dem Angebot, da sie aktuell ausverkauft sind.

Ein weiterer Unterschied zwischen Printkatalogen und der Online-Präsentation von Spielwaren liegt in der Anzahl der zur Verfügung gestellten Produktbilder. In gedruckten Katalogen wird das Produkt aus Platzgründen meist nur mit ein oder zwei Fotos abgebildet. Online bietet sich im Vergleich dazu die Möglichkeit, eine größere Anzahl von Bildern zur Verfügung zu stellen, die dann von den Konsument\*innen bei Bedarf durch Weiterklicken oder -scrollen angesehen werden können. Inwieweit diese Möglichkeit von den Konsument\*innen genutzt wird, lässt sich ohne eine zusätzliche Erhebung des Nutzungsverhaltens nicht einschätzen. Ob diese Veränderung der Produktpäsentation Auswirkungen auf die Spielzeugauswahl bzw. den Spielzeugkauf hat, stellt eine interessante, noch zu schließende Forschungslücke dar. Für den vorliegenden Kontext, in dem es jedoch nur um die Produkte und deren Gestaltung und nicht explizit um deren Wirkung auf die Konsument\*innen geht, stellt die Erhebung mehrerer Bilder des gleichen Produkts in den meisten Fällen keinen nennenswerten Mehrwert dar.

Die Entscheidung für Printkataloge als Untersuchungsgegenstand fiel also entlang der genannten Kriterien: festgelegte, interindividuell gleiche Auswahl an Spielwaren, die zeitliche Zuordnung ist eindeutig möglich, Repräsentativität der Daten. Um die Repräsentativität der analysierten Spielzeuge mit Blick auf das jeweils aktuelle Spielwarenangebot noch zu erhöhen, wurden weitere Einschränkungen vorgenommen. Erstens wurden Kataloge einzelner Hersteller ausgeschlossen und nur Kataloge von Spielwarenhändlern ausgewählt, da diese, wie bereits ausgeführt, eine große Breite an unterschiedlichen Spielzeugarten

---

6 Siehe als Beispiel die gelungene Aufarbeitung der Spielwarenkataloge von Catel und Bestelmeier durch Thomas Stauss (2015).

von vielen unterschiedlichen Herstellern enthalten. Zweitens wurden Kataloge von Spezialhändlern ausgeschlossen, die sich ausschließlich an eine spezifische Zielgruppe richten, wie beispielsweise Kataloge von Kita-Ausstattern. So sollte sichergestellt werden, dass es sich um eine Auswahl an Spielwaren handelt, mit der Spielwarenkonsument\*innen so breit wie möglich angesprochen werden sollen. Drittens wurden schließlich nur umfangreiche Spielwarenkataloge mit einer Seitenzahl von 50 oder mehr Seiten einbezogen, um eine inhaltlich vielfältige Stichprobe und einen großen Stichprobenumfang zu erreichen. Prospekte wurden aus diesem Grund von der Untersuchung ausgeschlossen.

Zur Beschaffung der Spielwarenkataloge wurden 2016 alle Spielwarenhandelsketten in Deutschland angeschrieben und um die Zusendung aktueller Exemplare gebeten. Die Anfragen wurden im Herbst/Winter 2016 verschickt. Gleichzeitig wurden auch Kataloge in Filialen der entsprechenden Spielwarenhändler besorgt. 2023 wurde auf die Unterstützung durch den Deutschen Verband der Spielwareindustrie (DVSI) zurückgegriffen, der den Kontakt zu den Spielwarenhändlern herstellte und dort Kataloge anfragte.<sup>7</sup> Einzelne Kataloge wurden zudem direkt online bei den Händlern bestellt. Bei allen Katalogen der beiden Jahrgänge handelt es sich um Kataloge, die jeweils im zweiten Halbjahr erschienen sind, zumeist handelt es sich um besagte Weihnachtskataloge.

Für die 2016 durchgeführte Analyse wurden alle Kataloge ausgewählt, die den bereits genannten Auswahlkriterien entsprachen. Die finale Auswahl bestand aus insgesamt fünf Katalogen, die einer Analyse unterzogen wurden. Für die vorliegende Vergleichsstudie wurde das Vorgehen bei der Auswahl aus zweierlei Gründen verändert: Erstens weist der Datensatz von 2016 ein hohes Maß an Redundanz in den kodierten Spielzeugen auf, da zwischen den Katalogen Überschneidungen in den abgebildeten Spielwaren bestehen. Gerade bei den Spielzeugen großer und bekannter Hersteller wie beispielsweise Lego oder Playmobil ist es wahrscheinlich, dass gleiche Produkte in mehreren Katalogen zu finden sind. Wie mit der daraus resultierenden Überrepräsentanz dieser Spielzeuge in der Stichprobe umzugehen ist, kann inhaltlich und methodisch in zwei Richtungen diskutiert werden. Zum einen, die Datenstruktur belassen unter der Annahme, dass die Häufigkeit eines Spielzeugs im Datensatz mit der Popularität und Gängigkeit des Spielzeugs korrespondiert, und um die Kataloge als Ganzes abbilden und miteinander vergleichen zu können. Zum anderen Dopplungen und Mehrfachnennungen aus dem Datensatz bzw. den Analysen entfernen, um alle Spielzeuge in gleicher Gewichtung in die Analyse zu nehmen.

Zweitens haben sich seit 2016 Veränderungen auf der Seite der Spielwarenhändler ergeben, die einen Vergleich der Datensätze erschweren bzw. zu Verzerrungen führen könnten. Eine relevante Veränderung ist die Insolvenz der Einzelhandelskette Toys „R“ Us im Jahr 2017. Zwar wurde Toys „R“ Us von dem

---

7 Ein großes Dankeschön für die Unterstützung geht hierfür an Gerda Schwab vom DVSI.

Unternehmen Smyths Toys übernommen und weitergeführt, doch ist nichts dazu bekannt, inwieweit die redaktionelle Herangehensweise bei der Zusammenstellung und Gestaltung ihrer Spielwarenkataloge vergleichbar ist. Sollten in der Analyse Unterschiede zwischen den Katalogen festgestellt werden, ist offen, inwieweit diese einem redaktionellen Wechsel oder Veränderungen des Spielwarenangebotes zuzuschreiben sind.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, wurde für die vorliegende Analyse der Fokus auf einen Spielwarenhändler, VEDES, und dessen (Weihnachts-) Kataloge aus den Jahren 2016 und 2023 gelegt. So können Dopplungen von Spielzeugen vermieden werden und gleichzeitig ist davon auszugehen, dass sich die redaktionelle Herangehensweise bei der Gestaltung der Kataloge zwischen den beiden Jahrgängen nicht grundlegend unterscheidet.

## 4 Stichprobe: Spielwaren

In die Analyse wurden alle in den beiden Katalogen abgebildeten Spielwaren einbezogen. Ausgeschlossen von der Untersuchung wurden Produkte, die nicht im engeren Sinne spielbezogen sind. Dazu zählen unter anderem Kindermöbel, Kinderwagen, aber auch Bücher. Insgesamt handelt es sich um 1593 Spielzeuge, davon 708 Spielzeuge aus dem Katalog von 2016 und 885 Spielzeuge aus dem Katalog 2023. Die höhere Anzahl an Spielzeugen im Katalog von 2023 ist vor allem auf einen höheren Seitenumfang zurückzuführen (160 vs. 304 Seiten).

2016 wurden für die Analyse in einer Kombination von deduktivem und induktivem Vorgehen 39 Kategorien entwickelt und ein Kodierleitfaden zur Anleitung der Kodierenden entworfen. Bei den Kategorien handelt es sich vorwiegend um geschlossene Variablen mit einer vorgegebenen Auswahl an Ausprägungen, um eine quantitative Häufigkeitsanalyse durchführen zu können. Einzelne offene Variablen wurden dort eingesetzt, wo aufgrund mangelnder Kenntnis des Forschungsfeldes keine Ausprägungen vorab festgelegt werden konnten. Diese wurden nach Abschluss der Dateneigabe entlang der aus den Katalogen abgeleiteten Ausprägungen ebenfalls quantifiziert.

Die kodierten Kategorien umfassen folgende Diversity-Dimensionen:

- *Alter*: Das Alter wurde in die Altersgruppen Baby, Kind, Jugendliche/junge Erwachsene, Erwachsene und Senior\*innen unterteilt. Zudem wurde erfasst, ob beispielsweise in einem Spielsset mehrere Altersgruppen erhalten sind.
- *Geschlecht*: Das Geschlecht wurde mit den Ausprägungen ‚Weiblich‘, ‚Männlich‘, ‚Divers‘ und ‚Abbildung mehrerer Geschlechter‘ kodiert.
- *Hautfarbe*: Zur Bestimmung der Hautfarbe wurden die drei Kategorien ‚Weiß‘, ‚Leichtes bis mittleres Braun‘ und ‚Dunkles Braun bis Schwarz‘ verwendet.

- *Körpertyp*: Hier wurde zwischen ‚Schlank‘, ‚Normal‘, ‚Mehrgewichtig‘ und ‚Mehrere Körpertypen‘ unterschieden.
- *Körperliche Beeinträchtigung*: Körperliche Beeinträchtigungen wurden sehr breit kodiert. Bereits das Tragen einer Brille wurde als Beeinträchtigung kodiert, um subtil erfassen zu können, inwieweit unterschiedliche Schweregrade von Beeinträchtigungen in der Spielzeuggestaltung widergespiegelt werden. Zudem wurde auch die Abbildung von Krankheiten als körperliche Beeinträchtigung erfasst.
- *Familienkonstellation*: Soweit es aus dem dargestellten Kontext klar hervorgeht, wurden verschiedene Familienkonstellationen kodiert. Dazu zählen ‚Bürgerliche Familie‘, ‚Mutter mit Kind‘, ‚Vater mit Kind‘, ‚Gleichgeschlechtliche Eltern‘ und ‚Mehrere Familienkonstellationen‘.
- *Beruf*: Spielzeuge wurden dahingehend kodiert, ob sie real existierende Berufe, z. B. Feuerwehrleute oder Polizist\*innen abbilden.
- *Fantasiewelten und Fantasiefiguren*: Es wurde kodiert, ob eine Fantasiefigur oder eine Fantasiewelt abgebildet wird und um welche Art von Fantasiefigur bzw. Fantasiewelt, z. B. Prinzessin, Superheld oder Magier\*in es sich handelt.
- *Religiöse Bezüge*: Religiöse Verweise beispielsweise durch die Abbildung religiöser Feste, Personen, Szenen oder Symbole wurden als religiöse Bezüge kodiert.

Zusätzlich zu den aufgeführten Ausprägungen wurde für die meisten Variablen eine weitere Ausprägung ‚Kategorie nicht anwendbar‘ ergänzt. Durch diese Option sollen die Fälle kenntlich gemacht werden, in denen das betrachtete Diversitätsmerkmal grundsätzlich nicht in der Gestaltung des Spielzeugs berücksichtigt werden kann (bspw. verschiedene Körpertypen bei Spielzeugfahrzeugen ohne Spielfiguren).

Für den aktuellen VEDES-Katalog von 2023 erfolgte zudem die Kodierung der folgenden Kategorien:

- *Stereotype Farbgestaltung*: Eine das Erscheinungsbild des Spielzeugs bzw. der Spielzeugpackung wesentlich prägende Farbgestaltung mit der Farbe oder einer farblichen Kombination von Rosa, Pink, Lila und Glitzereffekten wurde als ‚weiblich‘ kodiert. Eine Farbgestaltung mit der Farbe oder einer farblichen Kombination von Hellblau, Dunkelblau, Dunkelgrün, Grau, Schwarz und Metalleffekten wurde als ‚männlich‘ kodiert. In unsicheren Fällen wurden zusätzlich zur Farbgestaltung weitere Anhaltspunkte herangezogen, die auf eine eindeutige geschlechtsspezifische Gestaltung hindeuten wie beispielsweise entsprechend konnotierte Spielthematiken, Tätigkeiten und Spielzeugnamen bzw. -beschreibungen. Diese Anhaltspunkte wurden jedoch nie unabhängig von der Farbe als stereotype Gestaltung kodiert.

- *Lizenzspielzeug*: Diese Variable erfasst, ob es sich bei dem Spielzeug um ein Lizenzspielzeug wie beispielsweise mit der Lizenz von Peppa Wutz, Paw Patrol oder Star Wars handelt.

Die Anwendung der Kategorien gestaltete sich trotz eines Kodierleitfadens teils schwierig, da beispielsweise aufgrund der stark stilisierten Gestaltung von Figuren eine eindeutige Zuordnung schwerfiel. Die Einschätzung von Variablen wie dem Körpertyp war sehr stark von der individuellen Sichtweise der Rater\*innen abhängig. Spielzeuge wurden in unsicheren Entscheidungssituationen in Absprache mit einer weiteren Rater\*in erneut geprüft. Schwer differenzierbare Ausprägungen wurden, soweit möglich und sinnvoll, zusammengefasst.

Die Genauigkeit des Kategoriensystems wurde explizit überprüft. Dafür wurden 100 zufällig ausgewählte Spielzeuge, die jeweils mindestens ein Diversitätsmerkmal aufweisen, zusätzlich durch eine zweite Raterin kodiert und die Kodierungen auf ihre Übereinstimmung hin überprüft. Als Maß der Interrater-Reliabilität wurde Cohens Kappa berechnet. Dieses Maß muss allerdings differenziert betrachtet werden, da sich an Beispielen zeigen lässt, „dass hohe absolute Übereinstimmungen nicht automatisch zu hohen Kappa-Werten führen und umgekehrt niedrige Kappas nicht zwangsläufig eine geringe prozentuale Übereinstimmung bedeuten müssen“ (Mayer et al. 2004, S. 43). Aus diesem Grund sind wir dem Vorschlag Mayers et al. (ebd., S. 44) gefolgt und haben zudem als zweites Kriterium die absolute Übereinstimmung berechnet. Problematische Wertekombinationen zeigen sich bei der Altersgruppe Jugendliche/junge Erwachsene (Kappa = 0,32; Übereinstimmung = 67 %), Erwachsene (Kappa = 0,55; Übereinstimmung = 78 %), Körpertyp (Kappa = 0,50; Übereinstimmung = 70 %) und Lizenzspielzeug (Kappa = 0,48; Übereinstimmung = 74 %). Das Problem der Altersgruppeneinteilung ist die mangelnde Trennschärfe der Kategorien ‚Jugendliche/junge Erwachsene‘ und ‚Erwachsene‘. Durch das Zusammenlegen der beiden Ausprägungen verbessern sich die Werte deutlich (Kappa = 0,641; Übereinstimmung = 87 %). Ähnlich liegt der Fall bei der Einteilung der Körpertypen in ‚Schlank‘ und ‚Normal‘. Hier führt eine Zusammenlegung der beiden Kategorien ebenfalls zu einer Verbesserung, vor allem der absoluten Übereinstimmung (Kappa = 0,54; Übereinstimmung = 85 %). Die niedrige Genauigkeit in der Kodierung des Lizenzspielzeugs ist auf unterschiedliches Vorwissen der Rater\*innen in der Thematik zurückzuführen. Aus diesem Grund wurden die gefundenen Lizenzen der Spielzeuge einzeln durch eine zusätzliche Internetrecherche validiert.

In einzelnen Fällen tritt das von Herbert Mayer et al. (ebd.) beschriebene Phänomen eines vergleichsweise niedrigen Kappas bei gleichzeitig hoher absoluter Übereinstimmung auf. So zeigt es sich beispielsweise bei der Gruppe der Senior\*innen (Kappa = 0,59; Übereinstimmung = 95 %) oder der