

Zur Geschichte des Gummibärchens

Anton Hartmann

Amadeus Weich

April 2025

Gummibärchen (auch Gummibären bzw. Goldbären) sind Fruchtgummis in Form von etwa zwei Zentimeter großen, stilisierten Bären. Sie werden in unterschiedlichen Farben hergestellt und bestehen im Wesentlichen aus Zucker, Zuckersirup und einer erstarrten Gelatine-Mischung, die ihnen ihre gummiartige Konsistenz verleiht.

Stichwörter: Süßigkeiten, Gelatine, Bär, Lebensmittelfarbe.

1 Einleitung

Die Geschichte der Gummibärchen ist voller Überraschungen. Schon 1922 wurden diese Tierchen erstmals... Siehe insbesondere die Standardwerke von Jung und Alt [1, 3].

Zwei Jahre nach der Firmengründung erfand Hans Riegel den Vorläufer der Goldbären, damals noch „Tanzbären“ genannt. Diese waren allerdings nicht nur größer als die heutigen Gummibärchen, sondern auch weicher, da zu seiner Herstellung statt der heute üblichen Gelatine noch *Gummi arabicum* verwendet wurde. Inzwischen werden Gummibären in vielen Variationen von anderen Herstellern angeboten [4].

1925 begann Haribo mit der Herstellung von Lakritzprodukten. Anfang der 1930er Jahre entstanden die Vertriebsorganisation in Deutschland und der Hauptbau der neuen Fabrikationsanlage. 1935 wurde in Kopenhagen...

2 Und Erwachsene ebenso?

Das ist die Frage, die seit dem 21. Jahrhundert aufgeworfen wurde [3, S. 237f].

2.1 Konsumentenalter

Meist wurde implizit angenommen, dass Kinder die Hauptzielgruppe sind. Diese Auffassung lässt sich allerdings nicht mehr aufrecht halten [2].

2.2 Varianten

Weitere Varianten sind Gummibären auf Fruchtsaftbasis (mit dem Zusatz „Frucht“ deklariert), die Haribo 2009 auf den Markt brachte. Fruchtsaft wird bereits seit 1989 auch zum Färben verwendet. In Abb. 1 sehen wir ein Beispiel.

In Tabelle 1 ist das Ganze tabellarisch dargestellt.

Material	Tierart	essbar
Gummi	Bär	ja

Tabelle 1: Eine Übersicht zu den Fachbegriffen.

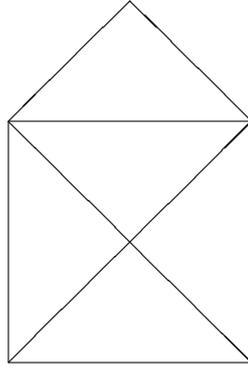


Abbildung 1: Das Haus des Nikolaus als Graph in seiner ersten, ursprünglichen Form, siehe auch [3, S. 93]. Erwähnenswert ist insbesondere, dass die Figur gezeichnet werden kann, ohne den Stift abzusetzen, wenn man an der richtigen Stelle (wo?) beginnt.

3 Zusammenfassung

In dieser Abhandlung wurde die Geschichte neu interpretiert. Es ergaben sich völlig neuartige Forschungsansätze, dargestellt in Abschnitt 2.1 und 2.2, die so vielfältig sind, dass sich die Auswirkungen gegenwärtig kaum abschätzen lassen. Auch Artikel mit vielen Autoren [2] befassen sich mit diesem Thema.

Literatur

- [1] ACM. How to classify works using ACM's computing classification system. <https://www.acm.org/publications/computing-classification-system/how-to-use>, 2019.
- [2] D. L. Black, D. B. Golub, K. Hauth, A. Tevanian, and R. Sanzi. The Mach exception handling facility. In *Proceedings of the 1988 ACM SIGPLAN and SIGOPS workshop on Parallel and distributed debugging*, PADD '88, pages 45–56, 1988.
- [3] M. Y. Ivory and M. A. Hearst. The state of the art in automating usability evaluation of user interfaces. *ACM Computing Surveys*, 33(4):470–516, 2001.
- [4] Wikipedia.de. Gummibär. <https://de.wikipedia.org/wiki/Gummib%C3%A4r>, 2022.