



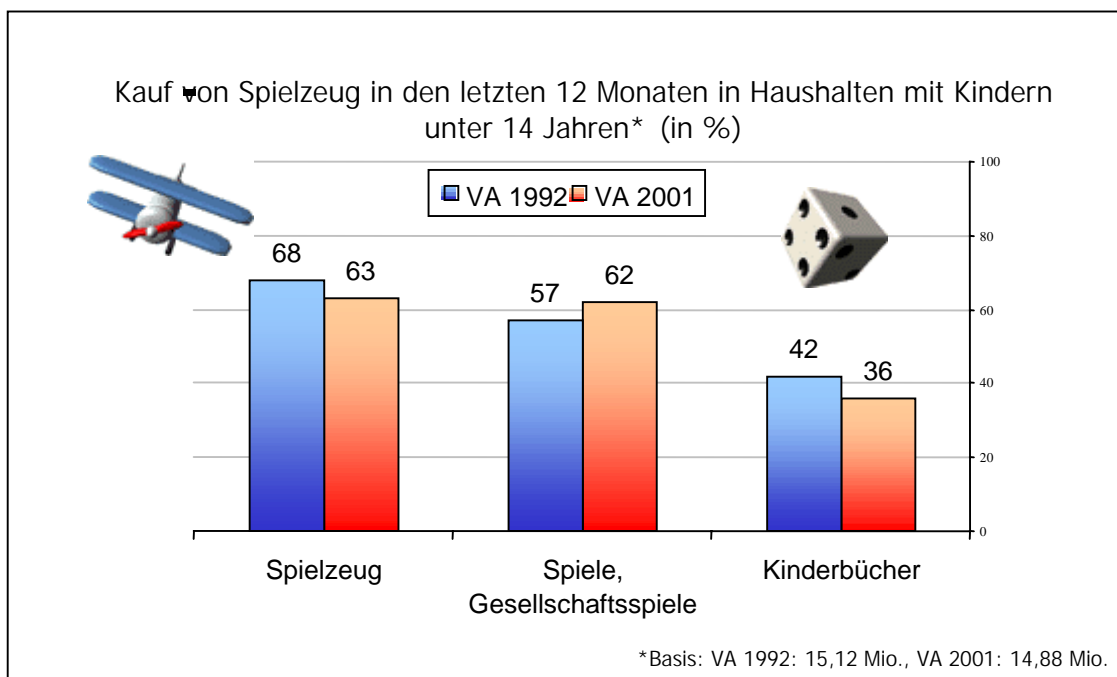
Aktuelle Highlights aus der VerbraucherAnalyse Spielwarenmesse Special: der Spielwaren-Markt

Internationale Spielwarenmesse Nürnberg: Zwischen Tradition und Moderne



Vom Teddybär bis zur Playstation

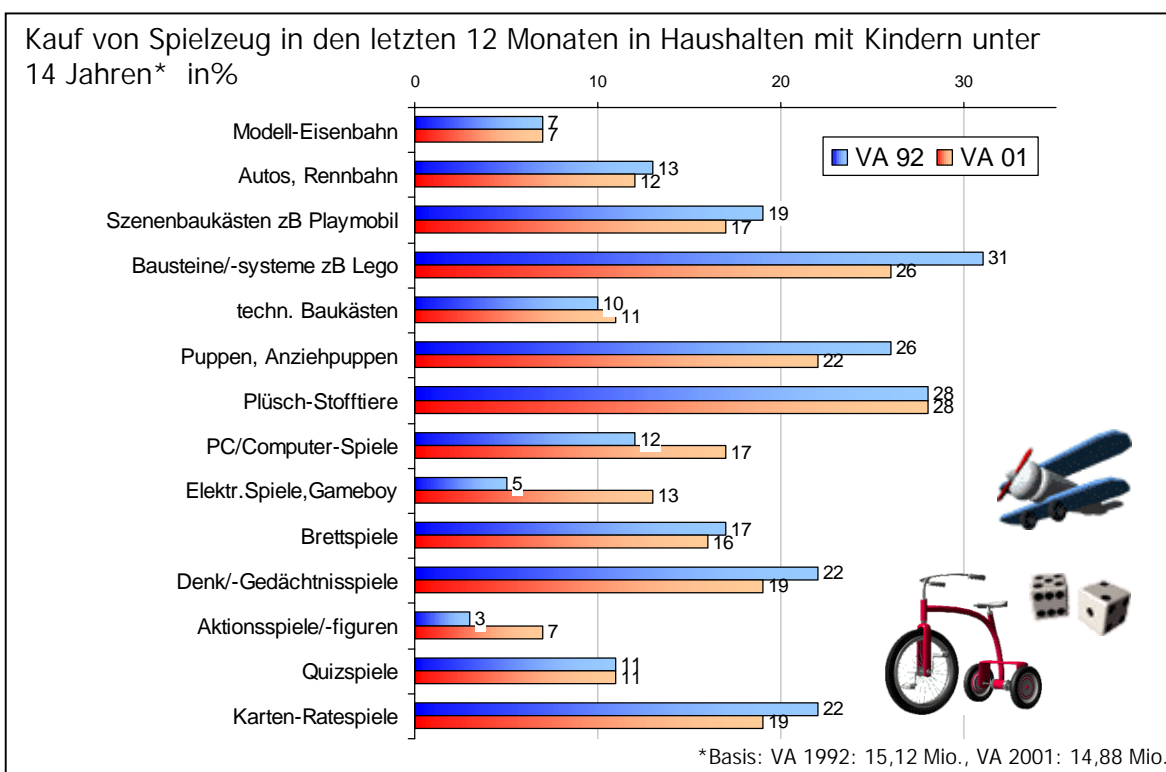
Mit über 2.800 Ausstellern aus 54 Ländern ist die weltweit größte Spielwarenmesse in Nürnberg erneut auf Rekordkurs. Im Blickpunkt von rund einer Million Spielwarenprodukten stehen 60.000 Neuheiten. Anhaltende Dynamik verspricht sich der Markt von der neuen Generation der Spielkonsolen sowie von Lizenzen, Brettspielen, Modelleisenbahn- und Modellbauartikeln. Da lohnt sich ein Blick in die Verbraucher-Analyse, wo der Spielzeugmarkt detailliert abgefragt wird:



Insgesamt fast 19 Millionen Bundesbürger gaben laut VA 2001 an, im Laufe des letzten Jahres Spielzeug gekauft zu haben. Dabei stellen natürlich Haushalte mit Kindern die größte Gruppe dar: 63% von ihnen kauften Spielzeug, was im Vergleich zur VA 1992 allerdings einen Rückgang darstellt. Auch der Kauf von Kinderbüchern ist rückläufig, dafür nimmt der Kauf von Spielen und Gesellschaftsspielen zu. Erschwerend kommt allerdings hinzu, dass es insgesamt immer weniger Haushalte mit Kindern gibt.

Womit wird heutzutage gespielt?

Nach wie vor führt immer noch das Plüsch- oder Stofftier die Hitliste der gekauften Spielwaren an, dicht gefolgt von dem Klassiker der Legosteine, der allerdings im Zeitvergleich einbüßte. Etwas gelitten haben auch traditionelle Spielzeuge wie die Puppe, die Denk-/ Karten-/ Brettspiele oder Playmobil. Dagegen befinden sich modernere Formen im Aufwind, wie etwa PC-Spiele oder der Gameboy. Auch die sogenannten Actionfiguren - Power Ranger und Co. - haben schon zur guten alten Modell-Eisenbahn aufgeschlossen.

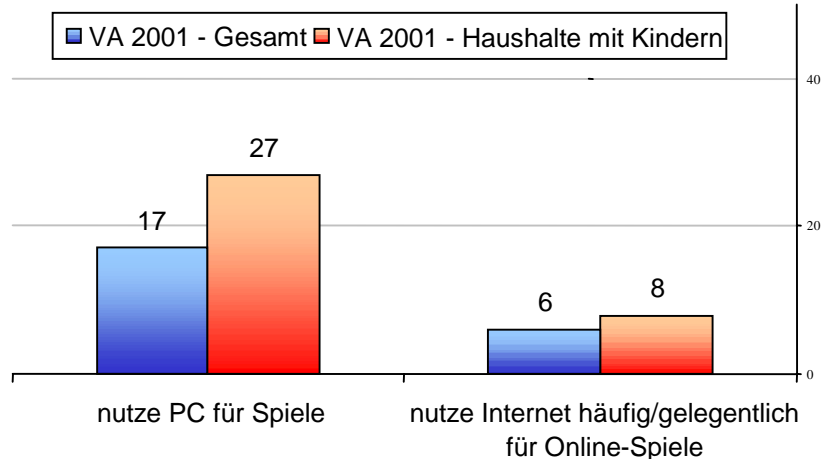


Insgesamt zeigt sich hier also eher ein Trend hin zu modernerem Spielzeug. Die Branche erhofft sich nun verstärkte Nachfrage durch Lizenzthemen wie Harry Potter oder ähnliches. Diese vielversprechenden Merchandisingthemen erreichen auch den Markt der elektronischen und PC-Spiele.

Bei den Computerspielen zeigt sich, dass dies nicht nur ein Markt für Kinder und Jugendliche ist: Zwar sagen 27% derjenigen mit Kindern im Haushalt, dass sie den heimischen PC auch für Spiele nutzen, das sind immerhin rund 4 Millionen. Aber 17% der Gesamtbevölkerung outen sich ebenfalls als PC-Spieler, was die stolze Summe von 10,6 Millionen Personen ergibt. Immerhin noch fast 4 Millionen geben an, dass sie häufig oder gelegentlich via Internet mit anderen online spielen.

PC-Spiele für groß und klein

Nutzung des heimischen PC's für Spiele bzw. Online-Spiele* (in %)



*Basis: VA 2001: Gesamt 64,1 Mio., Haushalte mit Kindern unter 14 Jahren: 14,88 Mio.

Weitere Informationen zu diesem Bereich bietet die VerbraucherAnalyse, die Sie online auswerten können über die Internet-Adresse www.bauermedia.com. Unter dieser Adresse sind außerdem die hier enthaltenen Informationen und Charts abrufbar.

Für Anregungen oder Rückfragen stehen wir Ihnen gerne jederzeit zur Verfügung. Falls sich Ihre E-Mail-Adresse oder Faxnummer geändert hat oder wenn Sie den VA-Newsletter nicht mehr erhalten wollen, bitten wir um eine kurze Nachricht.

Ihr Bauer-Media-Research-Team

Ansprechpartner: Bauer Media KG, Research & Media Marketing, Nicole Plettner, Tel.: 040 /3019-3273, e-Mail: nplettner@bauermedia.com

Quellen: VerbraucherAnalyse 1992-2001 (die VA ist eine Gemeinschaftsuntersuchung der Bauer Verlagsgruppe, des Axel Springer Verlages und der beteiligten Medienunternehmen)