

## Spielwaren

## Teddy contra Computerspiel

**Spielzeug kommt nicht nur aus China – auch wenn jüngste Berichte über schadstoffbelastete Puppen und Plüschtiere diesen Eindruck erwecken. Die deutsche Spielwarenindustrie ist immer noch gut im Geschäft: Die hiesigen Hersteller punkten hauptsächlich mit hochwertigen Produkten. Dabei reicht die Palette von Vatis Modelleisenbahn über den Metallbaukasten bis hin zu handgefertigten Puppen. Der Renner sind allerdings Spiele für den PC.**

Der klassische Teddy muss immer mehr den Video- und Computerspielen im Kinderzimmer weichen. Was Pädagogen mit Argwohn betrachten, freut die Spielzeugbranche. Die verzeichnete im Jahr 2006 hierzulande knapp 3,2 Milliarden Euro Umsatz, 1 Prozent mehr als im Jahr davor:

**Dieses Plus ist aber nur dem steigenden Umsatz mit Spielen für Xbox und Co. zu verdanken, der 2006 um 8 Prozent auf 941 Millionen Euro zulegen konnte. Traditionelle Spielwaren hingegen bleiben schon seit längerem immer öfter in den Regalen.**

Ein Klassiker gehört allerdings zu den Rennern: die Modelleisenbahn – auch wenn sie hauptsächlich ein Spielzeug für Erwachsene ist. Märklin, Fleischmann und andere produzierten im Jahr 2006 Waggons, Triebwagen und Stellwerke im Wert von 133 Millionen Euro. Ins Aus-

landgeliefert wurde Modellbahn-technik für 93,5 Millionen Euro; damit übertraf die Summe der Ausfuhren diejenige der Einfuhren um 10 Millionen Euro.

Generell behauptete sich die deutsche Spielwarenindustrie in letzter Zeit immer besser gegen die starke Konkurrenz aus Fernost (Grafik):

**Die Exporte kletterten 2006 im Vergleich zum Vorjahr um 13 Prozent, während die Importe um 9 Prozent sanken.**

Wie zu erwarten war China Importland Nummer eins, während deutsche Puppen und Modelleisenbahnen hauptsächlich in andere EU-Länder gingen. Unterm Strich wurden Spielwaren für 1,3 Milliarden Euro importiert und für 970 Millionen Euro exportiert, wenn man Video- und Gesellschaftsspiele außen vor lässt.

Die deutsche Spielzeugindustrie ist mit rund 100 Unternehmen und etwa 11.000 Beschäftigten eine recht kleine Branche.

Das liegt zum Teil aber auch daran, dass in den Statistiken nicht alle Top-Hersteller auftauchen. Nicht wenige sind Tochterbetriebe, deren Mutterkonzerne zu anderen Wirtschaftszweigen gehören. So fertigen auch Unternehmen der Metall- und Elektro-Industrie hochwertige Spielwaren wie etwa Technikbausätze.

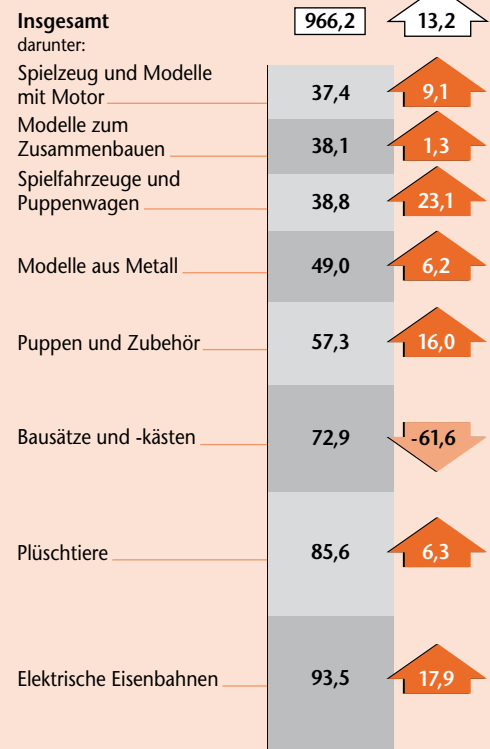
**Im Jahr 2006 wurden in Deutschland Baukästen und -sätze im Wert von 72,6 Millionen Euro hergestellt.**

Ein Beispiel für dieses Spielzeug made in Germany liefert Fischertechnik aus dem Schwarzwald. Jährlich verlassen dort über 300.000 Baukästen in 50 verschiedenen Sortimenten den Betrieb. Produziert wird im eigenen Werk und bei Zulieferern in der Region. Und seit die PISA-Testergebnisse das mangelnde

## Spielwaren: Exporte legen zu

Spielwarenexporte im Jahr 2006 in Millionen Euro

Veränderung gegenüber 2005 in Prozent



Spielwaren insgesamt: ohne Gesellschafts- und Videospiele sowie Spielautomaten  
 Ursprungsdaten: Statistisches Bundesamt

Institut der deutschen Wirtschaft Köln

© 8/2008 Deutscher Institut-Verlag

Für Adressaufkleber

Technikverständnis vieler Schüler aufgedeckt haben, bestellen auch mehr Schulen die „pädagogisch wertvollen“ Sets.

Dass Spielen und Lernen sich nicht ausschließen, scheint sich immer mehr herumzusprechen. Die weltgrößte Spielwarenmesse Anfang Februar in Nürnberg stand deshalb in diesem Jahr unter dem Motto „Spielend lernen“. Fast 2.700 Aussteller aus 61 Ländern setzen auf diesen Trend, um ihren Absatz anzukurbeln. Denn nicht nur in Deutschland entwickelt sich der Markt – abgesehen von Computerspielen – eher schleppend. Auch in den USA und Westeuropa waren die Kunden zuletzt zurückhaltender. In China, Russland und Südamerika hingegen boomt das Geschäft mit Plüsch, Puppen & PC-Spielen.