

Der vorliegende Beitrag zeigt anhand mehrerer namhafter Aussteller der Spielwarenmesse 2018, wie sich traditionelle Spielwaren-Hersteller der Digitalisierung stellen und neue Ideen und Konzepte entwickeln, um auch die kommenden Generationen für ihre Produkte zu begeistern.

Anmoderation:

Die Konsole im Kinderzimmer, das Tablet in der Hand ? Pädagogen und Wissenschaftler schlagen immer wieder Alarm, wie früh und oft Kinder heutzutage mit digitaler Technik in Berührung kommen und bemängeln, dass dabei Bewegung, Motorik und der Lernfaktor zu kurz kommen. Auf der anderen Seite schreitet die Digitalisierung immer weiter voran. Gerade traditionelle Spielwarenhersteller stellt das vor eine große Herausforderung. Wie sie die mit neuen Konzepten und Ideen meistern und dabei ihre Werte nicht aus den Augen verlieren, zeigen viele namhafte Unternehmen auf der Spielwarenmesse vom 31.01. - 04.02. in Nürnberg.

Wenn Sie demnächst einen spontanen Anruf vom Nachbarsjungen aus dem Urlaub bekommen, der Sie darum bittet, doch mal in seinem Kinderzimmer zu lüften, dann bitte nicht wundern. Möglicherweise liegt das daran, dass der Knirps in technisch-digitaler Hinsicht eine Menge auf dem Kasten hat. Weil er mit einem Traditionsprodukt im neuen High-Tech-Gewand spielt. Marcus Keller, Geschäftsführer von fischertechnik: *O-Ton Keller: ?ROBOTICS Smart Home? Baukasten, der das Thema Digitalisierung und IoT den Kindern näherbringt? Sensorstation kann gebaut werden, mit der Luftqualität oder ?druck, Geräusche oder Bildübertragung gemessen werden können? Verbindung mit der Cloud? Zugriff und Überwachung von unterwegs.?*

Den Hersteller für Konstruktionsspielzeug aus Waldachtal gibt es seit 1965. Die neue Spielegeneration sieht das Unternehmen als Herausforderung, am Puls der Zeit zu bleiben, setzt aber auch auf traditionelle Werte. Nicht nur, indem die Bausteine von vor 50 Jahren noch immer ins System passen.

O-Ton Keller 2: ?Für uns gehört die Digitalisierung ganz normal dazu? nicht nur Apps, sondern Spielware zum Anfassen? Erleben und Lernen? Anspruch seit 50 Jahren.?

Der Kosmos-Verlag feiert in vier Jahren bereits seinen 200. Geburtstag. Bei Kindern und Jugendlichen ist das Unternehmen vor allem durch seine Experimentierkästen bekannt - und auch hier lebt man die digitale Transformation. Sprecherin Silke Ruoff:

O-Ton Ruoff: ?Monster Maker?? verbindet digitales Spielen und physikalische Messeinheiten?wollen Experimentieren im 21. Jahrhundert zeigen.?

Und darauf setzt auch Carrera. Die Autorennbahnen, an die viele heutige Väter und Großväter mit feuchten Augen zurückdenken, gibt es natürlich auch noch heute ? dank VR-Brille kann man die Fahrten nun aber sogar aus dem Minicockpit heraus erleben. Das Ganze lässt sich dann auch aufzeichnen und bei Youtube hochladen. Unternehmenschef Andreas Stadlbauer:

O-Ton Stadlbauer: ?Herausforderungen, denen sich alle Hersteller stellen müssen? nicht nur im dass sich die Technologie weiterentwickelt? man muss schauen, dass man auf das richtige Pferd setzt.?

Spielzeug digital ? dem trägt auch die Fachmesse Rechnung. Christian Ulrich, Director Marketing:

O-Ton Ulrich: ?Auf der Aktionsfläche Tech2Play widmen wir uns den technologischen Spielwaren, die momentan stark auf dem Vormarsch sind. In vier Kategorien gibt es Produktneuheiten zu entdecken.

Electronic Learning, Robot Toys, RC Toys ? das sind ferngesteuerte Spielwaren ? und Virtual Play. ?

High Tech trifft Tradition ? ein Trend, den auch die Spielwarenmesse in diesem Jahr groß ins Szene setzt.

Jana Fink, Redaktion? Nürnberg.