



PRESSEMITTEILUNG

Spiele + Puzzle: weiter zweistelliges Wachstum im Spiele-Markt

Essen, 06.10.2021

Nach nun 6 Jahren mit durchschnittlich 10% Wachstum und einem enormen Wachstumsschub in 2020 ist die Spiele- und Puzzlebranche weiter im Aufwind. Auch nach dem letztjährigen Rekordjahr ist in 2021 die Beliebtheit von Spielen und Puzzle weiter gestiegen. So ist der deutsche Spiele- und Puzzlemarkt in den ersten 8 Monaten des aktuellen Jahres mit rund 14% gewachsen.

(Quelle: NPD Eurotoys)

War 2020 noch stärker von Corona geprägt, so hat sich das Freizeitverhalten der Deutschen auch in diesem Jahr, trotz wegfallender Beschränkungen, weiterhin positiv für das Spiel entwickelt. Während des Lockdowns gab Spielen und Puzzeln eine wertvolle Hilfe bei der Beschäftigung zuhause, nun scheinen die positiven Erfahrungen mit dem Medium Spiel aus vielen Gelegenheitsspielern Fans zu machen. So konnte die Branche in allen Kategorien gut wachsen und ihre Rolle als stärkste Warengruppe bei Spielwaren behaupten. Für das jetzt bald beginnende Weihnachtsgeschäft rechnet man ebenfalls mit einem ähnlichen Wachstum.

Stark im Plus mit rund 14% lagen Erwachsenenspiele. Gerade diese Zielgruppe und die der jungen Erwachsenen sorgen seit geraumer Zeit für dauerhaftes Wachstum. Neben dem bekannten Thema „Escape“ Spiele sind es auch Spiele mit Krimi- oder Detektiv ähnlichen Themen, die beliebt sind. Der etwas anspruchsvollere Bereich findet in dieser Zielgruppe die meisten seiner Käufer. Aber auch Reisespiele, die um 9% zulegten, als auch Kartenspiele (+9.3%) sind wichtige Warengruppen für alle Altersklassen. Soziale Interaktion, gemeinsames Entdecken und Erleben prägen das Spielerlebnis, so verwundert es nicht, dass oft kooperative Spiele gern auf den Tisch kommen. Klassiker stehen weiterhin hoch im Kurs. An Beliebtheit gewinnen auch 2 Personenspiele, die ohne große Spiele-Runden auskommen.

Auch der Kinderbereich legte mit rund 12% Wachstum gut zu, Kinderpuzzle entwickelten sich sogar noch ein bisschen stärker. Kartenspiele wachsen im Trend und nahmen um ca. 12% zu.

Erwachsenenpuzzle, die im Vorjahr knapp 50% Zuwachs erzielten, konnten das neue hohe Niveau fast halten. Lizenzbasierte Spiele und Puzzle legten zu und gewannen rund 10% mehr Kunden.



Hermann Hutter (Huch! Verlag), Vorsitzender des Branchenverbandes Spieleverlage e.V., teilt dazu mit: „Die Begeisterung für Spiele wächst zunehmend. Die hohe Spielqualität und das gemeinsame Erlebnis sind weiter Garanten für eine hohe Nachfrage nach Spielen und Puzzle. Wir sind optimistisch, dass Spiele an Weihnachten begehrte Geschenke sein werden und wir eine steigende Anzahl an Menschen jeglichen Alters haben werden, die gerne spielen“

Großen Einfluss auf die Branche haben aktuell die Lieferkettenprobleme. Insbesondere der Containermangel und fehlende Logistikkapazitäten verlängern die Lieferzeiten und führen zu deutlich höheren Kosten für die Verlage. Bis jetzt wurden die Rohmaterial-Preissteigerungen und zunehmenden Transportkosten von den Verlagen abgedeckt. Mittelfristig werden sich aber diese Kosten in einer angemessenen Preisanpassung wiederfinden.

Nach und nach erholt sich der stationäre Fachhandel, der durch die staatlichen Schließungsanordnungen einen schweren Schaden erhalten hat, der meist nur zu einem kleineren Teil von den staatlichen Coronahilfen ausgeglichen wurde. So haben die stationären Händler bisher in 2021 im Schnitt rund 15% Umsatzminus verkraften müssen, während der Onlinehandel weiterhin boomt. Auch die Handelsformate, die nicht schließen mussten, konnten ihren Umsatz steigern.

In der Öffentlichkeit und in den sozialen Medien wächst das Interesse am Thema Spiel. So sind viele neue Blogs entstanden und auch große Printmedien beschäftigen sich verstärkt mit Spielen. Nach und nach starten auch wieder Spielveranstaltungen und Messen, die von vielen Besuchern gern genutzt werden, um sich über die Neuheiten zu informieren. Für die nächste Zeit wird eine größere Anzahl an Neuheiten erwartet, da manche Spiele, die durch Corona nicht erscheinen konnten, nun jetzt auf den Markt kommen.

Hermann Hutter freut sich auf die Vorstellungen vieler Neuheiten auf den Spielemessen: „Mit großer Spannung erwartet die Branche die neue Ausgabe der Messe „Spiel“ in Essen, die einer der Höhepunkte im Spielejahr ist und weltweit die bekannteste Messe der Branche ist. Viele Neuheiten, die aufgrund von Corona geschoben wurden, oder nur mühsam entwickelt werden konnten, werden dort präsentiert und treffen auf eine hochinteressierte und erwartungsvolle Spielergemeinde.“

Die Messe „Spiel“ ist immer der Startschuss in die Weihnachtssaison, die die umsatzstärkste Zeit darstellt und in der rund 40-50% des Jahresumsatzes in der Branche erzielt werden.



SPIELEVERLAGE E.V.

Der Spieleverlage e.V. ist der Verbund der wichtigsten Spieleverlage im deutschsprachigen Raum und:

- kommuniziert Absatzentwicklungen und Trends im Spielbereich
- fördert Spielen an Schulen umfassend
- initiiert und fördert die Erschließung neuer Zielgruppen für die Sache des Spiels
- fördert ideell das Netzwerk von großen und kleinen Publikumsveranstaltungen zum Thema Spiel
- unterstützt Spiele-Events und Publikumsmessen mit kostenlosen Exemplaren für die Ausleihe von Spielen
- setzt sich ein für die Anerkennung des Spiels als gesellschaftlich und sozialpädagogisch relevantes Kulturgut
- unterstreicht in ihrer Medienarbeit die Bedeutung des spielerischen Lernens bei Kindern
- dient ihren Mitgliedern als Forum für die Erörterung allgemein interessierender unternehmenspolitischer Problemstellungen

Weitere Informationen:

Hermann Hutter

1. Vorsitzender Spieleverlage e.V.
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.- Landmann-Platz 1 - 5
D - 89312 Günzburg
Telefon 08221/369630
info@spieleverlage.com