



**PRESSEMITTEILUNG**

---

## **Spiele + Puzzles: leichter Rückgang in der Krise**

**Essen, 05.10.2022**

**Nach dem Umsatzboom der letzten 2 Jahre kann sich auch die Spielebranche nicht der aktuellen Krise entziehen. In den ersten 8 Monaten des Jahres ging der Umsatz mit Spielen und Puzzles in Deutschland in 2022 um rund 7% zurück. Der Markt liegt, verglichen mit 2019, jedoch weiter deutlich zweistellig im Plus. Die Branche erwartet für das Weihnachtsgeschäft wieder ein hohes Interesse am Thema Spiel.**

(Quelle: NPD Eurotoys)

Spielen liegt seit Jahren im Trend und hatte gerade während der Corona Krise noch einmal stark an Bedeutung gewonnen. Viele Familien nutzten Spiele und Puzzles während den Lockdownzeiten intensiv für die gemeinsame Beschäftigung. Die Ukraine Krise, explodierende Energiekosten, als auch eine galoppierende Inflation schlagen inzwischen auf das Gemüt und das Konsumverhalten der Verbraucher durch. Der aufgelaufene Absatz 2022 fällt deshalb etwas schwächer als im Boom-Jahr 2021 aus.

Das allgemeine Interesse an Spielen bleibt auf hohem Niveau. Spielen entwickelt sich immer mehr als beliebtes Thema, um abzuschalten und gleichzeitig mit Freunden oder der Familie sich gemeinsam zu beschäftigen und auszutauschen. Spielen besitzt zudem einen großen Stellenwert als sinnvolle, kreative und mitunter herausfordernde Freizeitbeschäftigung. Das war im Lockdown wichtig und wird sich sicherlich in den nächsten schwierigen Monaten fortsetzen.

Die Spielthematik und Szenerie, in der sich die Spieler bewegen, fordert auf der einen Seite Konzentration, lässt sie aber auch temporär in andere Welten abtauchen. Neben historischen Themen sind gerade auch Partyspiele sehr beliebt, die einen schönen Abend miteinander garantieren.

In unsicheren Zeiten sorgen Spiele für Entspannung und Ausgleich; gleichzeitig bringen sie Freunde und Familie generationenübergreifend zusammen. Persönliche Kommunikation und das gemeinsame Erlebnis suchen und schätzen im digitalen Zeitalter immer mehr Menschen. Die wachsende Anzahl kooperativer Spiele fördert das gemeinsame Erlebnis, das Vertrautheit und Freude mitbringt.



Die Marktentwicklung im gesamten Spielwarenmarkt ist mit – 7% ähnlich wie bei Spielen und Puzzles. Während Plüsch deutlich im Jahr 2022 zulegen konnte, wurden Outdoorspielzeug und Puppen weniger gekauft. Bei Spielen waren gab es vor allem ab dem Beginn des Ukrainekrieges und im Frühjahr schwache Umsatzzeiten, im Sommer lief es wieder besser. Kinderspiele und Kartenspiele lagen etwas besser im Rennen, Erwachsenenspiele leiden mehr unter der aktuellen Krise. Sehr gefragt sind auch Ein-Personenspiele, wie zum Beispiel Logikspiele. Erwartungsgemäß wurden weniger Puzzle verkauft, nachdem während Corona hier das größte Wachstum zu verzeichnen war.

Nach der problematischen Corona Phase haben die Verlage ihre Programme weiter ausgebaut und viele innovative Neuheiten entwickelt. Manche Neuheiten, die zurückgestellt wurden, erscheinen jetzt in den nächsten Wochen.

Hermann Hutter (Huch! Verlag), Vorsitzender des im Deutschen Verband der Spielwarenindustrie organisierten Branchenverbandes „Spieleverlage e.V.“, blickt zuversichtlich in die Zukunft: Die vielen spannenden Neuheiten geben Anlass für Optimismus. Wir erwarten für die jetzt bald startende Winter- und Weihnachtssaison eine starke Nachfrage nach Spielen und Puzzles. Hohe Qualität und gemeinsamer Spielspaß für schöne Spielabende werden Spiele zu einem der attraktivsten Geschenke an Weihnachten, aber auch für andere Anlässe, machen.

In den letzten 2 Jahren sorgten Lieferkettenprobleme bei den Verlagen für etliche Herausforderungen. Hier zeichnet sich eine Entspannung ab, so dass die Lieferzeiten und Verfügbarkeiten sich deutlich verbessert haben. Problematisch ist die immer noch mangelnde Kapazität an den deutschen Häfen für Containerlieferungen. Merklich spürbar für die Verlage ist die Inflation, die mit großen Papierpreissteigerungen, Transportkostenerhöhungen, Währungsverlusten sowie extremen Energiepreissteigerungen bei der Produktion einhergeht. Die Verlage haben die Verteuerungen bisher nur im begrenzten Umfang weitergegeben. Das Preisniveau für Spiele ist in Deutschland nach wie vor niedriger als in den Europäischen Nachbarländern.

Der stationäre Handel konnte nach den Schließungen in den letzten beiden Jahren wieder Marktanteile gewinnen und hat sein Spiele- und Puzzles Sortiment ausgebaut. Viele kleiner Händler sind inzwischen verstärkt im Onlinegeschäft aktiv und bieten Ihren Kunden damit ein erweitertes Angebot. Schwierig sind für die Einzelhandelsgeschäfte die immer noch schwache Frequenz in den Innenstädten und die hohen Energiekosten, für deren Belastung der Staat dringend Hilfen dem Handel anbieten muss.



Die Spiele -Verlage freuen sich auf die jetzt kommende weltweit größte Spielmesse in Essen „Spiel 2022“, auf der wieder über 1500 Neuheiten dem Publikum präsentiert werden und die ideale Möglichkeiten gibt, die neuen Programme zu testen und in Kontakt mit den Verlagen und Spieleautoren zu kommen: „Nach Corona wünschen sich die Spieler wieder den verstärkten persönlichen Austausch“, so Hermann Hutter, „und das gemeinsame Ausprobieren neuer Spiele. Die hohe Innovationskraft der Branche lässt sich nirgends besser erleben als auf der Messe und auf Spielefesten.“

**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](mailto:info@spieleverlage.com)