

## Spielwarenmesse Digital: Start der Eventwoche mit vielen Highlights

- Eröffnung mit Bekanntgabe der ToyAward Gewinner
- Networking, Produkttrends und Vortragsprogramm

Ab Mittwoch lädt die Weltleitveranstaltung zum virtuellen Branchentreffpunkt ein: Während des ursprünglichen Termins der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg findet auf der Business-Plattform Spielwarenmesse Digital vom 2. bis zum 6. Februar ein umfangreiches Programm statt. Aussteller, der Fachhandel und Medienschaffende haben dadurch die Möglichkeit, tiefer in die aktuellen Trends und Themen einzutauchen und sich direkt auszutauschen.

### Informatives Opening

„Wir haben mit der Spielwarenmesse Digital eine multifunktionale Plattform geschaffen, auf der die Menschen im Mittelpunkt stehen und sich Branchenprofis mit ihren jeweiligen Interessen gezielt vernetzen können“, erklärt Christian Ulrich, Sprecher des Vorstands der Spielwarenmesse eG. Den Auftakt bildet die digitale Eröffnung, die am Mittwoch, den 2. Februar um 9 Uhr gestreamt wird. Dabei informieren die Organisatoren über Hintergründe rund um die Spielwarenmesse. Zudem gibt Keynote-Speaker Philippe Glorieux, Head of Marketing, IMPS The Smurfs, spannende Einblicke in sein gemeinsames Nachhaltigkeitsprojekt mit der UN. Im selben Rahmen werden die ToyAward Gewinner der verschiedenen Kategorien bekanntgegeben, zu denen erstmalig auch „Sustainability“ gehört.

### Trends und Sonderthemen für jeden Geschmack

Alle Sieger und Nominierten des begehrten Neuheitenpreises werden auf der Spielwarenmesse Digital abgebildet. Eine ebenso lebendige Darstellung erfährt der Megatrend Toys go Green – mit Vorträgen zum Thema Nachhaltigkeit und Produktbeispielen in den einzelnen Kategorien. Weitere Innovationen halten die Aussteller auf ihren Profilen, aber auch die Sonderthemen, wie z. B. Tech2Play und die TrendGallery, bereit. Eine kompakte Übersicht zu attraktiven Zusatzsortimenten aus dem Papier-, Büro- und Schreibwarenbereich (PBS) liefert die Insights-X Area mit über 50 Produktideen. Neue Talente und

Geschäftskontakte finden sich in der Startup-Area, im Dienstleister Areal und bei der Internationalen Spieleerfindermesse. Für ausgewählte digitale Flächen stehen Virtual Lounges zur Verfügung, in denen sich interessierte Branchenteilnehmer austauschen und mit dem Team der Spielwarenmesse in Kontakt treten können.

### **Toy-Know-how für den Geschäftsalltag**

Das Herz der Spielwarenmesse Digital bilden spannende Expertenvorträge, interessante Interviews und exklusive Präsentationen der Aussteller. Das Toy Business Forum greift von Mittwoch bis Samstag, ab 13 Uhr und am Sonntag ab 11 Uhr aktuelle Handelsthemen auf, die von hochkarätigen Referenten präsentiert werden. Die Lizenzbranche kommt von Mittwoch bis Samstag ab 10.30 Uhr mit den LicenseTalks auf ihre Kosten. Alle Vorträge werden auf [digital.spielwarenmesse.de](https://digital.spielwarenmesse.de) gestreamt und stehen im Anschluss on demand zur Verfügung – die Reden im Toy Business Forum auf Deutsch und Englisch sowie die LicenseTalks in der Originalsprache.

### **Networking leicht gemacht**

Der Zugang zur Spielwarenmesse Digital ist für Branchenteilnehmer bereits möglich und bis Ende August verfügbar. Zur optimalen Vorbereitung tragen die Fit for Fair Online Sessions bei. In kurzen Erklärvideos erfahren Aussteller und Fachhändler, wie sie ihr persönliches Profil erstellen und wie das Networking über die neue Plattform funktioniert. Dabei können sie sich mit anderen vernetzen, Termine vereinbaren und ihre Produkt-Favoriten markieren.

„Auch wenn wir die Original-Veranstaltung in Nürnberg nicht ersetzen können, bieten wir mit der Spielwarenmesse Digital einen aktuellen Marktüberblick und vor allem viel Inspiration“, resümiert Christian Ulrich.

## Vorträge Toy Business Forum

### Mittwoch, 2. Februar 2022

- 13:00 – 13:45 Uhr **Vom Show-Room zum Wow-Room: Retail 2022**  
Frank Rehme, Kompetenzzentrum Handel, Düsseldorf
- 14:00 – 14:30 Uhr **Bewusster Konsum: Wie nachhaltig ist Nachhaltigkeit für eine Marke?**  
Joeri Van den Bergh, InSites Consulting, Gent/Belgien
- 14:45 – 15:30 Uhr **Aktuelle und zukünftige Trends für 2022: Innovationen und Nachhaltigkeit im Fokus**  
Reyne Rice, ToyTrends, San Diego/USA
- 15:45 – 16:15 Uhr **Toys go Green: Ergebnisse der Konsumentenstudie „Nachhaltigkeit & Spielzeug“**  
Pablo Busó Alos, AIJU Technologisches Institut für Kinder- und Freizeitprodukte, Valencia/Spanien

### Donnerstag, 3. Februar 2022

- 13:00 – 13:30 Uhr **Zukunft des Einzelhandels – Trends, die den Handel prägen werden**  
Achim Himmelreich, Capgemini Deutschland GmbH, Berlin
- 13:45 – 14:15 Uhr **Nachhaltigkeit und Spielzeug: Wie die Branche auf den Megatrend reagiert**  
Axel Dammler, iconkids & youth international research GmbH, München
- 14:30 – 15:00 Uhr **Der digitale Point of Sale**  
Svenya Scholl, Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Handel, Köln
- 15:15 – 15:45 Uhr **Der Umbruch in der Spielzeugbranche**  
Richard Gottlieb, Global Toy Experts, New York/USA
- 16:00 – 16:30 Uhr **Toys go Green: Nachhaltige Spielwaren sind gefragt wie nie**  
Reyne Rice, ToyTrends, San Diego/USA

### Freitag, 4. Februar 2022

- 13:00 – 13:30 Uhr **Die Zukunft des Einzelhandels**  
Nick Richardson, The Insights Family, Manchester/Vereinigtes Königreich
- 13:45 – 14:15 Uhr **Sichtbarkeit auf den ersten Klick: Google my Business für Händler**  
Svenya Scholl, Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Handel, Köln

- 14:30 – 15:00 Uhr **Digitalisierung und Nachhaltigkeit**  
Dara Kossok-Spieß, Leitung Netzpolitik und Digitalisierung, Handelsverband Deutschland (HDE), Berlin
- 15:15 – 15:45 Uhr **The Sustainable Point of Sale – Wie man Nachhaltigkeit erlebbar macht**  
Hannah Paffen, Tiny Hazel, Weißensberg
- 16:00 – 16:30 Uhr **Toys go Green: Die Fair Toys Organisation – Gemeinsam Richtung faires und umweltverträgliches Spielzeug**  
Christian Krömer, Spielwaren Krömer GmbH & Co. KG, Schrobenhausen; Axel Gottstein, sigikid, H.Scharrer & Koch GmbH & Co.KG, Mistelbach

Samstag, 5. Februar 2022

- 13:00 – 13:45 Uhr **Aktuelle und zukünftige Trends für 2022: Innovationen und Nachhaltigkeit im Fokus**  
Reyne Rice, ToyTrends, San Diego/USA
- 14:00 – 14:30 Uhr **Zeit für TikTok – Verkaufskanal mit Zukunftsperspektive**  
Svenya Scholl, IFH Köln GmbH, Köln
- 14:45 – 15:30 Uhr **Einstieg in den E-Commerce – Jetzt Online durchsteigen**  
Nick Zwar, morefire GmbH, Köln
- 15:45 – 16:15 Uhr **Toys Go Green – Viele Wege führen zum Ziel**  
Dr. Harald Káb, narocon InnovationConsulting, Berlin

Sonntag, 6. Februar 2022

- 11:00 – 11:45 Uhr **The new normal shopping – Einkaufsverhalten nach der Pandemie**  
Dr. Benjamin Pfister, Simon-Kucher & Partners Strategy & Marketing Consultants GmbH, München
- 12:00 – 12:30 Uhr **Toys go Green: Ergebnisse der Konsumentenstudie „Nachhaltigkeit & Spielzeug“**  
Pablo Busó Alos, AIJU Technologisches Institut für Kinder- und Freizeitprodukte, Valencia/Spanien
- 12:45 – 13:15 Uhr **Zukunft des Einzelhandels – Trends, die den Handel prägen werden**  
Achim Himmelreich, Capgemini Deutschland GmbH, Berlin
- 13:30 – 14:00 Uhr **Toys Go Green – Nachhaltige Materialwahl**  
Dr. Harald Káb, narocon InnovationConsulting, Berlin

## Vorträge LicenseTalks (10:30 – 11:30 Uhr)

mit Unterstützung von Global Licensing Advisors und Licensing International

### Mittwoch, 2. Februar 2022

#### **Streaming Plattformen und ihre Bedeutung für die Lizenzindustrie**

Streamingdienste werden immer beliebter. Deswegen sollten der Fachhandel und Hersteller wissen, wo, wann und wie die Verbraucher die dort gezeigten Inhalte konsumieren und welche Auswirkungen dieses geänderte Nutzerverhalten auf die Popularität von Filmen und Fernsehsendungen hat.

**Präsentationssprache: Englisch**

**Steven Ekstract**, Managing Director, Global Licensing Advisors

**Adam Steel**, International Licensing Director, Moonbug Entertainment

**Stefan Kastenmüller**, AVP, Strategic Communications, Sesame Workshop

### Donnerstag, 3. Februar 2022

#### **Panel für Merchandise-Produkte in Deutschland – Entscheidungsunterstützung für Lizenzgeber, Lizenznehmer und den Handel**

Oft sind es gerade die Merchandise-Elemente, mit deren Hilfe Absatz, Umsatz und Gewinn für Lizenzgeber, Lizenznehmer und den Handel gezielt gesteigert werden können. Dafür gibt es erstmals die aktuellen Abverkaufsdaten auf Wochenbasis im Rahmen eines Point of Sale-Trackings der GfK Entertainment.

**Präsentationssprache: Deutsch**

**Sebastian Diebold**, Senior Manager Games, GfK

**Tanja Eisen**, Global Director Multimedia (Games, Video and Merchandise), GfK

**Melanie Müller**, Senior Research Manager Games International, GfK

### Freitag, 4. Februar 2022

#### **Fans erfolgreich ansprechen**

Lizenzthemen sind nur interessant, wenn sie auch Follower haben. Social Media ermöglicht der Branche gezielt Communities und Fans anzusprechen, die ganze Produktlinien und Lizenzprogramme hochheben oder fallen lassen können. Der Talk zeigt, wie Zielgruppen treffsicher identifiziert und adressiert werden.

**Präsentationssprache: Englisch**

**Gisela Abrams**, Senior Vice President, Global Partnerships, Licensing International

**Addie Dorsey-Goosens**, Head of Consumer Products EMEA, Ubisoft

**Kevin Ramsey**, Co-Founder and Chief Executive Officer, Warren James

**Samstag, 5. Februar 2022**

**10 Trends, die 2022 wichtig werden**

Langjährige Experten der Lizenzbranche erörtern geschäftliche, soziale, unternehmerische und andere Faktoren, die das Geschäft mit Lizenzen beeinflussen. Darüber hinaus erklären sie, warum bestimmte Voraussetzungen gegeben sein müssen, um aus der Lizenz einen Trend entstehen zu lassen.

**Präsentationssprache: Englisch**

**Gisela Abrams**, Senior Vice President, Global Partnerships, Licensing International

**Steven Ekstract**, Managing Director, Global Licensing Advisors

**Peter Hollo**, External Lead Consultant, Licensing International Germany

Hinweis für Redaktionen: Abdruck honorarfrei. Bildmaterial steht Ihnen unter [www.spielwarenmesse.de/media](http://www.spielwarenmesse.de/media) zur Verfügung. Bitte lassen Sie uns nach Veröffentlichung ein Belegexemplar zukommen.

31.1.2022 – sw

**Spielwarenmesse®**

Der Messe- und Marketingdienstleister Spielwarenmesse eG veranstaltet die Spielwarenmesse® – die international führende Leitmesse für Spielwaren, Hobby und Freizeit. Die B2B-Veranstaltung schafft eine umfassende Kommunikations- und Orderplattform für nationale und internationale Ausstellende. Die Neuheitenpräsentation und der umfassende Branchenüberblick bilden dem Fachhandel aus aller Welt einen wertvollen Informationspool für die jährliche Marktorientierung. Seit 2013 ist die Bezeichnung Spielwarenmesse® auch als Wortmarke in Deutschland geschützt.