



Toy Business Forum – Wissen on stage auf der Spielwarenmesse

- Vortragsprogramm an allen Messtagen von Dienstag bis Samstag
- International bekannte Top-Speaker aus verschiedenen Fachrichtungen
- Präsentationen zum großen Special über Kidults

Neuheiten des Jahres, Überblick zu kommenden Themen und endlose Inspiration – die Spielwarenmesse (30. Januar bis 3. Februar 2024) bildet Anfang des Jahres den Auftakt für die internationale Branche. Aktuelle Marktkenntnisse und zukunftsweisende Denkanstöße liefert das bekannte Vortragsareal in Halle 3A des Nürnberger Messegeländes. Im Toy Business Forum sprechen Referentinnen und Referenten unterschiedlicher Fachrichtungen zu den Trends in der Spielware und im Handel. Schlagwörter sind u. a. Digitalisierung, Influencer Marketing und künstliche Intelligenz. Darüber hinaus erwarten Zuhörerinnen und Zuhörer spannende Vorträge rund um das Highlight-Thema „Life’s a Playground – Toys for Kidsters, Kidults & Co.“. Aufgrund der neuen Tagesfolge der Spielwarenmesse läuft das Programm von Dienstag bis Samstag von 13 bis 16 Uhr. Im Anschluss präsentieren Aussteller bei Live on Stage in 20-minütigen Slots Produktportfolios sowie Neuheiten.

Kidults mit viel Potenzial

Spielende Erwachsene sind eine kaufkräftige Zielgruppe, welche die Branche im Blick haben muss. Das neue Highlight-Special „Life’s a Playground – Toys for Kidsters, Kidults & Co.“, in Halle 3A gleich neben dem Toy Business Forum, erschließt diese Welt und zeigt passende Produktbeispiele. Sechs Vorträge greifen das Thema im Toy Business Forum auf. In der Keynote stellt Toan Nguyen, Gründer von Jung von Matt NERD in Hamburg, am Mittwoch die Zielgruppe Kidults vor und gibt eine Einführung in die Popkultur einer neuen Generation. Axel Dammler, Managing Director von iconkids & youth in München, beleuchtet in seiner Präsentation am Freitag die Zielgruppe im deutschen Spielwarenmarkt. Der Vortrag behandelt die Interessen, Motivationen und Bedürfnisse sowie die Ansprache dieser Zielgruppe. Auf einen besonderen Aspekt des Specials geht Christian Braun aus Superior (USA) ein:



das Sammeln. Der Gründer und CEO von hobbyDB, der weltgrößten Datenbank, die alle jemals hergestellten Collectibles enthält, erläutert anhand von Beispielen zehn wichtige Kriterien dafür, was Sammlerstücke ausmacht und wie sie es bleiben.

Fit für kommende Trends

Neben neuen Zielgruppen bestimmen auch andere Faktoren wie Trends, Wettbewerb und veränderte Kundenbedürfnisse die Zukunft des Handels. Am Dienstag zeigt Stefan Nilsson aus Stockholm mit „Happy is the new black – Trends für 2024/2025“ die Verbindung von Glücksempfinden mit dem Erwerb von Dingen auf. Die international bekannte amerikanische Spielwarenexpertin Reyne Rice inspiriert am Dienstag und am Freitag das Publikum mit den neuesten Trends und Technologien für die nächste Saison. Nick Sohnemann aus Hamburg, Gründer der Innovationsagentur Future Candy, wagt am Mittwoch einen Blick in die Zukunft des Spielwarenhandels anhand konkreter Geschäftsmodelle und Innovationsmethoden.

Online präsent sein

Weitere Schwerpunkte bilden die Themen Digitalisierung sowie Online-Marketing. Hier werden neue erfolgsversprechende Möglichkeiten für Online- und Social Media Auftritte vorgestellt. Das Google Business Profile im Schnelldurchlauf mit Schwerpunkt auf regionalen Unternehmen mit Ladengeschäften stellt am Mittwoch die Nürnbergerin Beatrice Köhler, Geschäftsführerin Kampagnenreiter GmbH, vor. Benjamin Brüser, BR-AIN Brüser Architektur & Innovation in Bottrop, gibt am Donnerstag Antworten auf viele Fragen rund um Multichannel-Möglichkeiten und beleuchtet die Nützlichkeit digitaler Tools. Influencer Marketing in der Spielwarenbranche steht bei Philipp Hagl, Geschäftsführer InfluenceME GmbH aus München, auf dem Programm. Neben einer theoretischen Einleitung gibt er viele Tipps und Tricks aus der Praxis mit auf den Weg.



Neue Tools rund um künstliche Intelligenz

Künstliche Intelligenz, kurz KI, hält immer mehr Einzug in unseren Alltag und macht vor der Geschäftswelt nicht halt. Während Marilyn Repp vom Mittelstand-Digital Zentrum Handel aus Berlin am Donnerstag verschiedene Anwendungsbeispiele aus dem mittelständischen Einzelhandel vorstellt, teilt Christian Krömer im Anschluss seine persönlichen Erfahrungen. Der CEO der Toysino GmbH und Geschäftsführer der Spielwaren Krömer GmbH & Co. KG gibt Einblicke in seinen Geschäftsalltag mit KI. Am Freitag können Fachbesucherinnen und Fachbesucher mit dem digitalen Architekt Patrick Klingberg aus Hamburg in die Welt des AI-Marketings eintauchen, gespickt mit inspirierenden Praxisbeispielen und persönlichen Einblicken in seinen Arbeitsalltag. Ein Highlight wartet neben der „Internationalen Spieleerfindermesse – Game Inventors Convention“, die freitags stattfindet, am Samstag auf die Spieleerfinder: Der Diplom-Spielzeugdesigner & KI-Enthusiast Markus Utomo demonstriert praxisorientiert revolutionäre Möglichkeiten KI-gestützter Spiel- und Produktentwicklung.

Das vollständige Programm des Toy Business Forums sowie umfassende Informationen zu den Referentinnen und Referenten sind online abrufbar:

www.spielwarenmesse.de/toybusinessforum.

Bildmaterial steht Ihnen unter www.spielwarenmesse.de/media zur Verfügung.

7.11.2023 – sr

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 bieten dem Fachhandel aus aller Welt einen wertvollen Informationspool für die jährliche Marktorientierung. Neu hinzugekommen ist 2022 die multifunktionale Plattform Spielwarenmesse® Digital, die das Angebot der Spielwarenmesse ergänzt. Seit 2013 ist die Bezeichnung Spielwarenmesse® auch als Wortmarke in Deutschland geschützt.

Messetermin: Spielwarenmesse® Dienstag bis Samstag, 30. Jan – 3. Feb 2024