

## **ToyTrends der Spielwarenmesse 2027: Therapeutisches Spielen und vielfältige Lizenzhits**

- Beyond Limits: Spielwaren mit therapeutischem Mehrwert
- License to Play: für Fans von Klassikern und viralen Newcomern

Was in den Kinderzimmern von übermorgen gespielt wird, zeigt sich regelmäßig auf der Spielwarenmesse in Nürnberg. Vom 2. bis 6. Februar 2027 liefert sie einen frühen Blick auf die kommenden Trends. Dafür hat das internationale TrendCommittee der Spielwarenmesse aktuelle Entwicklungen und Impulse analysiert und zwei prägende ToyTrends für 2027 identifiziert: Mit „Beyond Limits“ rückt ein besonderer Aspekt des Spielens in den Vordergrund: das therapeutische Potenzial von Spielwaren. Der zweite Trend „License to Play“ taucht in die vielfältige Welt der lizenzierten Spielwaren ein. Live erlebbar werden die ToyTrends auf der gleichnamigen Sonderfläche zentral im Eingang Mitte der Spielwarenmesse. Zahlreiche Produktbeispiele geben dem Handel wertvolle Inspirationen für die Gestaltung des Sortiments. Abgerundet wird das Angebot durch Trend-Vorträge im Toy Business Forum.

### **Spielen als Therapie**

Spielwaren leisten weit mehr, als zu unterhalten. Richtig eingesetzt, werden sie unabhängig vom Alter – für Menschen mit Behinderungen, Erkrankungen wie z. B. ADHS, Demenz und Parkinson, in der Reha und zu Hause – zu einem wertvollen therapeutischen Instrument. Dieses Potenzial macht der Trend „Beyond Limits“ sichtbar. Er zeigt Produkte, die Menschen dabei unterstützen, ihre motorischen und kognitiven Fähigkeiten zu erhalten oder zu fördern. Spielwaren, die aufgrund ihrer Größe und Haptik an die besonderen Bedürfnisse angepasst sind, gehören dazu. Zu finden sind hier ebenfalls Produkte, die gemeinsame Erlebnisse schaffen oder dem Gefühl der Einsamkeit entgegenwirken.

### **Lizenzwelten erobern Fanherzen**

Lizenzierte Spielwaren sind wahre Umsatzbringer. Laut des Marktforschungsinstituts Circana haben sie im vergangenen Jahr 37% des weltweiten Spielwarenumsatzes ausgemacht. Als Inspirationsquellen für neue Lizenzwelten dienen nicht mehr nur

Charaktere aus Filmen, Serien und Games, sondern zunehmend auch Memes, GIFs oder kurze Clips, die über Social Media viral gehen. Das macht der Trend „License to Play“ deutlich. Vom viralen Hit bis zur vielseitigen Produktwelt vergehen meist nur wenige Monate. Lizenz-Klassiker wie Pokémon, Star Wars oder One Piece erreichen Kinder plattformübergreifend im Streaming, Games-Bereich oder auf Social Media. Damit werden das ganze Jahr über Kaufanlässe für Fans geschaffen. Außerdem stellt der Trend asiatische Marken aus dem Anime- und K-Pop-Bereich vor, die sich weltweiter Beliebtheit erfreuen.

Das komplette TrendCommittee der Spielwarenmesse im Überblick:

**John Baulch** (Herausgeber, Toy World Magazine, Großbritannien)

**Clara Blasco** (Marktforscherin, AIJU Toy Research Institute, Spanien)

**Daniele Caroli** (Journalist, Italien)

**Axel Dammler** (Marktforscher, iconkids & youth international research, Deutschland)

**Steven Ekstract** (Journalist, License! Global, USA)

**Philippe Guinaudeau** (Marktforscher, Kidz Global, Vereinigte Arabische Emirate)

**Katriina Heljakka** (Forscherin für Spielzeug und Spielen, Finnland)

**Gabriela Kaiser** (Trendberaterin, TRENDagentur, Deutschland)

**Urszula Kaszubowska** (Journalistin, Branza Dziecieca, Polen)

**Sujin Lee** (CEO, Dream Trio, Südkorea)

**Reyne Rice** (Journalistin und Trendexpertin, USA)

**Jane Wong** (Journalistin und Branchenanalystin, Guangdong Toy Association, China)

Die Webseite [www.spielwarenmesse.de/de/toytrends](http://www.spielwarenmesse.de/de/toytrends) liefert weitere Einblicke in die beiden ToyTrends.

Bildmaterial steht Ihnen unter [www.spielwarenmesse.de/media](http://www.spielwarenmesse.de/media) zur Verfügung.

5.10.2026 – kk

**Spielwarenmesse®**

Sie ist das globale Leitevent der Branche: die Spielwarenmesse®. Auf der B2B-Veranstaltung präsentieren sowohl Key Player als auch Startups dem Handel aus aller Welt ihre Innovationen und Trends live in Nürnberg. Die Teilnehmenden erhalten auf dem für sie wichtigsten Treffpunkt neben dem umfassenden Produktangebot auch viel Inspiration für ihren Geschäftsalltag sowie wertvolles Branchenwissen und nützliche Marktorientierung. Als Ergänzung liefern die multifunktionale Plattform Spielwarenmesse Digital und das E-Journal „Spirit of Play“ ganzjährig Themen, Analysen und Insights rund ums Spielen. Seit 2013 ist die Bezeichnung Spielwarenmesse® als Wortmarke in Deutschland geschützt.

Messetermin: Spielwarenmesse® Dienstag bis Samstag, 2. – 6. Feb 2027