

Value of Play Conference: Starkes Plädoyer für Spiel als Entwicklungskraft

geschrieben von Redakteur | Februar 10, 2026



Wissenschaftliche Premiere auf der Spielwarenmesse setzt ein gesellschaftliches Signal für die Bedeutung des Spielens

Die Premiere der Value of Play Conference auf der Spielwarenmesse in Nürnberg gehörte zu den inhaltlich bemerkenswertesten Beiträgen des 75. Jubiläumsjahres. Die Messe selbst steht seit jeher für die Vielfalt und Kraft des Spielens. Mit dem neuen Konferenzformat wurde dieser Kern nun zusätzlich wissenschaftlich eingeordnet und aus unterschiedlichen fachlichen Blickwinkeln beleuchtet. Das Ergebnis war eine ebenso dichte wie erkenntnisreiche Veranstaltung, die den Wert des Spiels weit über Produkt- und Marktfragen hinaus sichtbar machte.

Durch das Programm führte der Moderator Dr. Volker Mehringer von der Universität Augsburg. Mit ruhiger, fachkundiger Gesprächsführung verband er die einzelnen Beiträge, ordnete Thesen ein und öffnete immer wieder den Raum für Nachfragen aus dem Publikum. Dadurch entstand kein reines Vortragsformat, sondern ein lebendiger fachlicher Austausch.

Spiel als menschliche Schlüsselkompetenz



Den Auftakt bildete der Programmpunkt „Spielend kompetent: Ein Impro-Dialog über die Essenz des Spiels“ mit Prof. Dr. Martin Geisler von der Ernst-Abbe-Hochschule Jena und Prof. Dr. Jens Junge vom Institut für Ludologie in Berlin. In einem dialogischen, stellenweise improvisierten Format zeigten sie,

wie grundlegend das Spiel für menschliche Entwicklung und kulturelle Praxis ist. Sie beschrieben Spiel als Experimentierraum, als Trainingsfeld für soziale Aushandlungsprozesse und als Motor kreativen Denkens. Der gewählte Zugang machte wissenschaftliche Inhalte anschaulich und gut nachvollziehbar.

Deutlich wurde gleich zu Beginn: Spiel ist keine Nebensache. Es ist eine Form aktiver Welterkundung und Kompetenzbildung – über alle Altersstufen hinweg.

Wie Spielen Bildung und Lernen beflügelt

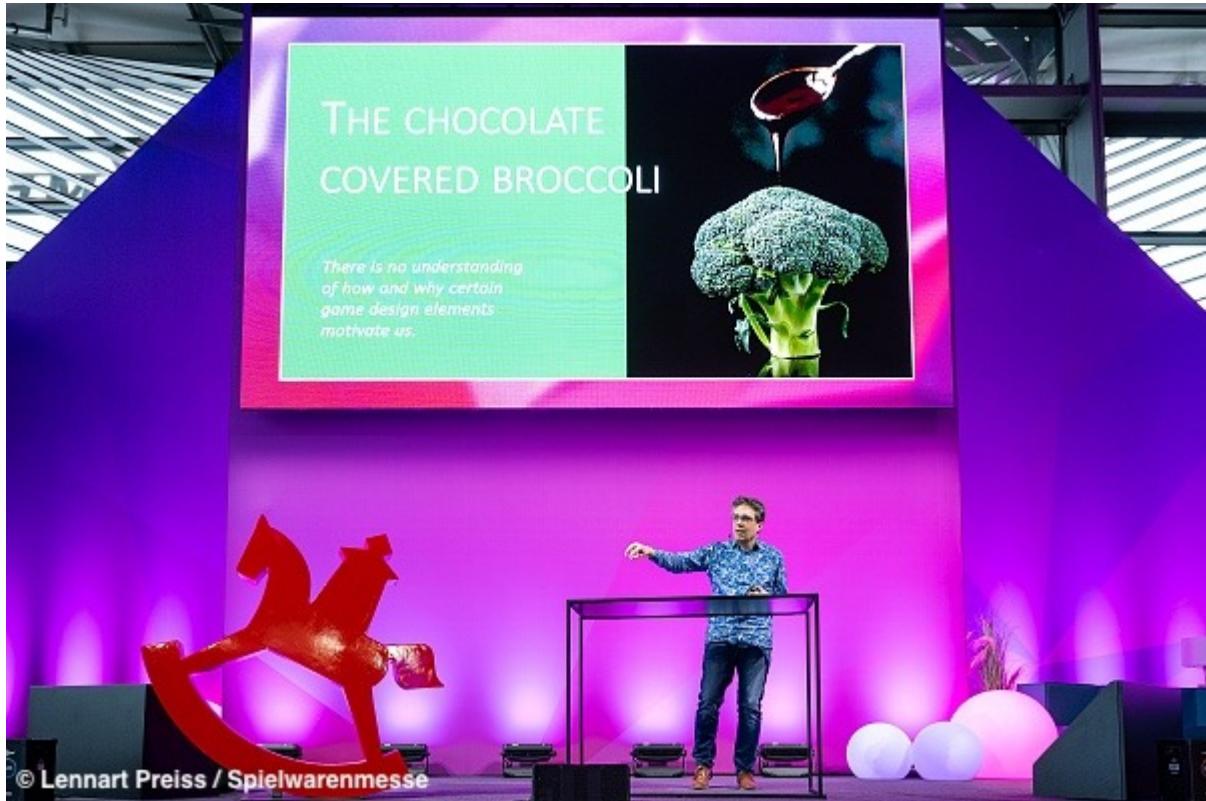
Im anschließenden Gesprächsformat „Power of Play: Wie Spielen Bildung beflügelt“ diskutierten Pablo Busó vom spanischen Forschungsinstitut AIJU und Moderator Dr. Volker Mehringer über die Rolle des Spiels in Lern- und Bildungsprozessen. Anhand von Studien und Praxisbeispielen zeigten sie, wie stark spielerische Settings Motivation, Problemlösefähigkeit und nachhaltiges Lernen unterstützen.

Dabei ging es auch um die Frage, wie stark pädagogische Systeme das freie Spiel heute noch zulassen. Mehrfach wurde betont, dass Kompetenzen nicht allein durch Anleitung entstehen, sondern durch eigenes Tun, Ausprobieren und Variieren. Spiel wurde hier als natürlicher Lernmodus beschrieben, nicht als methodische Zugabe.



Gamification und Arbeitswelt: Spielprinzipien im Beruf

Einen Perspektivwechsel bot der Vortrag „Professionell spielen: Wie Gamification Arbeitswelten verändert“ von Prof. Dr. Thomas Voit von der Technischen Hochschule Nürnberg. Er erläuterte, wie spieltypische Mechanismen in Unternehmen und Organisationen genutzt werden könnten, um Motivation, Beteiligung und Innovationskraft zu fördern. Zielsysteme, Feedbackstrukturen und freiwillige Herausforderungen, wie man sie aus Spielen kennt, finden sich zunehmend auch in beruflichen Kontexten wieder.



Value of Play Conference
Toy Business Forum

Anhand seines Empamos-Modells zeigte Voit, dass Spielprinzipien nicht nur unterhalten, sondern strukturieren und aktivieren können. Das Spiel wird damit auch zu einem Werkzeug moderner Arbeitskultur.

Kidults: Wenn Erwachsene das Spiel neu entdecken



© Lennart Preiss / Spielwarenmesse

Mit dem Thema spielender Erwachsener beschäftigte sich der Vortrag „Zwischen Nostalgie und Lifestyle: Wie Erwachsene das Spielzeugsegment revolutionieren“ von Katriina Heljakka von der Universität Turku. Sie ordnete den internationalen Kidult-Trend wissenschaftlich ein und beschrieb ihn als kulturelle Bewegung, nicht nur als Marktphänomen. Spielen, Sammeln und Gestalten im Erwachsenenalter sei Ausdruck von Kreativität, Identitätsarbeit und Gemeinschaft.

Der wachsende Kidult-Markt verändere nicht nur Sortimente, sondern auch die Wahrnehmung des Spiels insgesamt. Es werde zunehmend als lebensbegleitende Praxis verstanden.

Spiel als Zuflucht in Krisenzeiten

Den emotionalen Schlusspunkt setzte Brian McCarty, Gründer der Initiative WarToys, mit seinem Beitrag über die Bedeutung des Spielens in Krisen- und Kriegsgebieten. Anhand konkreter Projekte und Bilddokumentationen zeigte er, wie Kinder über Spiel Erlebtes verarbeiten und Ausdrucksmöglichkeiten finden. Spiel erschien hier als Schutzraum und als Mittel seelischer

Stabilisierung. Dieser Beitrag erweiterte den Blick auf das Thema deutlich und verlieh der Konferenz eine starke gesellschaftliche Dimension



Ein starkes Format mit gesellschaftlicher Strahlkraft

Die Value of Play Conference überzeugte durch Qualität, Themenbreite und fachliche Tiefe. Gleichzeitig wurde deutlich, wie wertvoll eine noch breitere Öffnung wäre. Gerade pädagogische Fachkräfte, Ausbildende und Bildungsinstitutionen könnten von den dargestellten Erkenntnissen unmittelbar profitieren. Eine gezielte Öffnung der Veranstaltung – etwa am ersten Messestag – wäre sinnvoll und wichtig für die gesamte Gesellschaft. Sie könnte helfen, den Stellenwert des Spiels als Entwicklungsmotor sichtbarer zu machen und den Transfer in Bildungsrealitäten zu stärken.

Messefazit: Jubiläumsausgabe mit

starker Resonanz

Über die gesamte Laufzeit hinweg zeigte die Spielwarenmesse ihre internationale Bedeutung als Branchenplattform. Tausende Fachbesucher, Aussteller aus zahlreichen Ländern und eine insgesamt optimistische Stimmung prägten die Veranstaltung. Trends, Innovationen und neue Networking-Formate wurden intensiv genutzt, die Zufriedenheit vieler Aussteller war hoch, und ein großer Teil plant bereits die Rückkehr zur nächsten Ausgabe.

Zwischen Geschäft, Innovation und Begegnung setzte die Messe auch inhaltliche Akzente. Die Value of Play Conference war dabei ein besonderer Baustein: Sie hat den Blick geschärft für das, was hinter allen Produkten steht – das Spiel selbst als Grundlage von Lernen, Entwicklung und menschlicher Erfahrung.

Gernot Körner