



weed



SPIEL REGELN

**Hintergründe und Arbeitsrechtsverletzungen
in der Spielzeugindustrie – Gute Gründe für die Forderung
sozialer Kriterien beim Spielzeugkauf**



Impressum

Herausgeber

Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung – WEED e.V.
Eldenaer Straße 60
10247 Berlin
Tel.: +49 – (0)30 – 275 82 163
weed@weed-online.org
www.weed-online.org

Autorin

Juliane Kühnrich
Urheberrecht: WEED – Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung e.V.,
1. Auflage Dezember 2016

Gestaltung

bleifrei Medien + Kommunikation, Claudia Sikora, info@bleifrei-berlin.de
Titelfoto: Angelika Bentin/fotolia

Alle Rechte vorbehalten. Zitieren, Kopieren, und/oder Vervielfältigung dieser Broschüre oder Teilen davon ist unter der Voraussetzung erlaubt, dass WEED vorab schriftlich informiert wird.

Gefördert wurde diese Broschüre von ENGAGEMENT GLOBAL im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung und der Landesstelle für Entwicklungszusammenarbeit (LEZ) bei der Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Forschung.



Für den Inhalt dieser Publikation ist allein Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung – WEED e.V. verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global gGmbH und dem Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung oder der Landesstelle für Entwicklungszusammenarbeit Berlin (LEZ) wieder.

Wer ist WEED?

Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung WEED e.V. wurde 1990 gegründet und ist eine unabhängige Nichtregierungsorganisation. Die sozialen und ökologischen Auswirkungen der Globalisierung verlangen nach einer Wende in der Finanz-, Wirtschafts- und Umweltpolitik hin zu mehr sozialer Gerechtigkeit und ökologischer Tragfähigkeit. WEED will dabei die Mitverantwortung der Industrienationen stärker ins Zentrum der Arbeit sozialer Bewegungen und Nichtregierungsorganisationen rücken. Bei der Analyse lenkt WEED den Blick auf die weltwirtschaftlichen Rahmenbedingungen und die relevanten Institutionen. Dabei erschöpft sich die Arbeit von WEED nicht in der Kritik an den Akteuren, sondern wir entwickeln auch Reformvorschläge und Alternativkonzepte. Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung e.V. (WEED) setzt sich für gerechte Arbeitsbedingungen in der Lieferkette ein. Ein wichtiger Schwerpunkt liegt dabei bei den Produktions- und Arbeitsbedingungen in der Elektronikbranche sowie der Einhaltung von sozialen Kriterien bei der öffentlichen Beschaffung. WEED ist aktives Mitglied im CorA-Netzwerk für Unternehmensverantwortung und im FAIRgabe-Bündnis Berlin.

UNABHÄNGIGE POLITISCHE ARBEIT BRAUCHT IHRE UNTERSTÜTZUNG

Werden Sie Mitglied bei WEED e.V. oder unterstützen Sie unsere Arbeit mit einer Spende. Mehr Informationen dazu finden Sie auf www.weed-online.org/about/join.html
Besuchen Sie auch unsere Facebook-Seite: www.facebook.com/weed.ngo



weed

Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung bedankt sich außerdem bei Brot für die Welt für die Unterstützung in Form einer Strukturförderung.



Vorbereitung

Ein Großteil unseres Kindseins und ein Teil unseres Erwachsenseins sind von Spiel geprägt. Und um unseren Spieltrieb anzufeuern und im besten Falle zu unterstützen werden jährlich immer wieder neue Spielzeuge produziert. Aber ist die Spielindustrie freundlich, glänzend und rein wie ihr Image? Europa ist der größte Spielwarenmarkt der Welt. Im Jahr 2014 wurde allein mit Spielwaren ein Umsatz von 16,5 Mrd. Euro erzielt.¹ Deutschland steuerte im Jahr 2015 einen Umsatz von rund 3 Mrd. Euro bei. Damit gehört Deutschland zu den fünf größten Spielzeugmärkten Europas.

Doch ganz gleich, ob Modellautos, Puppen, Kuscheltiere, Karten, Bauklötze und Co.: Unsere Spielsachen werden zu einem Großteil in Niedriglohnländern produziert. Mittlerweile stammen über 75 % des weltweit hergestellten Spielzeugs aus China. Auch jedes zweite in Deutschland verkaufte Spielzeug kommt von dort. Vor allem betrifft dies Spielzeug aus Kunststoff. Aber auch Holzspielzeug, Plüschtiere und Gesellschaftsspiele werden zu einem Großteil in Niedriglohnländern Asiens gefertigt. Nicht immer wird es nachhaltig – für die Umwelt und die Menschen – produziert. Wegen gefährlicher Inhaltsstoffe und mangelhafter Produktsicherheit gerieten in den letzten Jahren Spielsachen immer wieder in die Schlagzeilen und immer noch herrschen in den Industrien Arbeitsbedingungen, die international anerkannte Standards verletzen.

Auf der anderen Seite entwickeln immer mehr Menschen ein Bewusstsein für die Herstellungsbedingungen und wünschen sich, dass Waren unseres täglichen Konsums, wie auch Spielzeug, unter menschenwürdigen Arbeitsbedingungen hergestellt werden. Will man beim Kauf darauf achten, stößt man jedoch schnell an Grenzen. Während bei Produkten wie Textilien oder Lebensmitteln schon viele Wahlmöglichkeiten existieren, ist es bei Spielzeug schwieriger Alternativen zu finden. Hinzu kommt, dass es bisher keine Siegel oder Zertifikate gibt, die Spielzeug, welches unter Achtung internationaler Arbeitsstandards produziert wurde, auszeichnen.

Mit unserer Broschüre und unseren Aktivitäten möchten wir auf die Arbeitsbedingungen in der Spielzeugindustrie aufmerksam machen und über Hintergründe und Struktur der Spielzeugindustrie berichten. Genauso wichtig ist es uns aber auch Alternativen aufzuzeigen, damit gutes Spielzeug nicht nur pädagogisch wertvoll, formschön, stabil, langlebig, sicher und schadstoffgeprüft, sondern auch unter menschenwürdigen Produktionsbedingungen hergestellt wird.

Die vorliegende Broschüre richtet sich an Grundschullehrer*innen, Erzieher*innen, Eltern, Großeltern sowie alle kritischen Konsument*innen, die gern spielen und sich über Hintergründe der Spielzeugproduktion informieren möchten.

Während bei Produkten wie Textilien oder Lebensmitteln schon viele Wahlmöglichkeiten existieren, ist es bei Spielzeug schwieriger Alternativen zu finden.

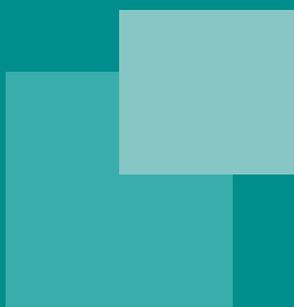




Foto: a_reanda/fotolia

»Als Spielzeuge gelten alle Erzeugnisse, die dazu gestaltet oder offensichtlich bestimmt sind, von Kindern im Alter bis zu 14 Jahren verwendet zu werden.«

Definition von Spielzeug in der EU



Hintergründe

Spielzeug hat viele Facetten. Seit es Menschen gibt, spielen sie. Bälle sind eines der ältesten Spielsachen überhaupt. Die Spielindustrie versucht sich bei ihrer Zielgruppe, hauptsächlich Kindern, jedoch immer wieder neu zu positionieren, sei es durch Spielzeug im Essen (Überraschungseier, Happy Meal etc.)² oder elektronische Spiele-Apps auf dem Smartphone. Während Fußbälle streng genommen nicht zum Spielzeug sondern zu Sportartikeln gehören, werden Roboter, Drohnen, Apps, die z.B. klassische Spiele auf das Smartphone oder Tablet bringen, zum Spielzeug gezählt.

Auch nicht zu Spielzeug gehören nach der EU-Spielzeugdefinition Puzzle, die mehr als 500 Teile haben oder ohne Vorlage sind, sowie Videospiele, die an einen Videobildschirm angeschlossen werden können und mit einer Nennspannung von mehr als 24 Volt betrieben werden; auch Automaten gelten nicht als Spielzeug, genauso wenig wie Sportgeräte oder Spielgeräte auf öffentlichen Spielplätzen.

Unterschieden wird allgemein zwischen traditionellem Spielzeug und Computerspielen wie Videospielekonsolen. Unter den Begriff traditionelles Spielzeug fallen z.B. Puzzle, Brettspiele, Gesellschaftsspiele, Bauklötzer und Konstruktionsspiele sowie Puppen und Holzspielzeug.

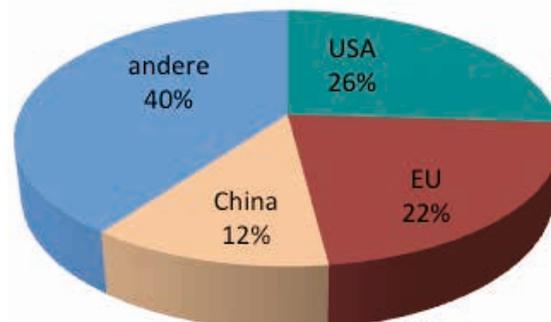
Die EU definiert Spielzeug so:
 »Als Spielzeuge gelten alle Erzeugnisse, die dazu gestaltet oder offensichtlich bestimmt sind, von Kindern im Alter bis zu 14 Jahren verwendet zu werden.«

Umsätze 2015

Weltweit:	76 Mrd. Euro	
USA:	20 Mrd. Euro ³	26 %
EU:	16,5 Mrd. Euro*	22 %
China:	9 Mrd. Euro ⁴	12 %
Deutschland:	3 Mrd. Euro	4 %

* Zahl von 2014

Alle Angaben gerundet



Grafik 1: Umsätze mit Spielzeug – Verteilung weltweit

Steigende Wachstumszahlen

Die Umsätze der Spielzeugbranche in Deutschland steigen seit 10 Jahren kontinuierlich an. Eltern, Großeltern und andere geben jährlich immer mehr Geld für Spielzeug aus, am meisten für Spielsachen für Kleinkinder und Kinder im Vorschulalter, gefolgt von Bausätzen, Puzzeln, Outdoor Spielsachen, Fahrzeugen, Puppen und Plüsch.⁵

2014 wurde in der Spielwarenindustrie mit traditionellen Spielwaren in Deutschland ein Umsatz von rund 2,81 Mrd. Euro erreicht, 2015 waren es schon knapp 3 Mrd. Euro. Damit erreichte Deutschland knapp 4 % der weltweiten Umsätze. In Europa werden knapp 22 % der weltweiten Spielzeugumsätze erzielt.

2 Nicht überall ist es Herstellern erlaubt Spielzeuge auf ihre Art an die Zielgruppe zu bringen. Bspw. ist am 27.06.2016 in Chile ein Gesetz in Kraft getreten, welches Herstellern verbietet Kindern durch die Beigabe von Spielzeug ungesundes Essen schmackhaft zu machen.

3 Angaben von npd-group: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2016/stellar-performance-for-us-toy-industry-growing-nearly-7-percent-in-2015/>

4 Lt. Euromonitor international: http://www.chinadaily.com.cn/kindle/2016-02/24/content_23626009.htm vom 24.02.2016, zuletzt eingesehen am 22.11.2016.

5 Informationen von Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS) <http://www.bvspielwaren.de/News/Marktdaten.php>

Wieviel Umsatz wird mit Spielzeug gemessen an der Kinderzahl erzielt? (Grafik 2)

Europa erzielt 22 % der weltweiten Umsätze mit ca. 4,2 % der weltweit lebenden Kinder unter 15 Jahren.

Deutschland macht 4 % des weltweiten Umsatzes der Spielzeugindustrie mit 0,5 % der weltweit lebenden Kinder.

Etwa 26 % der weltweiten Umsätze kommen auf die **USA** mit ca. 3 % der weltweit lebenden Kinder.

In **China** wohnen etwa 11,9 % Kinder unter 15 Jahren und 12 % am weltweiten Gesamtumsatz der Spielzeugindustrie fällt auf China.

Kinder 0 bis 14 Jahren 2014 (Grafik 3)

weltweit:	1,9 Mrd. (ca. 26 % von 7,4 Mrd. Menschen) ⁶
in USA:	60 Mio. (ca. 19 % Anteil an Bevölkerung von 321 Mio.)
in EU:	79 Mio. (ca. 16 % Anteil an Bevölkerung von 507 Mio.) ⁷
In China:	ungefähr 226 Mio. Kinder unter 14 Jahren (ca. 16 % Anteil an Bevölkerung von 1,4 Mrd.)
in Deutschland :	10,5 Mio. (ca. 13 % Anteil an Bevölkerung von 80,8 Mio.)

Durchschnittliche Ausgaben für Spielzeug in einem Jahr pro Kind⁸

Großbritannien:	413 Euro (vor Großbritannien im weltweiten Vergleich ist nur noch Australien mit knapp 524 Euro)
USA:	350 Euro
Deutschland:	317 Euro
China:	28 Euro

Besonders wichtig in der Spielzeugindustrie ist das Weihnachtsgeschäft. In Deutschland werden in den Wochen vor Weihnachten rund 30 Prozent des Jahresbranchenumsatzes erzielt.

Wichtigste Spielzeugmärkte Europas

Deutschland gehört zu den fünf größten Märkten für Spielzeug in Europa (daneben: Spanien, Italien, Frankreich, Großbritannien)

Frankreich gehört zu den größten drei innerhalb der EU und zu den größten 6 weltweit

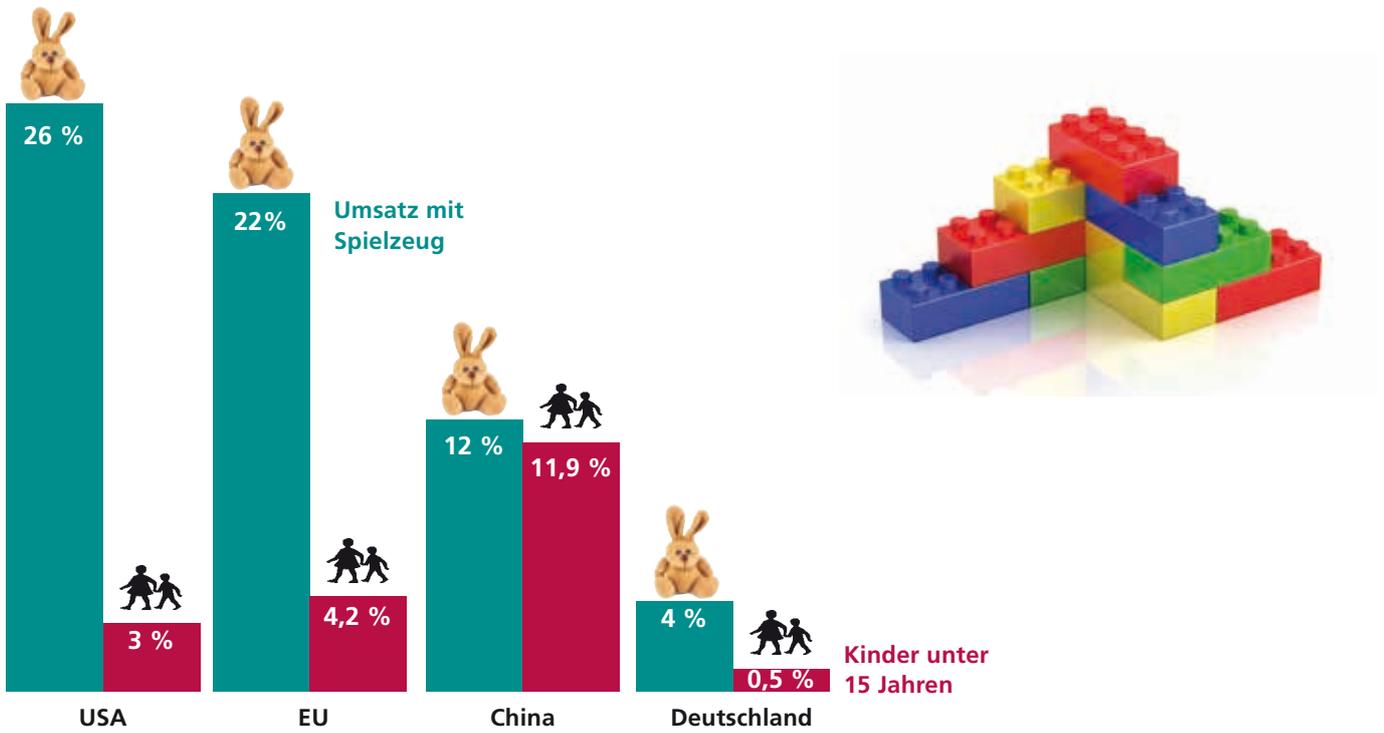
Trends in der Spielzeugproduktion

- Kontinuierlich steigende Wachstumszahlen
- Auslagerung der Produktion in neue Niedriglohnländer (wie Indien, Länder Nordafrikas und Osteuropas)
- Anzahl der Unternehmen geht zurück; Finanzdienstleister und Konzerne übernehmen Spielzeugfirmen
- Lizenzen als Wachstumstreiber
- wachsender Einfluss von Medien auf die Spielzeugbranche
- viele Produktneuheiten in immer kürzerer Zeit
- steigende Popularität von Multifunktionsspielzeug und interaktiver Spiele
- Spielzeug wird immer geschlechtsspezifischer

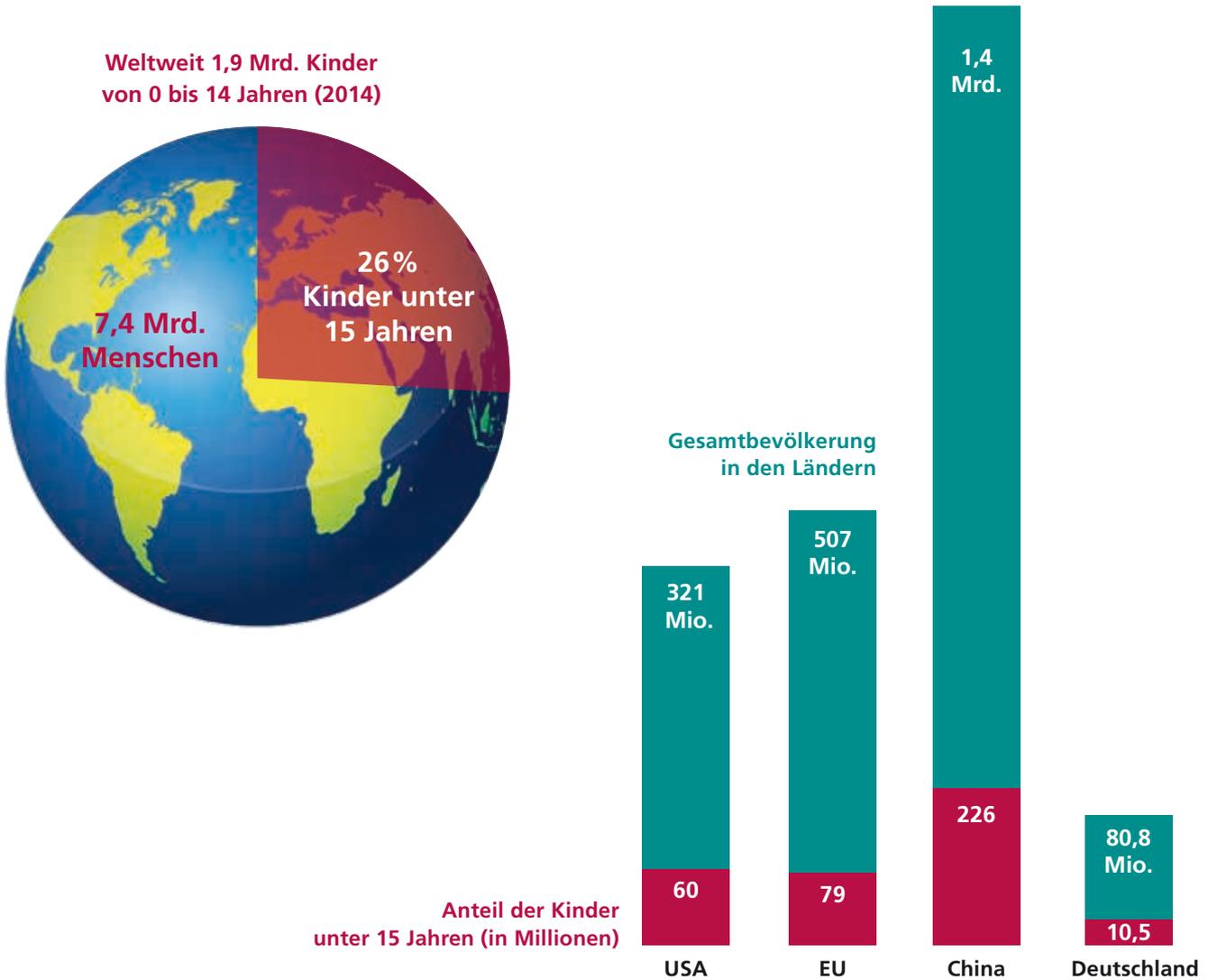
⁶ PRB 2015: <http://www.prb.org/Publications/Datasheets/2015/2015-world-population-data-sheet/world-map.aspx#table/world/population/pop15> zuletzt eingesehen am 27.7.2016.

⁷ ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/population_structure_and_ageing

⁸ Zahlen von 2013 von worldatlas.com



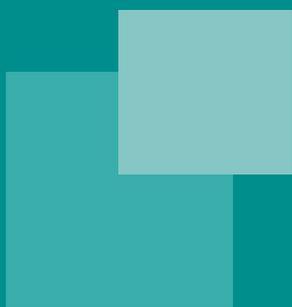
Grafik 2: Wieviel Umsatz wird mit Spielzeug gemessen an der Kinderzahl erzielt?



Grafik 3: Anteil der Kinder an der Gesamtbevölkerung der Länder



Bei Spielzeug gewinnen immer mehr lizenzierte Spielwaren an Bedeutung. Viele Firmen kaufen sich Lizenzen beliebter Filme und Marken um die Figuren im Spielzeugmarkt zu platzieren.



Wohin entwickelt sich die Spielzeugbranche?

Ein Trend der Spielzeugindustrie ist seine **Schnellebigkeit**. Damit ist sie am ehesten mit der Modeindustrie vergleichbar. Die Produktlebenszyklen von Spielzeug verkürzen sich stetig. **Jedes 2. Spielzeug hält sich nicht einmal 2 Jahre am Markt**. Und jährlich sind etwa 60 % aller Spielwaren Neuentwicklungen, mit denen etwa ein Drittel des jährlichen Gesamtumsatzes erzielt wird.⁹

Bei Spielzeug gewinnen immer mehr lizenzierte Spielwaren an Bedeutung. Viele Firmen kaufen sich **Lizenzen** beliebter Filme und Marken um die Figuren im Spielzeugmarkt zu platzieren. Disney ist eine der beliebtesten Lizenzmarken und verdient Milliarden mit der Vergabe von Lizenzen wie »Star Wars« oder »Frozen«. Fast jedes fünfte Lizenzspielzeug hat eine »Star Wars« Lizenz, wobei Lego mit seinen Bausätzen dominiert.

Zudem findet momentan eine immer stärkere **Vernetzung von Entertainment- und Spielzeugbranche** statt. Damit steigt der **Einfluss von Medien** in Bezug auf Spielzeugwünsche von Kindern. Über Kinderprogramme wie Super RTL oder Filmproduktionen werden Spielzeugfiguren zu Helden in TV-Sendungen und Filmen. Immer mehr Spielzeugunternehmen produzieren nicht mehr nur Spielzeug sondern liefern die Geschichte dazu gleich mit. Bspw. steigt auch die Simba Dickie Group ins Filmgeschäft ein, um über Film und Fernsehen ihre Spielzeugfiguren zu promoten. So werden mit Spielzeug Erlebniswelten und Geschichten erschaffen, die den Konsum von Spielzeug anregen sollen. Dass Lego inzwischen die weltweit stärkste Marke im Spielzeuggbereich ist, wurde u.a. durch Lego Movie gestärkt. Lego bietet zudem, wie andere Spielzeugmarken auch, inzwischen **geschlechter-spezifisches Spielzeug** an. Das Aussehen von Spielzeug bestimmt immer stärker ob es für Mädchen oder Jungs gemacht ist. So steht inzwischen auch auf Überraschungseiern »Für Mädchen« und die Farben rosa und (hell-)blau dominieren immer stärker den Spielzeugmarkt.

Das Aussehen von Spielzeug bestimmt immer stärker ob es für Mädchen oder Jungs gemacht ist. So steht inzwischen auch auf Überraschungseiern »Für Mädchen« und die Farben rosa und (hell-)blau dominieren immer stärker den Spielzeugmarkt.

Die Rohstoffe

Spielzeug besteht aus unterschiedlichen Materialien. Heute werden vor allem Kunststoffe, Holz, Textilien wie bspw. Plüsch oder Pappe verwendet. Dominierend ist jedoch der Grundstoff Plastik. Allein 2014 machte Kunststoff mehr als ein Viertel (27,7 %) ¹⁰ des gesamten Produktionswertes der Branche in Deutschland aus. Derselbe Rohstoff, aus dem Plastikspielzeug gefertigt ist, wird aber auch für die Herstellung von Plüschtieren benötigt. Auch für Plüsch ist das Hauptausgangsmaterial Erdöl. Innerhalb der EU ist Deutschland zweitgrößter Importeur von Plüschtieren (nach Großbritannien).

Holz ist ein fast ebenso wichtiger Rohstoff der Spielzeugindustrie. In Deutschland, wo pädagogisch wertvoll und traditionell zu wichtigen Kriterien für den Spielzeugkauf gehören, wird mehr Holzspielzeug verkauft als in jedem anderen Land. Spielzeugunternehmen, die in Deutschland Holzspielsachen produzieren, verwenden häufig aber nicht zwangsläufig Holz aus heimischen Wäldern. Verschiedene Firmen, wie bspw. die Firma Heros importiert Holz mit dem FSC-Siegel aus Osteuropa. Holz welches in China zu Spielzeug verarbeitet wird, wird zu einem großen Teil aus Russland, Finnland oder Malaysia

9 DVSI Pressemitteilung vom 3.12.2015

10 Pressemitteilung destatis vom 27.01.2015. https://www.destatis.de/DE/PresseService/Presse/Pressemitteilungen/zdwl/2015/PD15_005_p002.html

importiert, denn in den Bergwäldern der Region Yunhe, wo besonders viele Holzspielsachen gefertigt werden, wächst nicht ausreichend Holz nach.¹¹ Holzspielzeug, welches mit einem FSC-Zertifikat in China produziert wird, wird beispielsweise aus Australien importiert. Nicht unbedingt die Nähe zum Verarbeitungsort ist wichtig für die Holznutzung, sondern für manche Firmen die Zertifizierung und dabei der Preis. Zusätzliche Materialien, wie bspw. Lack für Holzspielzeug, kommen teilweise aus Europa, um sicherzustellen, dass alle Sicherheitsnormen eingehalten werden.

Spielzeug 3.0. Obwohl elektronisches Spielzeug und Actionfiguren im Jahr 2014 laut Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS) in Deutschland nur 2 % der Umsätze ausmachte, erobern immer mehr Spiele die digitale Welt. Elektronisches Spielzeug ist auf dem Vormarsch. Dazu gehören Drohnen und Roboter aber auch klassische Spiele (wie Memory, Puzzle oder Kniffel, klassische Brettspiele), die für Smartphones, Tablets und Co. adaptiert werden. Sie werden einer Generation zugänglich gemacht, die mit elektronischen Geräten aufwächst und ganz selbstverständlich damit umgeht. Für Elektronisches Spielzeug werden natürlich die gleichen Materialien benötigt wie für die Basis der Geräte: Computer, Tablets, Smartphones etc.. Dabei stellt sich neben der Frage zu den Arbeitsbedingungen in der IT-Industrie die Frage nach der Verwendung von Konfliktrohstoffen (Coltan, Zinnstein, Wolframit, Gold).

Wer sind die Spieler? Struktur der Spielzeugindustrie

Der globale Spielzeugmarkt wird von vier großen Spielern (global player) dominiert: Mattel, Hasbro, Lego und Bandai Co.. Der Anteil dieser Spieler lag 2011 in der EU bei etwa 27%.¹² Insgesamt ist die Anzahl der Marktteilnehmer zurückgegangen. Sowohl die Anzahl der Unternehmen, als auch die der Beschäftigten ist in den letzten zehn Jahren gesunken. Somit findet auf der Industrie- und Handelsseite eine Konzentration von wenigen Akteuren statt, die sich den Umsatz der Branche teilen.

MATTEL

Marken / bekannte Spiele: Barbie, Fisher Price, Scrabble, Uno, französische Firma Corolle S.A. (Hersteller von Baby- und Sammlerpuppen), Aviva Sports, Inc., Kransco und J.W. Spear & Sons (britische Spielefirma), Joint Venture mit Bandai, Tyco Toys (u.a. Matchbox), Hot Wheels, Bluebird Toys PLC (britisches Unternehmen), Mega Brands, HiT Entertainment

Lizenzen: u.a. Sesamstraße, Hauptlizenznehmer für Harry Potter, Disney-Lizenzen (z.B. Winnie Pooh und Mickey Mouse)

Umsatz: 2015: sank weltweit um fünf Prozent auf 5,7 Milliarden Dollar. (5 Mrd. Euro)¹³

Hauptsitz: Kalifornien, USA

Produktionsstandorte: China, Brasilien, Indien, Malaysia, Mexiko, Indonesien, Thailand

Der US-amerikanische Spielzeugkonzern Mattel ist der umsatzstärkste Spieler mit Marken wie Barbie, Hot Wheels und Fisher-Price. Mattel hält zudem gemessen am Umsatz mit 33 % weltweit den größten Marktanteil beim Verkauf von Puppen und dem dazugehörigen Zubehör (Barbie, Monster High, American Girl). Auch bei Modellautos (wie Hot Wheels und Matchbox) ist Mattel mit 28 % Anteil größter Global Player.

¹¹ Vgl. Berliner Zeitung online vom 19.12.09.

¹² Vgl. ECSIP consortium (August 2013).

¹³ Handelsblatt online vom 9.7.2016.

LEGO-GROUP

Marken / bekannte Spiele: Zur Lego-Group gehört neben den Bausteinen und Sets Lego-Duplo, Lego-Movie sowie verschiedene Lego Lizenzprodukte

Umsatz: 2015: 4,8 Mrd. Euro (Gewinn von 1,2 Milliarden Euro)¹⁴

Hauptsitz: Billund in Dänemark

Produktionsstandorte: Tschechien, Mexiko, Ungarn, Dänemark und China (seit 2015 eigenes Lego-Werk)

Lego ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten Spielzeughersteller weltweit aufgestiegen und **kontrolliert etwa 65 % des gesamten Konstruktionsspielmektes**. Das dänische Unternehmen, zu dem auch Duplo gehört, lässt vorwiegend in Produktionsstätten in Tschechien, Ungarn, Dänemark und Mexiko produzieren. Die meisten Lego Duplo Steine werden nach Aussagen Legos in Ungarn gefertigt. Interessant ist, dass auf den Spielzeugpackungen von Lego meist alle fünf Länder angegeben sind, in denen Teile für ein Lego-Set produziert werden. Dies deutet darauf hin, dass die Produktion der Steine hochspezialisiert stattfindet und in jeder Fabrik einzelne Komponenten der Spiele gefertigt werden. Laut Lego wird in China nur ein sehr geringer Anteil der Lego-Produkte gefertigt, ausschließlich Elektronik und Textilien. 2012 lag der Anteil der Lego-Produktion in China bei ca. 10%.¹⁵ Seit 2015 produziert Lego auch in einer eigenen Fabrik in China, die 2016 offiziell eröffnet wurde.

HASBRO

Marken/bekannte Spiele: Parker, Monopoly, Cluedo, Trivial Pursuit, Tabu, Yenga, Risiko, Spiel des Lebens, Vier gewinnt, Transformers Spielfiguren, Nerf, Little Pony, Play Doh, Furby

Lizenzen: u.a. für Star Wars, Disney-Lizenzen wie Frozen

Umsatz: 2015: 3,9 Mrd. Euro

Hauptsitz: Rhode Island, USA

Produktionsstandorte: China, Türkei, Indien, Mexiko, Vietnam

Hasbro, der weltweit die drittstärksten Umsätze in der Spielzeugbranche einfährt, ist ebenfalls ein US-amerikanischer Konzern. Bekannt ist er unter anderem durch Transformers Spielfiguren, Furby, Play-Doh, Star-Wars-Figuren, Nerf-Spielzeugpistolen und Monopoly. Hasbro veröffentlicht im Internet eine Liste mit externen Zulieferern. 2013 waren dies 51 Fabriken in China, die etwa 82 % aller Spielsachen von Hasbro herstellen. Hasbro unterhält aber auch firmeneigene und lizenzierte Fabriken in China. Hasbro wie auch Mattel sind börsennotierte Unternehmen und wiesen 2015 eine wachsende Dividende auf. Bei Mattel lag sie bei 1,52 US \$ pro Aktie und bei Hasbro bei 1,84 US \$.¹⁶ Seit einiger Zeit gibt es Bestrebungen der beiden Unternehmen zu fusionieren. Eine Fusion der weltweit größten Spielzeughersteller würde den Einfluss eines einzelnen Global Players noch weiter verstärken.

Bandai Namco Group ist eine japanische Holding, die vor allem Spiele (Bandai Co., Ltd.), Playstations, Software (BANDAI NAMCO Entertainment Inc.) und Filme (BANDAI VISUAL CO., LTD.) vertreibt. In Deutschland bzw. Europa ist sie weniger bekannt. Hier spielen **Simba Dickie Group** (mit Marken wie Eichhorn, Big Bobby Car, Märklin, Schuco etc.) und **Playmobil** eine größere Rolle.

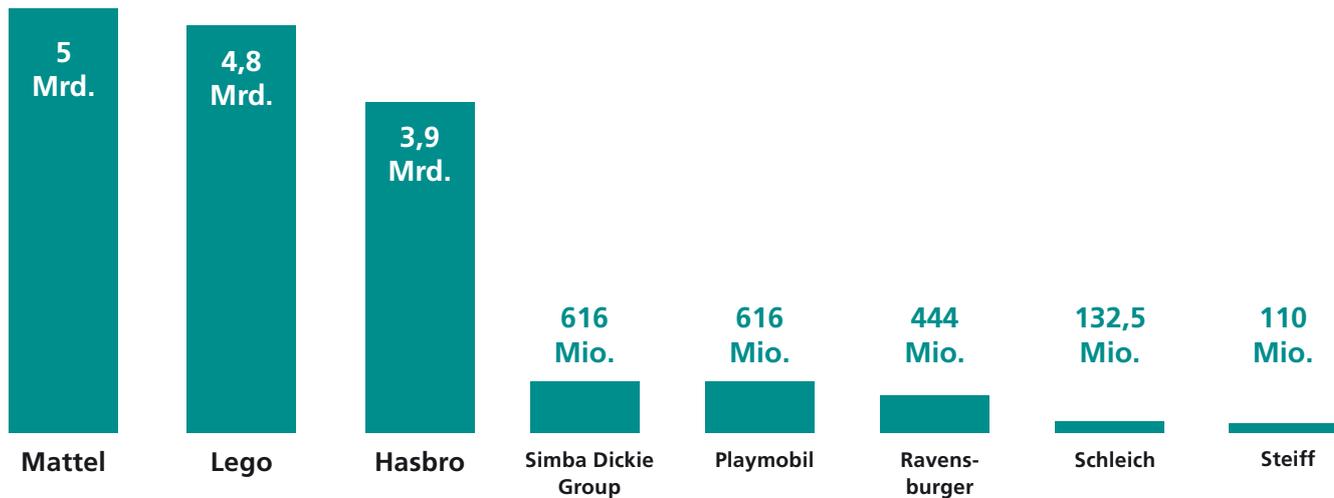


¹⁴ Handelsblatt online vom 09.07.2016.

¹⁵ <http://zuspieler.de/fairspielt/> Dez. 2012.

¹⁶ Zahlen von http://www.finanzen.net/bilanz_guv gesichtet am 28.07.2016.

Die Global Player in den Kinderzimmern



Grafik 3: Umsatz mit Spielzeug in Euro Die Gewinne geben nicht alle Unternehmen bekannt. Lego erzielte bspw. 2015 einen Gewinn von 1,2 Mrd. Euro, Ravensburger von 33,5 Mio Euro.

In Europa

Europa ist mit einem Anteil von 4,6 % weltweit nach China (ca. 75 %) zweitgrößter Exporteur von traditionellem Spielzeug. Die Spielwarenproduktion konzentriert sich in Europa auf die vier Länder Tschechien, Polen, Frankreich und Deutschland, wobei Tschechien der größte Exporteur ist. Welche Bedeutung die Spielwarenproduktion im wirtschaftlichen Sinne für ein Land hat, ist von Land zu Land unterschiedlich. Malta beispielsweise spielt im Handel zwischen den EU-Staaten eine begrenzte Rolle. Da das Land aber relativ klein ist, ist die Wirtschaft in großem Maße abhängig von der Spielzeugproduktion. Ein großer Spielzeughersteller ist Playmobil, der einen Großteil seiner Figuren und Zubehör auf Malta produzieren lässt.



In der Europäischen Union sind vor allem kleine bis mittelständische Unternehmen mit weniger als 250 Angestellten aktiv. In 84 % der Unternehmen arbeiten sogar nur weniger als 10 Angestellte.¹⁷ Obwohl große Firmen mit über 250 Angestellten weniger als 0,5 % aller Spielzeugfirmen in der EU ausmachen, generieren diese allein einen Anteil von 80 % des gesamten Umsatzes der Branche.¹⁸ Große Firmen sind mehrheitlich in Deutschland angesiedelt. Aufgrund niedriger Lohnkosten verlagern jedoch immer mehr Firmen ihre Produktion nach Osteuropa. So befindet sich inzwischen die Mehrheit der Produktionsstätten innerhalb Europas in Tschechien und Polen. Auch für Deutschlands Spielindustrie spielt Tschechien eine wichtige Rolle. Nach China ist Tschechien das zweitwichtigste Lieferland für Spielzeug, das in Deutschland verkauft wird. 2014 exportierte Tschechien Spielzeug im Wert von ca. 588 Mio. Euro nach Deutschland. Firmen wie Lego, die Simba Dickie Group, Playmobil und Ravensburger haben entweder eigene Produktionsstätten in Tschechien oder lassen bei tschechischen (meist kleineren) Unternehmen produzieren. Nach Euromonitor international gibt es in Tschechien um die 230 Hersteller traditionellen Spielzeugs. Das Industrie- und Handelsministerium schätzt diese Zahl allerdings bedeutend höher ein.

In Deutschland

Innerhalb Europas generiert Deutschland den größten Umsatz in der Spielzeugindustrie. Auch bezogen auf die Anzahl der Beschäftigten ist Deutschland größter Spielzeugproduzent. Allein ein Viertel aller

¹⁷ Vgl. ECSIP consortium (August 2013): S.38.

¹⁸ Vgl. ECSIP consortium (August 2013): S.45.

Angestellten der Spielzeugindustrie in Europa arbeitet in Deutschland. Die meisten Unternehmen, etwa 70 % der bundesdeutschen Spielwarenindustrie, befinden sich heute in Bayern und Baden-Württemberg. Bisher gibt es jedoch keine verlässlichen Zahlen darüber, wie viele der in Deutschland verkauften Spielwaren auch in Deutschland gefertigt werden. Vier der Global Player – Mattel, Hasbro, Lego und Playmobil – sind für etwa 50 % des inländischen Wettbewerbs zuständig und produzieren vor allem im Ausland.

Spielzeug aus Deutschland gilt auch als Exportschlager. Im Jahr 2014 exportierte die deutsche Spielwarenindustrie Spielwaren im Wert von mehr als 1 Mrd. Euro v.a. in andere europäische Länder und nach Nordamerika.

Die wichtigsten »Spielemacher« in Deutschland¹⁹

Der weltgrößte Spielzeugproduzent und Barbie-Hersteller **Mattel ist Nummer drei auf dem deutschen Spielwarenmarkt.**

1. **Lego (Marktanteil von 17,4 %²⁰),**
2. **Playmobil**
3. **Mattel**
4. **Hasbro**
5. **Simba-Dickie-Group**
6. **Ravensburger**
7. **Schleich**

Zapf Creation ist Europas größter Produzent von Puppen und wird über den US-amerikanischen Spielzeughersteller MGA Entertainment vertrieben.

Der Verkauf von Spielzeug läuft in Deutschland vor allem über den Fachhandel. Jedoch hat in den letzten Jahren der Verkauf von Spielzeug über Supermarktketten (wie z.B. Real), Drogerieketten (wie Rossmann, dm-Märkte, Müller) sowie das Internet zugenommen. Das handelspolitische Gewicht der Top-4 Händler ist damit in den letzten Jahren stetig gewachsen. Die Anzahl der Unternehmen, die weniger als 500.000 Euro im Jahr umsetzen, geht weiter zurück. 2013 gab es 135 weniger Händler im Vergleich zum Vorjahr, 2014 sank die Anzahl nochmal um 90 Unternehmen.²¹

Auch die Internetplattform Amazon wird im Vertrieb von Spielwaren immer wichtiger. Einer aktuellen Studie zufolge wickelt die Plattform Amazon schon knapp 40 Prozent des gesamten deutschen Online-Handels ab.²² Nach Büchern waren Spielwaren 2013 wichtigste Warengruppe für den Verkauf über Amazon. Der Online-Handel nimmt für den Verkauf von Spielwaren immer weiter zu. 2014 wurden nach einer Analyse von dem amerikanischen Marktforschungsinstitut npd-group europaweit ein Viertel aller Spielzeuge online verkauft. Nichtsdestotrotz ist momentan in Deutschland der Fachhandel noch wichtigste Bezugsquelle für Spielzeug.

Der Online-Handel nimmt für den Verkauf von Spielwaren immer weiter zu.



¹⁹ Eine genaue Reihenfolge lässt sich nicht festlegen, da es hierfür keine eindeutigen Angaben gibt. Nur der Marktanteil der Marke Lego ist in Zahlen offen zugänglich.

²⁰ Vgl. Spielzeuginternational.de Sonderausgabe zur Spielwarenmesse Januar 2015.

²¹ Vgl. Umsatzsteuerstatistik Spielwarenhandel des Statistischen Bundesamtes 2014.

²² <http://www.heise.de/ct/ausgabe/2015-20-Amazon-unfares-China-Business-2794664.html>



Ein Grund für die Auslagerung der Produktion, die bereits Ende der 1960er Jahre begann und etwa Anfang der 1990er Jahre nach Malaysia, Thailand, Indonesien und China verlagert wurde, sind geringe Löhne und insgesamt niedrige Produktionskosten.

Spielregeln? Arbeitsrechtsverletzungen in der Spielzeugproduktion

Unser Spielzeug – Made in China?

Viele Länder kaufen Spielzeug ein, aber nur wenige produzieren es. Fakt ist, ein Großteil unseres Spielzeugs wird – wie viele andere Produkte auch – importiert, v.a. aus China. Während die Produktion, die noch in Deutschland stattfindet, meist hoch automatisiert stattfindet, wird in China vorwiegend in Handarbeit produziert. Während 2013 gerade mal 45 % aller in Deutschland verkauften Spielsachen aus China kamen, sind es heute etwa 53,5 %²³. Alle Staaten der Europäischen Union zusammengenommen importierten im Jahr 2013 über 80 % ihrer Spielwaren aus China. Die Herstellung von Spielzeug aus Kunststoff spielt eine wichtige Rolle, jedoch ist nicht nur Plastikspielzeug für die hohen Importe aus China verantwortlich. Denn in China werden auch Plüschtiere, Gesellschaftsspiele und Holzspielzeuge hergestellt. Inzwischen gehört China sogar zu den größten Holzspielzeugproduzenten weltweit und hält bei Spielzeugen aus Holz einen Weltmarktanteil von weit über der Hälfte.

Die Volksrepublik China stand 2015 mit 91,7 Mrd. Euro beim Import an erster Stelle der Handelspartner Deutschlands.²⁴ Etwa 1 % davon waren Spielzeugimporte. Weltweit ist China mit einem Weltmarktanteil über 75 % größter Spielwarenproduzent. In den USA verkauftes Spielzeug kommt etwa zu 85 % aus China und in Deutschland sind es etwa 54 % des importierten Spielzeugs.

Ein Grund für die Auslagerung der Produktion, die bereits Ende der 1960er Jahre begann und etwa Anfang der 1990er Jahre nach Malaysia, Thailand, Indonesien und China verlagert wurde, sind geringe Löhne und insgesamt niedrige Produktionskosten.²⁵ Doch das ändert sich immer mehr. Da sich die Löhne in China im Durchschnitt seit der Verlagerung der Produktion verdoppelt oder verdreifacht haben, sind große Firmen auf der Suche nach Standorten mit noch geringeren Produktionskosten. Viele Hersteller weichen in andere asiatische Länder, nach Nordafrika oder Osteuropa aus. Im asiatischen Raum zählt Indien zu den neuen Favoriten. Denn dort sind die Löhne niedriger als in China und es gibt mehr Arbeitskräfte, die für einfache Arbeiten eingesetzt werden können. Viele Produzenten, die für den europäischen Markt herstellen, holen Teile der Fertigung aber auch wieder nach Deutschland zurück oder bauen Produktionsstätten in Osteuropa, v.a. in Tschechien, Polen, Rumänien oder Bulgarien auf, wo die Mindestlöhne teilweise unterhalb derer Chinas liegen.

In China konzentriert sich die Spielzeugherstellung auf wenige Regionen. Dazu gehören: Guangdong, Jiangsu, Shanghai, Shandong, Zhejiang und Fujian. In der Provinz Guangdong findet sich die stärkste Konzentration der Spielzeughersteller mit Spielzeugproduzenten im Pearl River Delta u.a. in Shenzhen, Guangdong oder Dongguan. Holzspielzeuge werden vorwiegend in der Provinz Zhejiang und dort in Yunhe (in der Provinz Zhejiang) hergestellt.

Bild links: In einer Spielzeugfabrik in Guangdong (China) werden die Arbeiter*innen von einem Aufpasser kontrolliert. Gespräche während der Arbeit sind untersagt.

Foto: Kai Löffelbein (2014)

23 Pressemitteilung DVSI vom 03.12.2015 <http://www.dvsi.de/images/presse/DVSI-Pressemitteilung-JPK-Spielwarenbranche15.pdf>

24 Statistisches Bundesamt vom 19.07.2016.

25 Sowohl in der Textil- als auch in der Computer- und Spielzeugindustrie werden in Niedriglohnländern Arbeiten in so kleine Arbeitsschritte aufgeteilt (wie das Nähen einer bestimmten Naht oder das Anmalen eines bestimmten Teils), dass sie gut von ungelernten Arbeitern ausgeführt werden können. Dieses Vorgehen erspart lange Einarbeitungszeiten und Arbeiter werden einfach austauschbar.

Arbeitsrechtsverletzungen in der Spielzeugproduktion am Beispiel von China

Die Produktionsbedingungen sind sehr unterschiedlich und abhängig von der einzelnen Fabrik, in der das Spielzeug hergestellt wird. Die Bedingungen in den Fabriken spiegeln sich auch nicht im Preis eines Spielzeugs. So kommt teilweise vergleichbar teures Spielzeug aus denselben Fabriken, wie billiges Spielzeug. Einige Unternehmen lassen in eigenen Fabriken produzieren, andere wiederum geben die Produktion bei vielen verschiedenen Fabriken in Auftrag. In China gibt es vermutlich mehr als 5.000 Spielzeugproduzenten.²⁶

Seit 1999 führt die US-amerikanische Nichtregierungsorganisation China Labor Watch (CLW) regelmäßig verdeckte Recherchen in Produktionsbetrieben in China durch, um sich ein Bild über die Arbeitsbedingungen vor Ort zu machen. Mattel und Hasbro stehen immer wieder im Fokus von Untersuchungen durch die NGO China Labor Watch. Die jüngsten Untersuchungen bis zum Jahr 2016 zeigen viele Arbeitsrechtsverletzungen in Zulieferfabriken der Global Player.

CLW weist darauf hin, dass v.a. in der Spielzeugproduktion der Anspruch und die Wirklichkeit der Produktionsbedingungen weit auseinander klaffen. Durch Preisreduzierung und Gewinnmaximierungsabsichten konkurrieren große Markenfirmen so miteinander, dass der entstehende Druck an die Produktionsbetriebe weiter gegeben wird. Trotz mehrmaliger Kontrollen in Produktionsbetrieben in China, stellte CLW bei seinen letzten Recherchen seit 2014 in mehreren Fabriken immer wieder Arbeitsrechtsverletzungen fest, die Teil früherer Recherchen waren. In einigen Fabrikbereichen haben sich Verbesserungen ergeben, welche meist auf regionalen Lohnerhöhungen beruhen. In den meisten Fällen gab es jedoch keinerlei Verbesserungen und teilweise existierten die Missstände bereits zehn Jahre zuvor in gleicher Weise. Arbeitsrechtsverletzungen wie das Nichtauszahlen von Löhnen, Verletzung von Sicherheitsbestimmungen und der Einsatz finanzieller Strafen als Druckmittel für geringe Regelverstöße haben sich verglichen zu früheren Recherchen verschlimmert.

Die letzten seit 2014 erschienenen Berichte von CLW beschreiben Arbeitsrechtsverletzungen in Produktionsstätten, die u.a. von Disney autorisiert sind und Disneyfiguren wie die Frozen-Figuren herstellen sowie für MGA Entertainment, Black+Decker, Mattel, FisherPrice, Hasbro, McDonalds (Happy-Meal-Figuren) und Crayola produzieren. Produziert werden dort beliebte Marken wie Barbie, Mickey Mouse, Transformers' Optimus Prime oder Thomas die kleine Lokomotive. Auch wenn es Unterschiede in einzelnen Fabriken und Regionen gibt, sind die Missstände in den Produktionsstätten ähnlich (siehe Kasten).

Arbeitsrechtsverletzungen, über die in allen Recherchen CLW's berichtet wird, sind:

- exzessive Arbeitszeiten
- teilweise Verweigerung mehrerer Pausen; in der Regel einmalig 60 Minuten Pause
- erzwungene Überstunden (Verletzung ILO-Übereinkommen 29 + 105)
- niedrige, nicht existenzsichernde Löhne (Verletzung ILO-Übereinkommen 131)
- verspätetes Aushändigen von Arbeitsverträgen
- unhygienisches Essen
- Unterbringung der Angestellten in dreckigen, engen Räumen
- unzureichende Hygienebedingungen und Sanitäranlagen
- starke gesundheitliche Belastung durch ungeschütztes Arbeiten mit giftigen Chemikalien, Einatmen von Staub und Lackdämpfen
- mangelnder Brandschutz
- mangelnde Sicherheitstrainings
- gewerkschaftsfeindliches Umfeld (Verletzung ILO-Übereinkommen 87, 98)
- Diskriminierung bei der Anstellung; Zeitarbeiter sind vorwiegend Frauen (Wanderarbeiterinnen) zwischen 18 und 35 Jahren (Verletzung ILO-Übereinkommen 111)
- Anstellung von studentischen Arbeitskräften, die ähnlich wie in der Computerindustrie, Pflichtpraktika in einem Unternehmen leisten müssen
- Umweltbelastung durch Einleiten von Industrieabfällen (Wasser) in Flüsse; keine Trennung von Industrie- und Haushaltsabfällen; (außerdem höhere CO₂-Belastung durch die Produktion in China, da vorwiegend Energie durch Kohle erzeugt wird; Die CO₂-Belastung durch die Produktion in Europa wäre um einiges geringer, zudem entstünden niedrigere Emissionen durch kürzere Transportwege).

²⁶ Die Zahlen sind sehr unterschiedlich und schwanken zwischen 5.000 und 10.000.

Niedrige Löhne führen zu exzessiven Überstunden und Arbeit bis zur Erschöpfung

Exzessive Überstunden bei niedrigen Basislöhnen sind eines der Hauptprobleme der Spielzeugindustrie. Alle untersuchten Fabriken wiesen Arbeitszeiten von mindestens 100 Überstunden im Monat auf. Teilweise wurde in den recherchierten Fabriken auch bis zu 120 Überstunden im Monat gearbeitet. Dies entspricht dreimal mehr als das gesetzliche Maximum es erlaubt. Vor allem in den Sommermonaten – die Hauptsaison der Spielzeugproduktion in China, um die Ware zu Weihnachten in Europa in den Regalen zu haben – kommt es zu langen Arbeitszeiten, die im Durchschnitt 11 Stunden am Tag, 6 Tage in der Woche betragen, teilweise aber auch nur einen freien Tag im Monat gewähren.

Hinzu kommt, dass das Grundgehalt meist zu niedrig ist, um die Lebenshaltungskosten zu decken. Der Mindestlohn in China ist zwar gestiegen. Gestiegen sind aber auch die Lebenshaltungskosten. Dies ist ein Grund, warum sich viele der Arbeiter*innen nicht über die zu leistenden Überstunden beschweren, sondern mehr Überstunden arbeiten wollen. Wenn der Wille zu mehr Überstunden aus den extrem niedrigen Löhnen resultiert, liegt jedoch ganz klar eine Verletzung der ILO-Arbeitsnormen 29 und 105 vor. Häufig werden auch Zeitarbeiter, meist Frauen, angestellt, welche zu Minimallöhnen, ohne Verträge und soziale Absicherung arbeiten. Manchmal zahlen Fabriken Löhne nicht aus. Dies kam den Berichten zu folge bspw. für Überstunden vor, die aufgrund verpflichtender Arbeitstreffen vor oder nach der Schicht anfielen. Ebenso wurde festgestellt, dass Sozialversicherungsbeiträge zu niedrig und unterhalb der gesetzlichen Vorgaben liegen.

Ein durchschnittliches Basis-Monatseinkommen lag den Berichten von 2014 zu folge umgerechnet bei rund 178 Euro (1335 RMB). Inklusiv Überstunden bei einer 6-Tage-Woche mit bis zu 12 Stunden Schichten konnten Arbeiter einen Lohn zwischen 334 Euro (2500 RMB) und 401 Euro (3.000 RMB) erreichen. 2015 lag der Monatslohn in einer untersuchten Fabrik bei umgerechnet 543 Euro (4060 RMB) jedoch mit 110 geleisteten Überstunden im Monat.

Der in China **gültige Mindestlohn** ist abhängig vom Ort. In Shenzhen bspw. beträgt der gültige monatliche Mindestlohn umgerechnet 283 Euro und liegt damit weit vor dem gültigen Mindestlohn in anderen Regionen.

Montage von elektronischen Bauteilen.

Foto: Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie) / Misereor (2008)



Wieviel verdient ein Arbeiter an einem Spielzeug?

CLW hat aufgrund seiner Recherchen den durchschnittlichen Verdienst einer Spielzeugarbeiterin pro Spielzeug berechnet.²⁷ Es wurden alle Löhne bzw. Auszahlungen zusammengerechnet. Dabei kam CLW auf einen Verdienst von weniger als 2 cent USD pro Spielzeug. In einer Fabrik (Winson) in Shenzhen z.B., in der Spielzeug für Mattel hergestellt wird, wurden an einem Tag in einer Produktionslinie 1.600 Spielzeuge produziert. Jeder Arbeiter in dieser Produktionslinie arbeitete an den 1.600 Spielzeugen, sechs Tage die Woche, 4,2 Wochen pro Monat (ausgehend von einem 30-Tage Monat). Pro Monat war ein Winson-Arbeiter an der Herstellung von 40.320 Spielzeugen beteiligt. Gezahlt wurde als Basislohn (ohne Überstunden) ca. 280 Euro (2.030 RMB), der lokale Mindestlohn. Inklusive aller Überstunden (ausgehend von 110 Stunden) und Zusatzvergütungen konnte ein Arbeiter ca. 560 Euro (4.060 RMB) pro Monat erreichen. Teilt man den Monatslohn von 560 Euro durch die Anzahl der Spielzeuge (40.320) kommt man auf einen Betrag von 0,014 Euro pro Spielzeug.

Teilt man den Monatslohn von 560 Euro durch die Anzahl der Spielzeuge (40.320) kommt man auf einen Betrag von 0,014 Euro pro Spielzeug.

Ein weiteres Problem ist der **unzureichende Arbeitsschutz** bei der Arbeit mit Chemikalien. Arbeiter sind teilweise Staub und Lackdämpfen völlig ungeschützt ausgesetzt und tragen mit Spritzpistolen Lacke mit bloßen Händen auf. Die Sicherheitstrainings zu Beginn der Arbeitsaufnahme sind teilweise unvollständig. Rechercheergebnisse verweisen darauf, dass Arbeiter manchmal auch gezwungen werden trotz fehlendem Training zu unterschreiben, dass sie ein Gesundheits- und Sicherheitstraining erhielten. Es wird nicht über spezielle Gefahren beim Umgang mit Chemikalien aufgeklärt und nicht alle Arbeiter erhalten eine adäquate Schutzausrüstung. Hinzu kommt, dass die Räume teilweise sehr heiß und schlecht gelüftet sind, weswegen nicht alle Arbeiter die Schutzausrüstung tragen wollen.

Auch die **Ausstattung in den Unterkünften** ist **dürftig**. Die Angestellten werden in kleinen, dreckigen, überfüllten Räumen untergebracht, in die nicht mehr als die Betten für die Angestellten passen. In einem Raum wohnen häufig acht, manchmal bis zu 12 und auch mehr Personen. Es gibt nur wenige Ventilatoren. Die Wasserleitungen sind rostig und teilweise ist der Rost auch im Wasser zu sehen. Bis zu 320 Arbeiter*innen teilen sich 24 Toiletten und 24 Bäder. In den Untersuchungen von CLW wird berichtet, dass teilweise nur fünf Duschen für 180 Menschen bereitgestellt wurden und es manchmal nur kaltes Wasser gibt. Duschen ist zum Teil nur mit Eimern möglich, da Duschköpfe fehlen.

In vielen Spielzeugfabriken stößt man zudem, wie auch in anderen Industrien Chinas, auf ein höchst **gewerkschaftsfeindliches Umfeld**. Es fehlt eine Arbeitnehmervertretung, die sich für die Rechte der Arbeiter*innen einsetzt. Bei Interviews, die CLW während seiner Recherchen mit Arbeitern führte, wurde deutlich, dass den Arbeitern teilweise gar nicht klar war, ob es eine Arbeitnehmervertretung gibt. Falls es eine gab, wurden die Angestellten bei ihrer Einstellung nicht darauf hingewiesen. Wenn es eine Arbeitnehmervertretung gibt, vertritt diese häufig nicht die Interessen der Arbeiter*innen. Gewerkschafter werden in China in der Regel nicht von den Arbeitern gewählt. Der Vorsitzende gehört zum Unternehmensmanagement und vertritt eher deren Interessen. Zudem mangelt es an effektiven, unabhängigen Beschwerdeverfahren. Es ist loblich, wenn es in Betrieben eine Hotline-Nummer für Angestellte gibt. Jedoch war diese bei Recherchen von CLW außer Betrieb oder Arbeitern wurde gesagt, sie sollten sich an ihren Supervisor wenden.

Die Berichte erzählen zudem von **geringer Gesundheitsversicherung, mangelnden Sicherheits-schulungen und mangelndem Brandschutz** durch zugestellte Notausgänge und verschlossene Notausgangstüren sowie nicht regelmäßig kontrollierter Feuerlöscher und offen liegenden Elektroka-beln. Sie erzählen des Weiteren von illegal einbehaltenen Pässen bzw. Ausweisen, groben und miss-

27 CLW-Report von 2015.



bräuchlichen Managementpraktiken, die beinhalten, dass Arbeiter bevormundet werden, wenn sie kündigen möchten und Löhne nicht ausgezahlt werden, wenn Arbeiter die Fabrik verlassen möchten.

Zudem wurden in einigen untersuchten Fabriken nur unvollständige Arbeitsverträge ausgehändigt. Arbeiter hatten nur wenig Zeit den Vertrag zu lesen bevor sie ihn unterschreiben mussten. Andere mussten ein bis zwei Monate warten bis sie eine Kopie des Vertrages erhielten. Auch dies ist eine Verletzung des chinesischen Arbeitsrechts. Eine andere Fabrik gab an Zeitarbeiter oder studentische Arbeiter keine festen Arbeitsverträge. Immer wieder kommt es zu Diskriminierungen bei Einstellungen von Zeitarbeitern. Zumeist werden dafür Frauen zwischen 18 und 30 Jahren eingestellt. Viele sind Wanderarbeiterinnen. Arbeiter mit Tattoos wurden zurückgewiesen.

Gibt es **Kinderarbeit** in den Fabriken? CLW deckte in den letzten 16 Jahren bei Fabrikuntersuchungen immer wieder Fälle von Arbeitern unter 16 Jahren auf (im chinesischen Arbeitsrecht darf ab 16 Jahren regulär gearbeitet werden), die in chinesischen Spielzeugfabriken u.a. Spielzeug für Mattel oder McDonald's herstellten. Dies betrifft die Jahre 2000, 2006 und 2011. Wahrscheinlich gibt es auch im Jahr 2016 Kinderarbeit, auch wenn dies kein Hauptproblem in der Spielzeugindustrie darstellt. Bei Kontrollen ist es nicht leicht, das wahre Alter der Arbeiter*innen herauszufinden, da teilweise gefälschte Papiere existieren oder Arbeiter*innen dazu angehalten werden, ein anderes Alter (mindestens 16 oder 18 Jahre) anzugeben.

Schlafrum im fabrik-eigenem Wohnheim

Foto: Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie) / Misereor (2008)

EXKURS: Das aktuelle chinesische Arbeitsrecht gilt seit dem 1. Januar 2008 und macht folgende Vorgaben:

- jeder Arbeitnehmer hat einen **Anspruch auf einen unbefristeten Arbeitsvertrag** (Bei Arbeit von mindestens 10 Jahren beim selben Arbeitgeber: Jedoch sind die meisten Verträge zeitlich befristet, oft auf 3 Jahre. Es darf zweimal verlängert werden, dann muss entfristet werden.)
- Recht auf einen **schriftlichen Arbeitsvertrag** (wenn nicht, dann verdoppelt sich der Vergütungsanspruch des Arbeitnehmers); bei Leiharbeit gilt Equal-Pay-Grundsatz: wonach Leiharbeitnehmer dieselbe Vergütung wie ein vergleichbarer Arbeitnehmer im Einsatzbetrieb verlangen können.
- Personalausweise oder **Pässe dürfen nicht einbehalten** werden.
- **Kündigungsrecht** (ältere Arbeitnehmer, die bereits 15 Jahre in der Firma arbeiten oder die in weniger als 5 Jahren das Rentenalter erreichen, dürfen nicht gekündigt werden; bei rechtmäßiger Kündigung hat der Arbeitnehmer Anspruch auf eine Abfindung.)
- Die **Regelarbeitszeit** beträgt am Tag acht und in einer Woche 40 Stunden. Sonderregelungen (flexible Arbeitszeit) können vereinbart werden, wenn nicht, dann gilt: Ohne Sonderregelung müssen Überstunden mit festgeschriebenen Sätzen vergütet werden.

Wer trägt die Verantwortung?

Hersteller, Markenfirmen verlangen von ihren Zulieferbetrieben häufig einwandfreie Ware bezogen auf das Material und die Produktqualität sowie einen niedrigen Abnahmepreis. Arbeitskosten sind somit die einzig flexibel verhandelbare Größe. Arbeiter sind am unteren Ende der Produktionskette und häufig gezwungen die Kosten zu tragen.

Multinationale Unternehmen, wie Mattel, Hasbro oder Disney, versuchen durch die Auslagerung der Produktion ihr Investitionsrisiko zu verringern und distanzieren sich von den Produktionsbetrieben, da sie lediglich die Auftraggeber sind und nicht selbst Arbeiter anstellen. Verantwortlich für die Produktionsbedingungen sind ihrer Meinung nach die Produktionsstätten in Asien, Lateinamerika oder Osteuropa. Wenn es zu Unfällen kommt, leugnen Markenunternehmen ihre Verantwortung und schieben die Verantwortung für Unfälle und ungerechte Arbeitsbedingungen an die Zulieferer. Viele multinationale Unternehmen teilen ihre Bestellungen unter bis zu hundert verschiedenen Fabriken auf, so dass der Anteil ihrer Bestellung in der Regel nicht mehr als 20 % ausmacht. Somit können sich Unternehmen noch stärker von ihrer Verantwortung für die Arbeitsbedingungen distanzieren. Ihr Argument ist, dass ihr Auftrag nur einen kleinen Teil der Produktion beträgt und sie somit keinen Einfluss auf die Gestaltung der Produktionsbedingungen haben. Wird der öffentliche Druck zu hoch, wird häufig die Produktionsstätte dafür verantwortlich gemacht, dass sie die hohen Anforderungen des Verhaltenskodex der Unternehmen nicht umsetzen. In der Konsequenz werden die Handelsbeziehungen dann beendet.

Aus Angst, einen Trend zu verpassen oder bestellte Ware nicht schnell genug absetzen zu können, bestellen die Einkaufsleiter großer europäischer und amerikanischer Konzerne immer kurzfristiger.

Während Unternehmen in der Öffentlichkeit sich in solchen Fällen scheinbar für Arbeitsrechte stark machen, reduzieren sie in Wirklichkeit ihr Risiko und ihre Kosten indem sie die Verantwortung auf die Produktionsfabriken abwälzen. Aber auch in Fabriken, die den Herstellern direkt gehören, kommt es immer wieder zu Arbeitsrechtsverletzungen.²⁸

Aus Angst, einen Trend zu verpassen oder bestellte Ware nicht schnell genug absetzen zu können, bestellen die Einkaufsleiter großer europäischer und amerikanischer Konzerne immer kurzfristiger. Puppen und Plüschtiere,

²⁸ Li Qiang (December 11, 2014): Testimony Title: Fair Toys for Our Kids <http://www.cecc.gov/sites/chinacommission.house.gov/files/documents/hearings/2014/CECC%20Hearing%20-%20Toy%20Industry%20-%20LI%20Qiang%20Written%20Statement.pdf>



Autos und Elektrospielzeug, die unter dem Weihnachtsbaum landen sollen, werden häufig erst im Spätsommer geordert. Die Folge ist, dass Arbeiter*innen in China (bzw. Niedriglohnländern) exzessiv Überstunden machen müssen.

Hinzu kommt ein gnadenloser Wettbewerb. Mehrere tausend Hersteller sind von den Aufträgen von wenigen Unternehmen abhängig, die den weltweiten Spielzeugmarkt dominieren. Zusätzlich zur Profitmaximierung durch Zulieferbetriebe haben einige Spielzeugunternehmen eigene Fabriken um bessere Produktqualitäten und Lagerbestände zu garantieren. Schlechte und illegale Arbeitsbedingungen in der Spielzeugherstellung sind jedoch ein universelles Problem. Auch direkt kontrollierte Betriebe verletzen Arbeitsrechte. Dennoch suchen Spielzeugunternehmen, die ihre Produktion ausgelagert haben, häufig die Verantwortung bei anderen und behaupten, dies sei ein Problem der Spielzeugindustrie.

Wie können Unternehmen in die Verantwortung genommen werden?

Auch die meisten deutschen Firmen, die in China produzieren lassen, sind lediglich Abnehmer chinesischer Herstellungsfirmen und treten in China nicht selbst als Produzenten auf. Dennoch können sie Einfluss nehmen. Für faires Spielzeug gibt es leider noch kein Siegel, welches die Arbeitsbedingungen in den Blick nimmt, jedoch den so genannten ICTI-Care Prozess des Weltspielzeugverbandes, der die Einhaltung von bestimmten Standards kontrolliert. Somit können sich Unternehmen bspw. verpflichten nur bei Firmen und Betrieben einzukaufen, die Kriterien des ICTI erfüllen.

ICTI (International Council of Toy Industries) ist der Weltverband der Spielwarenindustrie. Der Weltverband hat sich zum Ziel gesetzt, allgemein geltende Sicherheitsstandards für Spielzeuge zu erhöhen, Handelsbeschränkungen zu reduzieren bzw. abzuschaffen sowie die soziale Verantwortung in der Spielzeugindustrie durch gerechte und legale Angestelltenverhältnisse und Arbeitsplatzsicherheit zu

Eingang zu einer großen Spielzeugfabrik in Guangdong (China). Niemand kommt ungesehen in die Fabrik. Wachmänner kontrollieren alle Besucher der Fabrik.

Fotograf: Kai Löffelbein (2014)

stärken²⁹. 1995 verabschiedete ICTI einen Verhaltenskodex, den »Code of Business Practices«, welcher Standards zu Arbeitsbedingungen in Herstellungsbetrieben beinhaltet. Etwa zehn Jahre später entwickelte der ICTI ein Programm zur Sicherstellung der Vorgaben im Code of Business Practices, da bis dahin zwar Unternehmen den Verhaltenskodex unterzeichneten, jedoch nicht unbedingt umsetzten. Dieses Programm ist der ICTI-Care-Process.

ICTI-Care-Process (ICP)

Ziel des ICTI Care Process (ICP) ist es faire und menschliche Arbeitsbedingungen für Arbeiter*innen in der Spielzeugproduktion zu schaffen. ICP setzt Minimumanforderungen an Fabriken, die Spielzeug herstellen.

Anforderungen des ICTI-Care-Process³⁰

Arbeitszeiten	Übereinstimmung mit Gesetzen Max. 66 h / Woche inkl. Überstunden Mindestens ein freier Tag pro Woche
Löhne	Mindestens gesetzliches Minimum
Alter	Gesetzliches Mindestalter (in China ab 16 Jahren)
Keine Zwangs- oder Gefängnisarbeit	
Keine Diskriminierung	ILO-Übereinkommen 100 und 111 Gleichheit des Entgelts (100) und keine Diskriminierung in Beschäftigung und Beruf (111)
Mitbestimmung	Recht Vereinigungen zu bilden Mitsprache der Arbeitnehmer*innen
Recht auf Information	Aushändigung eines Arbeitsvertrags Transparente Lohnvereinbarungen
Verbot von Disziplinarmaßnahmen	In Form von (körperlicher oder verbaler) Bedrohung oder Gewalt (körperlich oder psychisch)
Gesundheit und Sicherheit	Bereitstellung sauberer, sicherer und gesunder Arbeitsbedingungen und Unterkünfte
Umweltschutz	
Kontrollen	Unangekündigt und angekündigt Interviews mit Angestellten
Sowie Übereinstimmung mit nationalen, lokalen Gesetzen und Bestimmungen der internationalen Arbeitsorganisation z.B. ILO-Normen: 87, 98, 29, 105, 138, 182, 111, 131, 14, 95, 135	

Firmen, die am ICTI-Care-Prozess teilnehmen, werden regelmäßig kontrolliert und erhalten eine Zertifizierung, wenn sie die Anforderungen erfüllen. Die Kontrollen sind unangekündigt und erfolgen durch externe Auditoren. Eine Zertifizierung muss jährlich erneuert werden. Jedoch erlaubt der ICTI-Care-Process verschiedene Stufen der Umsetzung. So erlaubt der Standard beispielsweise in der Stufe A max. 66h Wochenarbeitszeit, in der Stufe B 72h und in der Stufe C 78 Arbeitsstunden pro Woche. Der ICTI-CARE-Prozess richtet sich aber nicht nur an die chinesischen Spielzeughersteller, sondern auch an ihre weltweiten Abnehmer. Spielzeugunternehmen können sich im Rahmen des Programms freiwillig dazu verpflichten, ab einem frei wählbaren Datum ausschließlich bei zertifizierten Lieferanten einzukaufen. Allerdings wird die Einhaltung der Selbstverpflichtung (bisher) nicht kontrolliert. Momentan nehmen etwa 1500 Marken das Programm in Anspruch darunter auch Großkonzerne wie Hasbro, Mattel, Walt Disney und Toys 'R' Us.

²⁹ toy-icti.org

³⁰ http://www.icti-care.org/uploadfile/Mgnt/03_2016517152050.pdf

Auf der Internetseite von ICP heißt es, dass ICTI Fabriken in 12 Ländern zertifiziert sind. Die Liste der akkreditierten Auditfirmen verweist jedoch auf nur in fünf Ländern ansässige Kontrolleure. Dazu gehören China, Thailand, Vietnam, Indonesien und Indien. Eine Liste mit von ICP akkreditierten Instituten, die Kontrollen durchführen ist frei im Internet zugänglich³¹. Momentan sind über 1.100 Fabriken zertifiziert.

Schwächen des ICTI-Care-Prozess

Laut CLW geben alle großen Markenfirmen an, dass externe Prüfer*innen die Bedingungen in den Fabriken überprüfen und die Angestellten fair behandelt werden. Auch geben die Firmen an, dass sich die Arbeitsbedingungen jährlich verbessern. Jedoch sind die meisten der externen Überprüfungen sehr oberflächlich. Große Markenfirmen und ihre Zulieferer erlauben keine tiefgehenden Überprüfungen. Somit sind die meisten Überprüfungen nur ein Instrument der Öffentlichkeitsarbeit.

Eine große Schwachstelle im ICTI-Care-Prozess ist, dass dieser die alleinige Verantwortung auf die Lieferanten abstellt. Einkaufspraktiken werden nicht thematisiert. Obwohl ein eklatantes Problem der extreme Preis- und Termindruck ist, der von Unternehmen meist an die herstellenden Betriebe weitergegeben wird. Zudem werden Vorlieferanten der zertifizierten Betriebe weder erfasst noch kontrolliert. Auch Arbeiter*innen sind nicht oder nur kaum involviert. In den zuständigen Gremien sind v.a. Branchenmitglieder vertreten.

Eine weitere Kritik an ICP ist, dass der Standard keine existenzsichernden Löhne vorgibt, sondern sich lediglich an den gesetzlich festgelegten Mindestlöhnen orientiert, die teilweise zu niedrig sind, um die Lebenshaltungskosten zu decken. Während der Mindestlohn in Chinas spielzeugproduzierenden Gegenden um 18% – 20% gestiegen ist, betrug die Steigerung in der Spielzeugindustrie nur etwa 11%.³² Auch eine angemessene Definition zum Arbeitsalter eines Kindes fehlt. ICP geht von 14 Jahren aus, wenn es keine andere gesetzliche Regelung dazu gibt. Ebenso fehlt eine einheitliche Begrenzung der Maximalarbeitszeit in einer Woche.

Mit den genannten Kritikpunkten liegen die Anforderungen von ICP unterhalb der Standards der Internationalen Arbeitsorganisation (ILO).

Zudem sind die Kontrollen des ICTI sehr anfällig für Betrug. Eine Schwierigkeit in chinesischen Betrieben verlässlich zu kontrollieren, ist eine hohe Täuschungsrate. Viele Unternehmen richten spezielle Bereiche mit besseren Bedingungen ein, um Kontrolleure zu täuschen. Geographisch ist die Kontrolle auf bestimmte Länder begrenzt. Unternehmen können frei wählen, ob sie alle Zulieferbetriebe zertifizieren lassen oder ob sie von akkreditierten Zulieferern nur in ausgewählten Gegenden einkaufen (wie bspw. Mattel in einem Report ausführt, arbeitet das Unternehmen nur in Asien mit akkreditierten Zulieferern, hat aber auch in anderen Ländern wie bspw. Süd- und Mittelamerika Zulieferer.)

Eine große Schwachstelle im ICTI-Care-Prozess ist, dass dieser die alleinige Verantwortung auf die Lieferanten abstellt. Einkaufspraktiken werden nicht thematisiert.



31 http://www.icti-care.org/elcontent/cont_page.asp?content_id=161

32 <http://www.chinalaborwatch.org/newscast/497>



Spielzeugsicherheit ist ein großes Thema bei Prüfzeichen und Siegeln – nicht zuletzt auf Grund vieler Skandale, die mit dem Spielzeugmarkt in Zusammenhang stehen. Arbeitsbedingungen bei der Herstellung von Spielzeug nimmt aber kaum ein Siegel in den Blick.

Prüfzeichen, Siegel und Tests

Welche anderen Möglichkeiten der Überprüfung von Spielzeug gibt es angesichts der vielen Kritikpunkte am ICTI-Care-Process? Die meisten Prüfzeichen beziehen sich nur auf die Sicherheit von Spielzeug und nicht auf die Arbeitsbedingungen, also z.B. auf die Sicherheit des Personals welches in den Spielzeugfabriken das Spielzeug herstellt.

Spielzeugsicherheit ist ein großes Thema bei Prüfzeichen und Siegeln – nicht zuletzt auf Grund vieler Skandale, die mit dem Spielzeugmarkt in Zusammenhang stehen, insbesondere mit Schadstoffbelastung durch gefährliche Chemikalien wie Weichmachern oder auch Bleibbestandteile in Farben. Dass das Thema Spielzeug erstaunlich komplex ist, zeigt sich schon daran, dass es in Europa sehr oft schärfer geregelt wird als in anderen Märkten (wie USA). Z.B. müssen Verschlusskappen von Filzstiften in der EU eine kleine Öffnung haben, damit Kinder, die aus Versehen eine Kappe verschlucken dadurch theoretisch atmen könnten.

Rechtlich wird in Deutschland die Sicherheit von Spielzeug sowie die Pflichten der Hersteller bei der Kennzeichnung von Spielzeug durch die Zweite Verordnung zum Geräte- und Produktsicherheitsgesetz (Verordnung über die Sicherheit von Spielzeug – 2. GPSGV) geregelt. Diese ist die Umsetzung der am 20. Juli 2009 in Kraft getretenen Richtlinie 2009/48/EG über die Sicherheit von Spielzeug in deutsches Recht.

Geregelt wird in § 4 der **CE-Kennzeichnungspflicht**, dass die »CE-Kennzeichnung nach §3 [...] auf dem Spielzeug oder seiner Verpackung sichtbar, leserlich und dauerhaft angebracht sein [muss]. In gleicher Weise müssen der Name, gegebenenfalls die Firma oder das Zeichen, sowie die Anschrift des Herstellers oder seines Bevollmächtigten oder des Einführers in der Gemeinschaft angebracht sein.

Zu den geforderten Angaben, die für ein Spielzeug gemacht werden müssen, gehört die Anschrift des Herstellers und Lagerorts des Spielzeugs. So ist inzwischen auf den Spielzeugen eine Angabe darüber zu finden, welche Firma es produzieren lassen hat und wo der Sitz dieser Firma ist. Aber eine Angabe über die Produktionsstätte bzw. den Herstellungsort ist in Deutschland nicht verpflichtend geregelt. Ein Hersteller darf die Angabe freiwillig machen.

Made in...

Hersteller werben gern mit Worten wie »Made in Germany« oder »Designed in Germany«. Doch »Made in Germany« ist kein geschütztes Qualitätssiegel. Denn »Made in Germany« kann auch heißen, dass das Spielzeug nur in Deutschland verpackt oder zusammengesetzt wurde. Denn hinter der vielfach verwendeten Bezeichnung »Made in Germany« steht derzeit für Spielzeug kein offizielles Siegel mit festgelegten Kriterien. Im Gegensatz beispielsweise zum Kosmetikrecht, ist für Spielzeug nicht einheitlich, bzw. gesetzlich festgelegt, ob dazu maßgebliche Herstellungsschritte in Deutschland vollzogen werden müssen, oder ob die Endmontage in Deutschland ausreicht. Eine Kontrolle der Voraussetzungen für die Nutzung der Made in Germany – Angabe gibt es nicht. Einige Länder, wie bspw. die USA, besitzen eine engere Definition. So unterscheidet die maßgebliche US-Verbraucherschutzbehörde Federal Trade Commission (FTC) sehr genau zwischen »Made in Germany« (vollständig oder nahezu vollständig aus Deutschland inklusive deutscher Vorprodukten) und diversen Zwischenabstufungen mit Zusatzangaben, wie viel vom Hauptland kam. Ansonsten gilt die Kennzeichnung als irreführend und wird vom US-Zoll gerügt.



Das CE-Zeichen ist eine Norm-Konform-Erklärung und darf vom Hersteller selbst angebracht werden. Der Hersteller erklärt damit, dass er alle gesetzlichen Normen erfüllt. Es muss auf jedem Spielzeug angebracht sein, welches in der EU verkauft wird. Die CE-Kennzeichnung regelt jedoch nicht Angaben zu Herstellungsorten und ist keine unabhängige Qualitätsauszeichnung. Ob die gesetzlichen Vorgaben wirklich eingehalten wurden oder nicht, wird durch das CE-Zeichen nicht ersichtlich.

Bild links: Ein Arbeiter beim Lackieren.

Foto: Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie) / Misereor (2008)

Grundsätzlich sind die Zollangaben sehr viel strenger als die handelspolitischen Kennzeichnungen. Auch wenn »Made in Germany« als Qualitätsstandard gilt und die Angabe »Made in China« für den kritischen Verbraucher eher mit Vorsicht zu genießen ist, gilt längst eine einfache Zuordnung »Made in Germany« = gut und »Made in China« = schlecht nicht mehr.



Auf einigem Spielzeug findet man auch das deutsche **GS-Siegel**, welches für geprüfte Sicherheit steht. Das GS-Zeichen ist ein staatlich geregeltes Gütesiegel für Spielzeug. Im Gegensatz zum CE-Zeichen darf es vom Hersteller freiwillig angebracht werden. Es wird von staatlich zertifizierten, unabhängigen Prüfstellen, wie z.B. den TÜVs, vergeben. Die Vergabekriterien für das GS-Zeichen sind für einzelne Spielzeuggruppen unterschiedlich. Allgemein müssen die Spielzeuge bei der Schadstoffprüfung die gesetzlichen Regeln einhalten. Zusätzlich zu den gesetzlichen Vorgaben werden beim GS-Zeichen auch 16 polyzyklische aromatische Kohlenwasserstoffe (PAK) abgeprüft, die im Verdacht stehen Krebs zu verursachen. Spiel gut e.V. zu Folge sollte sich aber ein*e Käufer*in auf keinen Fall nur auf das GS-Zeichen verlassen. Denn die Prüfung betrifft nur Sicherheitsaspekte, nicht aber die Gebrauchstauglichkeit oder den Spielwert.

Eine Studie der Asia Pacific Foundation of Canada von 2007 macht deutlich, dass ein nicht unbedeutender Teil der Rückrufe (sogar ein höherer Teil als der produktionsbedingte) auf **fehlerhafte Designs der westlichen Auftraggeber** zurückgehen. Sowohl herstellungsbedingte als auch designbedingte Fehler stiegen seit 2006 an. Somit wird deutlich, dass die Verantwortung für Rückrufe häufig bei dem Spielzeugkonzern selbst liegt und auch dort gesucht werden muss. 2007 hatte Mattel wissentlich fehlerhafte Ware aus China importiert, diese aber dann falsch gekennzeichnet. Anschließend ging eine Entschuldigung von Mattel an das chinesische Volk und alle Mattelkunden und eine Rückrufaktion wurde gestartet.

Das Schnellwarnsystem **RAPEX** (Rapid Alert System for dangerous products) der Europäischen Union sorgt zudem für eine bessere Überprüfung der Spielzeugsicherheit. Das Rapex-Schnellwarnsystem meldet wöchentlich Funde von gefährlichen Produkten. Allein 2014 hat RAPEX so viele Warnungen vor gefährlichen Produkten registriert wie noch nie zuvor. Von den Warnungen war v.a. Spielzeug betroffen – das meiste davon aus China. Auch im Jahr 2015 wurden über 2000 Produkte – von Spielzeug bis hin zu Kraftfahrzeugen – entweder vor ihrer Einfuhr in die EU aus dem Verkehr gezogen oder danach vom Markt genommen. Dem aktuellen Jahresbericht von 2015 zufolge nahm Spielzeug bei den Beanstandungen einen Spitzenplatz ein. Der Bericht benennt als höchstes Risiko die chemischen Belastungen, die durch die Nutzung von Spielzeug entstehen, wie etwa verbotene Weichmacher (Phthalate).³³

Neben den Siegeln liefern auch **Prüfberichte der Stiftung Warentest und Ökotest** sowie diverser Prüfeinrichtungen weiterführende Informationen. Sie führen regelmäßig Produktprüfungen durch. Hierfür werden teilweise Prüfkriterien zugrunde gelegt, die über die gesetzlichen Bestimmungen hinausgehen.

Das Zeichen **spiel gut** bewertet neben vielen pädagogischen und designspezifischen Aspekten auch die Umweltverträglichkeit eines Produktes. »Wie umweltverträglich ein Spielzeug ist, bewerten wir anhand mehrerer Faktoren. Dazu zählen das verwendete Material, der Energieaufwand und die Umweltbelastung bei der Produktion, beim Gebrauch und bei der Entsorgung, die Langlebigkeit des Spielzeugs, die Reparierbarkeit und Recyclingmöglichkeiten.«³⁴ Aber auch hier fließen die Arbeitsbedingungen nicht mit in die Bewertung ein.³⁵



Auch wenn es kein spezielles Siegel für Spielzeug gibt, welches gute Arbeitsbedingungen auszeichnet, gibt es Möglichkeiten beim Kauf einen Hinweis darauf zu erhalten. Je nachdem aus welchem Material das Spielzeug gefertigt ist, können folgende Siegel für einen verantwortlichen Spielzeugkauf stehen:

33 Angaben der Europäischen Kommission: <http://europa.eu/>

34 http://spielgut.de/aktuell_kriterien.php; eingesehen am 17.11.2016.

35 Eine sehr gute Übersicht über Spielzeugsicherheit bietet die Broschüre von spiel gut »Sicherheit und Risiko bei Kinderspiel und Spielzeug« von 2010.



Für textiles Spielzeug gibt es das GOTS-Siegel, welches Herstellung, Konfektion, Verpackung, Kennzeichnung, Handel und Vertrieb aller Textilien abdeckt, die aus mindestens 70% kontrolliert biologisch erzeugten Naturfasern bestehen. Zudem gibt es die Einhaltung aller ILO-Kernarbeitsnormen verbindlich vor.



Für Holz-Spielzeug existiert das FSC-Zeichen, welches belegt, dass die Wälder nach strengen sozialen, ökologischen und ökonomischen Standards bewirtschaftet und sichere Arbeitsbedingungen, die unter anderem die internationalen Arbeiterrechte berücksichtigen, eingehalten werden.



Für Fußballer gibt es das Fairtrade-Siegel. Zudem haben Käufer*innen die Möglichkeit im Weltladen einzukaufen. Auch dort gibt es eine, wenn auch geringe, Auswahl an Spielzeug, welche ausschließlich aus kontrolliert fairem Handel kommt.

Bezüglich der Arbeitsbedingungen ist zusätzlich der Blick auf Reportagen von NGOs wie bspw. China Labor Watch oder SACOM empfehlenswert. Denn neben Prüfberichten und Siegeln ist es beim Spielzeug (wie auch beim Kauf anderer Produkte) ratsam auf die einzelnen Unternehmen zu schauen. Denn ein Unternehmen gibt manchmal mehr Auskunft über die Produktionsbedingungen, als es Siegel tun (können).

Eine Arbeiterin sortiert in einer Spielzeugfabrik in Guangdong (China) Puppen an einem Fließband.

Fotograf: Kai Löffelbein (2014)



Firmenportraits

Schleich

Umsatz: 2015: 132,5 Mio Euro

Hauptsitz: Schwäbisch Gmünd in Deutschland

Schleich ist einer der größten Spielwarenhersteller Deutschlands und international führender Anbieter von Spielfiguren. Lizenzen hat das Unternehmen u.a. für Schlümpfe, Peanuts und Biene Maja. Heute ist das Unternehmen mehrheitlich im Besitz der europäischen Investmentgesellschaft (Private-Equity-Beteiligungsgesellschaft) Ardian mit Sitz in Paris. Viele Arbeitsschritte erfolgen in Handarbeit wie bspw. das Gießen der Formen, Bedrucken, bemalen, besprayen.

Produktionsstandorte: Schleich produziert sowohl am Firmenstandort in Schwäbisch Gmünd als auch in Produktionsstätten in China, Tunesien, Bosnien, Bulgarien, Rumänien, Moldawien und Portugal

Simba Dickie Group

Größtes deutsches Spielzeugunternehmen

Marken: Holzeisenbahn-Hersteller Eichhorn (Komplette Produktion in Tschechien), Dickie Spielzeug, Tamiya, Schuco, Noris Spiele, Bobby-Car-Hersteller BIG, Nicotoy, Flugzeug Miniaturen-Hersteller Schabak, Zoch-Verlag, Teile von Smoby, Märklin (Modelleisenbahn und Zubehör), Heros, Majorette
mehr als 1.000 Lizenzprodukte

Umsatz: 2015: 616 Mio. Euro

Hauptsitz: Fürth in Deutschland

Produktionsstandorte: Deutschland (z.B. Bobby-Car), Frankreich, Spanien, Italien, Ungarn, Tschechien, Bulgarien, China, Thailand

Ravensburger AG

Marken: Memory, Brio (Holzeisenbahn-Hersteller), Spielverlag (Puzzle, Weltreise, Kuhhandel, Das verrückte Labyrinth etc.), Ravensburger Digital (Tiptoy), Ravensburger Freizeit und Promotion GmbH, Ravensburger Spieleland, Ravensburger Buchverlag, Ravensburger Museum

Umsatz: 2015: 444 Millionen Euro.

Hauptsitz: Ravensburg in Deutschland

Wurden vor fünf Jahren nur 44 Prozent der Erlöse außerhalb Deutschlands gemacht, stieg der Wert bis 2015 auf 57 Prozent.

Produktionsstandorte: Etwa 90 % der Produktion findet in eigenen Werken in Ravensburg und Tschechien Policka statt. Etwa 10 % der Produktionsstätten befinden sich in China / Fernost

Geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG (Playmobil)

Marken: Playmobil-Figuren, Lechuza (Pflanzgefäße und Gartenmöbel), Playmobil Fun-Parks, Playmobil Fun-Stores (7 in Deutschland).

Umsatz: 2015: 616 Mio. Euro Brandstätter Gruppe, 558 Mio. Euro Playmobil

Hauptsitz: Zirndorf in Deutschland

Seit 1974 tätiges Unternehmen. Über die Hälfte seines Geschäfts macht Playmobil in Deutschland in den Wochen vor Weihnachten.

Produktionsstandorte: Playmobil produziert ausschließlich in Europa: Deutschland, Malta, Spanien und Tschechien

Steiff

Umsatz: 2015: 110 Mio. Euro

Hauptsitz: Giengen in Deutschland

Produktionsstandorte: momentan Deutschland und Tunesien. Steiff ließ bis 2010 auch in China produzieren und zwischenzeitlich in Portugal

Stadlbauer Gruppe

Freizeit-, Unterhaltungs- und Lifestyleprodukte

Marken: Carrera Rennbahnen, Schildkröt, Pullspeed, Pustefix, PipiMax, MampfiBär, Baufix, Brummel der Geschichtenbär, Miniclassics

Hauptsitz: Salzburg in Österreich

Produktionsstandorte: u.a. China. Auch Pustefix wird seit 2015 in China produziert. Pustefix hat zwei Rezepturen, eine für die Produktion in Deutschland und eine für die Produktion in China

Gollnest & Kiesel

Marken: goki, HEIMESS, Holztiger, Ankersteine und 'cause

Umsatz: 2015: knapp 24 Mio. Euro (Angaben von Statista)

Hauptsitz: Güter in Deutschland

Produktionsstandorte: in China, Thailand, Sri Lanka, Polen, Rumänien und Bulgarien; Anker-Steinbaukasten GmbH (Ankersteine) produziert ausschließlich in Deutschland.

Die hierzulande bekannte Spielzeugmarke **HABA** (gehört zur Unternehmensgruppe Habermaß mit den Marken: HABA, Jako-O, Wehrfritz, Fit-z, Quiéro, project Schul- und Objekteinrichtung GmbH, Heldbergs, Tiggly und Fox & Sheep) lässt vorwiegend in eigenen Produktionsstätten in China produzieren.

Wer produziert zu über 95 % oder ausschließlich in Deutschland?

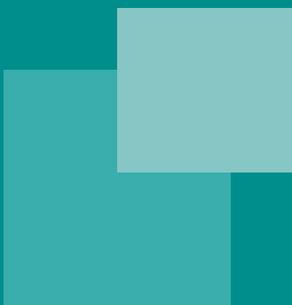
Eine Auswahl an Unternehmen sind: **Senger Tierpuppen, Ökonorm, Spielstabil, SINA, Bibabox, TicToys, Hess Spielzeug, Fagus Holzspielzeug.**³⁶

³⁶ Eine Übersicht über Unternehmen und deren Produktionsanteil in China bietet die Firmenliste von fairspielt: http://woek.de/web/cms/front_content.php?idart=593



Foto: Shutterstock.com

Eine gute Möglichkeit: Kinder in den Prozess der Spielmaterial-Bestellung einzubinden. Woraus besteht unser Spielzeug? Wo kommt es her?



Worauf können Schulen und Kindertagesstätten beim Spielzeugeinkauf achten?

Ökologische Nachhaltigkeit: Wie ist ein Spielzeug verpackt? Wurde für die Verpackung nur so viel Material wie nötig benutzt oder wurde die Verpackung unnötig aufgebläht, um das Spielzeug größer erscheinen zu lassen? Nutzen die Hersteller Recycling- und/oder Biomaterialien? Werden erneuerbare Energien bei der Herstellung genutzt? Ist das Spielzeug frei von PVC und Weichmachern wie Phthalaten und BPA?

Würdige Arbeitsbedingungen: Wo lässt das Unternehmen produzieren? Hat das Unternehmen einen Verhaltenskodex unterzeichnet und wie wird dieser umgesetzt? Ist das Unternehmen Mitglied beim ICTI-Care-Prozess? Wie stellt das Unternehmen sicher, dass weder Zwangs- noch Kinderarbeit in den Produktionsstätten stattfindet? Unterstützt das Unternehmen den Dialog von Arbeiter*innen und Arbeitgebern über Arbeitsrechte?

Vermeidung von Konfliktmineralien: Wurden in dem Spielzeug Konfliktminerale verarbeitet? Vor allem elektronisches Spielzeug ist auf Mineralien (wie bspw. Tantal, Zinn, Wolfram) angewiesen, die oft in Konfliktregionen abgebaut werden und mit denen gewaltsame Konfliktparteien finanziert werden.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit ...

- ➔ **Kinder in den Prozess der Spielmaterial-Bestellung einzubinden.** Nutzen Sie schon das Blättern in den Katalogen als Diskussionsanlass: Woraus besteht unser Spielzeug? Wo kommt es her? Wie wird es gemacht? Was ist fair und was ist unfair?
- ➔ **kleine Initiativen**, die menschenrechtliche Sorgfalt glaubwürdig umsetzen, **durch Direktkäufe zu unterstützen.** Unterstützen Sie außerdem Initiativen die auch im Ausland nur dann Investitionen tätigen, wenn sichergestellt ist, dass durch ihre Geschäftsaktivitäten keine Menschenrechte verletzt werden und die Umwelt nicht nachhaltig geschädigt wird.
- ➔ **einen Markencheck durchzuführen:** Kaufen Sie wenn möglich von Unternehmen, die soziale Standards einhalten. Bei Spielzeug bedeutet dies ein bisschen Aufwand. Eine Liste der Firmen, die am ICTI-Care-Prozess beteiligt sind, wird jährlich von der Aktion fair spielt erstellt.
- ➔ Bei anstehenden größeren Ausschreibungen können **Bieterdialoge** durchgeführt werden, um mit Unternehmen über Möglichkeiten der Einhaltung sozialer und ökologischer Standards in den Dialog zu treten.
- ➔ In Berlin können Sie **Einfluss auf Bestellungen des Landesverwaltungsamtes (LVwA) nehmen**, indem Sie sich bei Befragungen aktiv beteiligen bzw. ihre Wünsche bezüglich der Bestellungen direkt dem Amt mitteilen. So können Sie sich bspw. für die Bestellung fairer Fußbälle einsetzen.

Oder Sie können ...

- **einen Weltladen besuchen:** Gibt es einen Weltladen in Ihrer Nähe? Vielleicht macht dieser auch speziell Bildungsarbeit.
- **fragen:** Zeigen Sie Interesse an fair produziertem Spielzeug. Fragen Sie im Laden bzw. bei ihren Schul- oder Kindergartenausstattern nach den Produktionsbedingungen.
- **auf Qualität achten:** Schnäppchen sind oft extra für den (Aus-)Verkauf produzierter Ramsch, der nicht ohne Grund so billig ist. Außerdem werden billig produzierte Spielzeuge oft auf Kosten der Arbeiter*innen hergestellt und sowohl Sozial- als auch Umweltstandards nicht beachtet. Ein Riechtest kann zudem Aufschluss darüber geben, ob chemische Stoffe ausdünsten. PVC beispielsweise riecht besonders streng.
- **darüber reden:** Machen Sie Kolleg*innen, Familie und Freund*innen auf die Probleme in der Spielzeugproduktion aufmerksam und weisen Sie sie auf Unternehmen hin, die sauber produzierte Spielwaren anbieten. Bewusster Konsum ist ein erster Schritt zur Veränderung.
- **Ludotheken nutzen:** Spielzeug muss nicht immer gekauft werden. Es kann auch vor Ort ausprobiert oder ausgeliehen werden und wenn kein Interesse mehr an einem Spiel besteht, kann es zurückgegeben bzw. gegen ein anderes getauscht werden.
- **Druck machen:** Fordern Sie vom deutschen Spielwarenverband, sich für Transparenz und faire Arbeitsbedingungen einzusetzen.

Forderungen an Unternehmen und Politik, um notwendige Verbesserungen zu erreichen

- ➔ Unternehmen müssen die Produktionsbedingungen in ihren Zulieferfabriken transparent machen
- ➔ An Spielsachen muss erkennbar sein, wo sie produziert wurden (und in welcher Fabrik)
- ➔ Arbeitsrechtsverletzungen sollen umgehend behoben werden (und nicht erst weitere Untersuchungen versprochen)
- ➔ Zulieferer sollten ermutigt werden Arbeitnehmersvertretungen zuzulassen
- ➔ Unabhängige Beschwerdhotlines sollten eingerichtet werden, um Arbeiter*innen in der Durchsetzung ihrer Rechte zu unterstützen

Gute Gründe für die Forderung sozialer Kriterien beim Spielzeugkauf

CLW veröffentlichte in den letzten acht Jahren insgesamt sieben Berichte über die Spielzeugindustrie. Viele der ermittelten Probleme bestehen immer noch und nur wenig hat sich in den Jahren verändert. Die **Ursachen für die Verletzung eklatanter Arbeitsrechte sind strukturell bedingt**. Viele Spielzeugunternehmen haben ihre Produktion in Niedriglohnländer ausgelagert. In einigen der Länder sind Arbeitsrechte nicht ausreichend geschützt. Kurze Produktzyklen, der Wettbewerb um niedrige Preise und die Forderung von Unternehmen just-in-time zu produzieren sind unmittelbar mit erzwungenen Überstunden, Leiharbeit über Vermittlungsagenturen und niedrigen Löhnen verbunden. Es ist zudem ein **unfairer Wettbewerb** wenn Produkte, die weder den europäischen Sicherheitsanforderungen entsprechen noch unter Beachtung internationaler Arbeitsstandards produziert wurden, billiger angeboten werden als Spielzeug, welches soziale und ökologische Kriterien erfüllt.

Aus diesem Grund sollten wir, als Konsument*innen, egal ob privat oder als größerer öffentlicher Einkäufer, unseren Einfluss nutzen und **unsere Kaufentscheidungen danach ausrichten**, bei welchen Unternehmen wir kaufen wollen und **welche Unternehmenspolitik wir** mit unserem Einkauf **unterstützen möchten**. Um die Lebensbedingungen derjenigen zu verbessern, die unser Spielzeug herstellen, bleibt es aber gleichzeitig wichtig **Druck auf die Unternehmen auszuüben**, die sich nicht an anerkannte Arbeitsrechte halten. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass Unternehmen häufig erst dann ihr Verhalten ändern, wenn genügend öffentlicher Druck auf sie ausgeübt wird.

Wir sollten also unsere Augen und Ohren offen halten und bewusst beim Spielzeugkauf vorgehen, auch wenn dies kein Kinderspiel ist! Aber es ist machbar!

Aus diesem Grund sollten wir, als Konsument*innen, egal ob privat oder als größerer öffentlicher Einkäufer, unseren Einfluss nutzen und unsere Kaufentscheidungen danach ausrichten, bei welchen Unternehmen wir kaufen wollen und welche Unternehmenspolitik wir mit unserem Einkauf unterstützen möchten.

Quellen

- CLW (November 2014): Barbie, Mickey Mouse, Optimus Prime, Thomas the Tank Engine: Who else continues to exploit toy workers?
- CLW (November 2015): The other side of Fairy Tales: An investigation of labor conditions at five Chinese toy factories.
- CLW (Juli 2016): The Chinese Official Toy Association Criticizes the Corruption Audit of International Council of Toy Industries. <http://www.chinalaborwatch.org/newscast/608>
- DVSI Pressemitteilung zur Jahrespresse-Konferenz der Spielwarenbranche am 03.12. 2015.
- ECSIP consortium (August 2013): Study on the competitiveness of the toy industry.
- HKTDC Research (Juli 2016): China's Toy Market.
- INSTITUTE FOR GLOBAL LABOUR AND HUMAN RIGHTS (Dezember 2015): Dirty Toys Made in China. The Zhenyang Wanju Sweatshop Factory.
- Li Qiang (Dezember 2014): Testimony Title: Fair Toys for Our Kids.
- Spiel gut (2010): Sicherheit und Risiko bei Kinderspiel und Spielzeug. Vom Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug e.V.
- Werkstatt Ökonomie (WOEK) (Dezember 2012): Für faire Regeln in der Spielzeugproduktion. So bringen Sie Menschenrechte ins Spiel!
- Film (Youtube, Dezember 2015): Made in China – Spielzeug aus China.

Ludotheken in Berlin

Spielwiese Kopernikusstraße 24, 10245 Berlin <http://www.spielwiese-berlin.de/>

Spielbrett Körtestraße 27, 10967 Berlin und Berliner Straße 132, 10715 Berlin
<http://www.spielbrett-berlin.de>

Spielwirtschaft Martin-Luther-Str. 84, 10825 Berlin <http://www.spiele-wirtschaft.de/>

Fördern durch Spielmittel e.V. Immanuelkirchstr. 2, 10405 Berlin



weed