

## Such & Find magazin No. 19

### Liebe Leserinnen und Leser,

Erscheinungstag dieser 19. Ausgabe unseres SuFi wird der 26.5.2006 sein. An diesem Tag feiern wir 4444 Tage Such & Find. 4444 Tage sind mehr als zwölf Jahre. Ja, so lange gibt es uns schon in der Mozartstraße. Es waren Jahre mit Höhen und Tiefen, schwierigen Anfangsjahren folgten goldene Zeiten um die Jahrtausendwende und heute immer mehr ein Kampf gegen die übermächtige Konkurrenz durch das Internet. Die ganze Zeit waren wir bemüht, interessante Ware anzukaufen und unseren Kunden Dinge anzubieten, die man sonst selten findet. Bis heute versuchen wir unser Warenangebot zu optimieren und es ansprechend zu präsentieren. Aber ohne unsere vielen treuen Kunden hätten wir diese 4444 Tage nie durchgehalten, manche von ihnen kommen bereits seit dem Eröffnungstag regelmäßig zu uns, an Familien haben wir Duplo-Steine für Kleinkinder verkauft und in der Zwischenzeit Videospiele der Teenager angekauft. Durch unsere besonderen Aktionen am 26. Mai wollen wir uns bei unseren Kunden bedanken, indem sie 22% Rabatt erhalten und es kostenlos Sekt, Brezeln und Orangensaft gibt. Durch unsere Spende über 22% unseres Tagesumsatzes an den Förderkreis krebskranke Kinder e. V. Stuttgart wollen wir aus Freude über die erfolgreichen zwölf Jahre andere, die dringend Hilfe brauchen, unterstützen.

Ihr Jörg Trüdinger

### Termine

4444 Tage Such & Find 26.5.

Flohmarkt am Eckensee statt auf dem Karlsplatz im Juni und Juli

Heusteigviertelfest 22.7.

Großer Herbstflohmarkt Innenstadt Stuttgart 17.9.

### Was treibt den Sammler?

Eine Hauptantriebsfeder für das menschliche Verhalten allgemein ist garantiert das menschliche Grundbedürfnis nach Sicherheit. Sicherheit bedeutet dabei möglichst große Angstfreiheit, denn vom Augenblick der Geburt an ist die Angst ein ständiger Begleiter des Menschen. Man hat Angst vor Schmerzen, Angst vor dem Tod oder vor der Einsamkeit. Wer sich sicher fühlt, hat keine Angst und so gehen manche Psychologen sogar so weit zu behaupten, daß jeglicher menschliche Antrieb vom Bedürfnis nach Sicherheit ausgehe. Die genaue Bewertung davon soll hier unterbleiben, nur eines steht fest, nämlich, daß das Bedürfnis nach Sicherheit eine der Hauptantriebsfedern menschlichen Handelns ist, davon sind auch Sammler nicht ausgenommen. So stellt sich die Frage, welche Bedeutung das Sammeln verschiedener Dinge für das Sicherheitsbedürfnis hat? Welchen Beitrag also leistet das Sammeln, um uns mehr Sicherheit zu geben? Betrachten wir zuerst einmal, was die Menschen so alles sammeln. Ganz schnell stellen wir fest, daß eigentlich alles gesammelt wird, das reicht von Streichholzschachteln über alte Rasierer bis zu Flugzeugen in 1:1. Im ersten Augenblick möchte man meinen haben diese Dinge wenig gemein, vielleicht scheint das aber auch nur so und wir finden bei genauerer Betrachtung mehr Gemeinsamkeiten als man erwartet. Die Gemeinsamkeiten müssen dabei ja nicht unbedingt bei den Gegenständen selbst liegen, sondern können auch in der Tätigkeit des Sammelns begründet sein. Das Sammeln ist ein Vorgang, eine Betätigung, den man vom Zustand des Besitzens abgrenzen muß. Und obwohl man die Dinge meist sehr viel länger besitzt als das Sammeln als Vorgang an Zeit in Anspruch nimmt, sagt man „ich bin Sammler“ und nicht „ich bin Besitzer oder Eigentümer“. Diese Wortwahl legt nahe, daß das Sammeln wichtiger ist als das Besitzen. Während wir über den Flohmarkt schlendern, im Internet surfen oder gemütlich bei Such & Find einkaufen sind wir stark abgelenkt und voll konzentriert. Unsere Gedanken fokussieren sich total auf die Suche nach dem gewünschten Stück. Diese absolute Konzentration verdrängt

zumindest zeitweise alle negativen Gedanken, Ängste verschwinden und man gewinnt Sicherheit. Dieser Prozeß des Gewinnens von Sicherheit setzt sich später fort, denn auch der Besitz unserer Sammlerstücke gibt uns Sicherheit. Eine wertvolle Sammlung gibt uns eine gewisse finanzielle Sicherheit, da man sie jederzeit verkaufen kann. Am Wichtigsten erscheint mir jedoch, daß uns solche Stücke gewissermaßen in eine Zeit der scheinbaren Sicherheit zurückversetzen können. Wir umgeben uns mit unseren Sammlungsstücken und versuchen so eine längst verloren geglaubte Welt der Sicherheit zurückzugewinnen. Viele Sammler streben nach der vermeintlich wunderschönen Zeit ihrer Kindheit, eine Zeit frei von Ängsten und voller Sicherheit. Andere glauben, das Mittelalter wäre für sie eine bessere Zeit gewesen und spielen Ritter, so oft sie können. Das alles sind wunderschöne Illusionen, die das Leben noch lebenswerter machen, das sollten sie allerdings auch bleiben. Denn wer den Weg zurück in die Realität nicht mehr findet verirrt sich leicht in seinen Träumen und das Erwachen wird um so bitterer. Wer allerdings Traum und Wirklichkeit trennen kann, für den gilt der Satz, daß Sammler glücklichere Menschen sind.

Als Schlußfolgerung kann man festhalten, daß uns das Sammeln in seiner Form als Betätigung und im Stadium des Besitzens Sicherheit gibt und so das menschliche Urbedürfnis nach Sicherheit sehr gut befriedigt.

### Spielwarenindustrie an der Börse

Bestimmt investieren viele unserer Leser all ihr Geld, das sie nicht für Wohnung, Essen und Trinken oder das Auto brauchen, in neue Stücke für Ihre Sammlung. Es gibt aber auch garantiert einige Leser, die einen Teil ihres Geldes an der Börse investieren. Wer als Normalsterblicher sein Geld an der Börse investiert, kann dabei nur ein einziges Ziel verfolgen, nämlich das, nach Abzug von Gebühren und Steuern eine höhere Rendite zu erreichen, als man auf dem Sparsbuch bekommen kann. Diese Rendite sollte dabei in der Regel deutlich über dem Zinssatz für Sparsbücher liegen, da Börseninvestitionen grundsätzlich ein höheres Risiko haben als Festgeldanlagen. Wer sich erst einmal entschieden hat, einen Teil seines Geldes an der Börse in Aktien anzulegen, steht logischerweise vor der Qual der Wahl, in welche Unternehmen er investieren soll. Natürlich kann man auch Fonds kaufen, die es zu tausenden gibt und welche damit fast genauso unübersichtlich sind wie die einzelnen Unternehmen. Ganz spannend könnte es doch auch sein, in Unternehmen zu investieren, deren Hauptbetätigungsfeld im Bereich der Spielwarenproduktion liegt, so dachte ich zumindest vor ein paar Monaten. Also machte ich mich auf die Suche nach börsennotierten Spielzeugherstellern. Leider erwies sich das Unterfangen als äußerst schwierig, da es kaum solche Firmen gibt. Die meisten Spielwarenhersteller sind Mittelständler, oft in Familienbesitz und nicht börsennotiert. Schließlich habe ich mich entschieden, den Kreis etwas weiter zu ziehen, d. h. ich suchte nach nicht-deutschen Spielzeugherstellern, nach Herstellern, die auch Spielwaren produzieren und nach Unternehmen aus Randbereichen (z. B. Videospiegelhersteller). Nachdem die Suche so ausgeweitet wurde, fand sich eine ganze Menge interessanter Firmen die an der Börse notiert sind. Im Folgenden habe ich diese Unternehmen zusammen mit der WKN (Wertpapierkennnummer) oder der ISIN aufgeführt. Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, daß diese Liste keine Kaufempfehlung darstellt, und daß Aktienkurse jederzeit steigen oder fallen können.

Zapf Creation, D, 780600

In den letzten Jahren stark gebeutelt wurde die Firma Zapf. Der Bereich Sammlerpuppen ist leider sehr stark rückläufig und Baby Born Puppen haben starke Konkurrenz erhalten. Auf jeden Fall ist Zapf im Augenblick der einzige börsennotierte deutsche Spielzeughersteller.

Mattel, USA, 851704

Mattel ist der weltgrößte Spielzeugkonzern und setzt jedes Jahr weltweit mehrere Milliarden US Dollar um. Durch seine starke Stellung sollte der Konzern auch in Zukunft mit an der Spitze marschieren.

Sony, Japan, 853687

Einen nicht unerheblichen Teil des Umsatzes des Elektronikherstellers generieren heute Videospiele und Konsolen. Der Markt ist allerdings hart umkämpft und eine Fehlentwicklung kann sich jahrelang negativ auswirken.

Microsoft, USA, 870747

Die Xbox-Videospielkonsole läuft bei Microsoft eher so nebenher und hat sich bis heute nicht richtig durchsetzen können. Bei der finanziellen Potenz dieses Konzerns ist allerdings zu erwarten, daß Microsoft einen langen Atem hat und sich am Ende durchsetzen wird. Zumal Bill Gates ungern zweiter Sieger ist.

Sega, Japan, A0B799

Auch Sega ist seit langer Zeit im Bereich der Videospiele tätig, hat aber in den letzten Jahren eher an Bedeutung verloren.

Marvel Entertainment, USA, A0F6RL

Eigentlich ist Marvel ein Comic-Hersteller, d. h. man produziert und vertreibt bekannte Superheldencomics (u. a. Hulk, Spider Man); durch Lizenzvergabe für Spielfilme oder Spielwaren verdient man allerdings prächtig, zumal in den Lagern noch viele Comic-Helden schlummern.

Walt Disney Company, USA, 855686

Auch Disney verdient gut an der Vergabe von Lizenzen. Der Medienkonzern ist so breit aufgestellt und hat einen weltweit so hohen Bekanntheitsgrad, daß auch in Zukunft die Gewinne sprudeln dürften.

Toys 'R 'Us, JP, 929952

In der Zwischenzeit sollte diese Spielzeughändlerkette auch in Deutschland bekannt sein. Leider haben die Einheitsgeschäfte großen Erfolg und verdrängen immer mehr die angestammten Einzelhändler.

Hasbro, USA, 859888

Hasbro hat viele bekannte Artikel im Sortiment u. a. Action Man, G. I. Joe, Micro Machines und My little Pony.

Smoby, F, 006015

Dieses französische Unternehmen hat vor einigen Jahren von Triumph-Adler Majorette erworben und stellt heute u. a. diese Spielzeugautos her.

Zum Schluß noch in Kurzform einige Unternehmen, die ebenfalls auch zumindest eines der geforderten Kriterien erfüllen:

Hornby, GB, B01CZ65 Produziert u. a. Modelleisenbahnen

Nintendo, Japan, 864009 Hersteller von Videospiele und Konsolen.

Electronic Arts, US, 878372 Produzent von Videospiele für fast alle Major-Konsolen.

Toys International.com, D, 928617 Online-Spielzeughändler.

Frogster, D, A0F47J, Vertrieb von Videospiele.

THQ, US, 885593 Hersteller von Software für Videospielekonsolen.

### Deutsche Spielzeugfirmen

Autenrieb, Otto

Otto Autenrieb ist ein typisches Beispiel für die frühe Nachkriegsgeneration. Er stellte aus Zigarrenkisten und Faller-Einzelteilen Modellbahnhäuschen im H0-Maßstab her und verkaufte sie. Jedes seiner Häuser scheint nummeriert und gemarkt zu sein.

CASIGE

CASIGE dürfte vermutlich der bekannteste Hersteller von Kindernähmaschinen sein, man findet die hübschen Stücke heute noch auf Flohmärkten. Blütezeit war kurz vor dem II. Weltkrieg bis in die 60er Jahre hinein.

Hessemer, Carl

Unter dem Kürzel KHN produzierte Hessemer zwischen etwa 1917 und 1920 Blechspielwaren, Panzer und militärische Spielsachen. Wegen der kurzen Produktionszeit findet man heute nur noch selten Hessemer-Artikel.

»Zurück