



se předsedou Sdružení pro hračku a hru, nejdříve jsem to odmítl z důvodu mého velkého pracovního vytížení. Potom jsem si ale uvědomil, že se tím pádem dostávám do řady těch, kteří pouze kritizují to, že by aktivity Sdružení měly být více vidět, že by Sdružení mělo daleko více pracovat pro své členy a pro obor hraček. Když budeme všichni jenom kritizovat, nikam se nepohneme. A tak jsem tuto výzvu přijal. Cílem je pozvednout Sdružení tak, aby se stalo největší profesní oborovou organizací pro všechny výrobce a prodejce her a hraček na území České republiky. Chci, aby se zároveň stalo silným a důvěryhodným partnerem státním i mezinárodním institucím. Ale cesta k tomuto cíli nebude vůbec jednoduchá. Hlavně z toho důvodu, že je třeba zajistit organizaci personálně, na což momentálně naše Sdružení nemá prostředky. Je to velká výzva. Věřím, že se mi ji podaří naplnit.

Leze v dnešní době něco plánovat?

Plánovat musíte stále. V dnešní době je pochopitelně plánování velmi složité a plány musí být krátkodobější. Vedle toho je ale třeba zajistit materiál a vstupní suroviny s předstihem. V tomto se musí najít nějaký konsenzus. Není to vůbec jednoduché. Dá se velmi snadno udělat chyba, která potom může finančně hodně bolet. Věřím, že se s tím nějak vypořádáme.

Chystáte novinky?

Zakoupili jsme práva na výrobky s licencí Harryho Pottera. V současné době máme ve schvalovacím procesu již několik originálních her, které vyrobíme a uvedeme na trh ještě do prázdnin. Další zajímavou novinkou bude nová kolekce pohádkových Igráčků. Pro každou takovou postavičku bude vytvořený a namluvený pohádkový „podcast“. Igráček letos také konečně dostane dlouho slibované dítě – malého Igráčka. S tím budou na trh postupně uváděny nové produkty.

Co vše předchází tomu, než je nová hra uvedena na trh?

U každého nového výrobku musí být dobře naplánováno jeho uvedení na trh. I když má naše firma již dobrou dlouhodobou pozici na českém trhu, musíme přesto každý výrobek dobře odprezentovat a uvést do prodejní sítě v dobré podobě a načasování. V dnešním obrovském konkurenčním prostředí to jinak, bohužel, ani nejde.

Je hračkářský průmysl složitá a těžká disciplína? Nebo se jen dobře bavíte?

Vždy mě rozesměje, když k nám někdo do firmy přijde a řekne: „To je bezva. Vy si všichni v práci hrajete.“ Určitým způsobem to samozřejmě pravda je, třeba když výrobky testujeme. Ale 99 % času trávíme výběrem vhodných materiálů, technických a technologických řešení, optimalizací výroby a také marketingu, obchodu a dalších procesních činnostech. Jestli je hračkářský průmysl složitý a náročný? Mám ve svém týmu více než čtyři roky obchodní ředitelku, která dříve pracovala v několika firmách s jiným sortimentem. Sama přiznává, že si nikdy nemyslela, že je segment hraček tak náročný. Možná se to nezdá, ale v hračkářském oboru je obrovská konkurence, převážně hraček vyráběných v Asii. I většina velkých nadnárodních hračkářských firem má svoji výrobu v Asii a vyrábějí v sériích o několik řádů větších, než realizujeme my. Výroba v Asii pro celý svět a obrovské výrobní série těmto firmám snižují výrobní cenu, se kterou se musíme potýkat. Ale není to jenom cena, je to hlavně ta sériovost, která umožňuje velkým firmám investovat nemalé prostředky do vývoje novinek.

Hračky jsou ale vedle toho obrovský kreativní segment, a to je to, co mě, ale i ostatní baví. Baví mě také to, že naše výrobky slouží dětem nejenom pro zábavu, ale i pro jejich rozvoj. Je cítit čím dál větší zájem o edukativní hračky, které mají tuto přidanou hodnotu. Hračky jsou prostě obor, který je mou srdcovou záležitostí. •



Miroslav Kotík

S hračkami začal podnikat už v roce 1990, kdy ve Žďáru nad Sázavou otevřel první prodejnu. V roce 1995 jeho firma EFKO zahájila výrobu společenských her a hraček, která se kontinuálně rozvíjí i v nových prostorách v Novém Veselí. V roce 2010 odkoupil původní formy i vlastnická práva na značku Igráček. Zatím poslední akvizicí je výroba původní české autodráhy (Ites, Gonio, EuropaCup, Faro). V roce 2020 se stal předsedou Sdružení pro hračku a hru.