



(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
29.01.2003 Patentblatt 2003/05

(51) Int Cl.7: **A63H 3/00**, A63H 3/38,
G09F 19/00

(21) Anmeldenummer: **02016527.0**

(22) Anmeldetag: **24.07.2002**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
IE IT LI LU MC NL PT SE SK TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL LT LV MK RO SI

(72) Erfinder: **Schellmann, Annemarie**
28865 Lilienthal (DE)

(30) Priorität: **27.07.2001 DE 20112247 U**
27.06.2002 DE 20209928 U

(74) Vertreter: **Möller, Friedrich, Dipl.-Ing. et al**
Meissner, Bolte & Partner
Anwaltssozietät GbR
Hollerallee 73
28209 Bremen (DE)

(71) Anmelder: **Schellmann, Annemarie**
28865 Lilienthal (DE)

(54) **Spielgegenstand in Gestalt einer Lebewesennachbildung**

(57) Spielgegenstände, wie beispielsweise Teddybären (10), werden vielfach zu Werbezwecken eingesetzt. Dazu werden die Teddybären (10) mit Logos oder anderen Kennzeichnungen versehen. Diese werden als externe Dekorationselemente mit dem Teddybären (10) verbunden. Solche Dekorationselemente beeinträchtigen den Gebrauchswert des Teddybären (10) und können auch entfernt werden, wodurch der Werbezweck nicht mehr erfüllt wird.

Die Erfindung sieht es vor, mindestens ein Auge (14) des Teddybären (10) mit einer bildlichen und/oder textlichen Darstellung (15, 16) zu versehen. Das Auge (14) erfüllt dann den angestrebten Werbezweck. Externe Banderolen oder dergleichen sind nicht mehr erforderlich. Da die zu Werbezwecken dienende textliche oder bildliche Darstellung Bestandteil mindestens eines Auges (14) des Teddybären (10) ist, ist nicht davon auszugehen, dass die textliche und/oder bildliche Darstellung entfernt wird, weil dann auch das jeweilige Auge (14) entfernt werden müsste, wodurch das optische Erscheinungsbild des Teddybären (10) erheblich beeinträchtigt würde.

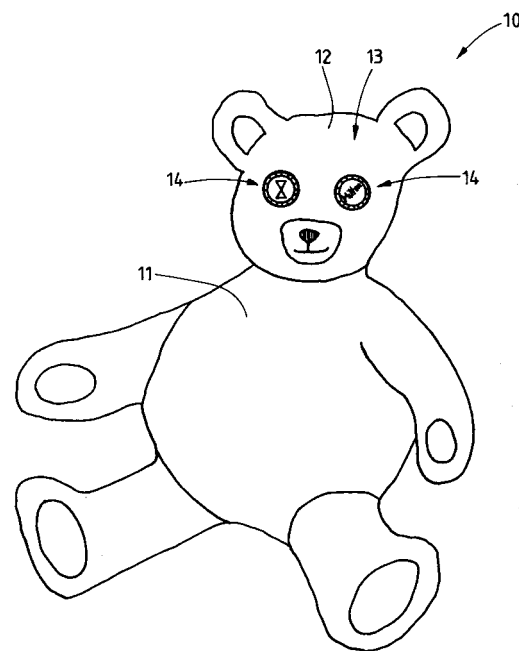


Fig. 1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft einen Spielgegenstand in Gestalt einer Lebewesennachbildung gemäß dem Oberbegriff des Anspruchs 1.

[0002] Bekannte Spielgegenstände in Gestalt von Lebewesennachbildungen, beispielsweise Stofftiere, Teddybären oder Puppen, weisen nachgebildete Augen aus insbesondere Glas oder Kunststoff auf.

[0003] Sollen solche Spielgegenstände zu Werbezwecken eingesetzt werden, sind sie häufig mit Logos oder anderen markanten Kennzeichnungen versehen. Die Logos oder anderen Kennzeichnungen werden entweder direkt auf dem Körper des Spielgegenstandes oder etwa auf externen Dekorationselementen, die wiederum mit dem Spielgegenstand verbunden sind, wie beispielsweise Banderolen angebracht. In manchen Fällen werden auch ganze Körperteile bzw. der gesamte Körper des Spielgegenstandes den beworbenen Produkten oder dergleichen nachempfunden, um eine gute Wahrnehmbarkeit zu erreichen. Der Nachteil der vorbekannten Ausführungsformen liegt darin, dass der Gebrauchswert beeinträchtigt ist und separate Kennzeichnungen (z.B. Banderolen) sich von dem Spielgegenstand lösen können und die Kennzeichnungen dann nicht mehr vorhanden sind.

[0004] Ausgehend vom Vorstehenden liegt der Erfindung die Aufgabe zugrunde, bekannte Spielgegenstände in Gestalt von Lebewesennachbildungen dadurch weiter zu entwickeln, dass sie eine originelle, dauerhafte Werbung gewährleisten, ohne den Gebrauchswert zu beeinträchtigen.

[0005] Ein Spielgegenstand zur Lösung dieser Aufgabe weist die Merkmale des Anspruchs 1 auf. Dadurch, dass mindestens ein Auge des Spielgegenstandes eine bildliche und/oder textliche Darstellung aufweist oder mindestens ein Auge durch eine bildliche und/oder textliche Darstellung gebildet ist, wird es möglich dem Betrachter mittels der Augen eine bildliche und/oder textliche Darstellung zu vermitteln. Externe Banderolen oder dergleichen sind nicht erforderlich und der Körper des Spielgegenstandes bleibt unverändert. Das beeinträchtigt den Gebrauchswert des erfindungsgemäßen Spielgegenstandes nicht.

[0006] Eine vorteilhafte Weiterbildung des erfindungsgemäßen Spielgegenstandes liegt darin, dass die Augen linsenartig, mit einer konvexen Außenfläche und einer im Wesentlichen ebenen Rückseite ausgebildet sind. Durch diese Ausgestaltung wird die Verwendung von Glas- bzw. Knopfaugen für die Herstellung der erfindungsgemäßen Spielgegenstände in Gestalt einer Lebewesennachbildung möglich. Ferner gewährleistet die im Wesentlichen ebene Rückseite des Auges ein leichteres Aufbringen der textlichen und/oder bildlichen Darstellungen. So können die textlichen und/oder bildlichen Darstellungen beispielsweise einfach als Folie auf die Rückseite des Auges aufgeklebt, aufgedruckt oder eingraviert werden.

[0007] Es sind auch alternative Ausgestaltungen der Erfindung denkbar, bei denen die Vorderseiten der Augen mindestens teilweise wenigstens eine textliche und/oder bildliche Darstellung aufweisen. Die jeweilige Darstellung ist dann direkt sichtbar. Die Körper der Augen brauchen dann nicht durchsichtig zu sein.

[0008] Nach einer weiteren vorteilhaften Ausbildung der Erfindung weist mindestens ein Auge, zumindest bereichsweise einen Transparenzbereich auf, der sich vorzugsweise auf den Bereich der Pupille und gegebenenfalls auch auf den Bereich der Iris ausdehnt. Hierdurch wird erreicht, dass die vorzugsweise auf der Rückseite des Auges angebrachte bildliche und/oder textliche Darstellung auf der konvexen Außenfläche des Auges für den Betrachter von außen überhaupt sichtbar ist. Um eine möglichst großflächige bildliche und/oder textliche Darstellung zu erreichen, kann es darüber hinaus sinnvoll sein, auch den Bereich der Iris als Transparenzbereich auszubilden.

[0009] Eine vorteilhafte Ausbildung der Erfindung sieht vor, dass mindestens einem Auge, vorzugsweise jedem der beiden Augen, ein Wechselbild zugeordnet ist, welches einem Betrachter alternativ eine Augendarstellung sowie mindestens eine andere textliche und/oder bildliche Darstellung zeigt oder mindestens ein Auge als Wechselbild ausgebildet ist. Durch diese Ausgestaltung lässt sich ein besonderer Überraschungseffekt für den Betrachter bzw. Benutzer des Spielgegenstandes erzielen. Auf den ersten Blick erscheint der Spielgegenstand von normaler, bekannter Beschaffenheit zu sein, weil die Augen denen eines Tieres oder eines Menschen nachempfunden sind. Durch das Wechselbild wird dem Betrachter dann jedoch in völlig unerwarteter Weise und damit überraschend eine andere bildliche und/oder textliche Darstellung vermittelt.

[0010] Eine weitere vorteilhafte Ausgestaltung der Erfindung liegt darin, dass mindestens ein Wechselbild dem Betrachter mehrere textliche und/oder bildliche Darstellungen in Abhängigkeit vom Betrachtungswinkel und/oder der Beleuchtung oder anderen physikalischen Parametern zeigt. Auch diese Ausführungsform dient der Steigerung des Überraschungseffektes und damit einhergehend der Werbewirkung, weil dem Betrachter eine größere Anzahl von bildlichen und/oder textlichen Darstellungen präsentiert werden kann. So ist es beispielsweise möglich, dem Betrachter in Abhängigkeit von der Position des Spielgegenstandes im Raum, oder anderen geeigneten physikalischen Parametern, unterschiedliche bildliche und/oder textliche Darstellungen innerhalb der Augen des Spielgegenstandes zu zeigen.

[0011] Nach einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltungsform des erfindungsgemäßen Spielgegenstandes zeigt mindestens ein Wechselbild dem Betrachter eine Abfolge von mehreren, vorzugsweise unterschiedlichen textlichen und/oder bildlichen Darstellungen. Hierdurch wird es möglich, dem Betrachter durch eine geeignete Abfolge der Darstellungen den subjektiven Eindruck einer Bewegung der bildlichen und/oder textlichen Dar-

stellungen zu vermitteln. Auch diese Ausgestaltung ergibt eine nochmals gesteigerte Werbewirksamkeit.

[0012] Gemäß einer Weiterbildung der Erfindung ist jedes Wechselbild als Hologramm ausgebildet. Auch diese Ausgestaltungsform dient der Intensivierung der an den Betrachter vermittelten bildlichen und/oder textlichen Darstellung, weil sich durch die Verwendung eines Hologramms ein erheblich verstärkter räumlicher Tiefeneindruck der Darstellungen ergibt.

[0013] Eine weitere vorteilhafte Ausgestaltung der Erfindung liegt darin, dass mindestens einem Auge ein zusätzliches Leuchtmittel zugeordnet ist, sodass die textliche und/oder bildliche Darstellung auch ohne zusätzliches Fremdlicht von außen für den Betrachter sichtbar ist. Hierdurch wird erreicht, dass der erfindungsgemäße Spielgegenstand auch im Falle von Dunkelheit bildliche und/oder textliche Darstellungen an den Betrachter vermitteln kann.

[0014] Schließlich ist nach einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung die bildliche und/oder die textliche Darstellung ein Hinweis auf ein Unternehmen und/oder eine Organisation, beispielsweise ein Firmenlogo, ein Produktsymbol und/oder eine Produktabbildung. Durch diese Ausgestaltung lassen sich dem Betrachter des erfindungsgemäßen Spielgegenstandes als bildliche und/oder textliche Darstellung beispielsweise Werbebotschaften an ungewöhnlicher und damit unerwarteter Stelle, nämlich innerhalb der Augen des Spielgegenstandes, übermitteln. Die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen in der Form von Werbebotschaften erfolgen vorzugsweise in der Pupille des Auges, können aber auch auf den Bereich der Iris ausgedehnt werden, um großflächigere Darstellung zu erzielen. Durch diese vorteilhafte Ausgestaltung der Erfindung wird die Intensität und Effektivität einer Werbebotschaft an den Betrachter bzw. Benutzer des erfindungsgemäßen Spielgegenstandes aufgrund des aufgezeigten Überraschungseffektes erheblich gesteigert.

[0015] Durch die Wiedergabe einer geeigneten Abfolge von bildlichen und/oder textlichen Darstellungen mittels der den Augen zugeordneten Wechselbilder kann dem Betrachter dann zusätzlich der Eindruck suggeriert werden, dass die Werbebotschaften Bewegungen ausführen. Die Illusion einer bewegten Darstellung kann, wie bereits oben im Zusammenhang mit der Beschreibung des Wechselbildes erwähnt, beispielsweise durch eine Änderung des Betrachtungswinkels und/oder eine Änderung der Beleuchtungsrichtung infolge einer Variation der Lage des Spielgegenstandes im Raum oder durch eine Bewegung des Betrachters im Raum selbst erfolgen. Denkbar ist aber auch die Ausnutzung anderer physikalischer Parameter, wie beispielsweise der Temperatur und des Druckes.

[0016] So kann beispielsweise ein rotierendes Logo, ein rotierender Schriftzug, eine Kombination von Beidem, ein sich drehendes Produktsymbol oder eine rotierende Produktabbildung innerhalb der Augen des Spielgegenstandes dargestellt werden. Diese besonde-

re Ausgestaltung der Erfindung führt zu einer weiteren Steigerung der Werbewirkung der bildlichen und/oder textlichen Darstellung im Verhältnis zu einer rein statischen Darstellungsform, weil ein menschlicher Betrachter aus entwicklungsphysiologischen Gründen intensiver auf bewegte optische Reize reagiert.

[0017] Weitere Unteransprüche beziehen sich auf vorteilhafte Weiterbildungen des Spielgegenstandes.

[0018] Ein bevorzugtes Ausführungsbeispiel des erfindungsgemäßen Spielgegenstandes in Gestalt einer Lebewesennachbildung wird nachfolgend anhand der Zeichnung näher beschrieben. In der Zeichnung zeigen:

Fig. 1: einen Spielgegenstand in einer Vorderansicht,

Fig. 2: eine vergrößerte Darstellung eines Kopfes des Spielgegenstandes der Fig. 1,

Fig. 3: eine Querschnittsdarstellung eines Auges gemäß eines zweiten Ausführungsbeispiels der Erfindung,

Fig. 4: eine Querschnittsdarstellung eines Auges eines dritten Ausführungsbeispiels der Erfindung, und

Fig. 5: eine Querschnittsdarstellung eines Auges eines vierten Ausführungsbeispiels der Erfindung.

[0019] Die Fig. 1 zeigt einen in erfindungsgemäßer Weise ausgebildeten Spielgegenstand, nämlich einen Teddybären 10. Der Teddybär 10 besteht im Wesentlichen aus einem Körper 11 mit einem Kopf 12. Das Gesicht 13 des Teddybären 10 weist zwei Augen 14 auf.

[0020] Erfindungsgemäß sind die Augen 14 des Teddybären 10 im Ausführungsbeispiel der Fig. 1 und 2 besonders, und zwar dergestalt ausgebildet, dass sie einem Betrachter verschiedene bildliche und/oder textliche Darstellungen 15, 16 zeigen können. Das linke Auge 14 des Teddybären 10 (vgl. Fig. 2) zeigt exemplarisch eine bildliche Darstellung 15 in der Form einer symbolisch angedeuteten "Sanduhr". Das rechte Auge 15 zeigt hingegen eine beispielhafte textliche Darstellung 16 mit dem Schriftzug "Milton". Die bildlichen und/oder die textlichen Darstellungen 15, 16 können beliebige andere Informationen, insbesondere Werbebotschaften, sein. Denkbar wäre beispielsweise eine Werbebotschaft in Form eines Hinweises auf ein Unternehmen, in der Form eines Firmenlogos, ein Hinweis auf eine Organisation, ein Produktsymbol und/oder die Darstellung einer Produktabbildung selbst. Es kann auch der Name des Teddybären 10 oder beispielsweise eines Kindes, das ihn geschenkt bekommen hat, in mindestens einem Auge 14 vorhanden sein. Die bildlichen und/oder die textlichen Darstellungen 15, 16 können sich lediglich über einen Teilbereich der Augen 14 erstrecken oder

aber auch deren Gesamtfläche einnehmen. Weiterhin können durch beide Augen 14 auch identische Darstellungen gezeigt werden.

[0021] Die Augen 14 sind als Wechselbilder bzw. "Wackelbilder" ausgebildet. Hierdurch zeigen die Augen 14 dem Betrachter in Abhängigkeit vom Betrachtungswinkel und/oder der Beleuchtungsrichtung oder anderen physikalischen Parametern mehrere, vorzugsweise unterschiedliche bildliche und/oder textliche Darstellungen 15, 16. Als andere physikalische Parameter kommen beispielsweise Druck auf die Augen 14 oder die Temperatur derselben in Betracht. Der Betrachtungswinkel und/oder die Beleuchtungsrichtung werden durch den Betrachter dadurch geändert, dass dieser beispielsweise den Teddybären 10 ergreift und somit dessen Position variiert oder dadurch, dass der Betrachter selbst seine Position im Raum in Bezug auf den Teddybären 10 ändert. Hierdurch wird es möglich, dass die Augen 14 des Teddybären 10 zunächst eine Darstellung 15, 16 zeigen, die beispielsweise einem natürlichen tierischen oder menschlichen Auge nachempfunden ist. Nimmt der Betrachter bzw. der Benutzer den Teddybär 10 in die Hand und verändert sich hierdurch dessen Lage im Raum, so zeigen die Augen 14 eine andere bildliche und/oder textliche Darstellung 15, 16, weil sich die Beleuchtungsrichtung und der Betrachtungswinkel der Augen 14 in Relation zum Betrachter ändert. Der gleiche Effekt stellt sich ein, wenn der Betrachter selbst seine Position im Raum in Bezug auf den Teddybären 10 ändert und sich hierdurch die Beleuchtungsrichtung und der Betrachtungswinkel in Relation zu den Augen 14 des Teddybären 10 ändert. Durch diese Ausgestaltung lässt sich ein besonders werbewirksamer Überraschungseffekt erreichen, weil der Benutzer bzw. Betrachter nicht mit einem "Umschlagen" der beispielsweise natürlichen Augendarstellung des Teddybären 10 in eine andere bildliche und/oder textliche Darstellung, beispielsweise eine Werbebotschaft, rechnet.

[0022] Durch die Ausbildung der Augen 14 des Teddybären 10 als holografische Wechselbilder bzw. "Wackelbilder" wird die Wirkung der bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 auf den Betrachter nochmals erheblich verstärkt, weil sich eine im Verhältnis zum normalen Wechselbild, erheblich gesteigerte räumliche Tiefenwirkung der bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 in den Augen 14 ergibt. Auch in diesem Fall werden mehrere, vorzugsweise unterschiedliche bildliche und/oder textliche Darstellungen 15, 16 in Abhängigkeit vom Betrachtungswinkel und/oder der Beleuchtungsrichtung oder anderen geeigneten physikalischen Parametern, dem Betrachter gezeigt.

[0023] Die Ausbildung der Augen 14 als Wechselbild bzw. als holografisches Wechselbild ermöglicht es darüber hinaus auch, dem Betrachter den Eindruck von sich bewegenden bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 in den Augen 14 zu vermitteln. Um

diesen Effekt zu erzielen, zeigen die den Augen 14 zugeordneten Wechselbilder bzw. holografischen Wechselbilder dem Betrachter eine Abfolge von mehreren, vorzugsweise unterschiedlichen textlichen und/oder bildlichen Darstellungen 15, 16. Dies erfolgt ebenfalls in Abhängigkeit vom Betrachtungswinkel und/oder der Beleuchtungsrichtung oder anderen physikalischen Parametern. Durch die erfindungsgemäße Ausbildung der Augen 14 des Teddybären 10 kann dem Betrachter der Eindruck von beispielsweise rotierenden Firmenlogos, sich frei im Raum drehenden Texten und/oder einer Kombination von beidem vermittelt werden.

[0024] Die Ausbildung der Augen 14 als statisches Hologramm ermöglicht es schließlich, dem Betrachter die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 in den Augen 14 mit einer intensiven räumlichen Tiefenwirkung und einer daraus resultierenden Plastizität zu vermitteln. Darüber hinaus ist es möglich die Wechselbilder, die holografischen Wechselbilder und die statischen Hologramme in den Augen 14 bereichsweise, beispielsweise nur in der Pupille und/oder der Iris der Augen 14 anzuordnen. Denkbar ist es beispielsweise auch, die Augen 14 aus einem im Wesentlichen flächenhaften Material, beispielsweise einer Folie, zu bilden, die die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 in der Form von Wechselbildern, holografischen Wechselbildern und/oder Hologrammen enthält.

[0025] Nach einem weiteren, nicht dargestellten, Ausführungsbeispiel der Erfindung sind den Augen 14 geeignete Leuchtmittel zugeordnet, sodass der Betrachter die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 unabhängig vom Umgebungslicht, beispielsweise also auch bei vollständiger Dunkelheit, wahrnehmen kann. In vorteilhafter Weise werden insbesondere Leuchtmittel mit einer geringen Energieaufnahme, geringer Wärmeabgabe und zugleich kleinen baulichen Abmessungen, beispielsweise Leuchtdioden, eingesetzt. Die Leuchtdioden ermöglichen darüber hinaus einen relativ langfristigen Betrieb der Leuchtmittel über mobile Energiequellen, beispielsweise in der Form von Batterien oder Akkumulatoren.

[0026] Im Weiteren wird auf die Fig. 3 und 4 verwiesen, die zwei weitere Ausführungsformen von Augen 17, 25 im Querschnitt zeigen. Mit den in Fig. 3 und 4 gezeigten beispielhaften Ausführungsformen der Augen 17, 25 ist eine stationäre Wiedergabe der bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 beabsichtigt und auch nur möglich.

[0027] Nach der in Fig. 3 dargestellten Ausführungsform des Auges 17 ist dieses im Wesentlichen aus einem linsenförmigen Augenkörper 18 gebildet. Der Augenkörper 18 ist vorzugsweise aus einem transparenten Vollmaterial, beispielsweise Glas oder Kunststoff gebildet. Alternativ kann der Augenkörper 18 aber auch als Hohlkörper ausgebildet sein. Das Auge 17 weist eine konvexe Außenfläche 19 und eine ebene Rückseite 20 auf. Auf der ebenen Rückseite 20 ist eine Folie 21 aufgebracht, die die bildlichen und/oder textlichen Darstel-

lungen 15, 16 trägt bzw. enthält. Alternativ ist es aber auch möglich die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 durch geeignete Verfahren oder Mittel direkt auf die ebene Rückseite 20 aufzudrucken, aufzusprühen, aufzumalen oder mittels eines Laserstrahls einzugravieren bzw. einzubrennen. Die Verwendung der Folie 21 ist dann entbehrlich. Grundsätzlich kann jede reproduktionstechnische Methode zur Aufbringung der bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 auf die Rückseite 20 des Auges 17 bzw. auf oder in die Folie 21 verwendet werden. Weiterhin weist das Auge 17 nach diesem ersten Ausführungsbeispiel vorzugsweise einen Irisbereich 22 und einen Pupillenbereich 23 auf. Der Pupillenbereich 22 ist gegenüber dem Irisbereich 20, wie in Fig. 3 durch die beiden horizontalen gestrichelten Linien angedeutet, abgegrenzt. Zwischen den beiden gestrichelten Linien befindet sich ein Transparenzbereich 24. Die Folie 21 mit den bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 erstreckt sich hierbei vollflächig über die gesamte Rückseite 20 des Auges 17. Das Auge 17 kann hierbei beispielsweise eine bildliche und/oder textliche Darstellung 15, 16 enthalten, die einem natürlichen tierischen oder menschlichen Auge nachempfunden ist. Alternativ hierzu können die Augen 17 Werbebotschaften, in der weiter oben bereits beschriebenen Art und Weise, zeigen.

[0028] Alternativ ist es möglich den Irisbereich 22 beispielsweise aus undurchsichtigem Glas oder Kunststoff mit einer der natürlichen Iris nachempfundenen farblichen Struktur zu bilden. Auch kann der Irisbereich 22 entsprechend oberflächlich bemalt oder eingefärbt werden und dadurch lichtundurchlässig gemacht werden. Die Folie 21 oder dergleichen mit den bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 ist dann nur im Pupillenbereich 23 bzw. im Transparenzbereich 24 auf der Rückseite 20 des Auges 17 angeordnet, sodass die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 für den Betrachter von außen sichtbar sind. Anstatt der Folie 21 kann als Augenhintergrund alternativ jedes andere, flächenhafte Material eingesetzt werden.

[0029] Die Fig. 4 zeigt schließlich ein drittes Ausführungsbeispiel des Auges 25, bei der die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 innerhalb eines Augenkörpers 26 angeordnet sind. Der Augenkörper 26 weist eine konvexe Außenfläche 27 und eine ebene Rückseite 28 auf und entspricht im Wesentlichen der Geometrie des in der Fig. 3 beschriebenen zweiten Ausführungsbeispiels des Auges 17. Der Augenkörper 26 ist im Wesentlichen transparent ausgebildet und besteht vorzugsweise aus Glas oder Kunststoff. Der Augenkörper 26 kann aus Vollmaterial oder auch hohl ausgebildet sein. Weiterhin weist das Auge 25 eine konvexe Außenfläche 27, eine im Wesentlichen ebene Rückseite 28 und einen Irisbereich 29, der einen Pupillenbereich 30 ringförmig umgibt, auf. Die beiden waagerechten gestrichelten Linien trennen den Irisbereich 29 vom Pupillenbereich 30 ab und bilden einen Transparenzbereich 31.

[0030] Die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 werden bevorzugt mittels eines Laserstrahls oder eines ähnlichen Mittels unmittelbar in den Augenkörper 26 eingebrannt bzw. eingraviert. Alternativ kann der Augenkörper 26 auch zweigeteilt, entlang einer gedachten, senkrechten Verlängerung der Darstellung 15, 16, ausgebildet sein, wobei die beiden Hälften des Augenkörpers 26 nach dem Aufbringen der Darstellung 15, 16 wieder nahtlos zusammengefügt werden. Als weitere Alternative kann die Darstellung 15, 16, beispielsweise auf eine geeignete Trägerfolie aufgebracht oder durch diese selbst verkörpert sein und in den Augenkörper 26 eingegossen werden. Der Augenkörper 26 umschließt die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 innerhalb des Auges 25. Auch bei dieser Ausführungsform des Auges 25 können sich die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 über die gesamte Querschnittsfläche des Auges 25 erstrecken oder nur eine Teilfläche einnehmen. So ist es beispielsweise denkbar, wie in Fig. 4 gezeigt, die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 auf den Pupillenbereich 30 bzw. den Transparenzbereich 31 des Auges 25 zu beschränken, sodass der Irisbereich 29 frei bleibt. Die bildlichen und/oder textlichen Darstellungen 15, 16 innerhalb des Auges 25 können ebenfalls beispielsweise Nachbildungen natürlicher Augen und/oder gleichzeitig Werbebotschaften sein.

[0031] Die Fig. 5 zeigt ein viertes Ausführungsbeispiel der Erfindung. Auch hier verfügt das Auge 32 über einen Augenkörper, der eine konvexe Außenfläche 33 und eine ebene Rückseite 34 aufweist. Gegebenenfalls kann auch die Rückseite 34 konvex oder auch konkav gewölbt sein. Die konvexe Außenfläche 33 liegt an der sichtbaren Vorderseite des Auges 32 und ist damit dem Betrachter zugewandt. Der Betrachter blickt also auf die konvexe Außenfläche 33 des Auges 32.

[0032] Das hier gezeigte Auge 32 kann aus beliebigen Materialien gebildet sein und auch verschiedene Farben aufweisen. Insbesondere braucht das Auge 32 nicht durchsichtig zu sein, weil eine Darstellung 37 bildlicher und/oder textlicher Gestalt auf der Vorderseite des Auges 33, nämlich die konvexe Außenfläche 33 desselben, aufgebracht ist.

[0033] Im gezeigten Ausführungsbeispiel befindet sich die Darstellung 37 nur auf einem mittleren Bereich der konvexen Außenfläche 33 des Auges 32. Bei diesem mittleren Bereich handelt es sich etwa um den Pupillenbereich 35 des Auges 32. Demgegenüber ist der den Pupillenbereich 35 umgebende Irisbereich 36 von der Darstellung 37 nicht überdeckt. Dadurch, dass sich die Darstellung 37 nicht über den Irisbereich 36 erstreckt, ist diese als solches sichtbar. Zu diesem Zweck ist der Irisbereich 36 vorzugsweise dem eines natürlichen Auges nachgebildet. Es ist aber auch denkbar, den Irisbereich 36 mit einer anderen Farbe zu versehen oder auch durchsichtig auszubilden.

[0034] Die Darstellung 37 ist auf die konvexe Außenfläche 33 aufgedruckt, aufgeätzt oder aufgelasert. Es ist

aber auch denkbar, die Darstellung 37 auf einen Träger, beispielsweise eine Folie, aufzubringen und diesen Träger bzw. die Folie mit der Darstellung 37 etwa im Pupillenbereich 35 auf die konvexe Außenfläche 33 des Auges 32 aufzukleben.

[0035] Es sind andere alternative Ausgestaltungen des Auges mit auf der Vorderseite desselben aufgebrachter Darstellung beliebiger Art denkbar. Beispielsweise kann sich die Darstellung über die gesamte Vorderseite, insbesondere die konvexe Außenfläche, des Auges erstrecken. Die Darstellung überdeckt dann den Pupillenbereich und den Irisbereich. Wird zum Beispiel eine mit der Darstellung versehene Folie auf die konvexe Außenfläche des Auges aufgeklebt, kann dabei gleichzeitig ein dem natürlichen Auge nachgebildeter Irisbereich gebildet werden, indem sich die textliche und/oder bildliche Darstellung nur über den Pupillenbereich der aufgeklebten Folie erstreckt und im den Pupillenbereich umgebenden Irisbereich dieser einem natürlichen Auge nachgebildet ist. Schließlich ist es auch denkbar, die Sichtseite, nämlich Außenfläche, des Auges eben oder sogar konkav auszubilden.

Bezugszeichenliste:

[0036]

10	Teddybär
11	Körper
12	Kopf
13	Gesicht
14	Auge
15	bildliche Darstellung
16	textliche Darstellung
17	Auge
18	Augenkörper
19	konvexe Außenfläche
20	ebene Rückseite
21	Folie
22	Irisbereich
23	Pupillenbereich
24	Transparenzbereich
25	Auge
26	Augenkörper
27	konvexe Außenfläche
28	ebene Rückseite
29	Irisbereich
30	Pupillenbereich
31	Transparenzbereich
32	Auge
33	konvexe Außenfläche
34	ebene Rückseite
35	Pupillenbereich
36	Irisbereich
37	Darstellung

Patentansprüche

1. Spielgegenstand in Gestalt einer Lebewesennachbildung, insbesondere Stofftier und/oder Puppe, mit einem Kopf (12) und (nachgebildeten) Augen (14, 17, 25, 32), **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens ein Auge (14, 17, 25, 32) eine bildliche und/oder textliche Darstellung (15, 16, 37) aufweist, oder mindestens ein Auge (14, 17, 25, 32) durch eine bildliche und/oder textliche Darstellung (15, 16, 37) gebildet ist.
2. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens ein Auge (14, 17, 25, 32) linsenartig ausgebildet ist, vorzugsweise eine konvexe Außenfläche (19, 27, 33) und/oder eine im Wesentlichen ebene Rückseite (20, 28, 34) aufweist.
3. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens ein Auge (14, 17, 25, 32) zumindest bereichsweise einen Transparenzbereich (24, 31) aufweist, vorzugsweise im Bereich der Pupille (23, 30), und gegebenenfalls auch im Bereich der Iris (22, 29).
4. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Rückseite (20, 28) eines oder jeden Auges (14, 17, 25) die bildliche und/oder textliche Darstellung (15, 16) im Transparenzbereich (24, 31) zugeordnet ist.
5. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Vorderseite vorzugsweise einer konvexen, vorderen Außenfläche (33) eines oder jeden Auges (32) mindestens eine Darstellung (37), vorzugsweise nur im Pupillenbereich (35), zugeordnet ist.
6. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die bildliche bzw. die textliche Darstellung (15, 16, 37) ein Hinweis auf ein Unternehmen und/oder eine Organisation, beispielsweise ein Firmenlogo, ein Produktsymbol und/oder eine Produktabbildung ist und/oder die bildliche bzw. die textliche Darstellung (15, 16, 37) aufgemalt, aufgespritzt, aufgedruckt, aufgeklebt, eingeätzt, eingraviert, mittels eines Laserstrahls eingebrannt oder mittels einer anderen, vergleichbaren Technologie aufgebracht ist.
7. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens ein Auge (14, 17, 25, 32), vorzugsweise jedes der beiden Augen (14, 17, 25, 32), als Wechselbild ausgebildet ist oder mindestens einem Auge (14, 17, 25, 32) wenigstens ein Wechselbild zuge-

ordnet ist, das einem Betrachter alternativ eine Augendarstellung sowie mindestens eine andere textliche und/oder bildliche Darstellung (15, 16, 37) zeigt, wobei gegebenenfalls die Wechselbilder der beiden Augen (14, 17, 25, 32) jeweils unterschiedliche textliche und/oder bildliche Darstellungen (15, 16, 37) zeigen.

5

8. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens ein Wechselbild dem Betrachter mehrere textliche und/oder bildliche Darstellungen (15, 16, 37) in Abhängigkeit vom Betrachtungswinkel und/oder der Beleuchtung oder anderen physikalischen Parametern zeigt und/oder mindestens ein Wechselbild dem Betrachter eine Abfolge von mehreren, vorzugsweise unterschiedlichen textlichen und/oder bildlichen Darstellungen (15, 16, 37) zeigt, die beispielsweise den Eindruck einer Bewegung vermitteln.
9. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** jedes Wechselbild als Hologramm ausgebildet ist.
10. Spielgegenstand nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens einem Auge (14, 17, 25, 32) ein Leuchtmittel zugeordnet ist, sodass die textliche und/oder bildliche Darstellung (15, 16, 37) ohne zusätzliches Fremdlicht sichtbar ist.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

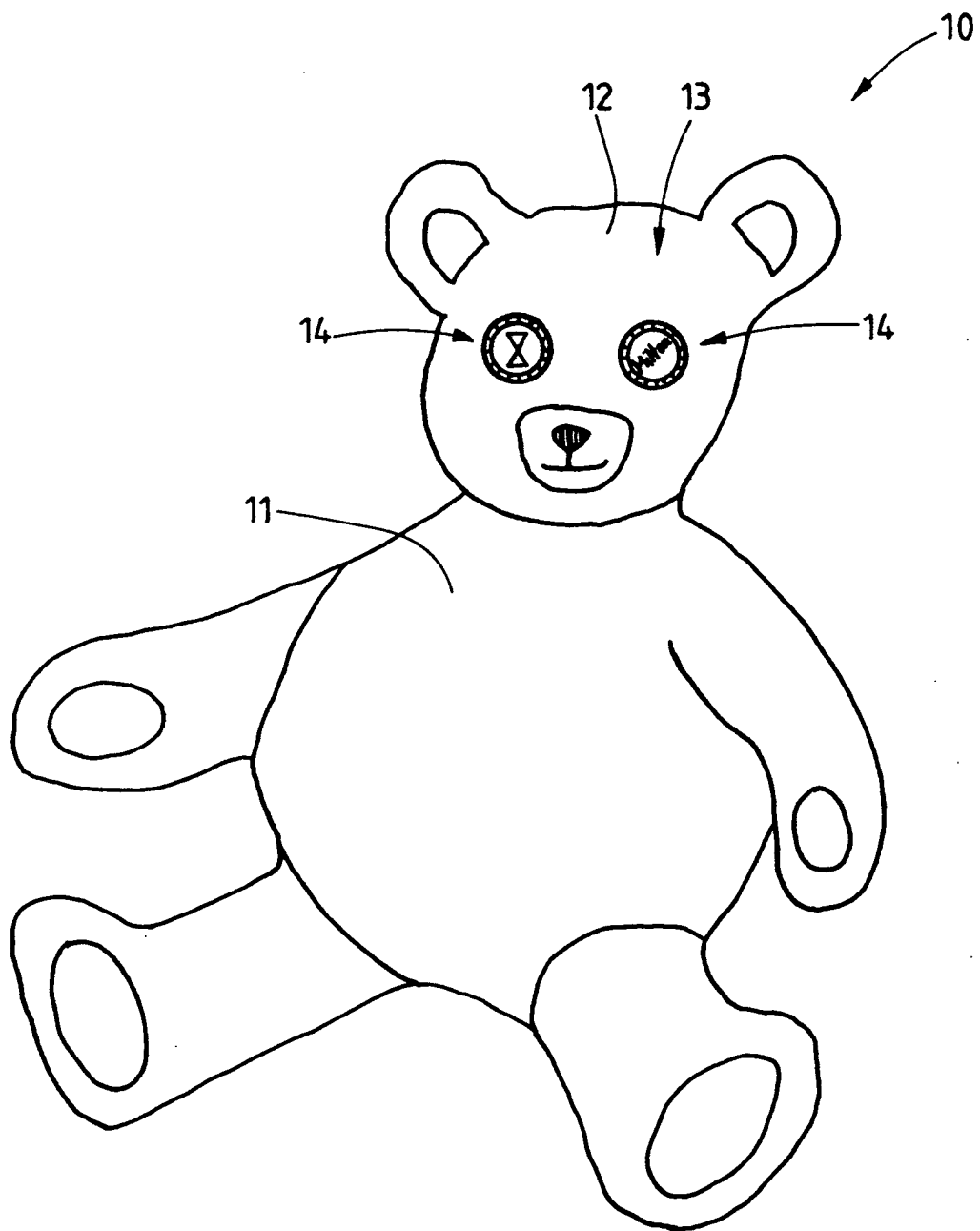


Fig. 1

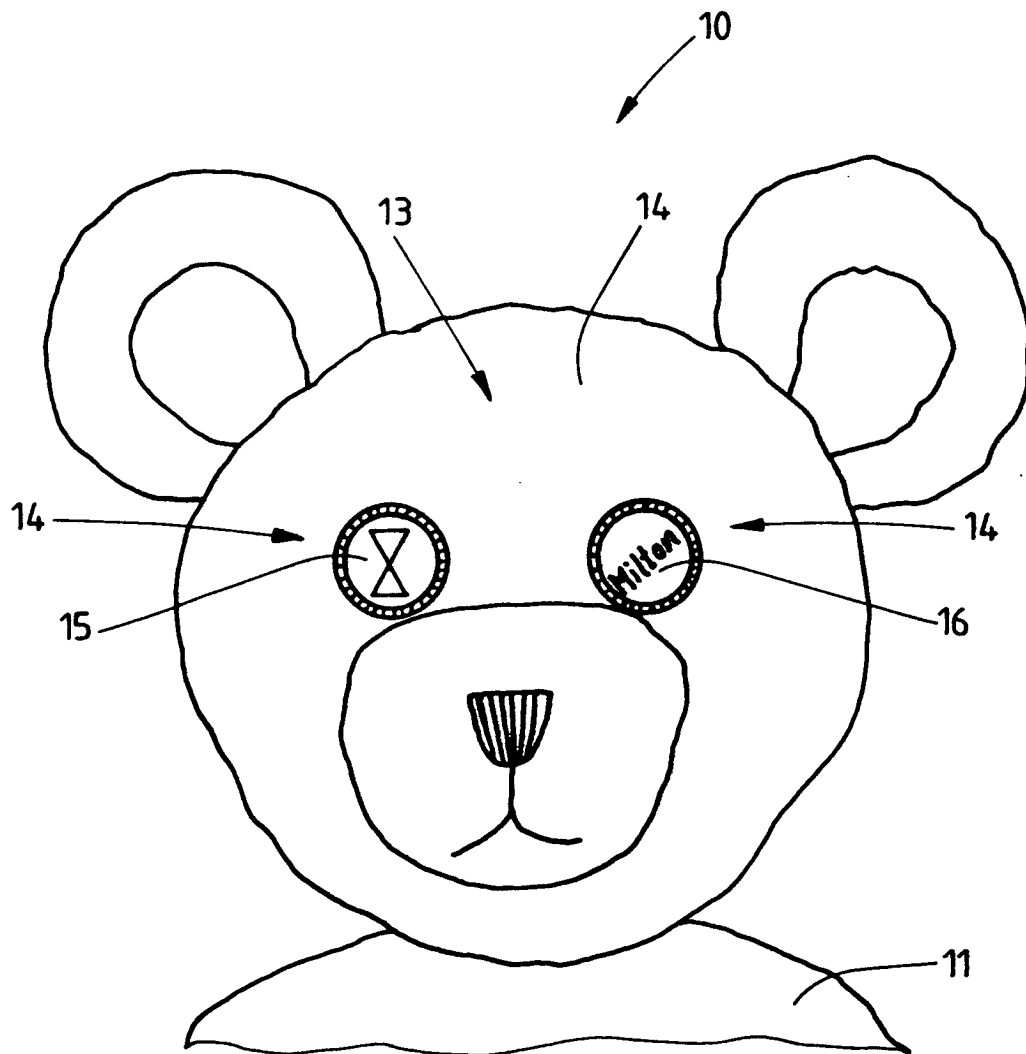


Fig. 2

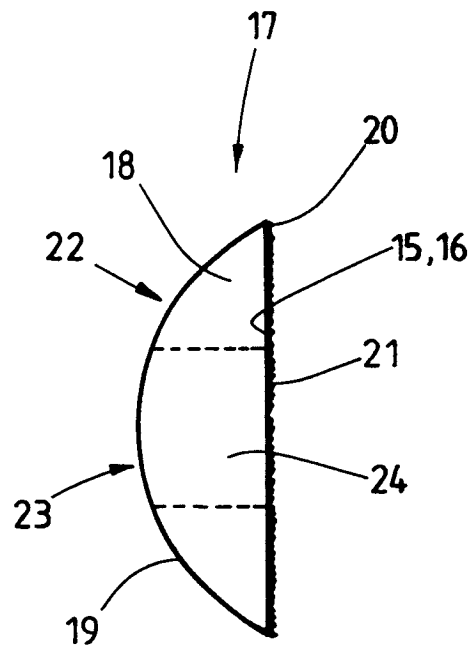


Fig. 3

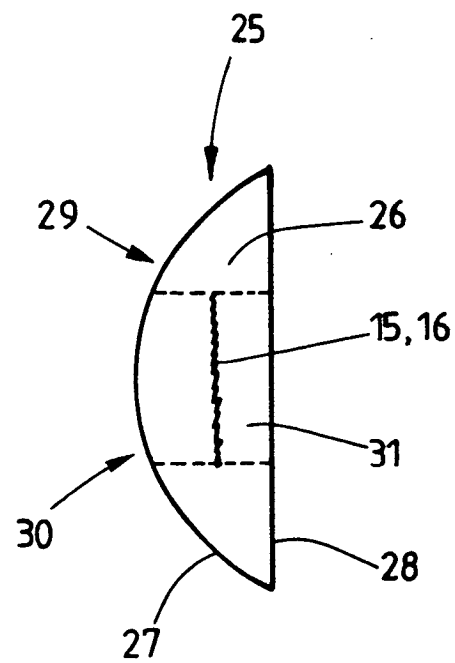


Fig. 4

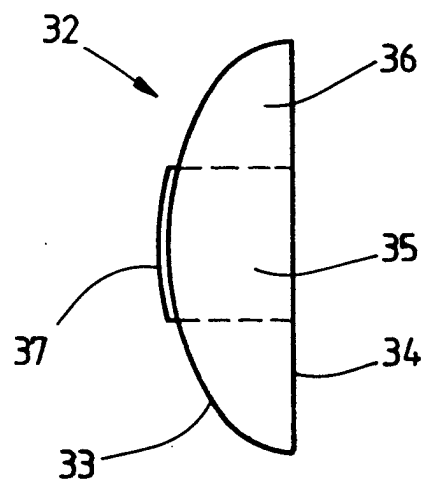


Fig. 5