



Tra innovazione e tradizione, il mercato dei giocattoli vola

Il mercato dei giocattoli è in continua crescita. Secondo le stime di The NPD Group, le vendite del settore sono aumentate del 2% nel 2022, raggiungendo i 36,7 miliardi di dollari. Rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, i ricavi delle vendite sono aumentati del 30%.

«A differenza di molte altre categorie che sono cresciute enormemente durante la pandemia e poi hanno visto le vendite calare drasticamente dopo il Covid, il mercato globale dei giocattoli continua a registrare performance e a mantenere un livello elevato di vendite» si legge nel report. Delle undici supercategorie di giocattoli analizzate, sei hanno registrato un aumento delle vendite rispetto al 2021. Primi tra tutti i peluche, con un aumento del 32%, seguiti da action figure e accessori al 12%, giocattoli esplorativi e altri giocattoli al 10% e set di costruzioni al 5%.

Complice del successo, secondo Maurizio Cutrino, direttore di Assogiocattoli, è la commistione tra digitale e tradizionale. «È chiaro che il mercato dei gamer supera di gran lunga quello dei giocattoli tradizionali, perché i costi sono alti. Ma oggi un prodotto che arriva dal mondo digitale, tipo Minecraft, si ritrova anche sugli scaffali dei negozi di giocattoli in altre forme, e un gioco super classico come può essere il gioco da tavola magari richiede il download di un'app per la realtà aumentata».

Ma a trainare il mercato sono anche i «kidult», quegli adulti nostalgici disposti a spendere cifre sempre più alte per action figure, puzzle o set da costruzione. Non sorprende allora che le cinque property giocattoli più vendute vedano al primo posto i Pokemon, seguiti da Star Wars, Barbie, Marvel Universe e Hot Wheels.

Lo scorso gennaio si sono poi tenuti i «Toy Industry Awards», importante riconoscimento per l'industria a livello globale. Una giuria di esperti composta da 13 membri ha premiato i prodotti più innovativi dell'anno in base a comprensibilità del concetto di prodotto, divertimento nel gioco, originalità, sicurezza, potenziale di successo commerciale, produzione e qualità.

Il titolo di «Giocattolo dell'anno» è andato a Squishmallows (Jazwares), animali di peluche dalla forma tondeggiante, disponibili in una varietà di colori, dimensioni e trame. A oggi esistono oltre 1.000 personaggi della serie, ognuno con il suo nome e la sua storia. Resi popolari da TikTok, dove l'hashtag #squishmallows vanta oltre cinque miliardi di visualizzazioni, si conta che siano stati venduti oltre 50 milioni di pupazzi in tutto il mondo.

Grazie al suo ricco contenuto infatti, il gioco permette di alternare in modo divertente, formativo e sicuro, esperimenti scientifici manuali ed esperienze digitali di realtà aumentata, realtà virtuale, e realtà mista, fruibili con il visore contenuto nel kit e lo smartphone.

Il susseguirsi dinamico di queste attività è studiato per far rivivere e apprendere ai bambini la storia della vita sulla Terra, dall'era Archeozoica (circa 4,5 miliardi di anni fa) alla comparsa dell'Homo sapiens.

Vincitore nella categoria 0-3 anni EverEarth 7 in 1 Space Activity Cube (EverEarth Europe), un gioco di rotazione e di incastro e una stazione spaziale con pianeti, veicoli e una figura aliena, tutto raccolto in un cubo. «Con il suo design, il cubo è una vera e propria attrazione che non ha bisogno di tecnologia, ma è comunque intelligente» ha commentato la giuria, sottolineando come il gioco aiuti ad allenare le motricità, la concentrazione e la capacità di pensiero.



Numero uno per la fascia 3-6 anni è invece Yummy Bear Scale (Topbright), una divertente bilancia che permette ai bambini in età prescolare di imparare i primi numeri e i concetti fisici di peso ed equilibrio. Se mettono un certo numero di cupcake colorati in un piatto della bilancia, la somma corrispondente dei numeri bilancia il peso. Inoltre, semplici problemi aritmetici possono essere risolti bilanciando i numeri. «Il giocattolo di alto valore pedagogico convince grazie all'apprendimento intuitivo e alla riprogettazione a misura di bambino di un principio ben noto».

La categoria teenager e adulti (dai 10 anni su) è stata vinta da Miika K.I. (Franckh-Kosmos). I giovani sviluppatori di hobby possono addestrare il robot, che è in grado di apprendere, al linguaggio, ai suoni e ai gesti. Miika K.I. impara, tramite un'app, a eseguire semplici comandi. Un manuale dettagliato fornisce anche nozioni di base sull'intelligenza artificiale. La sintesi della giuria: «L'approccio globale, l'integrazione in un fumetto e la possibilità di definire i propri gesti meritano un grande riconoscimento».

Il premio come migliore startup è invece andato a HoloToyz per i suoi tatuaggi in realtà aumentata dalle serie Paw Patrol. Come adesivi nella stanza o come tatuaggi sulla pelle: in un attimo, le vivaci figure danzano nella stanza dei bambini.

Infine, il titolo di giocattolo più sostenibile è andato ai Creative Building Vlocks di BAVVIX che possono essere assemblati in innumerevoli costruzioni con l'aiuto di maneggevoli connessioni in silicone.

