

**IL MERCATO NUMERI E TREND**

# Non solo bambini Il boom del collezionismo

**N**ei primi sei mesi del 2025 il mercato dei giocattoli in Italia ha mostrato un trend positivo, trainato da giochi da tavolo, costruzioni, action figure e peluche, con il collezionismo in forte crescita. L'interesse dei consumatori si concentra anche su Manga, Anime e prodotti legati allo sport, in particolare alla Formula Uno. Gli ultimi dati diffusi da **Assogiocattoli**, elaborati da Circana, realtà che si occupa di consulenze e analisi, evidenziano che il mercato italiano nel primo semestre dello scorso anno ha registrato

una crescita del 6,8%, confermando un trend favorevole e una rinnovata dinamica dei consumi, nonostante il contesto economico complesso. A dominare sono i "Games & Puzzle" (i giochi da tavolo e di carte), che rappresentano il 18% del fatturato complessivo, seguiti dai "Building Sets" (costruzioni e mattoncini assemblabili), dalle "Action Figures" (figurine e pupazzetti collezionabili) e dai "Plush" (peluche e giocattoli morbidi). Le ultime due categorie, in particolare, sono trainate dal fenomeno del collezionismo, un hobby sempre più diffuso, i prodotti collezionabili hanno infatti registrato una cre-

scita del 45%, arrivando a rappresentare il 15% del fatturato totale del settore. A catalizzare l'interesse, anche nel 2025, sono i Manga e gli Anime, che negli ultimi anni hanno saputo conquistare in modo sempre più significativo l'attenzione della Gen Z, influenzando gusti e tendenze di consumo. Accanto a questo fenomeno, continua a crescere anche l'interesse per il mondo dello sport, sostenuto in particolare dal successo dei prodotti legati alla Formula Uno, che si confermano tra i più attrattivi per il pubblico. Sempre sulla cresta dell'onda il segmento del licensing, giocat-

toli e i prodotti commercializzati sotto marchi o proprietà intellettuali riconosciute, come film, serie TV, videogiochi o personaggi famosi, che nel 2025 ha raggiunto nuovi record, superando il 30% del fatturato complessivo del mercato dei giocattoli. I prodotti su licenza continuano a crescere a un ritmo tre volte superiore rispetto ai giocattoli non licenziati, confermandosi un driver chiave del settore. In cima alla classifica si collocano i prodotti legati alla Formula Uno, seguiti dalle licenze di Lilo&Stitch e Minecraft, grazie anche ai collegamenti con lanci cinematografici e contenuti multimediali, mentre i Pokémon continuano a dominare grazie alla loro popolarità trasversale tra le generazioni. A livello globale, si tratta di un mercato imponente, secondo le stime di Licensing International, il licensing genera oltre 356 miliardi di dollari all'anno, confermando il suo ruolo strategico nell'economia del gioco e dell'intrattenimento. Il rapporto "Italy Toys Market

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato





**Crescita del 6,8% nel primo semestre 2025**

Size, Share, Trends and Forecast” pubblicato da Imarc Group, evidenzia che il mercato italiano dei giocattoli è stato valutato a 2,78 miliardi di dollari nel 2025. Le previsioni indicano una crescita significativa nei

prossimi anni, con un valore stimato pari a 4,68 miliardi di dollari entro il 2034 e un tasso di crescita annuo composto del 5,95% nel periodo compreso tra il 2026 e il 2034.

Il mercato numeri e trend

## Non solo bambini Il boom del collezionismo

Nei primi sei mesi del 2025 il mercato dei giocattoli in Italia ha mostrato un trend positivo, trainato da giochi da tavolo, costruzioni, action figure e peluche, con il collezionismo in forte crescita. L'interesse dei consumatori si concentra anche su Manga, Anime e prodotti legati allo sport, in particolare alla Formula Uno. Gli ultimi dati diffusi da **Assogiocattoli**, elaborati da Circana, realtà che si occupa di consulenze e analisi, evidenziano che il mercato italiano nel primo semestre dello scorso anno ha registrato una crescita del 6,8%, confermando un trend favorevole e una rinnovata dinamica dei consumi, nonostante il contesto economico complesso. A dominare sono i "Games & Puzzle" (i giochi da tavolo e di carte), che rappresentano il 18% del fatturato complessivo, seguiti dai "Building Sets" (costruzioni e mattoncini assemblabili), dalle "Action Figures" (figurine e pupazzetti collezionabili) e dai "Plush" (peluche e giocattoli morbidi). Le ultime due categorie, in particolare, sono trainate dal fenomeno del collezionismo, un hobby sempre più diffuso, i prodotti collezionabili hanno infatti registrato una crescita del 45%, arrivando a rappresentare il 15% del fatturato totale del settore. A catalizzare l'interesse, anche nel 2025, sono i Manga e gli Anime, che negli ultimi anni hanno saputo conquistare in modo sempre più significativo l'attenzione della Gen Z, influenzando gusti e tendenze di consumo. Accanto a questo fenomeno, continua a crescere anche l'interesse per il mondo dello sport, sostenuto in particolare dal successo dei prodotti legati alla Formula Uno, che si confermano tra i più attrattivi per il pubblico. Sempre sulla cresta dell'onda il segmento del licensing, giocattoli e i prodotti commercializzati sotto marchi o proprietà intellettuali riconosciute, come film, serie TV, videogiochi o personaggi famosi, che nel 2025 ha raggiunto nuovi record, superando il 30% del fatturato complessivo del mercato dei giocattoli. I prodotti su licenza continuano a crescere a un ritmo tre volte superiore rispetto ai giocattoli non licenziati, confermandosi un driver chiave del settore. In cima alla classifica si collocano i prodotti legati alla Formula Uno, seguiti dalle licenze di Lilo&Stitch e Minecraft, grazie anche ai collegamenti con lanci cinematografici e contenuti multimediali, mentre i Pokémon continuano a dominare grazie alla loro popolarità trasversale tra le generazioni. A livello globale, si tratta di un mercato imponente, secondo le stime di Licensing International, il licensing genera oltre 356 miliardi di dollari all'anno, confermando il suo ruolo strategico nell'economia del gioco e dell'intrattenimento. Il rapporto "Italy Toys Market Size, Share, Trends and Forecast" pubblicato da Imarc Group, evidenzia che il mercato italiano dei giocattoli è stato valutato a 2,78 miliardi di dollari nel 2025. Le previsioni indicano una crescita significativa nei prossimi anni, con un valore stimato pari a 4,68 miliardi di dollari entro il 2034 e un tasso di crescita annuo composto del 5,95% nel periodo compreso tra il 2026 e il 2034.