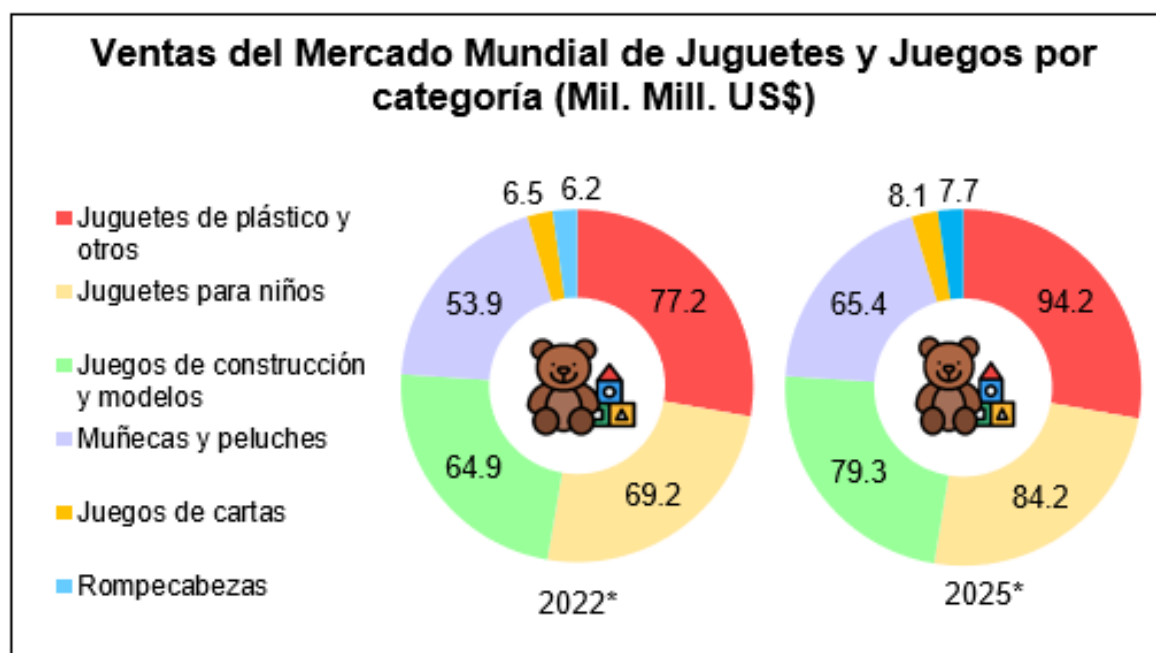
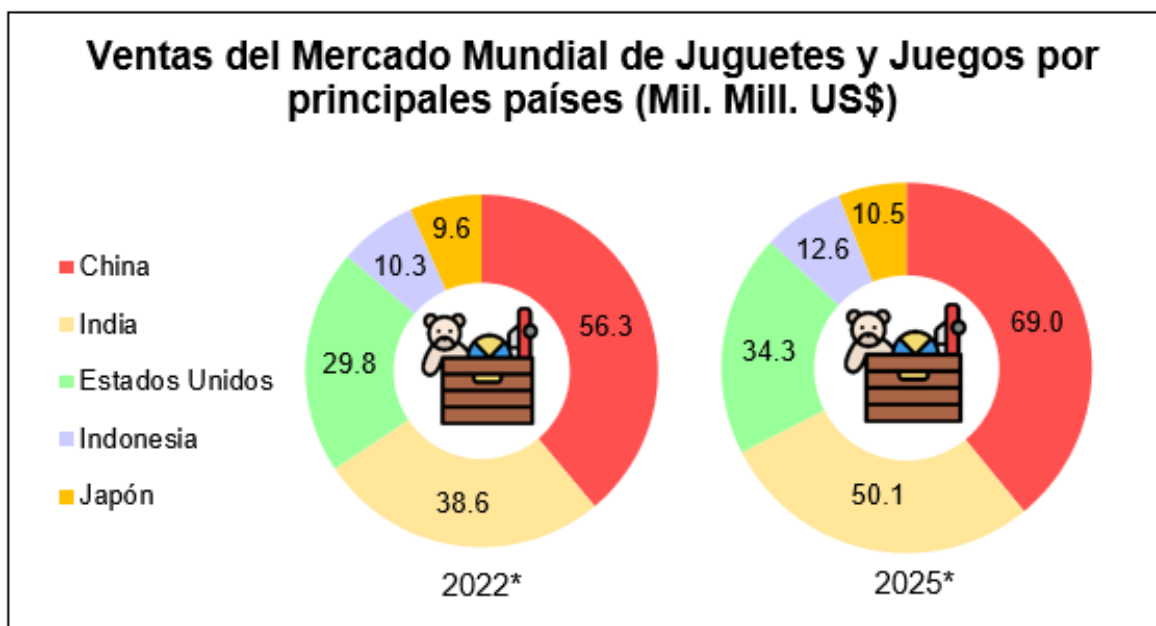


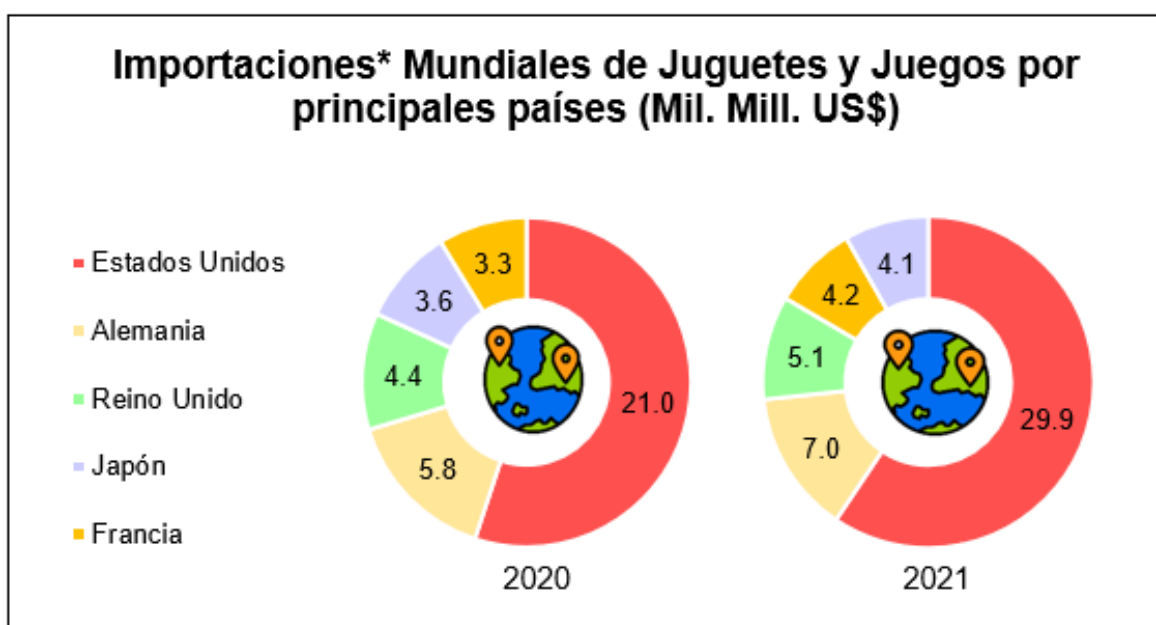
Fuente: Statista



Fuente: Statista



Fuente: Statista



Se consideró el subcapítulo 9503 y las partidas del sistema armonizados 950440 y 950450

Fuente: Statista

### Mercado mundial de juguetes y juegos

El mercado de juguetes y juegos está constituido por una amplia variedad de productos destinados, principalmente, pero no exclusivamente, al entretenimiento de los niños.

En el 2022, las ventas mundiales de juguetes y juegos habrían alcanzado los US\$ 277.8 mil millones. Se espera que al 2025 el sector logre ventas por US\$ 339.1 mil millones, lo que significará un crecimiento promedio anual de 6.9% entre 2022 y 2025. El mayor crecimiento se registraría en el 2023, con una tasa de 7.2% frente al 2022.

Las ventas de juguetes y juegos están lideradas por la categoría de juguetes de plástico y otros, los cuales habrían alcanzado los US\$ 77.2 mil millones en 2022, concentrando el 27.8% de las ventas totales. Se estima que para 2025 las ventas se situarán en US\$ 94.2 mil millones, con un crecimiento promedio anual de 6.9% entre 2022 y 2025.

A nivel de países, los principales mercados para el sector de juguetes y juegos son China, India, Estados Unidos, Indonesia y Japón, los cuales habrían acumulado el 52% de las ventas mundiales en 2022.

China se mantiene como el país con mayores ventas internas de juguetes y juegos, con una facturación de US\$ 56.3 mil millones, monto que representaría el 20.3% de las ventas mundiales. Se estima que para 2025 alcanzaría los US\$ 69 mil millones, con una tasa de crecimiento promedio anual de 7% entre 2022 y 2025.

De igual forma, India permanece como el segundo mercado con mayores ventas en 2022 (US\$ 38.6 mil millones). Se proyecta que sería el país con mayor tasa de crecimiento entre 2022 y 2025 (+9.1%) y alcanzaría los US\$ 50.1 mil millones en ventas.

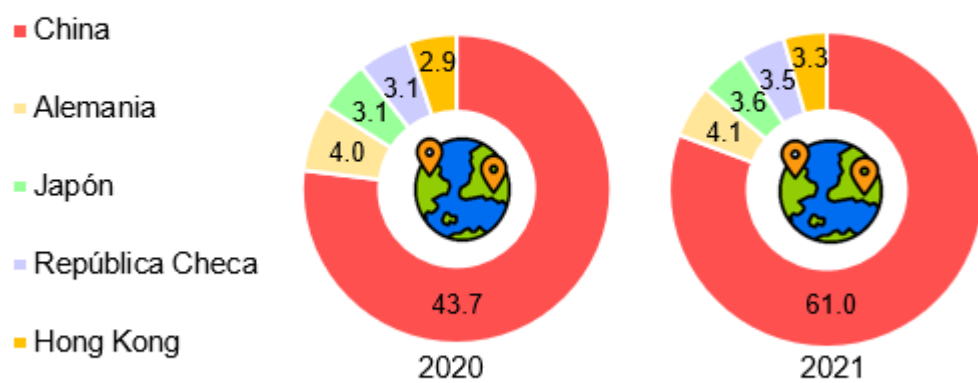
### Importaciones de juguetes y juegos

En el 2021 los principales países importadores fueron Estados Unidos, Alemania, Reino Unido, Francia y Japón, los cuales registraron ventas acumuladas por US\$ 50.4 mil millones, lo que representó el 54.8% de las importaciones mundiales del sector.

Estados Unidos fue el principal país importador de juguetes y juegos en 2021, el cual registró compras por US\$ 29.9 mil millones, lo que significó un crecimiento de 42.8% frente al 2020.

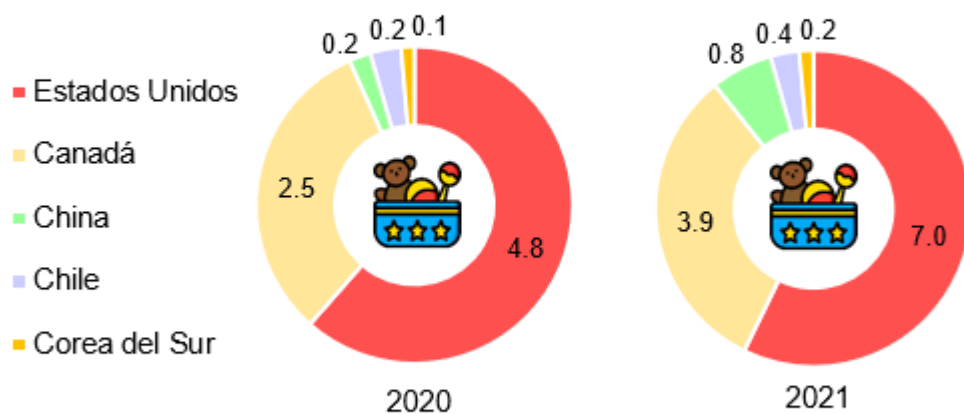
En el caso de Alemania, se posicionó como el segundo país importador de juguetes y juegos, por un valor de US\$ 7 mil millones en 2021, con un incremento de 20.5% con respecto al año anterior.

### Exportaciones\* Mundiales de Juguetes y Juegos por principales países (Mil. Mill. US\$)



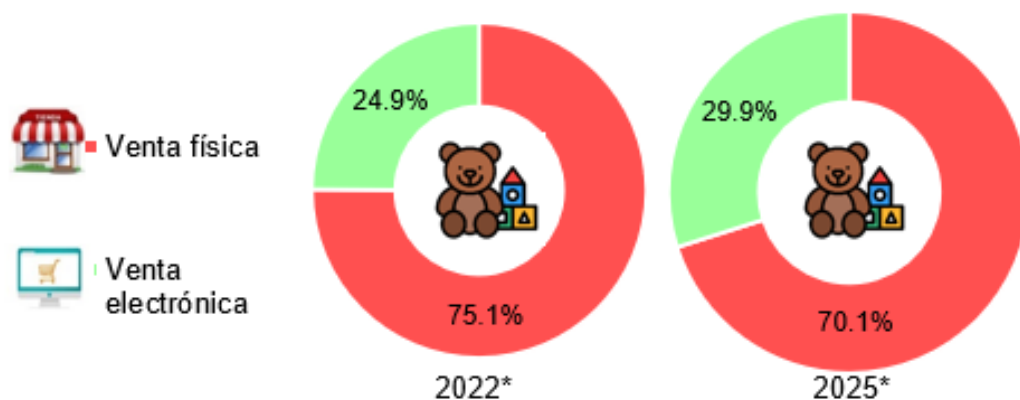
Se consideró el subcapítulo 9503 y las partidas del sistema armonizados 950440 y 950450  
Fuente: Statista

### Exportaciones\* peruanas de Juguetes y Juegos por principales países (Mill. US\$)



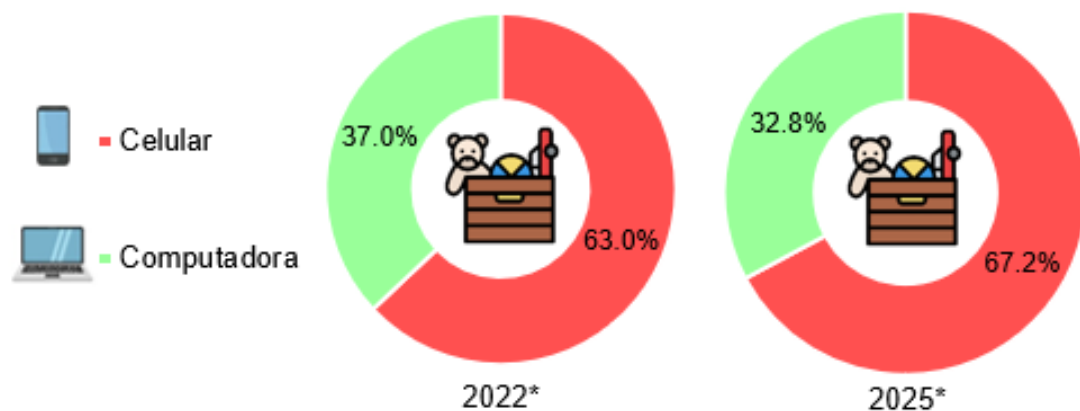
Se consideró el subcapítulo 9503 y las partidas del sistema armonizados 950440 y 950450  
Fuente: Adex Data Trade

### Venta de Juguetes y Juegos por canales de comercialización (% part. mundial)



Fuente: Statista

### Ventas en el Comercio Electrónico del sector Juguetes y Juegos por dispositivo (% part. mundial)



Fuente: Statista

\* Proyecciones 2022 y 2025  
-Todos los valores de venta mostrados se refieren al valor minorista e incluyen impuestos sobre las ventas.  
-Las proyecciones no consideran el impacto del conflicto Rusia-Ucrania.

### Exportaciones de juguetes y juegos

En 2021 los principales países exportadores fueron China, Alemania, Japón, República Checa y Hong Kong, los cuales registraron ventas acumuladas por US\$ 75.6 mil millones, lo que representó el 76% de las exportaciones mundiales de juguetes y juegos.

China fue el principal exportador de juguetes y juegos en 2021, por un valor de US\$ 61 mil millones, con un crecimiento de 39.6% frente al año anterior.

### Exportaciones de Perú

En el caso de las exportaciones de juguetes y juegos del Perú, en 2021 alcanzaron los US\$ 13.3 millones, lo que significó un crecimiento de 50.5% frente al año anterior.

Los 5 principales destinos de los envíos de juguetería en 2021 fueron Estados Unidos, Canadá, China, Chile y Corea del Sur, los cuales acumularon el 91.2% del total exportado.

El principal destino fue Estados Unidos con el 52.2% del total exportado en 2021 (US\$ 7 millones), registrando un incremento de 43.8% frente al 2020.

### Tendencias

#### 1. Consolidación del comercio electrónico

Las empresas están cambiando activamente sus ofertas de productos mediante el lanzamiento de tiendas electrónicas y la venta minorista de productos a través de plataformas de comercio electrónico, como Amazon, Walmart Online y eBay, entre otras plataformas regionales.

Empresas como Hasbro y Mattel ampliaron sus negocios directos al consumidor. Del mismo modo, Hamley's de Londres, con una tienda de eBay, aumentó su presencia en línea en el Reino Unido.

#### 2. Digitalización

Las empresas se enfocan cada vez más en mejorar su comunicación con los clientes y socios en el ámbito digital. La digitalización de los servicios y la omnicanalidad en el proceso de compra y entrega de pedidos está mejorando la experiencia de compra del cliente de juguetes.

De acuerdo con Toyzone, existe una tendencia clara hacia un producto de entretenimiento en todas sus facetas, es decir, un producto que no sea solo físico, sino que el niño también pueda interactuar con él tanto online, a través de aplicaciones de juego móvil, como con contenido en redes sociales o series de animación.

Las marcas están evolucionando para ofrecer esa interacción constante con los consumidores. Por ejemplo, el BOOST Creative Toolbox de LEGO permite construir y programar al robot Vernit, todo controlado desde la aplicación LEGO® BOOST.

TE BRINDAMOS SOLUCIONES A MEDIDA

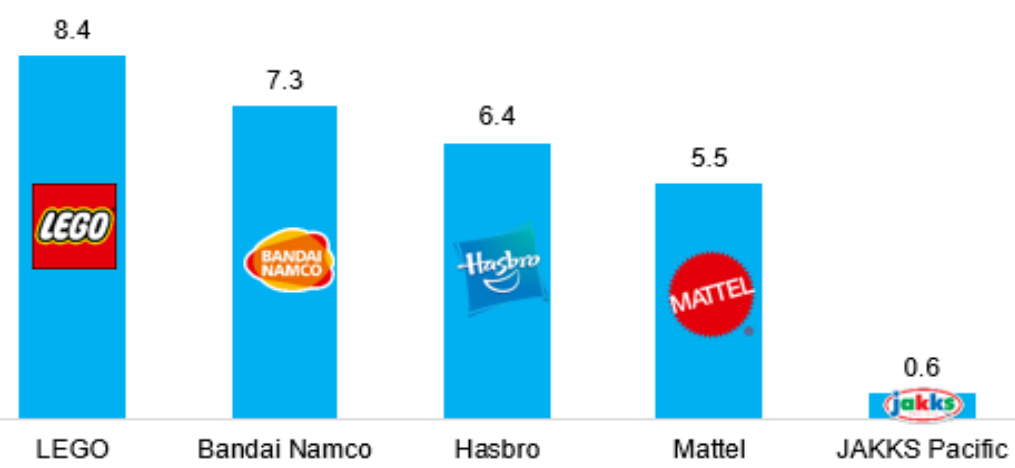
¡Asesórate con los expertos en comercio exterior!

Más información AQUÍ



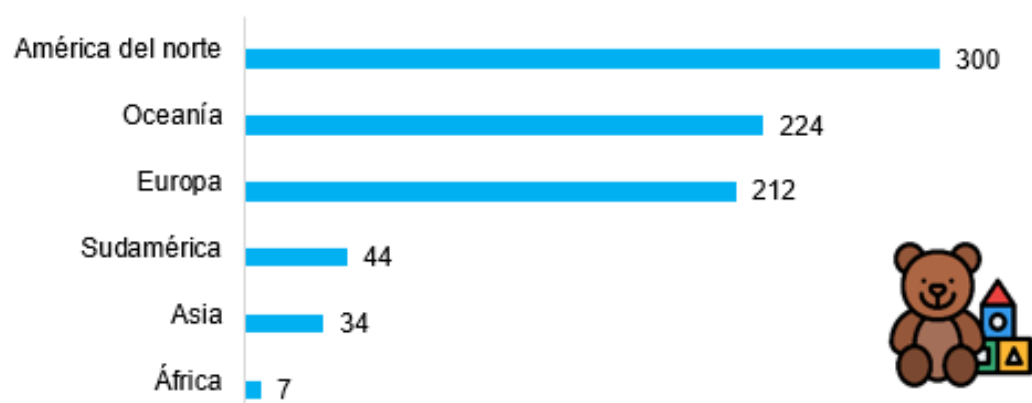


### Ventas Mundiales de principales empresas de Juguetes y Juegos en 2021 (Mil. Mill. US\$)



Fuente: Statista / Hasbro, JAKKS Pacific, LEGO, Bandai Namco, Mattel

### Gasto Per cápita por niño en Juguetes a nivel Mundial por regiones 2019 (US\$)



Fuente: Statista / NDP Group

### Principales Criterios para comprar Juguetes STEM en Estados Unidos 2018 (part. %)



Encuesta realizada en 2018

Fuente: Statista

### Principales Tipos de Contenido contratados en Estados Unidos por especialistas de marketing 2022 (part. %)



Fuente: Statista

\*\*Kidult: juguetes para adultos, principalmente para el rango de 20 y 45 años.

\*\*\*STEM: es el acrónimo en inglés de Science, Technology, Engineering y Mathematics, que en español se traduce como Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

\*\*\*\*Unboxing: se trata de la captura del momento en que el protagonista desvela la sorpresa que se esconde en el envoltorio exterior del paquete.

### 3. Kidult\*\*

La baja natalidad y el descenso de la edad de juego de los niños son motivos para abrirse a nuevos públicos, como es el target *kidult*. Según Clementoni en España, el sector *kidult* sigue creciendo y aumentando su fuerza en el mercado. En el Reino Unido, la categoría de adultos y adolescentes representó el 27% de las ventas totales de juguetes, 16% más que en 2016, según ToyNews Media.

Los *kidults* tienden a comprar juguetes de mayor precio y su poder adquisitivo aumentó el precio de venta promedio de los juguetes en general. Más de la mitad del mercado *kidult* está compuesto por millennials, que ven juguetes y personajes de su infancia como una forma de escapismo y un reflejo de tiempos más simples.

Por ejemplo, en junio de 2021, Lego anunció que los superfans adultos podrán celebrar reuniones virtuales con creadores de escenarios y analizar detenidamente los primeros diseños y prototipos de productos en las "mesas de narración" de sus tiendas.

### 4. Juguetes STEM\*\*\*

Los juguetes STEM tienen como objetivo enseñar a los niños habilidades tecnológicas y matemáticas de una manera divertida. Estos juguetes son atractivos para los padres que desean fomentar el desarrollo y la educación de los niños incluso durante el tiempo de juego. Como con cualquier otro juguete, los padres deben elegir lo que el niño pueda disfrutar y lo que sea apropiado para su edad.

### 5. Sostenibilidad

Diversos directivos de empresas de juguetería concuerdan que los productos ecológicos, reciclados y educativos son tendencia.

Además, los fabricantes de juguetes han optado por promover la responsabilidad y la conciencia social. En esta tendencia se incorporan muñecos que fomentan la diversidad y la conciencia cultural.

También se encuentran los juegos con elementos de la granja a la mesa y juguetes STEAM que cuentan con fuentes de energía renovables. También se incluyen juegos que brindan reconocimiento a los trabajadores de actividades esenciales para la sociedad.

Adicionalmente, se crean juguetes, envases y empaques que cuentan con un diseño ecológico para enseñar a los niños sobre sostenibilidad.

### 6. Unboxing\*\*\*\*

Se ha convertido en algo muy común que los *influencer* abran empaques frente a las cámaras para mostrarle a sus seguidores lo que compraron o recibieron. Esta es una estrategia con mucho potencial para hacer promoción de juguetes y juegos.

En el 2020, Ryan KajiNadie, de 9 años, se convirtió en la estrella de YouTube mejor pagada. Ganó casi US\$ 30 millones en su canal, el cual se dedica en gran parte a desempaquetar y revisar juguetes. Muchas compañías de juguetes vienen creando paquetes bastantes elaborados, para generar sorpresa y emoción en los niños.

**adt** ADEX Data Trade  
Sistema de Inteligencia Comercial de ADEX

¡Haz crecer tus exportaciones con los expertos!

Más información AQUÍ