

*gati ai racconti presentati in gran parte attraverso cartoni animati.*

*Il settore, di formazione abbastanza recente in Italia (ultimo dopoguerra), ha conosciuto in passato periodi di sviluppo notevole, di euforia, di grande duttilità, di facile penetrazione sui mercati esteri (non solo per motivi di prezzo ma per la qualità, il design, la fantasia che caratterizza i suoi prodotti) e tempi di crisi, l'ultimo dei quali è quello che si sta vivendo con chiusura di imprese ed operai in Cassa Integrazione.*

*Nel suo interno, l'andamento dei diversi comparti va assumendo contorni sempre più particolari e dinamici, differenziati che non ammettono analisi generiche, globali perché i mercati, le politiche e quindi le prospettive delle imprese ad essi collegate diventeranno sempre più distanti (si va dai giocattoli tradizionali, la cui domanda è ormai «stabilizzata» ai giochi elettronici di simulazione, che per il loro alto grado di sofisticazione possono essere utilizzati anche come sussidi didattici, dai giochi per l'età infantile ai più promettenti giochi per adulti o per le due generazioni, ecc.).*

*La presenza, accanto ad alcune imprese che possono essere considerate «grandi» per il settore, di un numero molto disperso di piccole unità produttive (eccessiva polverizzazione), la carenza di fenomeni di concentrazioni industriali, l'influenza di alcuni grandi importatori e di imprese consociate di società multinazionali rende ancora più sfaccettata la situazione e lascia intravedere segni di un inevitabile, lento processo di trasformazione.*

*Al di là dei fattori che accomunano queste unità al resto del sistema industriale italiano (crisi economica generale, alti costi del fattore lavoro, ricorrenti aumenti per le materie prime, crisi di liquidità, impossibilità di assunzioni a tempo determinato, ecc.), si devono considerare il calo delle nascite, l'anticipo dell'età per le attività sportive e parascolastiche, l'alta stagionalità delle vendite, la grande varietà di articoli la cui vita media va sempre più riducendosi, la scarsità di «inventori» di giochi, la ormai consolidata concorrenza dei paesi orientali (agevolati anche dal sistema di preferenze generalizzate in vigore nella CEE) e per una altra corrente, di più sofisticati prodotti made in USA o in Giappone, di un comune ritardo nel rinnovamento, uno scarso ricorso a pedagogisti, psicologi per testare i prodotti o comunque all'utilizzo delle tecniche per provare il prodotto prima di porlo in vendita, ecc.*