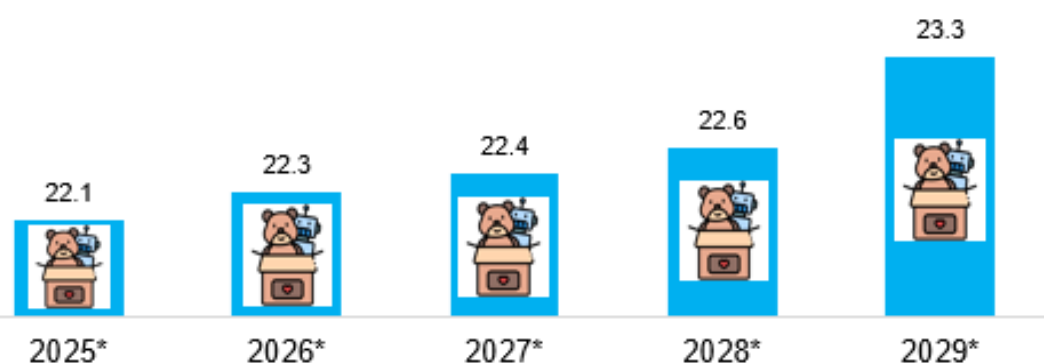
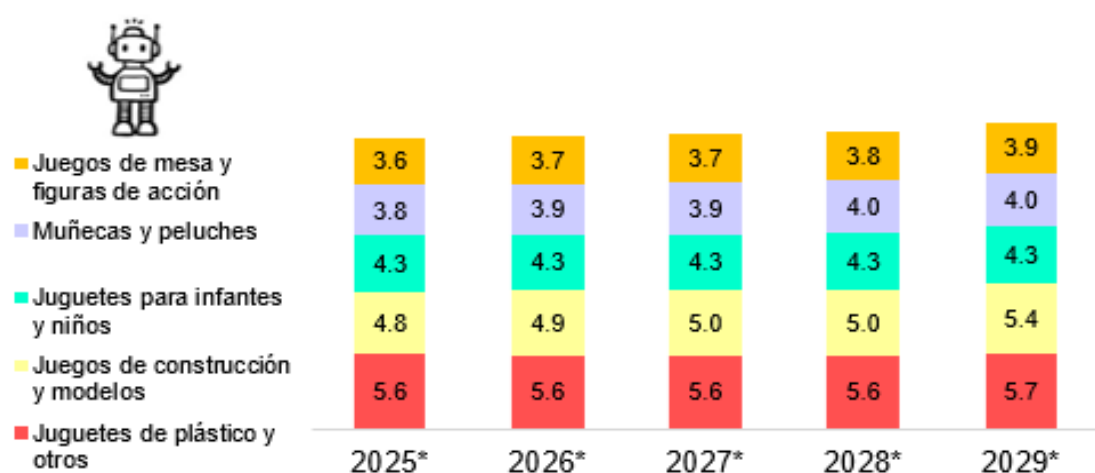


Ventas del Mercado de la Unión Europea de Juguetes y Juegos (Miles de Millones de US\$)



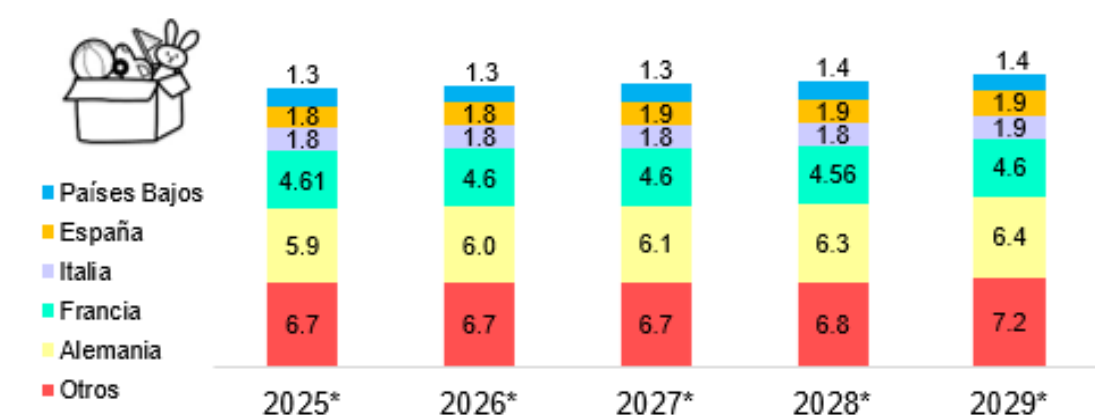
Fuente: Statista

Ventas del Mercado de la Unión Europea de Juguetes y Juegos, por categorías (Miles de Millones de US\$)



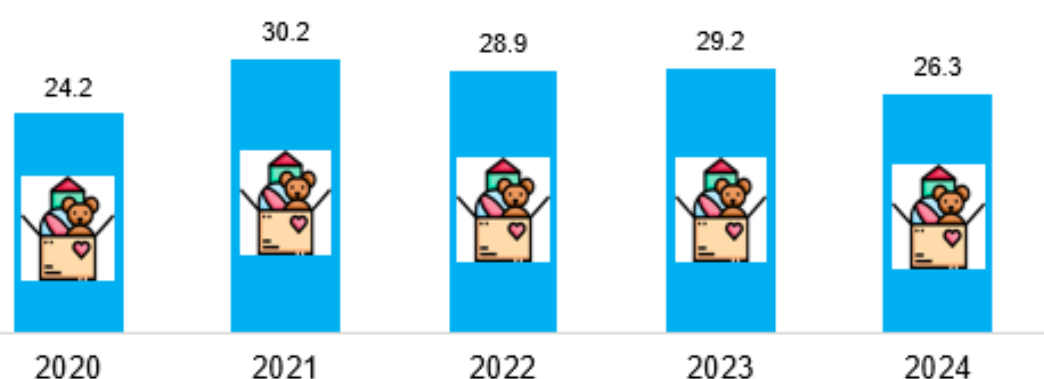
Fuente: Statista

Ventas del Mercado de la Unión Europea de Juguetes y Juegos, por países (Miles de Millones de US\$)



Fuente: Statista

Importaciones** de Unión Europea de Juguetes y Juegos (Miles de Millones de US\$)



**Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450.

Fuente: Trade Map

Mercado de Unión Europea para juguetes y juegos

El mercado de juguetes y juegos incluye una variedad de productos diseñados para el juego, el entretenimiento y fines educativos tanto para niños como para adultos. Abarca diversos productos, tales como muñecas, peluches, sets de construcción, juegos de mesa, entre otros.

Las ventas de juguetes y juegos en la Unión Europea alcanzarán los US\$ 22.1 mil millones en 2025, lo que representaría el 16.6% del total mercado mundial. Asimismo, se proyecta que las ventas en esta región lleguen a US\$ 23.3 mil millones en 2029, reflejando una tasa de crecimiento anual promedio del 1.3% durante el período 2025-2029.

• Categorías

En 2025, la principal categoría sería juguetes de plástico y otros, la cual registraría ventas por US\$ 5.6 mil millones (o 25.5% del total). Esta categoría incluye una amplia gama de juguetes, como figuras de acción, juguetes de control remoto y modelos de autos y aviones. Entre 2025 y 2029, esta categoría crecería a una tasa promedio anual de 0.1%.

La segunda categoría más importante, juegos de construcción y modelos, llegaría a los US\$ 4.8 mil millones (o 21.8% del total) en 2025. En el periodo 2025-2029, se registraría un crecimiento, con una tasa promedio anual de 2.8%. La categoría abarca juguetes y juegos diseñados para permitir que los niños construyan objetos utilizando varios materiales, como bloques, juegos de lego y kits de modelos.

La tercera categoría más importante, juguetes para infantes y niños, llegaría a los US\$ 4.3 mil millones (o 19.3% del total) en 2025. Entre 2025 y 2029, se registraría un incremento promedio anual de 0.5%. Esta categoría incluye juguetes y juegos que ayudan a desarrollar la motricidad, la coordinación visual-manual y las habilidades cognitivas.

• Mercados

Alemania se consolidaría como el principal mercado de la Unión Europea, con ventas estimadas en US\$ 5.9 mil millones en 2025, lo que representaría el 27.6% de la región europea. Para 2029, se proyecta que las ventas alcancen los US\$ 6.4 mil millones, reflejando un crecimiento anual promedio de 2.3% en el período 2025-2029.

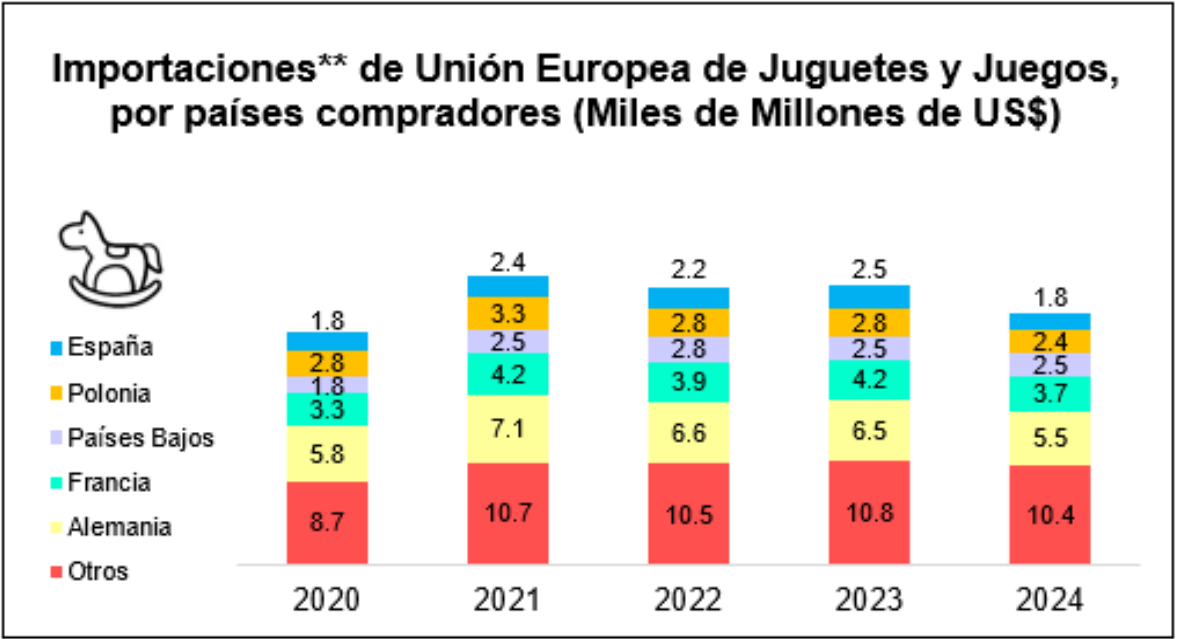
Francia ocuparía la segunda posición, con ventas proyectadas de US\$ 4,610.0 millones en 2025, equivalentes al 19.7% del total regional europeo. Se prevé que para 2029 sus ventas asciendan a US\$ 4,588.0 millones, registrando una caída promedio anual de 0.1%.

En tercer lugar se situaría Italia, con ventas estimadas en US\$ 1.8 mil millones para 2025 (8.0% del total regional europeo). Para 2029, se espera que el valor de sus ventas se eleve a US\$ 1.9 mil millones, lo que representaría un crecimiento promedio anual de 0.2% durante el período analizado.

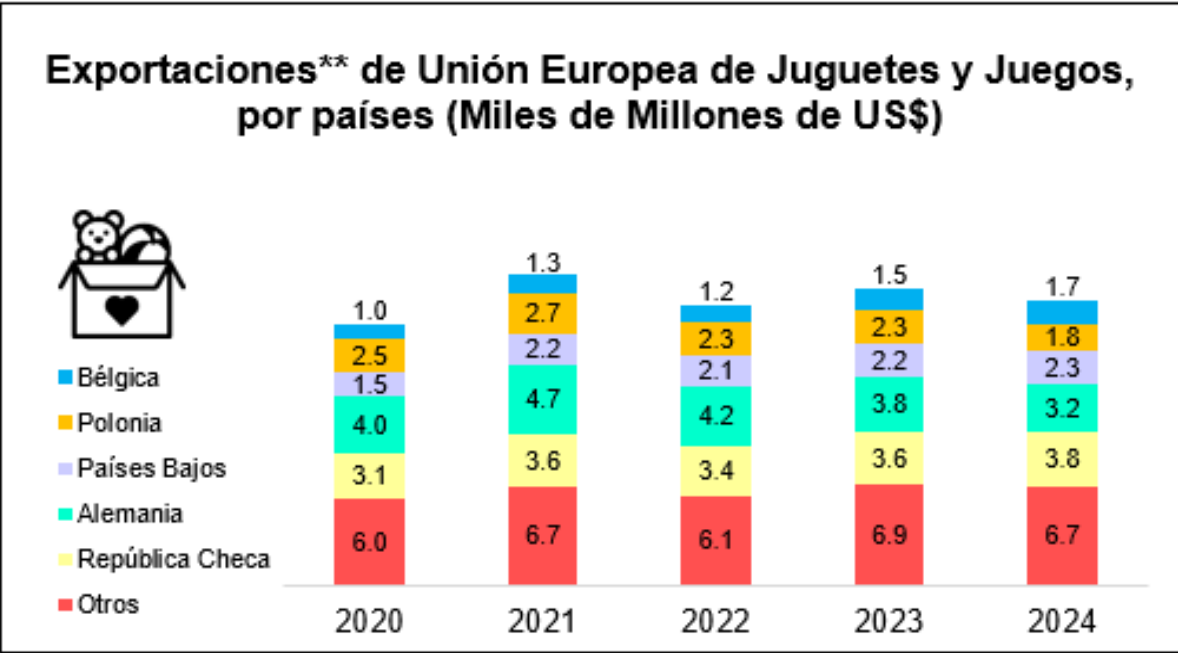
Unión Europea: Importaciones⁽¹⁾ de juguetes y juegos

Las importaciones de Unión Europea de juguetes y juegos alcanzaron los US\$ 26.3 mil millones en 2024, lo que representó el 31.5% del total mundial importado de juguetes y juegos. Entre 2020 y 2024, las importaciones de juguetes y juegos de la Unión Europea crecieron a una tasa promedio anual de 2.1%.

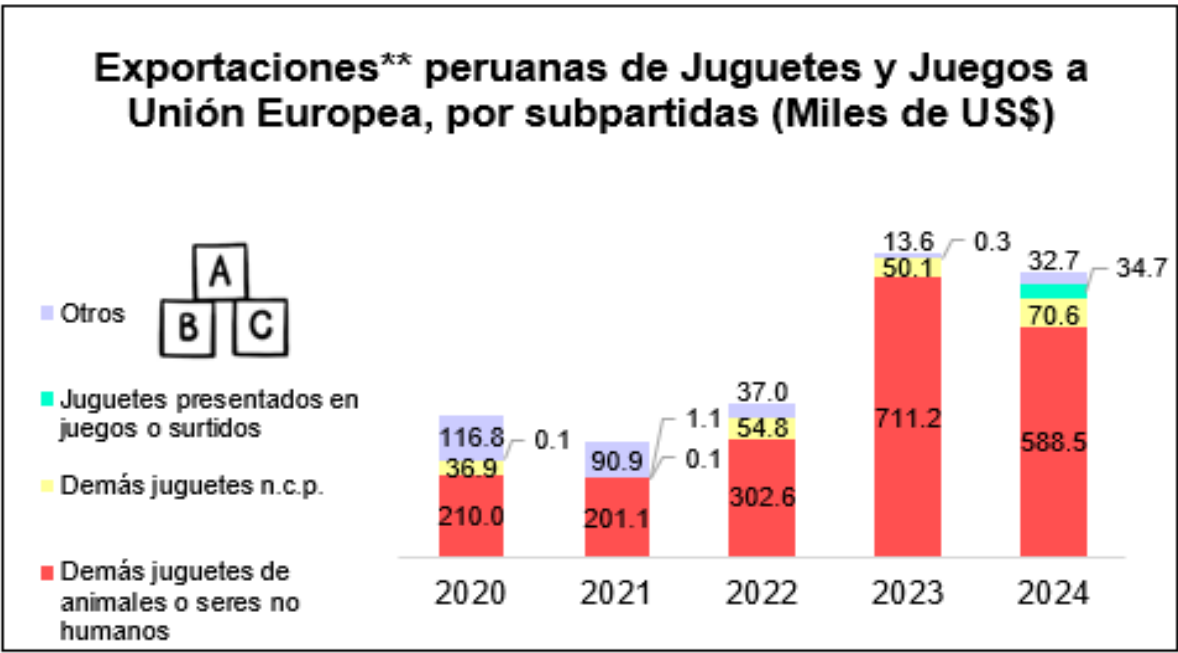
⁽¹⁾ Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450. Se consideraron las importaciones extracomunitarias de juguetes y juegos de la Unión Europea.



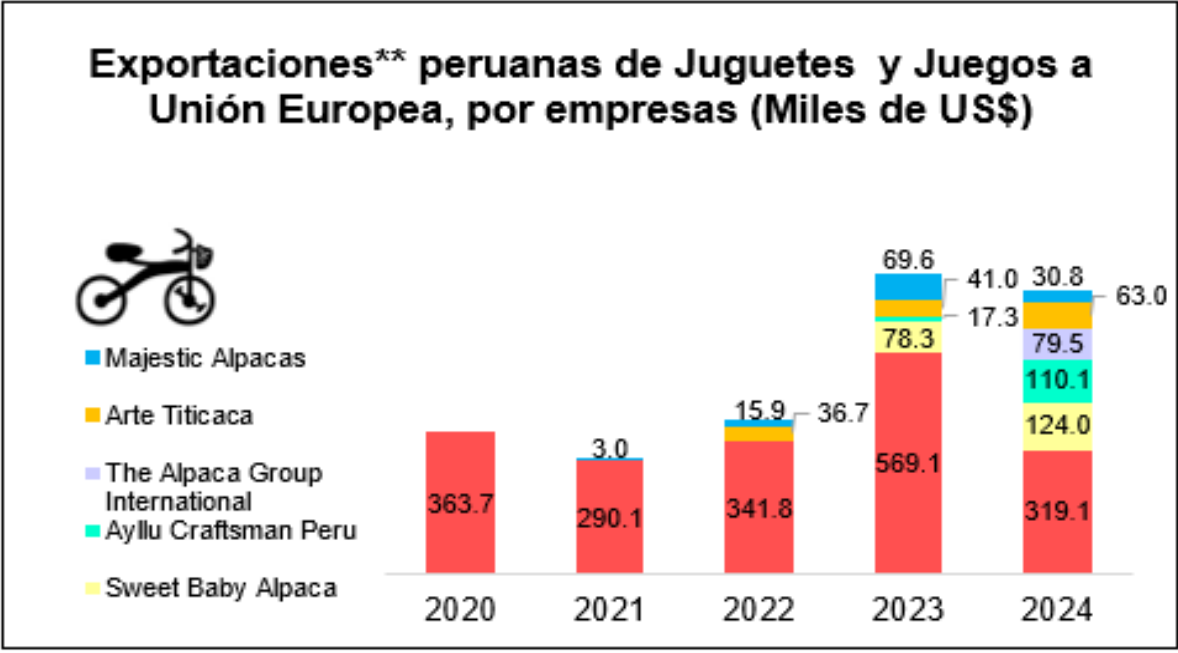
**Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450.
Fuente: Trade Map



**Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450.
Fuente: Trade Map



**Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450.
Fuente: ADEX Data Trade / Aduanas Perú



**Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450.
Fuente: ADEX Data Trade / Aduanas Perú

• **Mercados⁽²⁾**

Alemania se posicionó como el mayor importador de juguetes y juegos de la Unión Europea, con compras por US\$ 5.5 mil millones en 2024 (21.1% del total regional europeo), lo cual significó una caída de 14.2% frente al año anterior. En el periodo 2020-2024, las importaciones de Unión Europea de juguetes y juegos cayeron a una tasa anual de 1.2%.

En segundo lugar se ubicó Francia, con importaciones por US\$ 3.7 mil millones en 2024 (13.9% del total regional europeo) y una caída de 12.0% respecto al 2023. Sin embargo, entre 2020 y 2024, las importaciones de juguetes y juegos de la Unión Europea crecieron a una tasa anual de 2.4%.

Por su parte, Países Bajos ocupó el tercer lugar, con adquisiciones por US\$ 2.5 mil millones en 2024 (9.5% del total regional europeo), lo que representó una contracción de 0.7% frente al 2023. No obstante, fue el mercado con la tasa de crecimiento de importaciones más acelerada en la región europea entre 2020 y 2024, con una tasa promedio anual de 8.8%.

Unión Europea: Exportaciones⁽³⁾ de juguetes y juegos

Las exportaciones de juguetes y juegos de la Unión Europea alcanzaron los US\$ 19.6 mil millones en 2024, registrando una caída de 3.8% respecto al año 2023. A pesar de ello, en el período 2020-2024, estas exportaciones mostraron una tasa de expansión anual promedio de 2.1%.

• **Mercados⁽⁴⁾**

República Checa se consolidó como el principal exportador de juguetes y juegos de la Unión Europea, con envíos por US\$ 3.8 mil millones en 2024, equivalentes al 19.4% del total regional europeo. Este resultado representó un crecimiento de 5.4% respecto a 2023 y un incremento promedio anual de 5.3% durante el período 2020-2024.

En segundo lugar, se ubicó Alemania, con exportaciones por US\$ 3.2 mil millones en 2024 (16.4% del total regional europeo), lo que significó una disminución de 15.1% en comparación con el año anterior. Entre 2020 y 2024, el país registró una variación negativa promedio anual de 5.2%, reflejando una leve contracción en su desempeño exportador.

Aunque ocupó el quinto lugar y registró ventas internacionales por US\$ 1.7 mil millones en 2024 (8.5% del total regional europeo), Bélgica fue el mercado de mayor dinamismo en la región, al registrar una tasa de crecimiento promedio anual de 14.1% en el período 2020-2024.

El saldo comercial (FOB-CIF) de juguetes y juegos para la Unión Europea, fue negativo en todo el período analizado (2020-2024). En 2024 alcanzó los -US\$ 6.7 mil millones, lo que confirma la necesidad de importar para satisfacer parte de su demanda interna.

Exportaciones⁽⁵⁾ peruanas de juguetes y juegos a Unión Europea

Las exportaciones peruanas de juguetes y juegos hacia la Unión Europea alcanzaron los US\$ 726.5 mil en 2024 (5.7% del total mundial de juguetes y juegos exportado por Perú). Dichos envíos se realizaron tanto por vía marítima como por vía aérea, con participaciones de 53.6% y 46.4% en dichas vías, respectivamente.

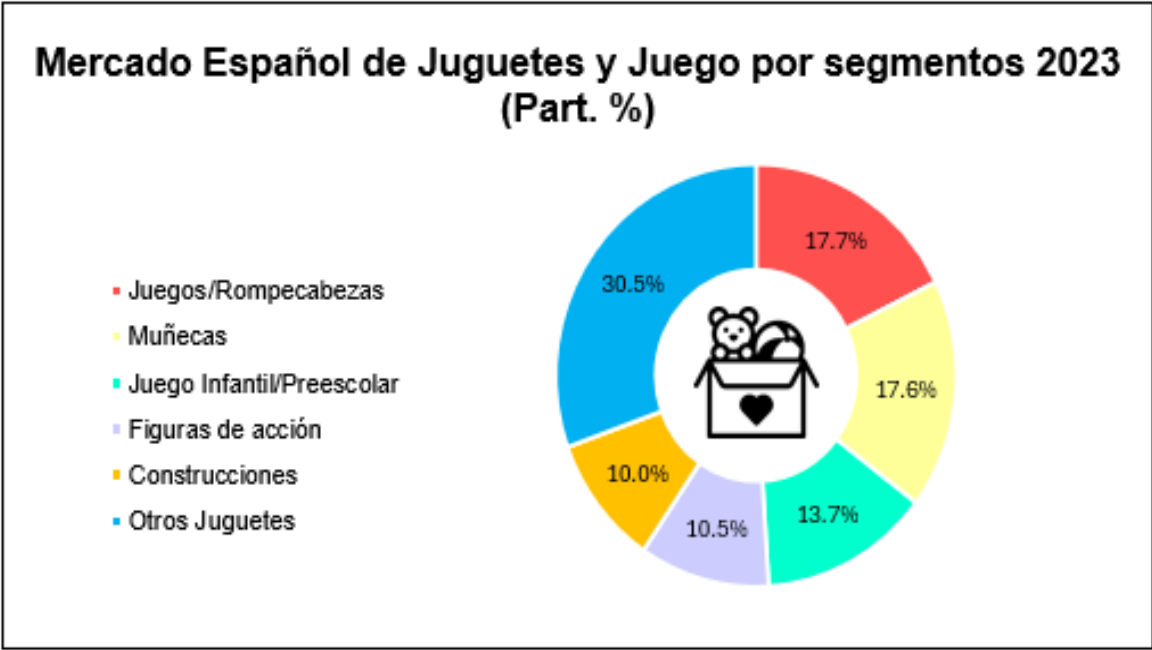
En cuanto a la procedencia, las exportaciones de 2024 provinieron principalmente de Lima (66.3%), Puno (27.2%) y Arequipa (4.4%), que en conjunto acumularon el 97.9% del valor exportado.

A nivel empresarial, las 5 principales exportadoras peruanas de juguetes y juegos a Unión Europea en 2024 registraron un comportamiento irregular en el periodo 2020-2024, ya que ninguna de ellas exportó de manera consecutiva en el mencionado quinquenio.

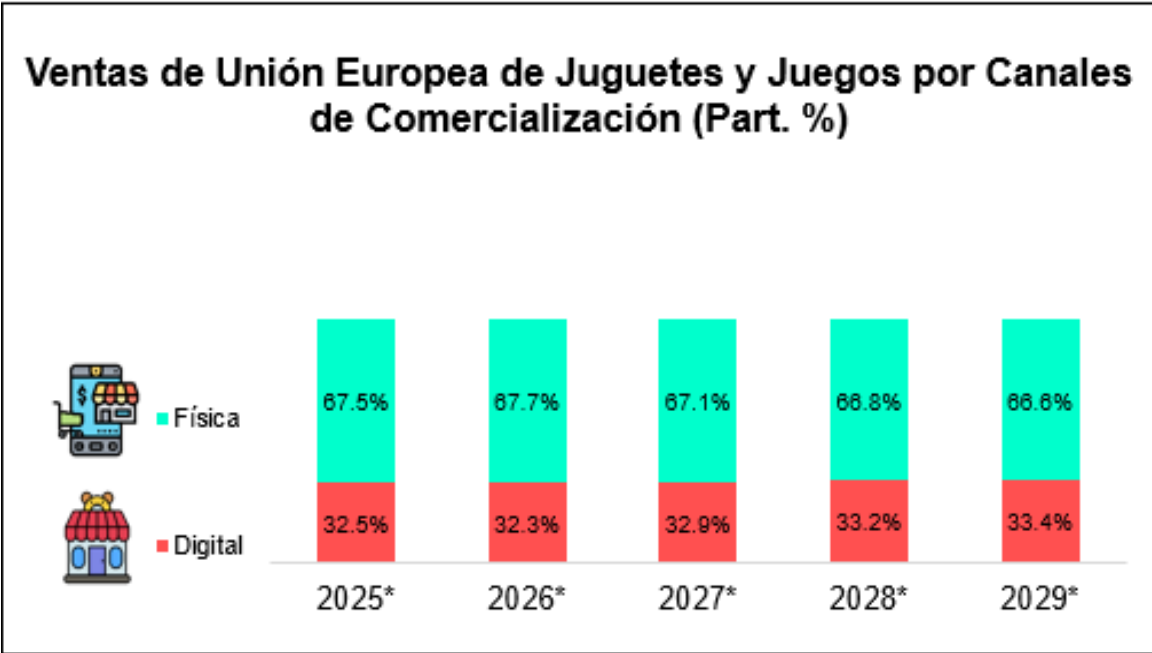
(2) Se consideraron las importaciones extracomunitarias de juguetes y juegos de la Unión Europea.
(3) Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450. Se consideraron las exportaciones extracomunitarias de juguetes y juegos de la Unión Europea.
(4) Se consideraron las exportaciones extracomunitarias de juguetes y juegos de la Unión Europea.
(5) Comprende los subcapítulos 9501, 9502, 9503 y las subpartidas 950440 y 950450



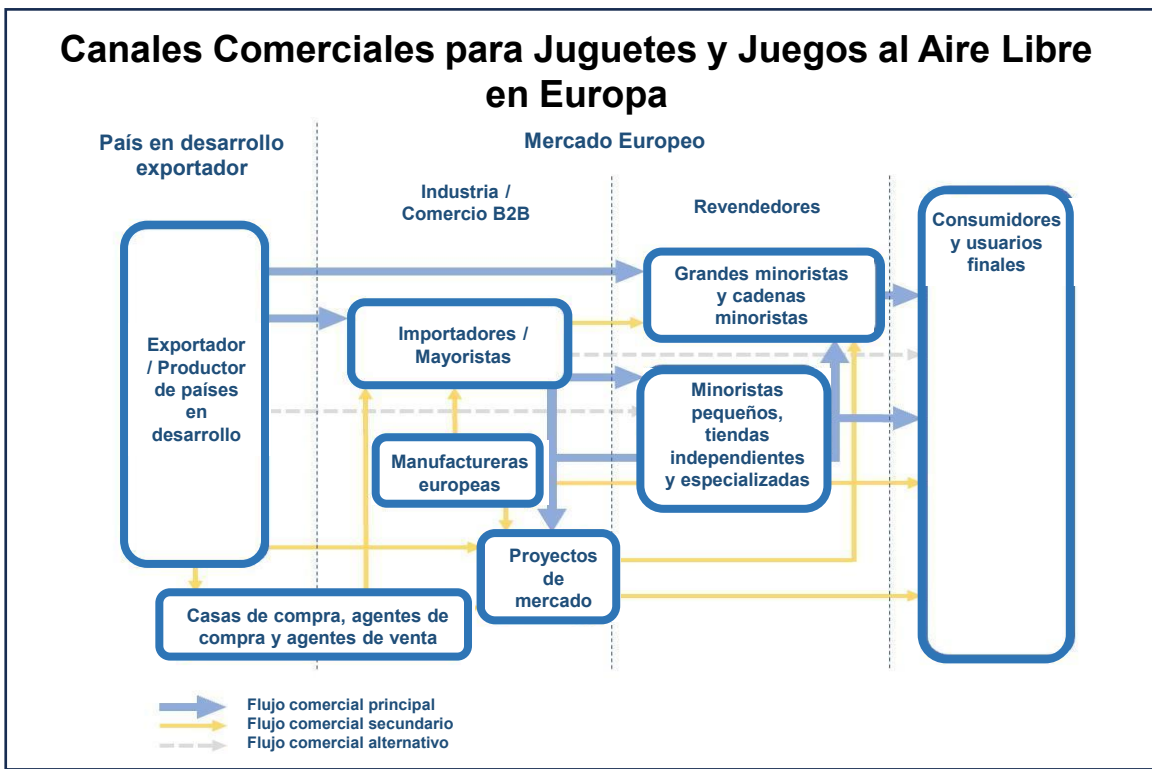
Fuente: Statista



Fuente: Asociación Española de Fabricantes de juguetes y juegos



Fuente: Statista



Fuente: CBI (Traducción Propia)

La empresa Sweet Baby Alpaca concentró el 17.1% de los envíos peruanos de juguetes y juegos a la Unión Europea en 2024, por un valor de US\$ 124.0 mil, los cuales se dirigieron íntegramente a Países Bajos. Cabe destacar, que Unión Europea fue el principal destino de exportaciones de juguetes y juegos de Sweet Baby Alpaca en 2024.

Tendencias

El mercado europeo de juguetes y juegos crece de forma moderada y favorece a las empresas que cumplen altos estándares de seguridad y sostenibilidad. Los consumidores priorizan juguetes y juegos educativos y de mesa, mientras que el sector sigue dominado por Hasbro, Mattel, LEGO y Spin Master, aunque crecen fabricantes de nicho con productos especializados (Statista, 2025).

Kidult⁽⁶⁾

El 31.0% de las ventas de juguetes y juegos en Europa corresponde actualmente a adolescentes y adultos, un segmento que creció 22.0% en 2024. Esta categoría abarca productos como sets de Lego, peluches de Jellycat y cartas de Pokémon, reflejando una tendencia creciente a reconectar con la creatividad, la nostalgia y el alivio del estrés (Financial Food, 2025).

Juguetes y juegos Educativos

El mercado europeo de juguetes y juegos crece de manera sostenida en categorías educativas y cognitivas, especialmente las basadas en enfoques STEAM⁽⁷⁾. Los padres buscan productos que potencien creatividad, lógica y resolución de problemas, lo que impulsa la demanda de juegos científicos, kits de construcción y juguetes y juegos tecnológicos. Además, aumenta el interés por juguetes y juegos inclusivos para niños con TEA, TDAH⁽⁸⁾ u otras necesidades especiales, ampliando la oferta hacia productos más personalizados y orientados al desarrollo (IMARC Group, 2024).

Sostenibilidad

Los consumidores europeos demandan juguetes y juegos elaborados con materiales sostenibles—como reciclados, bioplásticos y madera certificada—y empaques sin plástico. Este cambio, impulsado tanto por la conciencia ambiental como por regulaciones europeas, está llevando a las marcas líderes a usar plásticos reciclados o de origen vegetal, adoptar procesos carbono-neutrales y reducir al mínimo el empaque para atender a un público cada vez más eco-consciente (Mordor Intelligence, 2024).

Comercio electrónico

Para fines de 2025, se proyecta que las ventas digitales de juguetes y juegos en la Unión Europea alcancen el 32.5% del total del sector. El crecimiento de los marketplaces generalistas —como Amazon, Shein y Temu— está captando parte del volumen que antes concentraban las cadenas especializadas. De hecho, el 39.0% de los consumidores europeos ha adquirido juguetes y juegos o juegos en plataformas como Temu, Shein y Alibaba desde inicios de 2024 (Reuters, 2024).

Juegos tradicionales

Se observa un renovado interés por los juguetes y juegos tradicionales de calidad, como juegos de mesa, rompecabezas y juguetes y juegos de madera. Las ventas de juegos de cartas en Europa, por ejemplo, crecieron 12% en 2024. Los consumidores valoran cada vez más productos duraderos, seguros y orientados a la interacción familiar, lo que refuerza la preferencia por juguetes y juegos que promueven habilidades sociales, la desconexión digital y el bienestar emocional de los niños (Financial Food, 2025).

El mercado europeo de juguetes y juegos avanza hacia productos educativos, sostenibles y orientados al bienestar, con mayor demanda entre jóvenes y adultos. Las oportunidades se ubican en propuestas que integren aprendizaje, diseño responsable y una sólida estrategia digital. En un entorno más regulado y competitivo, las marcas que destaquen por innovación, sostenibilidad y experiencia omnicanal serán las que capturen el crecimiento del sector.

Nota: *Los valores del año 2025 en adelante son estimaciones de venta. Todos los valores de venta mostrados se refieren al valor minorista e incluyen impuestos sobre las ventas.

⁽⁶⁾ Describe a los adultos que consumen juguetes y juegos, juegos y productos tradicionalmente dirigidos a niños.

⁽⁷⁾ Son aquellos juguetes y juegos diseñados para estimular el aprendizaje práctico, como kits científicos, robótica, programación, construcción, arte creativo y experimentación..

⁽⁸⁾ TEA son las siglas de Trastorno del Espectro Autista y TDAH son las siglas de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.