

La industria del juguete en la Argentina (*)

Centro de Estudios para la Producción
Secretaría de Industria, Comercio y PyME
Ministerio de Economía y Producción
Abril de 2008

(*) Actualización del informe sobre la industria del juguete en la Argentina, publicado en la Síntesis de la Economía Real N° 52 de agosto de 2006.

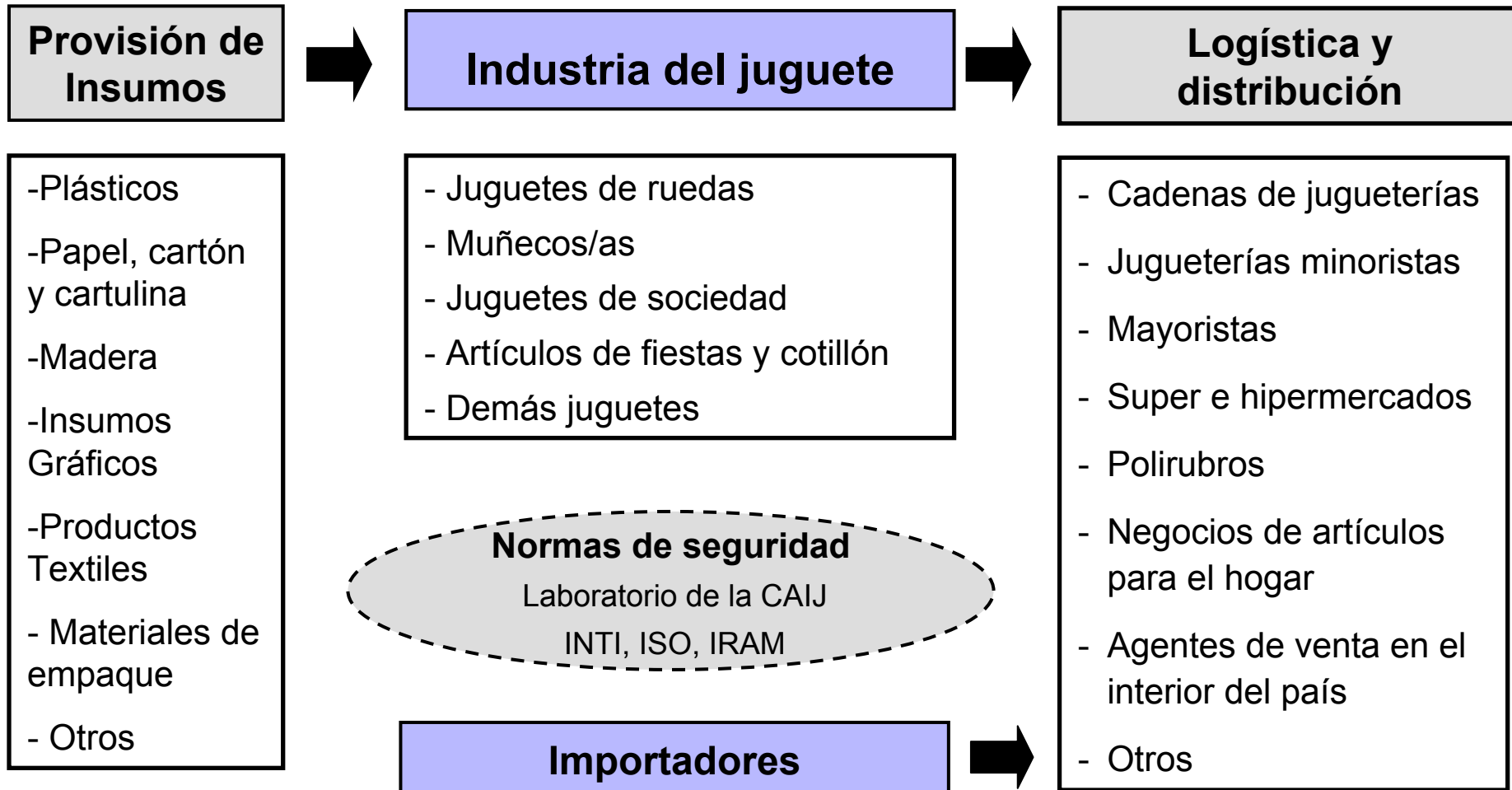
Nota: Se agradece la colaboración de la Cámara Argentina de la Industria del Juguete (CAIJ).

Características generales del sector

- La industria del juguete produce bienes de consumo final destinados al entretenimiento y recreación de un público fundamentalmente infantil.
- Teniendo en cuenta la morfología del producto, los juguetes se pueden clasificar en: juguetes de ruedas; muñecas/os que representan animales o seres humanos; juegos de sociedad; artículos para fiestas, carnaval u otras diversiones; y los demás juguetes (rompecabezas, juegos de construcción, etc.)¹.
- Es un sector integrado por empresas PyMEs de origen nacional y filiales comerciales de algunas empresas multinacionales, que importan sus productos (mayormente de China).
- Es un sector con una fuerte estacionalidad en las ventas, mayormente concentradas en dos fechas: Día del Niño y fiestas de fin de año (Navidad y Reyes Magos)
- El mercado mundial está dominado por las grandes empresas multinacionales, las cuales tienen sus centros de fabricación, logística y distribución en China y los países del sudeste asiático.

1) No se incluyen a los videojuegos porque no forman parte del mercado de juguetes tradicionales. Por otro lado, sí se incorporan los productos navideños y de cotillón pese a que no son juguetes, dado que están contemplados como tales por la CAIJ.

Esquema productivo de la cadena



Mercado



- En 2007, el consumo interno² de juguetes superó los 565 millones de pesos, correspondiendo el 29% a la producción nacional³ (163,4 millones de pesos).
- No obstante, existen ciertos segmentos en donde los juguetes nacionales tienen mayor presencia en relación con los de origen extranjero, como en juegos didácticos y de sociedad (por cuestiones idiomáticas y culturales), algunos juegos de construcción (diseño y posicionamiento del producto), y algunos juguetes de ruedas (alto costo del flete).
- La industria está integrada por alrededor de 100 empresas, las cuales emplean de forma estable entre 1500 y 2000 trabajadores. Las firmas están localizadas principalmente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en el Gran Buenos Aires.
- Los principales canales de distribución son las jugueterías minoristas y mayoristas; los super e hipermercados; y los negocios de artículos para el hogar.

2) Medido con el *proxy* del consumo aparente, que se calcula como la suma de la producción más las importaciones menos la exportaciones. El margen de error corresponde a la variación de stocks.

3) Se considera sólo la parte de la producción dirigida al mercado interno, es decir, no incluye exportaciones

Estructura de mercado

Rubros	Principales empresas (marcas)		Participación de la oferta importada (*)
	Nacionales	Extranjeras o importadoras	
Juguetes de ruedas	Biemme; Tlanti (Rondi); Vegher Plast;	Perego; Brinquedos Bandeirantes; Jofemar	Media
Muñecos/as que representan seres humanos	Petit (Yoly Bell); Juguetech (Cariñito); Miluplast; Antex Andina (Playmobil)	Mattel (Barbie); Ditoys	Alta
Juegos de mesa	Rubial; Plastigal; ToyCo; Implast	Hasbro (Monopoly, Pictionary); Mattel (Scrabble)	Baja
Primera Infancia	Di Mare (Bimbi)	Chicco; Mattel (Fisher Price); Ditoys	Alta
Panoplias de té, cocina, oficios, etc.	Faraoni y Lo Menzo (Chikitos); Juegos y Juguetes; Di Mare (Princesitas)	Smoby; Mattel; Rivaplast; Ditoys	Alta
Juguetes que representan animales o seres no humanos	Antex Andina	Hasbro (My little Pony), Mattel (Power Ranger); Smoby	Alta
Juegos didácticos	Caupur; Ruibal; Antex Andina; Errekaese (Top Toys); Tapimovil	Mattel (Fisher Price); Ditoys	Baja
Juegos para construcción	Lionel's (Mis ladrillos); Di Mare (Blocky)	Lego; Lionel's; Ditoys	Alta
Autos, motos y otros	Caupur (Duravit); Megaprice	Smoby (Majorette); Mattel (MatchBox; Hotwheels); Poka; Marplast; Enrique Trucco e Hijos	Alta
Rompecabezas	Caupur; Antex Andina; ToyCo	Ditoys; Modelex; Smoby	Baja

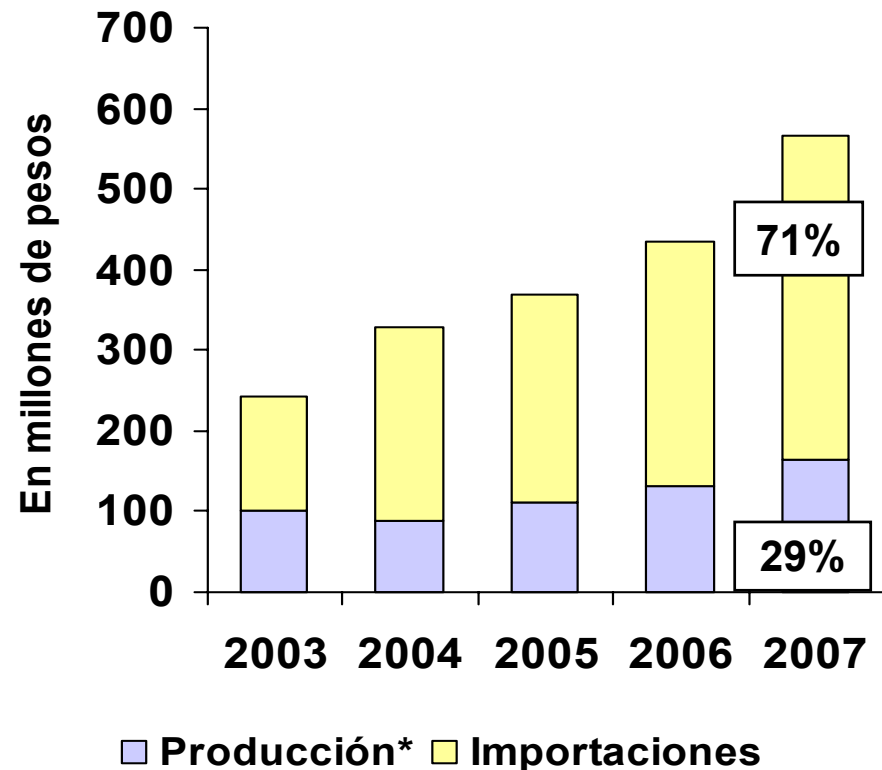
Fuente: CEP en base a CAIJ.

Nota (*): Se considera que la participación de la oferta importada es baja cuando las importaciones no superan el 25% del mercado; es media cuando están entre 25% y 50% y es alta cuando superan la mitad del mismo.

Evolución del sector: 2003-2007 (I)

- En los últimos cinco años hubo un fuerte crecimiento de la producción y el consumo aparente de juguetes, acumulando una suba del 55% y 132%, respectivamente, alcanzando en 2007 sus máximos niveles históricos.
- El último año, los segmentos de mayor dinamismo fueron los demás juguetes (rompecabezas, juegos de construcción, etc.) y los juguetes de ruedas.

**Evolución de la producción* y las importaciones.
A precios de 2007**



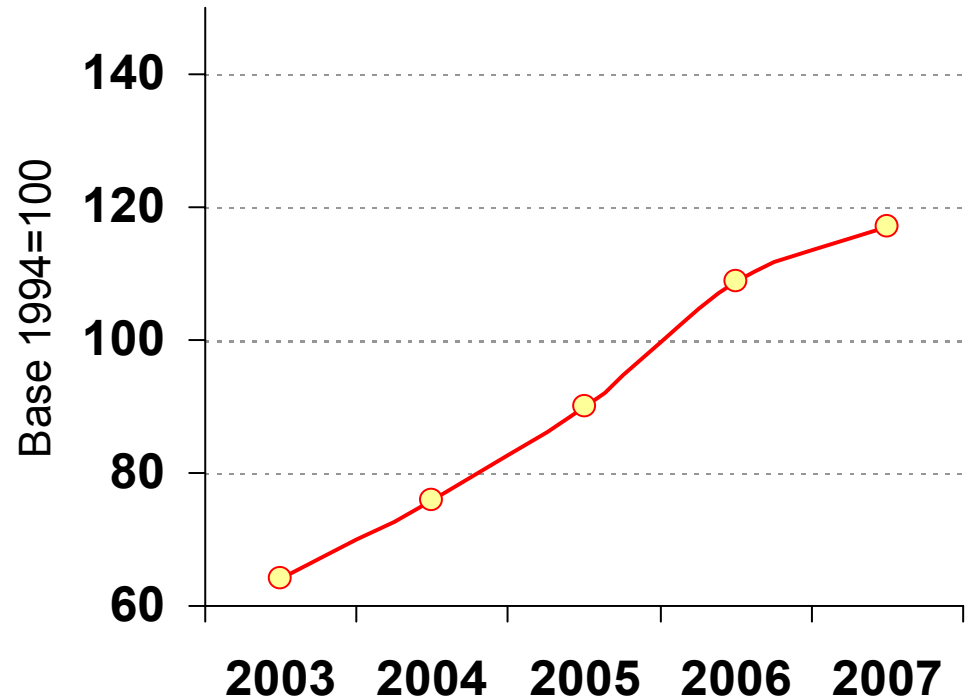
(*)Se considera sólo la parte de la producción dirigida al mercado interno, es decir, no incluye exportaciones

Fuente: CEP en base a CAIJ

Evolución del sector: 2003-2007 (II)

- Entre 2003 y 2007, el empleo registrado en el sector acumuló un aumento de un 83%, superando el mejor nivel de la década pasada (en 1993).
- Asimismo, el crecimiento de la mano de obra en ese período superó con creces al promedio de la industria manufacturera (29%).

Evolución del empleo

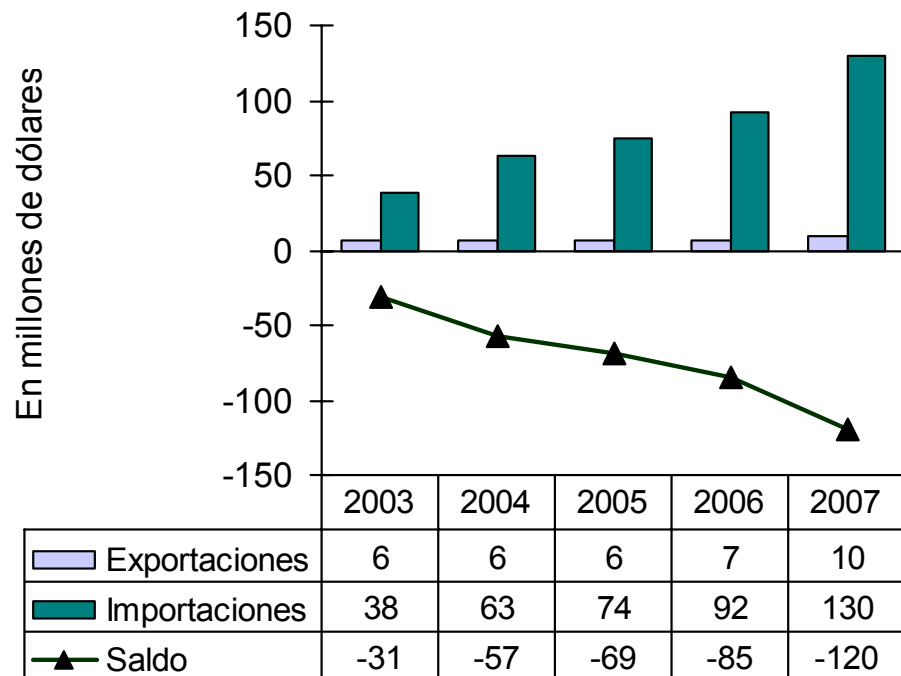


Fuente: CEP en base a AFIP e Indec.

Comercio exterior

- La balanza comercial del sector es estructuralmente deficitaria.
- Entre 2003 y 2007 las importaciones crecieron al 38% interanual, ubicándose el último año en los 130 millones de dólares.
- No obstante, en los últimos tres años las compras externas evidenciaron un ritmo menor de crecimiento por efecto de las licencias no automáticas y del acuerdo firmado entre la CAIJ y ADEJA (cámara que nuclea a los importadores).
- Por su parte, en el último lustro las exportaciones aumentaron un 54%, encontrándose aún por debajo de sus mejores años.

Balanza comercial

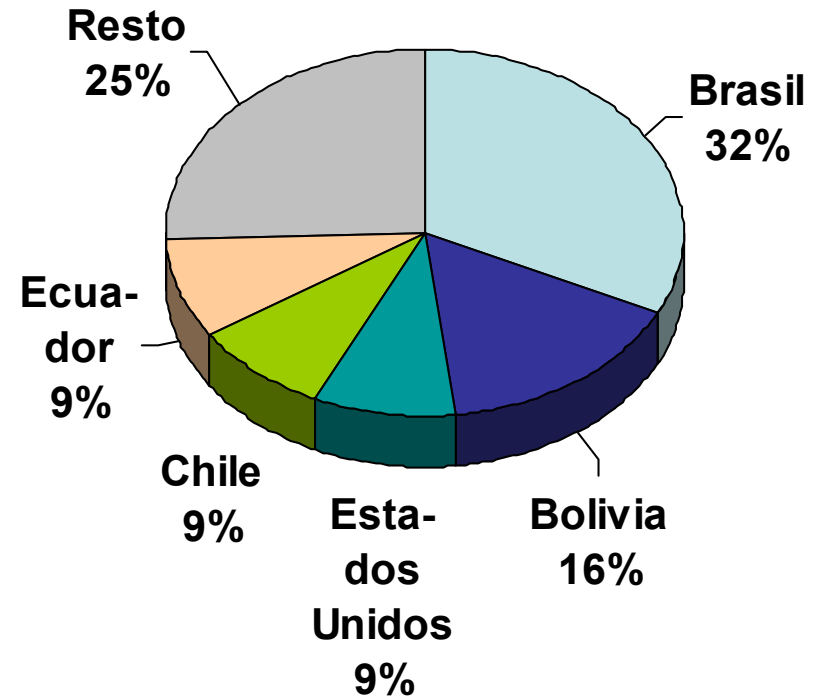


Fuente: CEP en base a Indec

Exportaciones

- Encabezados por Brasil, los países americanos son los principales destinos de las exportaciones. Luego le siguen en importancia Bolivia, Estados Unidos, Chile y Ecuador.
- Con relación a la composición por segmentos, más del 90% de las ventas externas son explicadas por los demás juguetes (48%) y los artículos de cotillón (43%).

**Destinos de las exportaciones
Año 2007***



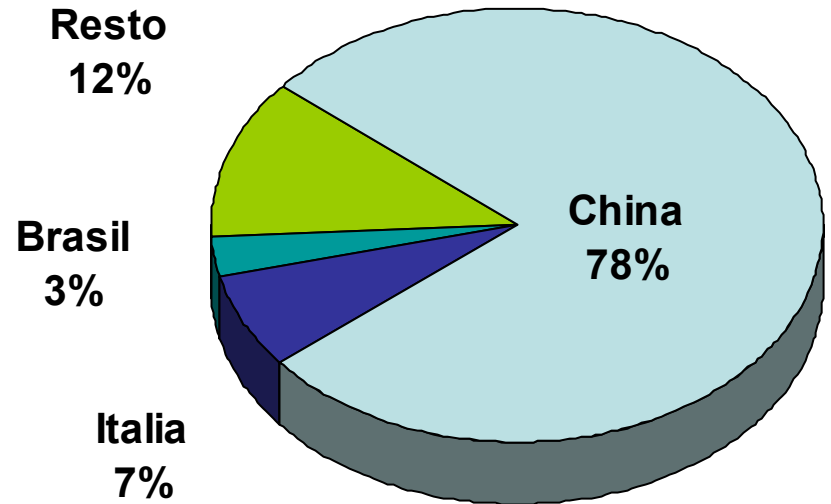
Nota (*): Se toma como referencia el 2007 por resultar representativo de los años anteriores

Fuente: CEP en base a INDEC

Importaciones

- China es el principal origen de las importaciones, con el 78% del total de las compras. Le siguen de lejos Italia y Brasil.
- Los principales rubros importados son los demás juguetes (69%) y muñecos y muñecas (13%).

**Orígenes de las importaciones
Año 2007***



Nota (*): Se toma como referencia el 2007 por resultar representativo de los años anteriores

Fuente: CEP en base a INDEC

Balance y perspectivas



- En los últimos cinco años, la industria del juguete ha evidenciado un importante crecimiento, hecho que se vio reflejado en el aumento de la producción, las exportaciones y el empleo.
- Si bien las importaciones tienen una cuota de mercado significativa, constituyendo una amenaza latente para los fabricantes locales, existen ciertos nichos en donde la producción nacional ocupa un lugar más significativo.
- Las expectativas de crecimiento para los próximos años son positivas, aunque la suerte de la industria depende en parte de ciertas medidas tendientes a regular el ingreso de los juguetes importados (principalmente de China).