

MAURIZIO CUTRINO«Nelle nostre case
troppi giochi
cinesi pericolosi»**LAURA DELLA PASQUA**

a pagina 10

L'intervista

MAURIZIO CUTRINO

«Serve un giro di vite sui giochi pericolosi venduti da siti cinesi»

Il direttore di Assogiocattoli: «La normativa europea è carente e aggirabile. A farne le spese sono soprattutto i nostri bambini»

di **LAURA DELLA PASQUA**

■ La normativa europea è carente sul commercio elettronico, la rete dei controlli si può facilmente bucare e alla fine il fattore prezzo, specie per i prodotti cinesi, convince più della sicurezza. E le vittime sono i clienti finali, i bambini. Abbiamo chiesto al direttore generale di Assogiocattoli, Maurizio Cutrino, di accendere un faro su questa problematica.

Qual è lo stato di salute dell'industria del giocattolo?

«È un settore in contrazione a causa soprattutto della denatalità.

Meno bambini e quindi meno giocattoli. La crisi, quindi, è più evidente in quei Paesi, soprattutto l'Italia, dove il calo delle nascite è stato più marcato negli ultimi anni. Nel 2023 i nati residenti in Italia sono stati 379.000 con una diminuzione pari al -3,6% sul 2022. Secondo le rilevazioni di Circana, la società che monitora i dati al consumo, in Europa, nel primo semestre di quest'anno, si è registrato un calo delle vendite del 3,3% a valore rispetto al semestre 2023. In Italia la flessione è stata più marcata, pari al -5,1%. Il giro d'affari nel nostro Paese è di circa 1,5 miliardi. Ma ci sono anche altri fattori che incidono nella crisi del settore, come l'insicu-





rezza economica delle famiglie e l'inflazione che ha determinato un aumento del costo della vita. Non ci aspettiamo una inversione di tendenza nella seconda parte dell'anno ma sarebbe già un buon risultato mantenere queste percentuali».

Ma il Natale, festa dei bambini?

«Le feste natalizie compensano (per alcune aziende del settore, l'ultimo trimestre dell'anno rappresenta oltre il 50% del proprio fatturato annuo) ma non credo che in questo momento storico possano portare il valore in positivo. Si tratta di una fase complicata, che sta investendo molti altri settori merceologici, compresa l'industria che ruota attorno ai bambini. Solo durante il Covid, con il lockdown, c'è stato un incremento delle vendite e si è riscoperto il gioco classico al posto di quello digitale. Nel 2021 c'è stato un aumento delle vendite del 9% sul 2020 anche grazie agli acquisti di prodotti per adulti come quelli da tavolo che hanno registrato un incremento del 5-6% annuo. Il fattore principale che condiziona questa industria resta quello demografico».

Quanto vale il mercato online dei giochi?

«Si tratta di un mercato in generale molto frammentato, gli acquisti online si stimano essere il 25%; quelli presso negozi fisici rappresentano il 65% (45% negozi specializzati, 20% grande distribuzione); il resto tra bazar, edicole e farmacie».

Qual è la situazione dei giochi non sicuri in Italia?

«I giocattoli immessi sul mercato sono disciplinati, per quanto riguarda i requisiti fisico meccanici, elettrici e chimici, dal decreto legislativo n. 54/2011 che ha recepito la direttiva 2009/48/CE ora in revisione per un aggiornamento. L'Ue ha il regime di sicurezza dei giocattoli più severo al mondo; i produttori di giocattoli affidabili, il 99% dei quali in Europa sono Pmi, investono pesantemente nella conformità. C'è una grande attenzione generale sulla sicurezza nel nostro settore, perché ci rivolgiamo alla categoria più fragile dei consumatori, ovvero i bambini. I requisiti che un gioco

deve avere per andare in commercio riguardano le proprietà fisico meccaniche del prodotto, il tasso di infiammabilità, le proprietà chimiche, quelle elettriche e igieniche. Questi parametri portano le aziende a effettuare una serie di test, in laboratori accreditati che verificano la conformità ai requisiti della direttiva. Alle autorità di controllo del singolo Paese spetterà il compito di verificare i prodotti immessi nella rete distributiva».

Ma i controlli sulla sicurezza sono efficaci?

«I controlli sui punti vendita sono fatti a campione. Il mercato è frammentato perché i giochi non vengono venduti solo nei negozi specializzati ma anche in altri punti vendita come cartolerie, farmacie, bazar e grande distribuzione. Al 99% sono sicuri».

Però molti prodotti vengono acquistati online, spesso su piattaforme cinesi.

«Qui si apre un altro problema. Toy industries of Europe (Tie) ha recentemente fatto un'indagine. Ha acquistato oltre 100 giocattoli da commercianti terzi sia all'interno che all'esterno dell'Ue su 10 mercati online. L'80% dei giocattoli non rispettava gli standard di sicurezza dell'Ue, come quelli stabiliti dalla direttiva Ue sulla sicurezza dei giocattoli. Test di laboratorio indipendenti hanno dimostrato che questi giocattoli presentavano gravi rischi per la salute dei bambini, tra cui il rischio di soffocamento e le sostanze chimiche tossiche. Tie ha chiesto un'azione urgente dell'Ue per colmare le lacune legali e rendere i mercati online responsabili della sicurezza dei prodotti offerti sulle loro piattaforme, quando nessun altro soggetto con sede nell'Ue è responsabile. I giocattoli sono stati acquistati da Allegro, AliExpress, Amazon Marketplace, Bol, Cdiscount, Fruugo, Light In The Box, Shein, Temu e Wish. Sei di questi hanno firmato l'Eu product safety pledge, un impegno volontario per fermare la vendita di prodotti non sicuri sulle loro piattaforme».





me. Questo esercizio di shopping si è concentrato esclusivamente su giocattoli senza marchio e con marchi sconosciuti venduti da venditori terzi attraverso i mercati online. Non sono stati acquistati giocattoli di marca (per i quali la tracciabilità è stata considerata attendibile) quindi i risultati non riflettono la sicurezza di tutti i giocattoli disponibili su queste piattaforme».

Quali rischi corre il bambino con i prodotti non conformi agli standard di sicurezza?

«L'indagine di Tie ha evidenziato che tali giochi contenevano parti facilmente staccabili e ingeribili, spigoli vivi che possono far male, magneti che se ingeriti possono perforare l'intestino, batterie esposte e coloranti con ingredienti chimici».

Ma allora perché vengono acquistati?

«Semplice, hanno un costo molto concorrenziale. La conformità alla normativa ha chiaramente per le aziende produttrici un costo che ricade sui prodotti, determinato così un punto prezzo a scaffale più elevato».

La Ue cosa fa per arginare il fenomeno?

«La normativa europea è carente per il commercio online. La Ue dovrebbe garantire che le piattaforme siano riconosciute come operatori economici e quindi responsabili del venduto. Il mercato online non è considerato un operatore economico e quindi non ha alcuna responsabilità in materia di sicurezza dei giocattoli. In caso di segnalazioni di prodotti senza gli standard di sicurezza, la piattaforma li ritira, ma il giorno dopo ne esce un altro e il problema è aggirato. Inoltre, spesso il luogo di provenienza rimane sconosciuto. Bisognerebbe modificare la legislazione esistente relativa alla sicurezza dei prodotti e alle piattaforme online. In aggiunta

andrebbe accelerata la revisione del Codice doganale dell'Ue, introducendo così il concetto di "importatore presunto" in modo che ci sia sempre qualcuno nell'Ue responsabile delle importazioni dai Paesi terzi. Ciò garantirà anche un approccio doganale efficiente in ogni Stato membro, che scoraggi realmente i trasgressori, crei un'unica frontiera esterna dell'Ue e consenta uno scambio di dati fluido tra gli Stati membri».

Quanti giocattoli arrivano dalla Cina?

«Non disponiamo di un dato preciso sul totale dell'importazione, anche perché la tracciabilità dei prodotti venduti online risulta complicata. Sicuramente la realtà del mercato indica che la maggior parte dei giocattoli proviene dalla Cina. A produrre "giocattoli pericolosi" sono fabbricanti e commercianti senza scrupolo. Le aziende italiane e in generale quelle Ue che hanno deciso di produrre o importare dalla Cina, attratte dal costo del lavoro più basso, mantengono comunque un'attenzione alla sicurezza del prodotto a totale garanzia del consumatore finale. Ecco perché sarebbe sbagliato considerare a priori come pericoloso un prodotto made in China».

Può accadere che un negoziante acquisti i prodotti sui canali web per aumentare i margini di guadagno?

«È possibile ma a suo rischio, per i legati alla verifica della conformità dei prodotti veicolati tramite questo canale. In caso di un controllo, se il prodotto non è in regola con gli standard della sicurezza, il negoziante è soggetto a pesanti sanzioni. Solitamente avviene per i piccoli negozi, per le bancarelle dei mercati, eccetera».

Le vendite online stanno facendo sparire i negozi di giocattoli?

«Sicuramente il commercio digitale ha avuto negli anni un impatto. Credo tuttavia che oggi i negozi rischiano più per il calo della natalità e quindi il crollo della domanda, per gli alti costi di gestione, che per la concorrenza del web. Un genitore di solito preferisce rivolgersi al personale addetto alle vendite,





per farsi consigliare, piuttosto che andare su internet. Inoltre, il digitale può essere un canale in più per il commerciante con negozio fisico. Poi c'è il circuito della grande distribuzione che però ha ridotto la presenza di giocattoli proprio per il calo della domanda».

Come è cambiato il mondo dei giocattoli?

«Quasi il 30% del mercato dipende dalle licenze. Vanno per la maggiore i giochi legati a film, serie televisive di successo, videogame. Con la pandemia si sono diffusi i giochi da tavolo soprattutto tra gli adulti o come momento di maggiore coesione con i figli. Inoltre c'è stata la riscoperta dei prodotti non digitali, poco tecnologici, che implicano una maggiore manualità e creatività. Le ludoteche, molto diffuse negli anni Ottanta, si stanno riproponendo come alternativa di intrattenimento per fuggire dalla solitudine dei social. Le famiglie cercano di ritardare il più possibile l'accesso al mondo digitale, preoccupate dai rischi che questo può comportare».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

“

*I prodotti senza
livelli minimi di sicurezza
possono presentare
sostanze chimiche tossiche
o parti ingeribili
che perforano l'intestino*





AL VERTICE Maurizio Cutrino, direttore generale di Assogiocattoli [Ansa]

