

Szülők, felkészülni, vigyázz, kész...!

A világ vezető játégyártóit és -forgalmazóit felvonultató, vasárnap zárult Spielwarenmesse nemzetközi játékiállításon kiderült: a környezettudatosság egyre inkább megjelenik a játékiparban is, megelevenednek és fizikai játékformát kapnak a digitális vagy filmvilág figurái, de tovább erősödnek a klasszikus vagy épp applikációkkal kiegészült társasjátékok is. A gigantikus nürnbergi kiállításon látottak alapján választanak termékeket a legnagyobb forgalmazók is – már a karácsonyi időszakra. Magyarország legnagyobb gyermekjáték webáruházaként a JátékNet.hu szakemberei a helyszínen úgy tapasztalták: a kicsomagolás élménye továbbra is a központban van, az interaktív plüssök és robotok térnyerése folytatódik, így a 2020-as kínálatukat is ennek megfelelően alakítják ki.

Az idei kiállítás a „Toys for Future” (termékek ökológiai vagy újrahasznosított anyagokból), a „Digital goes Physical” (tartalom és sztárok, akiket a gyerekek a digitális világból ismernek) megjelenítés, valamint a fogyatékkal vagy betegséggel élők iránti toleranciát előtérbe hozó „Be You!” irányzatokkal fogadta a látogatókat. A vásár hangsúlya pedig a digitális és a hagyományos játékok összekapcsolására és a környezettudatosságra irányult. A játékiparban megjelenő fenntarthatósági trend növényi alapú műanyagokban, papírból, fából készült játékokban és csomagolásokban érzékelhető. A JátékNet.hu webáruház ehhez méltóan például úgy hasznosítja újra a beszállítóktól vásárolt játékok nagy méretű dobozait, hogy azokban küldik tovább a játékokat a több, különféle játékot rendelő vásárlóknak.

A JátékNet.hu webáruház vezetője, Óri Gergely elmondta: „a kicsomagolás élménye az egyik vezető trend marad idén is, amikor vagy a játékos csomagolja ki a játékot, vagy a játék saját maga „kitör” a dobozából. A tavaszi kínálatunkban több ezer újdonság várható, többek között olyan izgalmas játékok lesznek, ahol egy gépezetből kell golyókat kicsavarni és a golyókban vannak a meglepetések, vagy magát a játékot egy kemény zselé-szerű anyagból kell kifaragni.” A gyúrható anyagok is fontos szerepet játszanak, például a slime-ok, ám már nem az elkészítése (amivel berobbant a köztudatba), hanem leginkább egyéb játék részeként.

Az interaktív plüssök és robotok térnyerése vitathatatlan, elsősorban az új generáció megváltozott életviteli és játszási szokásai miatt. Gondolhatnánk, hogy a mai digitalizációs közegben (online- és mobiljátékok, e-sport) egyre nehezebb a gyerekeket rávenni fizikai játékokkal játszani. A tapasztalat viszont az, hogy a társasjátékok másodvirágzásukat élik – például a Monopoly már 85 éves – , a legnépszerűbb retró játékokat „újraöltöztetik” vagy épp adaptálódnak és mobilalkalmazásokkal, applikációkkal egészülnek ki, de a digitálisból fizikai megjelenítés is kedvelt irány, mint – többek között – a Fortnite videójáték figurái. A kiállítás tapasztalatai megerősítették a JátékNet.hu vezetőit, hogy a nagyobb gyártók hőseit mindig az adott évben megjelenő mozifilmek, rajzfilmek és videójátékok határozzák meg. Ahogy eddig is, már most készülhetnek a szülők: szinte kivétel nélkül, minden újdonság és trendkövető gyermekjáték felkerül a webáruház kínálatába.

Ahogy a divatszakmának, úgy a játékoknak is van „trenddiktáló” eseménye: ez a német játégyártás több évszázados múltú központjában, Nürnbergben szervezett Spielwarenmesse. A piac legjelentősebb szakmai játékmustráját 71. alkalommal, január 29.-február 2. között

rendezték meg. Itt egymillió termék és 120 ezer újdonság, a legfrissebb játékfejlesztések szerepeltek 70 országból; híres márkák, innovatív piacvezető óriáscégek és független gyártók, forgalmazók, továbbá a világsajtó is jelen volt. A nemzetközi játékiállítás és vásár idején köttetnek meg a szakma jövőjét befolyásoló, akár világméretű üzletek, de itt születnek meg a következő évek szabadidős-, hobby- és játéktrendjei is.