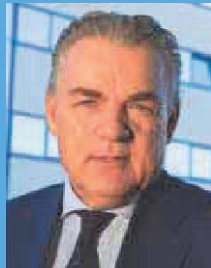


dell'animale, in particolare si parla di quelle dei cani, e del padrone. Questo perché l'approccio nei confronti dell'oggetto presenta una diversa percezione da parte dell'acquirente e del beneficiario. Mentre infatti per il primo l'impatto estetico, proprio in quanto acquisto d'impulso, rappresenta comunque un fattore di notevole importanza, per il secondo i criteri sono altri: la giocabilità e la possibilità di "sentirlo proprio". Come infatti sottolinea Dan Franco, presidente di Record, «fra padrone e cane la differenza nella scelta dei giochi è percettiva: uno valuta con le mani e la vista, l'altro con la bocca e l'olfatto. I cani prediligono oggetti di pezza, morbidi o piacevoli da mordere e che possibilmente possano essere imbevuti con la loro saliva, di modo da riuscire a marcarli. Sono criteri che un padrone può percepire fino a un certo punto. A volte alcuni giochi di pezza, che un proprietario può giudicare brutti, godono di un'affezione smisurata da parte del cane o del gatto». Ma oltre a ragioni di tipo estetico-percettivo vi sono altri fattori che inducono al ricorso ad altri materiali. Fra questi, in primo luogo, il ricorso a materie prime sempre meno nocive, come ad esempio la gomma naturale prodotta con lolla di riso, e sempre più resistenti alle attività (morsi, strappi) degli animali. Il vecchio e classico pollo di gomma sta quindi cedendo il passo a nuove soluzioni disponibili sul mercato. «Negli ultimi

SCIURPA (VITAKRAFT): "CRESCERE L'ATTENZIONE ALLA SICUREZZA"

Claudio Scurpa, amministratore delegato di Vitakraft



Come si caratterizza il mercato dei giochi rispetto ad altre categorie di prodotto?

«Quello dei giochi è un segmento particolare. Si tratta di un settore dalla vendita prettamente d'impulso dove per mantenere le quote di mercato è fondamentale rinnovarsi di continuo e avere un ottimo rapporto qualità prezzo».

Quali sono i modelli più richiesti dal consumatore finale?

«I giochi interattivi sono quelli che riscontrano da sempre il maggior successo. Tra tutti, le palline resistono in vetta alla classifica dei giochi più amati da cani e padroni. Il nostro reparto ricerca e sviluppo raccoglie continuamente feedback da un panel di consumatori proprietari di cani e in seguito seleziona e sviluppa i nuovi giochi da lanciare sul mercato».

Per il segmento giochi si evidenziano comportamenti di acquisto particolari?

«C'è una forte domanda di articoli che incontrino l'apprezzamento estetico e funzionale da parte del consumatore. Allo stesso tempo c'è molta attenzione alla sicurezza. È per questo che i nostri giochi per cani e gatti sono testati sulla tossicità delle sostanze plastificanti. Da alcuni anni, inoltre, tutti i nuovi giochi prodotti da Vitakraft sono certificati CE da enti esterni in base agli standard europei per la sicurezza dei giocattoli per bambini».

DIVERTIMENTO ANCHE IN ACQUA CON RECORD



Monster è il nuovo gioco colorato e tutto da mordere presentato da Record per stimolare la curiosità dei pet. Il foro centrale presente sul gioco diventa fosforescente al buio e può nascondere leccornie divertenti da scovare. È ideale per mantenere il cane attivo e in forma: rimbalza senza far rumore ed è adatto anche al divertimento in acqua grazie alla capacità di galleggiare.

DENTI E GENGIVE SANI CON CAMON

La linea Dental Fun di Camon comprende tanti simpatici e resistenti giochi per cani che, oltre a favorire il sano movimento dell'animale, essendo ricoperti di piccole punte offrono loro un salutare massaggio di denti e gengive. Disponibili nelle due colorazioni blu e rossa.

