

Экспертиза игрушек в Швеции: культурологический и технологический аспекты¹

Кристер Свенссон*,

профессор, директор международной организации SITREC, руководитель организации «Play Design» (Стокгольм, Швеция)

В статье представлен специфический подход к анализу игрушки с двух различных позиций – социокультурной и технологической. Представлена также позиция изучения и понимания игрушки как культурного текста, который несет печать своего времени и культуры. Этот текст может быть оценен только в связи со своим назначением. Автор отстаивает точку зрения, согласно которой оценка игрушки как хорошей или плохой невозможна, поскольку она определяется массой условий. Игрушка может быть хорошей или плохой в определенных условиях или для конкретного ребенка, для конкретного случая, с определенной точки зрения. На конкретных примерах показана зависимость игрушки от социокультурных условий. Рассматриваются основные тенденции развития рынка игрушек. Выделяется ряд важных аспектов: давление покупателей на индустрию игрушек; использование рынком языка психологов; огромная пропасть между надписью на упаковке игрушки и тем «текстом», который прочитает через игрушку ребенок. В заключение подчеркивается важнейшая функция игрушки – фасилитация взаимодействия ребенка и другого человека. Подчеркивается, что ценности игрушки определяются ценностями человеческой мысли, создавшей ее. По мнению автора, основной ответ на вопрос, что за игрушка перед нами – это ответ о свойстве структур человеческого сознания.

Ключевые слова: игрушка, игра, культурные тексты, артефакт, социокультурные условия, символ, оценка игрушек, исследования игрушки.

Игрушка является достаточно распространенным и популярным предметом исследования в европейской и мировой науке. Характерно, что эта область стала центром пересечения разных научных дисциплин. Игрушка выступает предметом рассмотрения и иссле-

дования в философии, истории, семиотике, лингвистике, искусствоведении, маркетинге и, естественно, в педагогике и психологии.

В начале 90-х годов прошлого века в университете в Швеции был создан Центр исследования игрушки (SITREC), целью которого

¹Статья подготовлена М. В. Соколовой и Е. О. Смирновой по материалам стенограммы доклада и презентации проф. Кристера Свенссона на семинаре «Проблемы современных детских игрушек: экспертиза и исследования» в рамках конференции Юнеско 27–28 сентября 2010, Москва (Россия).

*kriste@sitrec.kth.se

стало объединение студентов, исследователей и производителей игрушек для участия в междисциплинарных исследованиях. Вскоре была создана международная ассоциация исследователей игрушки – ITRA (*International Toy Research Association*), которая стала своеобразным координатором исследований в этой области.

Игрушка – это очень древний предмет, который человек создает с тех пор, как возникла культура, а люди стали культурными существами. Все ученые и философы едины во мнении, что это важный предмет в развитии ребенка. Еще Ньютон подчеркивал, что игры с игрушками очень важны для развития ребенка и его воображения. С другой стороны, игрушка – это часть истории. По мере того как развивалось человечество, оно создало несколько основных артефактов: орудия для охоты, укрытия, предметы домашней утвари, одежда, драгоценности и игрушки [7]. Игрушка – это один из наиболее древних артефактов, который сопровождает развитие людей в течение очень долгого времени. Она всегда отражает существующий в обществе уровень развития производства, технологии, уровень прогресса человечества. В то же время игрушка является носителем идей, ценностей, культурных практик и т.п. Развитие общества и технологии можно представить себе как переход на разные уровни цивилизации, который всегда отражается в игрушках:

- на первом уровне происходит превращение простого объекта (камня, косточки) в артефакт (который отражает игрушку);
- на втором осуществляется переход с уровня функций (как это действует) к созданию значения (что это);
- на третьем – переход от выполнения какого-то действия к существованию, переход к идентичности.

Игрушки – это особый культурный текст. Их можно рассматривать как важные лингвистические символы, своеобразный язык детства, который позволяет ребенку еще в вербальный период донести до взрослых свои мотивы, состояния, смыслы и даже абстрактные понятия. Эти изделия являются языковым мостом между ребенком и взрослым или между детьми. Они – своеобразная «машина време-

ни», которая позволяет ребенку стать взрослым, а взрослым вернуться в детство [6].

В качестве теоретической базы в наших исследованиях выступает идея об игрушке как книге, особом культурном тексте. В этом смысле игрушка имеет автора и читателя, мы должны понимать, что написал автор, зачем он это написал, что дал текст читателю, как последний понял этот текст. Нам как исследователям в принципе важно понять – что представляет собой этот текст. Исходя из представлений об игрушке как о культурном тексте, ее оценка с точки зрения хороша она или плоха, невозможна. Во всяком случае, это не является задачей исследователя.

Можно ли оценивать игрушки?

В самом деле, как выявить хорошие игрушки и как понять, какие игрушки хорошие? Это скорее вопрос журналистов или производителей, но никак не ученых. Ответ на него может быть совершенно различным в зависимости от множества вариаций и условий. Моя позиция по этому вопросу заключается в том, что игрушка может быть плохой в определенных условиях, плохой для конкретного ребенка, для конкретного случая или с определенной точки зрения.

Здесь возникают такие вопросы:

- для чего хороша эта игрушка?
- для кого она хорошая?
- чем одна лучше другой?

Все эти вопросы должны стать предметом специального исследования.

Рассмотрим конкретные примеры, связанные с игрушками детей разных стран. В Марокко дети делают свои игрушки (куколок и домик) из подручных материалов (обрезков ткани, веточек, скорлупы кокосовых орехов). С их помощью они разыгрывают сюжеты из повседневной жизни, включают их в свою игру [5]. Можно ли эти игрушки назвать хорошими или плохими? А вот, например, современный шведский мальчик играет с игрушкой промышленного производства (мобильный телефон). Это хорошая игрушка? Какая из них лучше? Как это определить?

Из этих примеров понятно, что ценность игрушки должна быть понята исходя из местного, культурно-исторического контекста, в

котором живет ребенок. Еще один пример. Мы работали с антропологами, которые проводили исследование и жили в Марокко. Исследователь привез и показал марокканским детям куклу Барби и спросил: «Как она вам нравится?». Дети сказали: «Эта кукла, наверное, очень бедная, несчастная и больная, ведь она такая худая!» [там же].

В примере с телефоном мы видим, что игрушка отражает уровень развития технологии в обществе, с другой стороны, технология определяет, чем наполнена повседневная жизнь ребенка, образ игрушки и ее функциональное назначение. Мы хотим, чтобы наши дети были детьми, и у них было детство, но развитие технологии зачастую лишает детей такой возможности. Давая высокотехнологические игрушки детям, мы делаем их похожими на взрослых. Мы вносим взрослость в период детства и накладываем на детей ответственность как на взрослых.

Теперь о том, как происходит оценка игрушек в Швеции сегодня. Здесь есть несколько стандартов (шведский технический стандарт SIS/TK и общеевропейский CEN) и любой производитель, а также продавец игрушек в Европе должен следовать им (СЕ).

Самый главный стандарт – это безопасность игрушки. Существуют специальные требования для стандартов безопасности (токсичность, материал изготовления и пр.). Это максимально общее требование для всех игрушек. Далее идут более мягкие стандарты: соответствие задачам детского развития, игровой потенциал, развивающие способности и т. п. Они не входят в жесткий стандарт и могут не учитываться, когда игрушка проходит сертификацию.

В Швеции есть две комиссии, два жюри по оценке качества игрушек:

1) «Golden Dice» (золотой игральный кубик) присуждает премию за лучшую настольную игру;

2) «Игрушка года» – комиссия выбирает лучшую игрушку.

Обе комиссии не имеют никакого отношения к науке и к исследованиям. Это скорее журналистская премия. Оцениваются красочность, материал, увлекательность игры. Но это не профессиональная точка зрения. Это

то, что люди ДУМАЮТ об этой игре, а не то, что они ЗНАЮТ о ней.

Если бы несколько человек оценивали игры, награжденные премией «Golden Dice», и обосновывали свои оценки, мы бы получили разные точки зрения и результаты. В то же время в нашем обществе есть некоторая нормативная позиция относительно игрушек и множество сложных ситуаций и вопросов, связанных с игрушками.

Например, несколько лет назад в нашей стране была крайне острая дискуссия между производителями, продавцами и покупателями о запрете продажи военных игрушек (образцы оружия, формы, солдат и т. п.), отражающих военные события после 1914 года. Аргументация заключалась в том, что мы не должны предлагать детям современные военные игрушки и игрушки, связанные с событиями Первой и Второй мировых войн. Это была скорее рекомендация, а не жесткое требование. В результате было достигнуто соглашение с производителями и продавцами об ограничении производства и продажи таких игрушек.

Множество производителей игрушек обращаются в наш центр (SITREC) с просьбой об оценке их продукции и задают бесконечные вопросы – хороша или плоха данная игрушка? Но мы отказались от такого рода оценок. Мы не можем выделить объективные критерии качества игрушек и не можем определенно сказать, какие конкретные игрушки хорошие, а какие плохие. Кроме того, вопрос связан с коммерческими проблемами, что лишает нашу работу независимости.

Мой 20-летний опыт работы в этой области показывает, что вопрос «Хорошая ли это игрушка?» – не имеет отношения к вопросам детского развития, обучения, детской игре и всему тому, ради чего мы делаем нашу работу, и т. п. Ответ на этот вопрос зависит не от качеств игрушки, а от множества условий и способа ее использования.

Дети – это самое лучшее, самое важное, что есть у каждого взрослого человека, это самая большая ценность в нашей жизни, наше будущее, мы любим их, и мы готовы сделать все для них. Вместе с тем, мы предлагаем им в качестве игрушек какое-то сы-

рье, что-то пластиковое, не очень важное, то, что не жалко, – «поиграл и выбросил». Получается, что мы даем «отбросы» самому важному в нашей жизни. Мы можем купить им что-то низкокачественное или заваливаем их игрушками. Например, по нашим данным, в игровой комнате дошкольника можно найти около 500 игрушек, многие из которых далеко не лучшего качества [2]. Такое избыточное количество сомнительных игрушек, безусловно, вредно для ребенка. Почему мы так пренебрежительно относимся к детям в вопросах игрушек? Это очень серьезное противоречие в нашей жизни и в наших позициях по отношению к детям и их игрушкам, которое ярко проявляется на рынке игрушек.

Тенденции развития рынка игрушек

Современный рынок предлагает миллионы игрушек. Качественный прорыв в развитии техники и технологий, произошедший за последние десятилетия, существенно изменил мир детской игрушки. Появились новые типы игрушек, а старые, традиционные, существенно изменили свой облик. Основной конфликт сегодня состоит в противостоянии интересов компаний, производящих и распространяющих игрушки, и носителей ценностей детского развития – психологов, педагогов, методистов и пр. Развитие игрушечной промышленности идет по линии технологизации игрушки, внесения в них различных инноваций. Среди успешных маркетинговых приемов можно назвать следующие:

- создание и популяризация брендов (фильмы, книжки, конфеты и прочее с одними персонажами);

- навязывание серий однотипных игрушек;
- технологизация игрушек;
- стремление поразить, удивить, развлечь.

Это в целом противоречит идеологии детского развития. Индустрия всегда находится под давлением покупателей. Обратите внимание – сегодня рынок начал разговаривать языком психологов. Например, на аннотации к игрушке можно прочитать следующее: «Эта игрушка – очень важна для детского развития, она развивает память или речь, коммуникативные навыки и интеллект». Производитель ничего не знает о детском развитии, но

он где-то прочитал эти слова и поместил их на упаковку, «добавил» их в свою игрушку. Родители, конечно, заинтересованы дать своему ребенку лучшее и с радостью покупают ее, потому что она «развивающая». Однако может существовать огромная пропасть между тем, что в нее закладывают производители и что они пишут в своей рекламе, и тем «текстом», который прочитает через игрушку ребенок.

Важно выяснить, что конкретно игрушка дает ребенку, – например, развитие мелкой моторики или коммуникации. Производители вряд ли ответят на эти вопросы, на них хорошо могут ответить психологи. Но, к сожалению, эти две категории специалистов редко встречаются и еще реже вступают в диалог. Очевидно, что такой диалог необходим. Мы в Швеции сделали несколько шагов в этом направлении.

Теперь о покупателях. Главным покупателем игрушки является родитель, а пользователем – ребенок. Родитель покупает игрушку исходя из своих сознательных установок – что нужно и важно для его ребенка. Сейчас в Швеции и в Европе дети часто становятся достаточно весомой и значимой категорией покупателей игрушек. Они имеют достаточное количество денег на покупки игрушек. Им доступны компьютерные игры, а также другие преимущественно высокотехнологичные игрушки. То, что мы в обычном понимании называем «игрушкой», родители перестают покупать детям примерно после 7 лет.

Многое зависит и от того, какой покупатель у игрушки. Если родитель имеет высшее образование, он в большей степени ориентирован на игрушки, которые будут стимулировать развитие ребенка. Если родитель не образован, его может вообще не интересовать вопрос о развивающей функции игрушек. Исходной точкой является уровень знания, который в принципе позволяет задать этот вопрос. Очевидно, что родители марокканских детей и родители детей в Европе, в силу своего уровня образованности и культурных особенностей, будут иметь различные представления, какие игрушки нужны их детям. Именно взрослые в своих обществах строят идею, «что такое детство и каким оно должно быть».

Мы строим социальный институт «детства» исходя из социокультурных установок и культурного контекста. А этот контекст существенно различается в разных странах. Например, в США ребенок – это человек до 18 лет. То есть мы определяем конкретные возрастные границы и обозначаем их словом «детство». Дальше мы даем уточнение и типологию этому явлению. Если мы разрабатываем идею «компетентный ребенок», мы будем думать, как достичь этой компетентности, если идею «креативный» ребенок – как развить творческие способности, в любом случае – как и чему его учить, как строить образование и т. п.

Теперь несколько слов об изменениях в нашем обществе, которые имеют непосредственное отношение к проблеме игрушки. Последние 20 лет озаменованы решительными изменениями в мироощущении людей и в общем духе времени. Эти изменения нашли отражение в категории «постмодерн» [4]. На практике это проявляется в изменении отношения к детству и к взрослости. С изменением ситуации взросления детей традиционные игры уходят из их жизни, в развитых странах они вытесняются видео- и компьютерными играми, масс-медиа и пр. Если в прошлом дети свободно играли на улице, во дворах рядом с домом, то в настоящее время детские игровые площадки вынесены в специальные зоны отдыха или парки. Раньше игра протекала спонтанно и организовывалась самими детьми. Сейчас традиционные игры существуют только в специальных учреждениях (детских садах, центрах развития), где они проводятся под руководством взрослого. Профессиональные педагоги, несущие ценности традиционных игр, все более отчуждаются от реальных детей и естественных условий их воспитания [3].

В то же время никак нельзя сказать, что игра потеряла свою роль. Она ушла в профессиональные сферы и в воспитание детей с особыми нуждами. Игра и игрушка в традиционном смысле существует только в специальных условиях: в детских садах, для детей с проблемами в развитии, в странах 3-го мира, которые стремятся к европейскому обществу.

Значительные трансформации в нашем обществе можно проследить по следующим линиям:

- переход от коллективного к индивидуальному;
- от публичного к частному (приватному);
- от идеологии к рынку и его правилам.

Если продолжить разговор, какие ценности мы вкладываем в создание и выбор игрушек, необходимо учитывать, что они во многом определяются нормами и ценностями, принятыми в обществе. Например, в Африке, где максимально выражены ценность выживания и религиозность, будут одни требования к игрушкам, а в Швеции с ее низкой религиозностью и высокой ценностью индивидуального самовыражения – другие. Характерны различные тенденции в динамике игрушек в странах Азии и Африки. Если изменения в игрушках азиатских (как и европейских) детей происходят в основном вследствие иностранного импорта, то в Африке изменение качества игрушек осуществляется другими путями: во-первых, через использование новых материалов в изготовлении традиционных игрушек (пластиковый погонщик мулов), а во-вторых, благодаря использованию традиционных материалов для изготовления игрушечных достижений цивилизации (бамбуковые телефоны) [5; 6].

Таким образом, технологические, экономические и социокультурные преобразования в этих обществах влияют на изменения в играх и игрушках подрастающего поколения, которые способствуют приобретению развивающейся личности к современной цивилизации. Дети не могут реально участвовать в меняющейся ситуации взрослой жизни, но они могут проигрывать их с игрушками. Этот феномен можно назвать «предвосхищающей игрой». Игры марокканских и североафриканских мальчиков с игрушками, имитирующими машины, моторы и телефоны, в период, когда эти технологические новинки еще редки в их обществе, помогают лучше освоиться с ними. Таким образом, игрушки проделали свой долгий путь через века – от палочек и камушков до сложных электронных машин, которые пытаются отразить действия и события реальной жизни [там же].

Теперь еще несколько слов об оценке игрушек. В мире существуют специальные институты по оценке качества игрушек, специальные аккредитованные комитеты есть в некоторых странах мира. Оценкой игрушек занимаются ученые и специалисты в области детства, которые в первую очередь оценивают безопасность, прочность и качество игрушек. Некоторые общественные организации разрабатывают стандарты качества игрушек и затем отслеживают их соблюдение. И, наконец, есть организации, оценивающие качество игрушек. Например, известная организация «Доктор Игрушка» (*Doctor Toy*). Специалисты этой компании ежегодно оценивают около 1 миллиона игрушек, среди которых порядка 700 тысяч только новых образцов. Оценка производится примерно по 40 критериям (от соответствия нуждам адаптации до прочности и степени удовольствия ребенка). Этой оценкой занимается множество институтов в США. Здесь сразу можно задать вопрос о качестве и критериях подобной оценки.

Когда мы стали анализировать игрушки по каждому критерию, оказалось, что специалисты не могут ответить на конкретные вопросы, связанные с соответствием игрушки всем требованиям, – проходит она оценку по тому или иному критерию или нет.

Возьмем, например, одну из игрушек, которая, согласно всем критериям экспертной оценки *Doctor Toy*, попала в десятку лучших за 2010 год. Это радиоуправляемая машинка с одушевленной «мордочкой» и пультом управления. В заключении по этой игрушке, обосновывающем ее развивающее значение, присутствует много научных терминов, например, «координирует работу глаз и руки, развивает креативность и мелкую моторику и т. п.». Та же история с развивающими игрушками. Сотни институтов и дизайнеров придумывают футуристические игрушки для развития разных способностей и продают свои товары как обучающие. Но то же самое в принципе можно сказать о любом предмете, например об автоматической ручке или бутылке с водой – при определенных способах действия они также могут развивать мелкую моторику, глазодвижительную координацию, креативность и пр.

Я отнюдь не против существования такой организации, как «Доктор Той», она делает свое нужное дело в оценке и отборе среди громадной лавины производства новых игрушек. Но оценка данной игрушки в полной мере может подойти и к любой другой, и к третьей, и к десятой. К сожалению, она не дает информации, которая нам действительно нужна!

Вернемся опять к нашему примеру с игрушками: к кукле у марокканских девочек и мобильному телефону шведского мальчика. Мы с уверенностью можем сказать, что эти игрушки развивают навыки коммуникации и мелкую моторику, вопрос – каким способом, чем конкретно именно эта игрушка развивает мелкую моторику?

Профессиональное сообщество пытается использовать теории, идеи, язык, чтобы обрисовать рамки и способы оценки будущих продуктов. Я высказываю свою идею, вы – свои. Это задает нам контекст наших размышлений, споров, построения гипотез, создает терминологию, язык, на котором мы можем говорить о проблемах игрушек, готовность к диалогу о сущностных характеристиках игрушек, что позволяет нам в XXI веке приблизиться к ответу – что же такое игрушка и для чего она нужна. Мы сделали игрушку особой категорией, особым понятием, особым предметом изучения, споров и исследований [1]. И это важно.

Оценивая и исследуя конкретную ситуацию с игрушками, мы оцениваем систему понятий, систему значений, которую они транслируют нам из детской комнаты или в ходе игры детей с игрушками, также систему понятий, которые фиксируют это знание.

Различные образы в игрушках также могут быть поняты и раскрыты разными способами. Вот, например, древние воины, солдаты и современные рейнджеры. Мы можем видеть в них историческую реальность, современность или будущее. Это задействует наши множественные ментальные умственные структуры, чтобы оценить – что перед нами, какая реальность, с какой точки зрения ее можно понять, в какую структуру ее поместить и как понять – частью какой реальности она является?

Эти фигурки – пример различных идей, различных способов анализа и мышления, разных представлений о человеке. Например,

футуристичный трансформер позволяет преобразовать один способ существования в другой, менять способы передвижения. Мы вскрываем некоторый внутренний механизм преобразования – это очень востребовано в современной жизни – «вытащить», вскрыть внутренний механизм. Также мы показываем, как меняем форму, как можем менять образ, трансформировать идентичность, как можем стать чем-то другим в этом же облике, в этой же жизни. Это один, особый способ мировоззрения. Глядя на абсолютно статичную историческую фигурку солдатика, мы можем говорить о другом способе мышления и мировоззрения.

Еще пример. Есть такая футуристическая игрушка «Baker-Mouse». Это крыса на мотоцикле, по сюжету игры, она прилетела с Марса. Ее главная идея – борьба за свободу. Возникает вопрос: за какую и за чью свободу она борется? Мы берем идею свободы и помещаем ее в такой образ, который диссонирует с реальностью – крыса, и... возвращаем в реальность, даем это ребенку – играй! А производитель говорит, ну что вы, это же просто игрушка! Нет, отвечу я ему – это тоже значение, это смысл!

Предметом нашего внимания здесь является следующее:

– как ребенок поймет концепцию свободы с такой игрушкой?

– как он, ребенок, с этой свободой разберется?

– что он поймет в этой игрушке и что оставит себе в качестве способности или понятия?

Или, например, игрушка черепашка-ниндзя. Как вы знаете, это такая сложная смесь древних японских воинов с именами художников эпохи Возрождения. Этими друзьями управляет крыса, которая живет в подземелье, питается пищей и борется против загрязнения окружающей среды. То есть в игрушку вложено очень сложное, смешанное и непонятное содержание. Для меня это яркий пример, что в мире игрушек сейчас возможно все.

Но, к сожалению, никто не спрашивает, как это отражается на детях, и никто не спрашивает детей, они просто получают это и играют. Все студенты на лекции узнают этот образ, т. е. он существует! Если спросить ребенка, существует ли черепашка-ниндзя, он, безусловно, ответит утвердительно. Это неко-

торая часть нашей реальности. Мы существуем в системе отношений с ними, хотим мы этого или нет. Так обстоит дело с многими современными игрушками. Правятся они нам или нет, они существуют. Мы покупаем их и они начинают существовать в сознании наших детей – как идеи и как действующие лица.

Следующий пример – конструктор Лего. Его начинали выпускать с базового набора, в котором было 1000 деталей и бесконечное множество вариаций их сборки (это вариант так называемых деконституализированных игрушек, где не заданы условия). Ребенок мог построить из этого набора все. Сегодня в коробке та же тысяча деталей, но только один способ сборки (конституализированные игрушки). Понятно, что дети – великие конструкторы и они все равно меняют принципы сборки, но теперь сама инструкция на коробке указывает ребенку только один способ. Этот тип игрушек жестко задает игровой контекст, за который ребенку бывает сложно выйти.

И еще одна **важнейшая** функция игрушки – это **фасилитатор** взаимодействия ребенка и другого человека. Игрушка не должна быть центром этого взаимодействия, а его «усилителем». Это только средство в установлении диалога, взаимодействия и общения двоих, ребенка и взрослого, ребенка и другого ребенка.

В завершение я обращусь к структуристскому Мишеля Фуко, который писал, что человек не думает сам, а мыслит системой мыслей, которую он освоил, языком, в окружении которого он вырос или живет; человек не действует сам, но находится в системе социальных, экономических правил, к которой он принадлежит. Эта изменяющаяся система управляет всей жизнью.

Мы – часть своего социокультурного контекста, его языка, технологии, знания. Люди производят свое знание, способы выражения себя. У нас есть определенные представления об экологии, развитии и т. п. В этом обществе игрушки являются особой структурой со своими подструктурами. Мы вкладываем в каждую из этих структур определенное содержание. Основной ответ на вопрос, что за игрушка перед нами, – это ответ на вопрос о свойстве этих структур: что мы туда вложили, как мы это сделали и зачем.

Литература

1. *Berg L. E.* Defining the good toy – an interactionistic approach // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
2. *Nelson A., Nilsson M.* Methodological aspects and results from an inventory of toys in 152 children's rooms // Toys as communication. Part 2. 2003.
3. *Retter H.* Evaluation of toys today – against the background of contemporary changes in society and socialization // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
4. *Retter P.* Postmodernity – what about toys? // Toys as communication. Part 2. 2003.
5. *Rossie J.-P.* Toys in changing North African educational and socio-cultural contexts // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
6. *Tan Sh.* Toys of the Filipino child // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
7. *Wartofsky M. W.* Models: Representation and the scientific understanding. Dordrecht, 1979.

Examination of Toys in Sweden: Culturological and Technological Aspects

Krister Svensson

Professor, Director, International Organization SITREC, Head of the "Play Design" Organization (Stockholm, Sweden)

The article presents a specific approach to the analysis of toys from two different perspectives – socio-cultural and technological. A position of investigation and understanding the toys as a cultural text that has a stamp of its time and culture is presented. This text can be assessed only in connection with its allocation. The author defends the view that assessment of a toy as being good or bad is not possible, since it is determined by numerous conditions. A toy can be good or bad only in certain conditions or for a specific child, in a specific case, or from a certain perspective. The toy reliance on the socio-cultural conditions is demonstrated in specific examples. The main trends in the development of toy market are discussed. A number of important aspects are reviewed: buyers' pressure on the toy industry, usage of the psychological language by the market, a huge gap between tag on the toy package and the "text" that a child will read through this toy. The critical function of a toy is highlighted in conclusion – the facilitation of interaction between a child and another person. It is emphasized that the value of a toy is determined by values of the human mind that has created it. According to the author, the main answer to the question what kind of a toy is in front of us – is the answer about the properties of the human consciousness.

Keywords: toy, play, cultural texts, artifact, socio-cultural conditions, symbol, toy assessment, toy research.