
НАУЧНАЯ ЖИЗНЬ
SCIENTIFIC LIFE

Тенденции развития современных игрушек

Е.О. Смирнова*,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
smirneo@mail.ru

М.В. Соколова**,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
sokolovamw@mail.ru

В данной статье рассматривается своеобразие современных игрушек на материале анализа экспонатов ежегодной Всемирной выставки игрушек в Нюрнберге. Авторы делятся своими впечатлениями и пытаются определить основные тенденции развития рынка современных игрушек. Представлена структура выставки, отражающая типологию игровых материалов. Дается характеристика образных игрушек, игрушек из дерева и натуральных материалов. Подробно рассматриваются игрушки-призеры выставки (10 наиболее интересных игрушек из 75 000). Выделено две основные тенденции развития современных игрушек. Первая связана с возрастанием требований к экологичности материалов и технологий продукции для детей. Вторая — использованием возможностей цифровых технологий. При этом введение электроники в сферу игры в большинстве случаев осуществляется с попыткой удержать связь между традиционной и цифровой игрой.

Ключевые слова: игрушки, игровая продукция, образные игрушки, экологичность материалов, цифровые технологии.

Modern Toys: Developmental Tendencies

E.O. Smirnova,
Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
smirneo@mail.ru

Для цитаты:

Смирнова Е.О., Соколова М.В. Тенденции развития современных игрушек // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 2. С. 99–104. doi: 10.17759/chp.2019150212

For citation:

Smirnova E.O., Sokolova M.V. Modern Toys: Developmental Tendencies. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2019. Vol. 15, no. 2, pp. 99–104. (In Russ., abstr. in Engl.). doi: 10.17759/chp.2019150212

* *Смирнова Елена Олеговна*, доктор психологических наук, профессор кафедры дошкольной психологии и педагогики, руководитель Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: *smirneo@mail.ru*

** *Соколова Мария Владимировна*, кандидат психологических наук, доцент кафедры дошкольной психологии и педагогики, старший научный сотрудник Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: *sokolovamw@mail.ru*

Smirnova Elena Olegovna, PhD in Psychology, Professor, Chair of Preschool Pedagogics and Psychology; Academic Supervisor of the Moscow City Center of Psychological and Pedagogical Expertise of Games and Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. E-mail: *smirneo@mail.ru*

Sokolova Maria Vladimirovna, PhD in Psychology, Associate Professor, Chair of Preschool Pedagogics and Psychology; Senior Researcher at the Center for Psychological and Educational Expertise of Play and Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. E-mail: *sokolovamw@mail.ru*

M.V. Sokolova,

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
sokolovamv@mail.ru

The paper reviews the specifics of modern toys basing on the analysis of items presented at the annual Nuremberg International Toy Fair. We share our impressions of the Fair and make an attempt to identify the main developmental trends of the modern toy market. We outline the structure of the Fair that represents the typology of play materials and provide a description of character toys, toys made of wood and other natural materials. In the special focus are the winners of the toy awards (10 most interesting toys out of 75,000). All in all, there are two main trends in the development of modern toys: the first one is related to increasing demands for eco-friendly toys and technologies; the second one refers to the use of digital technologies. In the majority of cases the introduction of electronics into play is made with an attempt to keep the relation between traditional and digital play.

Keywords: toys, toy products, character toys, ecological materials, digital technologies.

Игрушки являются одним из главных и наиболее распространенных средств развития ребенка. С ними играют все дети — от младенческого до подросткового возраста. Игрушки создаются взрослыми и, как следствие, отражают их мировоззрение и представления об окружающем мире, их ценностные ориентиры, предпочтения. Являясь средством трансляции культурных ценностей, этических и эстетических норм, игрушка отражает достижения производства и технологии и, конечно, социо-культурный контекст.

Игрушки детей каждого поколения существенно различаются. Пользуясь этими игрушками, дети осваивают различные общественные модели, представления, умения и навыки, принятые в современном для них обществе. Очевидные изменения, происходящие в социокультурной ситуации развития в последние десятилетия, находят свое отражение в детских игрушках. Представляется, что анализ тенденций развития современных игрушек позволит более отчетливо выявить ценностные ориентиры взрослых, которые они стремятся передать детям.

Такой анализ позволяет осуществить Всемирная выставка игрушек, которая ежегодно проводится в г. Нюрнберге (Германия) — Spielwarenmesse 2019, где нам удалось побывать. В этом году у выставки отмечался юбилей — она собиралась 70-ый раз. Представители производства игрушек из разных стран мира демонстрировали новинки своей продукции. Выставка впечатлила своими масштабами. Она занимает площадь сопоставимую с 30 футбольными полями. В игрушечной отрасли совершается крупный, вполне серьезный бизнес. В этом году были представлены порядка 75 000 новинок игровой продукции. По данным организаторов, в Spielwarenmesse в этот раз приняли участие 2886 компаний из 68 стран. На выставке побывали свыше 68500 посетителей-специалистов из 131 страны, достаточно широко была представлена и Россия — свои товары показали 33 отечественных производителя.

Своими впечатлениями и размышлениями о посещении выставки мы и поделимся в данной статье.

Структура выставки

Выставка разворачивалась в 12 павильонах, сами названия которых отражают своеобразную типологию игровых материалов

1. Куклы и мягкие игрушки.
2. Игрушки для младенцев.
3. Игрушки из дерева и натуральных материалов.
4. Школьное оборудование с креативным дизайном.
5. Технические, образовательные, активные игрушки.
6. Электронные игры и игрушки (этот павильон был представлен впервые).
7. Железные дороги и современные конструкции.
8. Спортивное оборудование и материалы для игр на улице.
- 9, 10. Материалы для карнавалов и праздников.
11. Книги и обучающие игры.
12. Фирмы, выпускающие различные игровые материалы.

Последний павильон существенно отличался от других, поскольку там были представлены мировые бренды, т. е. монополисты в игрушечной области, выпускающие более половины всей игрушечной продукции. Это такие известные фирмы, как Мателл, Лего, Плеймобил, Хасбро, Симба. На показы этих мировых брендов можно было попасть только по специальной записи, и фотографирование новинок было категорически запрещено (хотя известно, что шпионаж идей в этой сфере достаточно распространен). Личные вещи посетителей сдаются на время осмотра в специальные камеры хранения, видеокamеры отслеживают каждый шаг посетителя, а в специальных помещениях крупные бизнесмены подписывают серьезные контракты. Из-за такой повышенной безопасности нам не удалось попасть на презентацию новой продукции этих известных фирм. Зато другие павильоны, где демонстрировалась продукция небольших фирм, совершенно открыто предлагали рассмотреть свои игрушки, поиграть с ними и сфотографировать.

Естественно, мы не смогли рассмотреть все игрушки (их более 100 тыс.), но старались найти са-

мые интересные и выявить новые для нас тенденции развития рынка игрушек.

Куклы и образные игрушки

Павильон, где были представлены эти виды игрушек, отличался особой эстетикой и теплотой. Куклы самых разных характеров, возрастов, стилей были представлены в уютных интерьерах. Отметим некоторые особенности представленных кукол, которые отличают их от продукции в наших магазинах.

- Преобладали образы детей дошкольного возраста; взрослых гламурных барышень среди них практически не было.

- Куклы многих фирм имели свой уникальный, неповторимый образ, благодаря тому, что их лица расписывали профессиональные художники.

- В данном павильоне мы не нашли ни одной куклы с встроенными чипам: игрушки не пели, не говорили, не давали инструкции.

- Большое внимание было уделено кукольным туалетам (отдельные витрины с кукольными платьями, шляпками, бельем, обувью и пр.). Причем все это (как и сами куклы) сделано очень аккуратно, качественно, из натуральных материалов. Одним из самых популярных игрушечных образов в этом году стали русалки — всех цветов и размеров. Русалочки хвосты могут прилагаться к кукольному гардеробу, что резко расширяют репертуар кукольных ролей и сюжетов.

- Широко представлены были также атрибуты кукольной жизни (мебель, домики, коляски, элементы ландшафта). Особенно богато обеспечены атрибутами маленькие куколки для режиссерской игры.

- Много кукол би-ба-бо — как по сюжетам сказок, так и самостоятельных персонажей.

Отдельно нужно сказать о мягкой игрушке. Представленные зверюшки всех видов и размеров отлича-

лись необычайным обаянием и привлекательностью (как визуальной, так и тактильной). Характерно, что преобладали семейные группы (мама с одним или с несколькими детенышами). Все эти особенности безусловно повышают игровую ценность персонажей и стимулируют к сюжетной игре.

Наряду с этим в данном павильоне были представлены современные варианты пупсов — младенцы, в точности имитирующие живое младенческое тельце (того же размера, со складочками, морщинками, соответствующим цветом и фактурой кожи, половыми органами и т. д.). Назначение данных кукол — вызвать у девочек материнский инстинкт, готовить их к материнству. Однако точная имитация тела новорожденного, которое не шевелится и не подает признаков жизни, вызывает впечатление мертвого. Значительно более живыми и одушевленными выглядят условные игрушечные образы малышей.

Игрушки из дерева и натуральных материалов

Одним из безусловных приоритетов современной игрушки в западных странах является натуральность материалов. Для детских игрушек выращивается специальный экологически чистый хлопок, изготавливается особая шерсть, выбираются специальные породы дерева и пр. В поисках таких материалов интересное открытие сделали представители одной из фирм. Они изобрели материал, внешне очень похожий на пластик, но бесконечно гибкий, удерживающий любую форму и позволяющий создавать из мелких однотипных деталей любые конструкции. Основой этого материала является сахар и древесина, поэтому его можно брать в рот, сосать, грызть и пр. Возможности такого натурального конструктора поистине беспредельны — от маленьких мячиков до целых городов и лесов.

Отдельно хочется рассказать об огромном зале с игрушками из дерева. Представленная здесь про-



Рис. 1. Кукла



Рис. 2. Экологически чистый конструктор

дукция потрясает своей креативностью и эстетикой. При словах «деревянный конструктор» обычно появляется образ простых деревянных кубиков, которые, несмотря на свою простоту (а может, благодаря ей), дают детям возможность бесконечных композиций и построек, отлично развивают фантазию и пространственное мышление. Однако экспонаты в этом павильоне выглядят не так просто. Современные деревянные конструкторы зачастую можно смело отнести к произведениям искусства. Простые, но оригинальные формы, сочетания цвета и фактуры соединяются в поразительно органичные, изящные и стильные конструкции. Отдельные наборы предоставляют возможность выстроить целые игровые миры и города, вариации размеров представлены от крупных наборов для напольного масштабного конструирования до миниатюрных конструкторов, умещающихся в спичечный коробок.

Помимо классических форм «кубики-прямоугольники» на выставке можно найти самые необычные формы конструкторов, например, в виде дуг, которые складываются в радугу, различных животных, являются прекрасным материалом для сюжетных игр, где каждая дуга может стать мостом, домом или пещерой, а также являются замечательным сложным баланси-

ром и одновременно даже полноценным ксилофоном.

Существует также отдельный класс конструкторов-кугельбанов (практически отсутствующий до сих пор по непонятным причинам на отечественном рынке), который знакомит детей не только с основами конструирования, но и с законами движения, а также обладает функцией релаксации, концентрации внимания, что так остро не хватает современным детям.

Очень интересны также конструкторы-балансиры, требующие создания равновесных конструкций.

В павильоне представлены не только деревянные изделия, но и игрушки из других натуральных материалов. Фетр и шерсть покоряют сердца посетителей выставки игрушек. Теплота и мягкость материала сразу притягивают внимание и рождают желание прикасаться, его пластичность, в создании как формы, так и цвета, позволяет сделать любую фигуру или целую сцену для игры. В таких домиках и с такими персонажами хочется играть. Они уютные и сказочные.

Игрушки-победители

Как всегда, на выставке был организован конкурс игровых материалов по разным номинациям: игрушки для младенцев, дошкольников, школьников, подростков и старт-апы. Победители данного конкурса как раз отражают основные тренды развития игрушек.

Одной из центральных тенденций можно назвать компьютеризацию и роботизацию игровых материалов и игрушек, для которых в этом году организована специальная зона интерактивных презентаций «Тес2Play». Здесь представлены радиоуправляемые и электронные обучающие игрушки, роботы, виртуальные игры, гоночные трассы для роботов и специальное огороженное пространство для полетов дронов. Например, теперь можно играть в баскетбол вдвоем при помощи коптера, который помещен внутрь мяча-конструктора — каждый игрок направ-



Рис. 3. Деревянные дуги

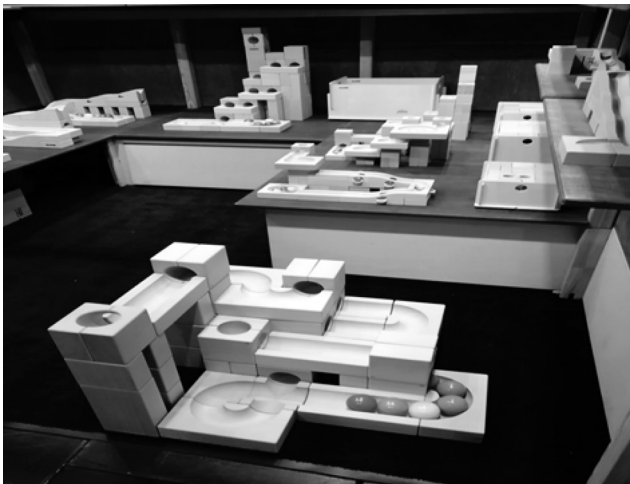


Рис. 4. Конструктор-кугельбан



Рис. 5. Игровой материал из фетра

ляет свой мяч с дроном внутрь кольца и победителем объявляется тот, кто наберет больше очков за попадание в корзину.

С этого года на выставке организован целый новый павильон для компьютеризированных игрушек. Среди основных представителей можно выделить группы игрушек с программным обеспечением или со встроенными роботами, настольные игры с дисплеями и выходом в интернет, что позволяет очень широко разнообразить вариативность самих игр и возможностей их изменения. Например, игрушки-персонажи, роботы, которые подключаются и программируются через приложения или интернет, онлайн-викторины и настольные игры для школьников, комбинации обычной игрушки и встроенного компьютера, который управляется с дисплея).

Победителем премии игрушка 2019 года стал робот-конструктор Mabot (компания Bell.AI). Он позволяет детям собирать, преобразовывать и программировать роботов, изучать основы механики и инженерии, программирования. Робот совместим с конструктором Лего, что обеспечивает возможность бесконечно расширять вариативность моделей, и обеспечен программным обеспечением с приложениями для мобильного телефона или планшета, что позволяет программировать разнообразные задачи для собранных моделей и легко управлять ими.

Сам победитель и его аналоги имеют электронные приложения и напрямую зависят от программ, которые помогают им существовать в реальном мире. В этом, несомненно, их достоинство, которое обеспечивает необыкновенную вариативность и многообразие игровых возможностей, но одновременно это и недостаток — без смартфона, интернета или батареек они не работают.

Интересно, что победители и номинанты в возрастных категориях 0–3 имеют электронную начинку, в то время как игрушки-призеры для дошкольников и даже школьников — преимущественно классические игровые наборы и игры.



Рис. 6. Пианино для малышей

Один из победителей в номинации «игрушка для младенцев» — оригинальное деревянное сенсорное пианино, также электронное. Вместо привычных черно-белых клавиш — цветные полоски, которые при малейшем касании отзываются нежным и мелодичным звуком. В наборе также карточки с мелодиями для детей от года, где каждой ноте соответствует цвет. По замыслу разработчиков компании HARE задача ребенка состоит в том, чтобы соотнести цветовой пятно на карточке с цветной полоской на пианино, и вот уже годовалый малыш может самостоятельно играть короткие мелодии.

Для детей раннего возраста разработана первая радиоуправляемая игрушка, основная особенность которой состоит в том, что она анимирована (большие голубые глаза и улыбка) и мягкая — любое неудачное движение не причинит вреда.

Еще один победитель в этой возрастной категории — тележка-каталка «первые шаги», выполненная в виде стильной газонокосилки, в центре которой расположен «мотор» — гигантская пирамидка, раскручивать которую придется обеими руками, развивая моторику и координацию.

Для детей дошкольного возраста среди победителей можно отметить: а) игровой набор «автоматерская» с большими возможностями для ремонта машин (домкраты, сход—развал, яма и т. п.); б) оригинальный деревянный очень многофункциональный верстак, на котором можно не только сделать множество поделок, но и изучать законы физики: механики, динамики и статики; в) набор с волшебным замком и карточками, знакомящими с множеством фокусов и магических превращений. Тема магического и волшебного, по мнению жюри, в этом году пользуется особой популярностью, особенно тема волшебного подводного мира и русалок.

В следующей возрастной группе школьников эта тема стала центральной и победил игровой набор «Волшебное подводное царство» фирмы Плеймобиль, где кроме игровых фигурок русалок и подводного царя представлено целое подводное царство, с волшебными деревьями, светящимися в темноте, коралловыми рифами с подводными сокровищами и небольшим кугельбаном, который связывает между собой крупные подводные деревья.

Еще два номинанта для школьников — это большая Ворона-робот, в модном худи со встроенным джойстиком, которым можно управлять самой вороной (она может разговаривать с участниками игры, петь, задавать вопросы и отвечать), а можно встроить в нее викторину, которая при подключении к сети выдает порядка 50 вариантов игры. Второй номинант — устройство-приемник для подвижной игры, где цель соревнования — двигаться как можно медленнее. В современном обществе, где все движется стремительно весьма оригинальным выглядит призыв двигаться самым медленным способом из всех возможных. Вместе с тем это странное требование требует высокой произвольности.

В группе подростков и взрослых — сразу две викторины, обе с цифровой поддержкой — устанавли-

ваем на смартфоне приложение и запускаем бесконечную вариативность интересных вопросов во всех сферах окружающей жизни. Несколько кнопок на панели помогут определить победителя. И необычный криминальный пазл, который складывается только после отгадывания разных вопросов, ключи к которым помогут определить скрытые шифры, видимые только при помощи специального фонарика с ультрафиолетовым источником света.

Основные темы докладов выставки — поиск новых дизайнерских решений в мире игрушек, потребности детей всех возрастов и национальностей, новинки и новые материалы в производстве игровых товаров, секреты привлечения новых клиентов и рынков, игровой характер продаж.

Процесс создания игрушек

Специалистов, конечно, интересует, как возникает и создается новая игрушка. Мы побеседовали с одним из дизайнеров крупнейшей игрушечной фирмы Хаба, которая славится качеством своей продукции. На фирме, где работает всего порядка 2000 человек, новые модели придумывают порядка 15 дизайнеров, из них 7 работают над игрушками, остальные — над настольными играми. Конечно, вначале изучается существующий ассортимент, затем выявляются те потребности, для которых может создаваться игрушка, и уже затем дизайнер начинает поиск новых форм, цветов, функций и содержания. Дальше на компьютере строится 3D модель будущей игрушки, она обсуждается на специальном рабочем семинаре, и в случае утверждения делается прототип и экспериментальная партия. При фирме есть свой детский сад и школа, где игрушки в течение некоторого времени апробируют дети под наблюдением педагогов и психологов фирмы. По результатам тестирования игрушка может быть доработана или, в

случае если дети хорошо ее принимают, отправляется в производство. Затем первая партия игрушек проходит маркетинговую проверку, т. е. выясняется, насколько данный товар востребован потребителем. За год каждый дизайнер выпускает порядка 10 новых проектов. Часть проектов, особенно крупных — тематические наборы или конструкторы — делается группой дизайнеров, где один человек может отвечать за крепления и соединения, а другой — за облик персонажей и пр.

Основные тенденции в развитии современных игрушек

Обобщая полученные впечатления, попытаемся сформулировать основные направления развития игрушечной отрасли.

Первая очевидная тенденция — это возрастание требований к качеству, экологичности материалов и технологии изготовления продукции для детей. Повышенное внимание к натуральности материалов и технологий, предпочтение естественных цветов, форм, соединения деталей отличает современную игрушку.

Вторая тенденция — использование возможностей цифровых технологий. Интересно, что введение электроники в сферу игры в большинстве случаев осуществляется достаточно креативно, с попыткой сохранить характер живой игры, удержать связь между естественной и цифровой игрой. Обычно это персонаж, который стимулирует детей к определенным игровым действиям.

И конечно же, главное впечатление заключается в том, что игровая отрасль, которая является важной составляющей культуры общества, бурно развивается. Богатство идей, образов, замыслов в этой сфере поражает и дает надежду на полноценное детство детей.