

СЛОВО МОЛОДЫМ УЧЕНЫМ

DOI: 10.24290/1029-3736-2021-27-3-236-252

АНАЛИЗ ДЕТСКИХ ИГРУШЕК КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОГНОЗИРОВАНИЯ ОБЛИКА БУДУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

Е.С. Новикова, специалист по УМР кафедры дидактической лингвистики и теории преподавания РКИ филологического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова, Ленинские горы, первый учебный гуманитарный корпус, г. Москва, Российская Федерация, 119991*

В данной работе обсуждаются социальные и поколенческие теории, созданные видными социологами и экономистами, выявленные ими закономерности развития общества, а также прослеживается взаимосвязь между портретом того или иного поколения и игрушками для детей до 7–11 лет, распространенными в годы формирования данного поколения. Дан обзор современных популярных игрушек и сделан прогноз о том, какие черты и ценности поколения может сформировать их распространение.

В начале работы говорится о связи волновой теории Н. Кондратьева, отражающей экономическую ситуацию, оказывающей влияние на формирование облика поколения, и теорией поколений Хоува-Штрауса, а также о социологических трудах, дополняющих современное представление о поколениях: иерархия поколенческих ценностей А.М. Рикель, классификация поколений Ю.А. Левада. Далее внимание уделяется истории игрушек с 1920-х по 2020 гг. и проводится анализ влияния игрушек на формирование поколения, выявляются закономерности между ценностями поколения и распространенными в соответствующий исторический период игрушками, прогнозируется результат влияния современных игрушек на портрет поколения, а также затрагиваются причины такого современного тренда, как геймификация.

Поиск закономерностей, по которым изменяется общество, описание разных поколений и исторических и экономических факторов, обусловивших их формирование, попытки предсказать облик следующих поколений актуальны и имеют перспективу развития на стыке общественных и точных наук, могут быть применены в целях прогнозирования сценариев будущего развития социума. Выявление причинно-следственных связей и последующее их выражение с помощью математических методов позволит компаниям и государственным органам быть более готовыми к новым вызовам, адаптироваться к изменениям

* Новикова Елена Сергеевна, e-mail: elene27.01.1993@mail.ru

Примечание. Автор настоящей статьи поднимает обсуждаемые вопросы в рамках работы «Влияние игрушек на формирование облика поколения», принимавшей участие в VIII Российском философском конгрессе «Философия в полицентричном мире».

запросов общества и тенденций его развития. На данном этапе работа частично освещает облик поколения, рожденного в 2000–2020 гг., и оставляет вопросы для дальнейшего исследования.

Ключевые слова: теория поколений, волны Кондратьева, игрушки, прогнозирование.

ANALYSIS OF CHILDREN'S TOYS AS A METHOD FOR PREDICTING THE FUTURE GENERATION

Novikova Elena S., Specialist in Educational Methodical Work of the Department of Didactic Linguistics and Theory of Teaching Russian for Foreigners, Faculty of Philology, Moscow State University by M.V. Lomonosov, Leninskie Gory, The first educational humanitarian building, Moscow, Russian Federation, 119991, e-mail: elene27.01.1993@mail.ru

This research analyses social and generational theories by sociologists and economists, the patterns of development of society that they identified, and also traces the correlation between the portrait of a particular generation and toys for children under 7–11 years old, prevalent during the formation of this generation. An overview of modern popular toys is given and a forecast is made about what features and values of a generation can form their distribution.

At the beginning of the research, the author discusses the connection between N. Kondratyev's wave theory, which reflects the economic situation influencing the formation of a generation, and the Hove-Strauss theory of generations, as well as sociological works that supplement the modern understanding of generations: A.M. Rykiel's generational values hierarchy, classification of generations by Yu.M. Levada.

Further, attention is paid to the history of toys from the 1920s to 2020s and an analysis of the influence of toys on the formation of a generation is carried out. Some patterns are found between the values of a generation and toys widespread in the appropriate historical period, the result of the influence of modern toys on the portrait of a generation is predicted, and the reasons for such modern trend as gamification are also discussed.

The search for patterns by which society is changing and the description of different generations and the historical and economic factors that determined their formation give the opportunity for the scientists to predict the image of the next generations. This perspective is relevant for the future as it has the prospect of development at the junction of social and exact sciences, may be used to predict scenarios of the future development of society. Revealing causal relationships and their subsequent expression by methods of mathematics will allow companies and government agencies to be more ready for new challenges, adapt to changes in society's needs and trends in its development.

At this stage, the research partially forecast the face of the generation born in 2000–2020, and asks questions for further research¹.

Key words: generation theory, Kondratiev's waves, toys, forecasting.

¹ Note. The author of this research raises the issues which considered in the article "Influence of toys on the formation of a generation", which took part in the VIII Russian Philosophical Congress "Philosophy in a polycentric world".

Важнейшими факторами в формировании облика поколения являются экономическая и политическая картины, исторические события, состояние образования, степень развития науки и технологий. Однако можно выделить и множество других, менее очевидных, факторов и проследить их влияние.

В данной работе анализируется воздействие игрушек на детей до 7–11 лет как инструмент влияния на пять поколений по теории Штрауса-Хоува.

Для начала рассмотрим экономическую картину каждого анализируемого двадцатилетнего промежутка с точки зрения волновой теории Н. Кондратьева.

На 1920–1940-е гг. приходится понижительная фаза К-волны, что говорит об экономическом спаде, завершающемся фазой кризиса, совпавшей исторически с началом Второй мировой войны. На начало 1940-х гг. приходится окончание 3-го К-цикла, характеризующегося развитием электроэнергетики, неорганической химии, тяжелого машиностроения, использованием электродвигателей, и начало 4-го К-цикла, которая ознаменовалась как для СССР, так и для мира в целом необходимостью послевоенного восстановления. Для сохранения мира и быстрой “отстройки” городов, налаживания производства необходима сплочённость и альтруизм народа, в связи с чем лидирующие позиции в иерархии ценностей заняли такие ценности, как патриотизм, единство, счастье других². Опыт Второй мировой войны высветил для поколения ценность здоровья. Естественно, что такие ценности, как высокое положение в обществе, разнообразие, космополитизм, не имели актуальности в данный исторический период. Подъем К-волны оказал влияние на формирование характерных черт “бэби-бумеров”, впитавших в себя идеалы патриотизма и единения.

Начиная с 1960-х гг., К-волна идет на спад, в это время появляется поколение Х, чьи ценности близки к ценностям предыдущего поколения, но более индивидуалистичны: на первый план выходят “интересная работа” и “счастливая семейная жизнь”, хотя патриотические идеалы также признаются значимыми. Можно предположить, что на фоне более благополучной экономической ситуации, восстановленной предыдущим поколением, у поколения Х появилась возможность поставить личные цели. В середине 1980-х гг., в фазе депрессии, когда, по Кондратьеву, возникает необходимость в новых изобретениях и экономика берет курс на развитие новых технологий, поколенческие ценности кардинально меняются. Интересно отметить, что иерархия

² Рикель А.М. Социально-психологическая модель ценностей различных поколений современного российского общества // Российский психологический журнал. 2017. Т. 14. № 4. С. 209–216.

ценностей поколения “бэби-бумеров” и поколения Y почти противоположны: меняются местами космополитизм и патриотизм, первые места занимают ценности разнообразие и индивидуальность, тогда как социальная полезность отходит на нижние позиции. Можно предположить, что с окончанием 4-го Кондратьевского цикла его ценности стали восприниматься как неактуальные, а для подъема и нового витка возникла потребность их полного пересмотра и иной ценностной иерархии. Периоды формирования поколения “бэби-бумеров” и поколения Y соответствуют повышательным фазам K-волн, т.е. являются доминирующими. Вероятно, поэтому именно их ценности характеризуют всю волну, а с началом новой волны меняются. Интересно проанализировать иерархию ценностей поколения 1923–1943 гг., формировавшегося в период спада K-волны, с целью выявления взаимосвязи между большими циклами экономики и ценностями поколения, однако в данный момент это не представляется возможным.

Говоря о значительных общественных переломах, существенно повлиявших на сознание больших групп людей и пережитых ими как переоценка собственных ценностей, социолог и политолог Ю.А. Левада, предложивший свою классификацию поколений, вводит понятие “переломного поколения”, под которым подразумевает людей, “которые в зрелом возрасте обращаются к какой-то новой системе мировосприятия, к иной вере, т.е. как бы заново переживают процесс социализации или аккультурации”³. Такими переломными моментами он считает в рассматриваемом им периоде отечественной истории два события: после 1917 г. и в конце 1960-х гг. По словам Левады, «в первом случае речь шла о принятии победившей системы, во втором — о расхождении (в предельных случаях — о разрыве) с ней. Продуктом первого перелома явилась “советизированная” интеллигенция, второго — “шестидесятники”»⁴. Интересно, что на графике волн Кондратьева приблизительно на эти временные периоды приходятся вершины волн 3-го и 4-го циклов. Подробнее изучить взаимосвязь больших циклов Кондратьева и смену поколенческих ценностей на данный момент не представляется возможным по причине недостатка информации о ценностях как более ранних, так и более поздних поколений.

Социолог Н.П. Попов, изучая возможности теории поколений Штрауса-Хоува, дает справедливую оценку перспективам ее развития и указывает на узость сферы ее применения на данный

³ Левада Ю.А. Сочинения: Избранное. Социологические очерки. М., 2000–2005.

⁴ Там же. С. 7.

момент: «Исследования поколенческой темы носят “эпизодический характер”, в публичных оценках доминируют эмоции и публичность, существующая исследовательская традиция опирается в основном на разработки в интересах маркетинга и кадровых служб. Чаще всего предлагается портрет потребителя и наемного работника. Социологическое, философское, культурологическое осмысление темы еще предстоит»⁵.

Проанализировав экономическую картину каждого из выделенных периодов, рассмотрим последовательно каждое десятилетие XX в., начиная с 1920-х гг. и охватывая начало XXI в., с точки зрения распространенных в СССР, а потом и в постсоветской России детских игрушек.

В 1920–1930 гг. — время становления советской игрушки. К началу 1930-х гг. игрушка рассматривается партией и правительством, в частности, как средство воспитания подрастающего поколения. “Советский ребенок должен был получить новую игрушку — красивую, полезную, идеологически выдержанную. К началу второго десятилетия советской власти это уже понимали все”⁶.

В этот период широко распространены национальные и классовые куклы (рабочие, крестьяне), игольницы-цыганки, заводные мишки, кареты. Прослеживается спортивная (фигуристка, малыш-лыжник) и военная (игрушечные солдатики, матросы в форме) тематика в игрушках.

В статьях журнала “Советская игрушка” дается следующее определение сущностных характеристик игрушки: политичность и классовая принадлежность⁷. Игрушка должна была демонстрировать социалистические общественные отношения и отечественные научно-технические достижения. Печатные игры напоминают современные детям агитационные плакаты, в игрушках отражены типы красноармейцев, колхозников, милиционеров. Технические игрушки в большинстве своем самодельные, выполнены из подручных материалов. К концу 1930-х гг. появляются сложные заводные игрушки, электрические железные дороги и военная техника, однако они являются дефицитным товаром.

В послевоенные 1950-е гг. ассортимент игрушек расширяется благодаря введению в промышленность новых синтетических материалов, в том числе, целлулоида. Роль детской игрушки определяется

⁵ Попов Н.П. Российское и американское поколение XX века: откуда пришли миллениалы? // Государство и общество. Фонд “Петербургская политика”. СПб., 2017.

⁶ Марченко М.А. На стыке культур. Игрушка СССР 1920–1930 годов // Общество. Среда. Развитие. 2017. № 3. С. 2.

⁷ За высокое качество // Советская игрушка. 1935. № 1. С. 1–2.

как строго утилитарная, поэтому пользуются популярностью наборы для опытов и настольные игры: “Юный техник”, “Полный набор по физике”, “Аэронавтика” и др. Также распространены пупсы, машинки, краны, герои профессий. Игрушки отражают реальность советской жизни и лишены фантазийной составляющей. Этим можно объяснить популярность Чебурашки, прообразом которой стала бракованная игрушка. В 1970-е гг. выросшее поколение “бэби-бумеров” сделает Чебурашку героем мультфильмов и детских повестей. «В качестве альтернативы фантазийным игрушкам советская индустрия предлагала продукты, отражавшие оптимистическое видение будущего, атмосферу обороны, большой стройки или ремонта: тракторы и подъемные краны, самолеты и лодки, корабли и ракеты, куклы, одетые в униформы представителей разных профессий. Предметом особой гордости советской автомобильной промышленности была точная копия модели “Москвич” для детей»⁸. Интересно отметить, что 1970–1980-е гг. ознаменовались масштабной стройкой (Второй Генеральный план развития Москвы 1971 г.), что пришлось на активный трудовой возраст поколения, воспитанного на игрушках такой тематики. Приблизительно в этих же временных рамках в СССР налаживается массовое производство автомобилей, а чуть позднее начинает развиваться электроника.

Важное место в производстве игрушек по-прежнему отведено куклам в национальных костюмах: танцующие грузины, украинец с рожком, игрушечные киргизы, узбеки. Они производятся в большом количестве, несмотря на низкий спрос с целью иллюстрации многонациональности государства, но маловостребованы и остаются в музеях, на полках домашних шкафов.

Поскольку цель распространения игрушек для советского правительства — отражение уклада жизни, бытовых реалий и ценностей, транслируемых идеологией, то развлекательные и развивающие игрушки являются дефицитными. Например, сборно-разборные игрушки и конструкторы выпускаются небольшим тиражом и продаются только в специализированном магазине учебно-наглядных пособий московского городского комитета ДОСААФ⁹. Высокая цена на игрушки обуславливает популярность самодельных игрушек, среди которых бумажные модели самолётов и кораблей, настольные игры с карточками. Журналы “Пионерская правда” и “Мурзилка” регулярно публикуют идеи для изготовления елочных игрушек, что развивает моторику и навыки ручного труда у детей. Важно заметить,

⁸ Лейтнер Л.В. “Совсем как настоящие...” — игры и игрушки в СССР в 1950–1960 годы // Интерлос. Неприкосновенный запас. 2011. № 3.

⁹ Пионерская правда. 1953.

что в обиходе принят самостоятельный ремонт игрушек, а также их изготовление и копирование с целью экономии. Возможно, описанные реалии времени привели к формированию бережливости.

Широкое распространение пластмассовых кукол-голышек, а также игрушечных предметов быта — одежда, посуда, холодильник “Снежок”, мясорубка, утюг, швейная машинка — и больших кукол в различной одежде, у которых могли закрываться глаза, возможно, в какой-то степени оказало влияние на формирование ценностей семьи и материнства у поколения “бэби-бумеров”.

Нельзя не отметить, что игрушки 1960-х гг. отражают такие важнейшие достижения СССР, как полет в космос, скачок в развитии космической техники и аппаратуры. Появились игрушечные ракеты, самолеты, космонавты, вызывавшие гордость и интерес у подрастающего поколения. Исследователи выделяют в портрете “бэби-бумеров” такие черты, как ценность значительных достижений, амбициозность, лидерство, так называемая “психология победителей”.

В 1966 г. проведено первое послевоенное социологическое исследование интересов подростков в возрасте 11–15 лет, которое показывает, что лишь 4% респондентов связывают свои мечты с приобретением вещей, что свидетельствует о невысокой значимости материальных ценностей для поколения. Наиболее распространенные желания подростков этого времени — это покупка велосипеда, охотничьего ружья, фотоаппарата, книг о путешествиях, музыкальных инструментов, домашних питомцев. Поколение “бэби-бумеров” формируется хорошо приспособленным к быту, умелым, способным ремонтировать и заменять различные предметы обихода в условиях дефицита. Эта способность отражается во всех сферах жизни общества, что позволяет впоследствии охарактеризовать его как “общество ремонта”¹⁰.

В 1970-е гг. производители предлагают поколению советских детей расширенный ассортимент плюшевых игрушек ярких цветов. Наиболее популярны мягкие животные (зайцы, мишки, собачки) и герои мультфильмов (Айболит, Буратино). Игрушки из легкой пластмассы имеют долгий срок эксплуатации и используются ребенком в различных бытовых условиях, в том числе, и в ванной, и тем не менее остаются с подрастающим ребенком на многие годы, благодаря чему их ценность для ребенка увеличивается и формируется привязанность.

Широкое распространение среди детей, рожденных в 1970-е гг., получает цветная юла. Интересно, что волчок “Скачущий всадник”,

¹⁰ Герасимова Е., Чуйкина С. Общество ремонта // Неприкосновенный запас. 2004. № 2.

выпускавшийся на Московском станкостроительном заводе “Красный пролетарий” и продававшийся, в частности, в Доме игрушки, вдохновил Владимира Ворошилова на создание известной интеллектуальной игры “Что? Где? Когда?”.

Игрушки для мальчиков, популярные в рассматриваемый период времени, это машинки различных марок, автобусы, “скорая помощь”. Следует упомянуть об игрушках на военную тематику: в 1960 г. среди педагогов и членов Художественно-технического совета по игрушке состоялась дискуссия о влиянии таких игрушек на агрессивность детей. «Методист в области детских игр А.В. Былеева высказывала свои опасения следующим образом: “Дети играют в драку, бьют и начинают допрос делать, обязательно связанный с избиением”. Члены ЦК ВЛКСМ, напротив, отстаивали необходимость выпуска военных игрушек как одного из главных средств патриотического воспитания»¹¹. В результате дискуссии отменяют производство оловянных солдатиков, хотя о снижении объемов выпуска других игрушек на военную тематику на данном этапе исследования достоверной информации нет. Однако в 1970-е гг., напротив, приобрели популярность игрушечные пистолеты, пистоны, резиновые пульки, что могло оказать влияние на агрессивность детей и подростков. В данном контексте отмечу возросший уровень бандитизма в 1990-е гг., в период трудоспособности поколения X.

1980-е гг. характеризуются производством более сложных, красочных и привлекательных игрушек. Впервые становятся доступными функциональные игрушки: куклы могут ходить, пистолеты — издавать звук выстрела. В 1984 г. появляются первые электронные игры “Ну, погоди!” и “Тетрис”. Распространение получает металлический конструктор, развивающий логическое и пространственное мышление, а также математические способности детей. Наряду с ним появляются модели машин и техники, также предназначенные для самостоятельной сборки. Все игрушки производятся только в СССР, зарубежной альтернативы нет до 1990-х гг.

Начиная с 1990-х, на постсоветское пространство поступают капиталистические игрушки: кассовый аппарат “Fisher-Price”, “Черепашки Ниндзя”, “My little pony”, трансформеры от “Хасбро”, “Тамагочи”, лазерная указка. Отдельной темой является влияние кукол “Барби”, импортируемых с конца 1980-х гг., на представление поколения о красоте и женственности. Кукла “Барби” с лицом и фигурой взрослой женщины быстро вытесняет с рынка пластмассовых и резиновых пупсов и создает новое представление о стандартах

¹¹ Мурзилка. 1959. № 12.

красоты и о роли женщины в обществе у поколения Y: снижается рождаемость по сравнению с предыдущими поколениями, увеличивается число случаев анорексии у подростков. По определению А.Н. Леонтьева, “Барби” — это квази-игрушка, поскольку направлена на формирование стереотипов и навязывание определенного образа жизни и мировоззрения подросткам, вызывает недовольство своей фигурой¹².

В 2000-е гг. получили распространение такие игрушки, как покемоны, сотки, конструктор “Lego”, коллекции “Киндер-сюрприз”, пружина-радуга, куклы-тролли.

В 2010-е гг. конструктор “Lego” также популярен, однако его впервые обогнали в продажах радиоуправляемые дроны, роботы и трансформеры. Если в первом квартале 2016 г. продажи дронов составляли 9% от общего количества, то в первом квартале 2017 г. они выросли до 13% — такие данные опубликовало исследование “Дроны и радиоуправляемые игрушки завоевывают рынок”. Интересно, что приблизительно с 2017–2018 гг. начинается новый цикл волны Кондратьева, который характеризуется развитием информационных и когнитивных технологий (NBIC-конвергенция). Прогнозируя сценарий процесса цифровизации, А.А. Акаев и В.А. Садовничий математически обосновывают и выводят, что “в ближайшие годы процесс производства технологических знаний будет развиваться по сценарию с обострением под влиянием революционных цифровых технологий, оснащенных элементами искусственного интеллекта. Но затем вступят в дело силы торможения, связанные с ресурсными и прочими ограничителями, в результате практически реализуется режим обострения с последующей стабилизацией”¹³. Основываясь на данном прогнозе, можно сделать вывод о направлении развития цифровизации в годы взросления поколения Z. Рассмотрим рейтинг наиболее популярных игрушек 2017–2018 гг., опубликованный на сайте Tlum.ru [Дроны и радиоуправляемые игрушки завоевывают рынок]: конструкторы; радиоуправляемый транспорт; минитранспорт; фигурки героев; бластеры и аксессуары; наборы и аксессуары для минитранспорта и наборы для игр с фигурками. Интересно отметить популярность роботизированных предметов среди игрушек наряду с введением роботов в быт взрослого населения. Возможно, что поколение Z, с детства освоившее применение роботов, будет стремиться полностью ввести их в обычную жизнь, а также будет

¹² Родителям об играх и игрушках // Дошкольное воспитание. 2005. № 4.

¹³ Акаев А.А., Садовничий В.А. Математические модели для расчета динамики развития в эпоху цифровой экономики // ДАН. 2018. Т. 482. № 3. С. 264–265.

ценить и активно использовать в быту многофункциональные вещи, трансформеры.

Начиная с 2020-х гг., популярными становятся роботы-трансформеры, автоботы, десептиконы, “Оптимус Прайм”. Современные игрушки часто представляют собой “анимационные бренды”, что связано с возросшей популярностью российской анимации сегодня. Многие игрушки являются героями детских сериалов: покемоны, монстры, человек-паук, “малышарики”, “деревяшки”¹⁴. “Серийные” игрушки пользуются спросом, однако они несут ребенку идею скорее обладания, чем идею изучения окружающего мира. Современные дети, в отличие от советских детей, имеют большое количество игрушек и менее бережно обращаются с ними. Потребность в ремонте или копировании игрушек сейчас не возникает, так как рынок изобилует доступными товарами.

С помощью анализа игрушек, распространенных в периоды взросления пяти рассматриваемых поколений, можно проследить и смену ценностей данных поколений, а также предположить, как идеи, заложенные в детских игрушках, могут повлиять на формирование облика поколения, который, в свою очередь, коррелирует с макроэкономическими явлениями. Анализ требует объемной работы и дает возможность выявить причинно-следственные связи между игрушкой и определенными качествами, свойственными поколению, воспитанному на них, и реалиями времени, которое наступает с вступлением этого поколения во взрослую жизнь.

Анализ влияния игрушек на формирование поколения

На основе описанного выше метода исследования сделана таблица, иллюстрирующая взаимосвязь облика поколения, его ценностей, этапа развития экономики и детских игрушек. Материалом исследования послужили данные о облике поколений из книги Хоува-Штрауса “Поколения” (1–3 колонки таблицы). В третьей колонке перечислены исторические события, в которых формировалось каждое поколение. В четвертой колонке описан участок экономического цикла по Н. Кондратьеву в рассматриваемый период. В пятой колонке перечислены детские игрушки, популярные у каждого поколения.

На основании данных в таблице можно сделать вывод о взаимосвязи распространенных игрушек и представлений детей о мире,

¹⁴ Сайт Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения города Москвы “Школа № 1412” // Влияние игрушек на развитие ребенка. URL: https://sch1412sv.mskobr.ru/dou_edu/korpus_8/obrazovanie/gruppa_3_quot_solnyshki_luchiki_quot/vliyanie_igrushki_na_razvitie_rebyonka/ (дата обращения: 10.09.2020).

Таблица

Годы рождения	Название поколения по Штраусу-Хоуву и краткая характеристика	Исторические события периода	Цикл волн по Н. Кондратьеву	Игрушки
1920–1940 гг.	“Молчаливое” поколение. Основные ценности: терпение, исполнительность, уважение к закону, должностности и статусу, беспрекословное подчинение начальству, приоритет семьи, заповедность, экономность	Вторая мировая война, первая пятилетка, индустриализация, коллективизация, репрессии, Великая Отечественная война, изобретение антибиотиков	Спад, низшая точка	Национальные и классовые куклы (рабочие, крестьяне, кукла-эскимос, кукла-ненец), мишки, кареты, заводные игрушки, игрушки со спортивной тематикой (строгая фигуристка, малыш-лыжник), военные (солдаты, матросы в форме). Игрушки изготовлены из подручных материалов
1940–1960-е гг.	“Бэби-бумеры”. Основные ценности: оптимизм, целеустремленность, уважение к спорту, забота о здоровье, сохранение активности на долгие годы, значимость для общества, склонность к коллективизму, лидерство	Конец Великой Отечественной войны, “Холодная” война, период “оттепели”, восстановление СССР, изобретение противозачаточных средств	Низшая точка волн, “кризис”, подъем	В игрушках отражена советская идеология. Пупсы, машинки, краны, герои-профессий, кукла-неваляшка. Расширение ассортимента игрушек, для их изготовления применяется целлулоид

Годы рождения	Название поколения по Штраусу-Хоуву и краткая характеристика	Исторические события периода	Цикл волн по Н. Кондратьеву	Игрушки
1960–1980-е гг.	Поколение X. Основные ценности: самостоятельность, жизненный опыт, готовность к переменам, расчет на собственные силы. Нулевой пророст населения, рост количества разводов	Олимпиада 1980г., война в Афганистане, распространение наркотиков, СПИД, эпоха “застоя”, перестройка	Высшая точка волн, спад	Трактор, легкой автомобиль, танк. Имеют реалистичный вид. Фигурки солдатиков, куклы в платьях по моде, в национальных костюмах народов СССР. Ракеты, самолеты, космонавты. В 1970-е появляются пистолеты, бытовые предметы
1980–2000-е гг.	Поколение Y	Авария в Чернобыле, распад СССР, дефолт, террористические акты, распространение мобильных телефонов и интернета	Низшая точка волн, “кризис”, подъем	Функциональные игрушки: ходячие куклы, пистолеты с пулями, издающие звуки выстрела. Калейдоскоп, стереоскоп, “морской бой”, настольные хоккей и футбол, электронная игра “Ну, погоди!”, металлический конструктор, модели машин и техники, цветная пружина, куклы “Барби”
2000–2020-е гг.	Поколение Z	Развитие ИТ-технологий, расширение виртуального пространства, социальные сети	Высшая точка волн, спад	“Тамагочи”, тетрис, “киндер-сюрприз”, покемоны, сотки, конструктор “Lego”, роботы, дроны, трансформеры

развития у них определенных навыков, закрепления жизненных сценариев.

В тематической окраске детских игрушек находит отражение не только политическая жизнь и идеология, но и будущее поколения. Так, “молчаливое поколение”, среди представителей которого были популярны игрушки с национальной, профессиональной и военной тематикой, характеризуется трудовой выносливостью, исполнительностью и дисциплинированностью, экономностью, уважает национальные традиции и своеобразие, способно к ручному труду и эффективному использованию подручных средств.

Поколение “бэби-бумеров”, игравшее в детстве в пупсов и неваляшек, важное место в иерархии отводит семейным ценностям, уважает материнство. Спортивная тематика игрушек прививает интерес к спорту и активному долголетию. Также популярны герои профессий и игрушечная техника, что находит отражение в возрастании ценности профессионализма у представителей поколения. Игрушки, отражавшие советскую идеологию, послужили формированию соответствующих ценностей (перечислены в таблице). Для восстановления страны, разрушенной Великой Отечественной войной, эти качества были важны. Однако в следующем поколении X словно “качнуло маятник” в другую сторону: увеличился рост разводов и сократился прирост населения, а появление игрушечных пистолетов могло повлиять на уровень агрессии выросших детей и, в частности, проявиться в сложной обстановке 1990-х гг.

Поколение Y получило игрушки механические, выполняющие простые действия. Распространение конструкторов для детей поспособствовало развитию пространственного мышления. Именно на поколение Y пришелся технологический скачок. Кроме того, это поколение хорошо воспринимает визуальную информацию, чему могла поспособствовать яркая окраска игрушек. Изменился и образ женщины и отношение к материнству, чему поспособствовало распространение кукол “Барби”, как эталона женственности взамен колясок, пупсов и “кукол-голышей”. И действительно, ускоренно развивается косметология, стали популярны такие профессии, как косметолог, стилист, фотограф.

Среди представителей поколения Z также популярны конструкторы, однако их обгоняют в продаже дроны и радиоуправляемые игрушки. Возможно, в будущем представители этого поколения предпочтут решать задачи дистанционно: они будут работать и управлять техникой удаленно. Кроме того, интерес к трансформерам может найти отражение в особенностях быта и оснащении городского

пространства. Популярны куклы, представляющие различные молодежные субкультуры, отличительной чертой которых, в частности, являются раскрашенные лица, определенные тематические атрибуты и аксессуары. Вероятно, это отразится в облике формирующегося поколения: возрастет популярность и качество татуировок, макияжа, значимость аксессуаров во внешнем облике.

Распространение игрушек-трансформеров и игровых наборов, которые ребенок может собирать на свой вкус, усиливает ценность персонализации. Предметы быта все легче адаптируются под индивидуальные потребности. Способ жизни, комфортный для конкретного человека, не подвергается осуждению, как было в период формирования “молчаливого” поколения и поколения “бэби-бумеров”, в иерархии ценностей которых высокое место занимают ценности коллектива, общины, равенства.

Раннее знакомство детей с роботизированными игрушками способствует легкости взаимодействия с IT-технологиями во взрослой жизни и активному использованию их в быту. Можно предположить, что реальностью будущего станет совершенствование и простота использования роботов.

Поскольку дети, рожденные в 2000–2020 гг., с раннего возраста играют в виртуальном пространстве, используя гаджеты, то, вероятно, эта тенденция поспособствует развитию ощущения “личных границ”, автономности.

С помощью анализа игрушек, распространенных в периоды взросления пяти рассматриваемых поколений, можно проследить и смену ценностей данных поколений, а также предположить, как идеи, заложенные в детских игрушках, могут повлиять на формирование облика поколения, который, в свою очередь, коррелирует с макроэкономическими явлениями. Анализ требует объемной работы и дает возможность выявить причинно-следственные связи между игрушкой и определенными качествами, свойственными поколению, воспитанному на них, а также реалиями времени, которое наступает с вступлением этого поколения во взрослую жизнь. Однако результаты развития этой мысли могут иметь практическое применение и объяснить ряд современных трендов, например, причины такого современного тренда, как геймификация, и предсказать возникновение трендов будущего.

Суммируя все вышесказанное, можно сделать вывод, что вопрос влияния различных факторов на формирование поколения имеет перспективу для глубокого изучения и широкую область применения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Акаев А.А. Большие циклы конъюнктуры и инновационно-циклическая теория экономического развития Шумпетера-Кондратьева // Экономическая наука современной России. М., 2013.

Акаев А.А., Садовничий В.А. Математические модели для расчета динамики развития в эпоху цифровой экономики // ДАН. 2018. Т. 482. № 3.

Воронцова Ю.А. Теоретическая основа теории поколений // Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2016. № 2.

Герасимова Е., Чуйкина С. Общество ремонта // Неприкосновенный запас. 2004. № 2.

Гурова И.М., Евдокимова С.Ш. Современная теория поколений в ракурсе циклов Кондратьева // X Международная Кондратьевская конференция “Научное наследие Н.Д. Кондратьева и современность” (г. Москва, 28–29 сентября, 2017). М., 2017.

Гусева А.Ю. Эстетика игрушки как феномена массовой культуры. СПб., 2001.

Дроны и радиоуправляемые игрушки завоевывают рынок. URL: <https://tlum.ru/news/drony-i-radioupravlaemye-igruski-zavoevyvaut-rynok/> (дата обращения: 14.10.2020).

За высокое качество // Советская игрушка. 1935. № 1.

Зиновьева Т.Н. Отношение “человек-игрушка” в культуре. Ростов-н/Д., 2001.

Левада Ю.А. Сочинения: Избранное. Социологические очерки. М., 2000–2005.

Лейтнер Л.В. “Совсем как настоящие...” — игры и игрушки в СССР в 1950–1960 годы // Интерлос. Неприкосновенный запас. 2011. № 3.

Марченко М.А. На стыке культур. Игрушка СССР 1920–1930 годов // Общество. Среда. Развитие. 2017. № 3.

Мурзилка. 1959. № 12.

Ожиганова Е.М. Теория поколений Н. Хоува и В. Штрауса. Возможности практического применения. Бизнес-образование в экономике знаний. М., 2015.

Онощенко С.В. Игрушка как средство формирования социального опыта дошкольников. Тамбов, 2009.

Пионерская правда. 1953. Выпуски.

Попов Н.П. Российское и американское поколение XX века: откуда пришли миллениалы? // Государство и общество. Фонд “Петербургская политика”. СПб., 2017.

Проект “Теория Поколений в России” (RUGeneration). URL: <https://rugenerations.ru> (дата обращения: 14.10.2020).

Рикель А.М. Социально-психологическая модель ценностей различных поколений современного российского общества // Российский психологический журнал. 2017. Т. 14. № 4.

Родителям об играх и игрушках // Дошкольное воспитание. 2005. № 4.

Сайт Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения города Москвы “Школа № 1412” // Влияние игрушек на развитие ребенка. URL: https://sch1412sv.mskobr.ru/dou_edu/korpus_8/obrazovanie/gruppa_3_quot_solnyshki_luchiki_quot/vliyanie_igrushki_na_razvitie_rebyonka/ (дата обращения: 10.09.2020).

Семенова В.В. Социальный портрет поколений // Россия реформирующаяся / Под ред. Л.М. Дробижевой. М., 2002.

Ткаченко А.А. Кондратьева циклы // Большая российская энциклопедия. Т. 15. М., 2010.

REFERENCES

Akajev A.A. Bol'shie cikly konjunktury i innovacionno-ciklicheskaja teorija jekonomicheskogo razvitija Shumpetera-Kondratěva [Big cycles of the conjuncture and the innovation-cyclical theory of economic development of Schumpeter-Kondratiev] // *Jekonomicheskaja nauka sovremennoj Rossii*. M., 2013 (in Russian).

Akajev A.A., Sadovnichiy V.A. Matematicheskie modeli dlja raschjota dinamiki razvitija v jepohu cifrovoj jekonomiki [Mathematical models for calculating the dynamics of development in the era of the digital economy] // *DAN*. 2018. Vol. 482. N 3 (in Russian).

Alexander G.M. Saenz J. Early androgens, activity levels and toy choices of children in the second year of life // *Hormones and Behavior*. 2012. N 62.

Drony i radioupravljaemye igrushki zavojoyvajut rynek [Drones and radio-controlled toys conquer the market]. URL: <https://tlum.ru/news/drony-i-radioupravlaemye-igruski-zavoevyvaut-rynek/> (accessed: 14.10.2020) (in Russian).

Gerasimova E., Chujkina S. Obshhestvo remonta [Repair society] // *Neprikosnovennyj zapas*. 2004. N 2 (in Russian).

Gurova I.M., Evdokimova S.Sh. Sovremennaja teorija pokolenij v rakurse ciklov Kondratěva // [Modern theory of generations from the perspective of Kondratiev's cycles] // *X Mezhdunarodnaja Kondratěvskaja konferencija "Nauchnoe nasledie N.D. Kondratěva i sovremennost"* (Moscow, September 28–29, 2017). M., 2017 (in Russian).

Guseva A.Y. Jestetika igrushki kak fenomena massovoj kul'tury [Aesthetics of toys as a phenomenon of mass culture]. SPb., 2001 (in Russian).

Howe N., Strauss W. Generations: the history of America's future, 1584 to 2069. N.Y., 1991.

Levada Y.A. Sochinenija: izbrannoe: sociologicheskie ocherki [Works: selected: sociological essays]. M., 2000–2005 (in Russian).

Lyojtner L.V. "Sovsem kak nastojashhie..." — igry i igrushki v SSSR v 1950–1960 gody ["Just like the real thing..." — games and toys in the USSR in 1950–1960] // *Interlos*. *Neprikosnovennyj zapas*. 2011. N 3 (in Russian).

Marchenko M.A. Na styke kul'tur. Igrushka SSSR 1920b1930 godov [At the intersection of cultures. Toys of USSR 1920–1930th] // *Obshhestvo. Sreda. Razvitie*. 2017. N 3 (in Russian).

Murzilka. 1059. N 12 (in Russian).

Onoshchenko S.V. Igrushka kak sredstvo formirovanija social'nogo opyta doshkol'nikov [The toy as a means of forming the social experience of preschoolers]. Tambov, 2009 (in Russian).

Ozhiganova E.M. Teorija pokolenij N. Houva i V. Shtrausa. Vozmozhnosti prakticheskogo primenenija. Biznes-obrazovanie v jekonomike znanij [The theory of generations by N. Howe and W. Strauss. Possibilities of practical application. Business education in the knowledge economy]. M., 2015 (in Russian).

Pionerskaja pravda [Pioneer truth]. 1953 (in Russian).

Popov N.P. Rossijskoe i amerikanskoe pokolenie XX veka: otkuda prishli milenialy? [20th century Russian and American generations: where did millennials come from?] // *Gosudarstvo i obshhestvo*. Fond "Peterburgskaja politika". SPb., 2017 (in Russian).

Proekt "Teorija Pokolenij v Rossii" (RUGeneration) [Materials: Project "Theory of Generations in Russia" (RUGeneration)]. URL: <https://rugenerations.ru> (accessed: 14.10.2020) (in Russian).

Roditeljam ob igrah i igrushkah. [To parents about games and toys] // *Doshkol'noe vospitanie*. 2005. N 4 (in Russian).

Rykiel A.M. Social'no-psihologicheskaja model' cennostej razlichnyh pokolenij sovremennogo rossijskogo obshhestva [Socio-psychological model of values of different generations of modern Russian society] // Rossijskij psihologicheskij zhurnal. 2017. Vol. 14. N 4 (in Russian).

Sayt Gosudarstvennogo bjudzhetnogo obshheobrazovatel'nogo uchrezhdeniya goroda Moskvy "Shkola № 1412" [State budgetary educational institution of the city of Moscow "School № 1412"] // Vlijanie igrushek na razvitie rebenka. URL: https://sch1412sv.mskobr.ru/dou_edu/korpus_8/obrazovanie/gruppa_3_quot_solnyshki_luchiki_quot/vliyanie_igrushki_na_razvitie_rebyonka/ (accessed: 10.09.2020) (in Russian).

Semenova V.V. Social'nyj portret pokolenij [Social portrait of generations] // Rossiya reformirujushhajasja / Pod red. L.M. Drobizhevoy. M., 2002 (in Russian).

Tkachenko A.A. Kondrat'eva cikly [Kondratieva cycles] // Bolshaja rossijskaja jenciklopedija. Vol. 15. M., 2010 (in Russian).

Vorontsova Y.A. Teoreticheskaja osnova teorii pokolenij [The theoretical basis of the theory of generations] // Uchjonye zapiski Orlovskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Gumanitarnye i social'nye nauki. M., 2016 (in Russian).

Za vysokoe kachestvo [For high quality] // Sovetskaja igrushka. 1935. N 1 (in Russian).

Zinovieva T.N. Otnoshenie "chelovek-igrushka" v kulture [The relationship "man-toy" in culture]. Rostov-on/D., 2001 (in Russian).