

Víkend **DNES**



Jděte

na vzduch

TÉMA • STR. 2

Za hranicí komfortu

Ztloustli jsme a zlenivěli. Proč člověk v životě nutně potřebuje jistou dávku nepohodlí?

ROZHOVOR • STR. 4

Alpská zkušenost k (ne)zaplacení

Češi chtěli zdolat alpskou čtyřtisícovku, volali vrtulník. Jak se vyhnout riziku v horách?

Jachtařem na Gardě

Italské jezero je rájem sportovců nejen na vodě. Zkusíte jachting, kolo nebo výšlapy?

CESTY • STR. 6

VÝLETNÍK • STR. 10

Disneyovský hrad Hněvín

Mostu dominuje romantický stoletý hrad. Důlní rypadla na něj našťěstí nedosáhla.

„Igraček si pořídil dětátko“



Zachránce hračky K padesátce igráčka se koná výstava v Muzeu autiček v Přísece na Jihlavsku. Dle majitele firmy Efko Miroslava Kotika na ní budou postavičky nikoliv jen staticky ve vitrínách, ale i v akci a s kulisami.

Jana Nedělková
redaktorka
MF DNES

NOVÉ VESELÍ Hračka, kterou znalo za minulého režimu snad každé dítě, nachází díky podnikateli Miroslavu Kotikovi (59) a jeho firmě Efko-karton z Nového Veselí na Žďársku místo i v dnešních rodinách. Právě letos slaví znovuvzkříšená ikonická postavička kulaté jubileum - 50 let od svého vzniku. A k narozeninám si igráček nadělil nejen nové sady figurek, ale dokonce i potomky.

Igračci od počátku představovali hlavně různé profese a řemesla, ostatně tím úplně prvním byl v roce 1976 zedník. Jak se mění zaměření figurek? Najdou zedníka zákazníci v nabídce i nyní? Samozřejmě i nadále vyrábíme igráčky zastupující různá povolání. Stále je v nabídce policista, hasič, lékař, ale třeba i automechanik, kuchař nebo zmíněný zedník. Zároveň ale musíme jít trochu s dobou a vycházet vstříc dnešním dětem, pro které už, co si budeme povídat, není zedník či opravář tolik atraktivní jako kdysi. Snažíme se tedy přicházet s novými koncepty, které kluky i holky zaujmou, ale pořád tam zůstane zachovaná původní myšlenka a postavička děti i něco naučí.

Jsou ukázkou tohoto soudobějšího pojetí právě nové sady, které jste nedávno uvedli na trh k igráčkovým padesátinám?

Ano, je to jeden ze směrů, kterým teď jdeme. Kdy se nedržíme striktně škatulek profesí a povolání, ale snažíme se vytvořit i nějaký příběh. I když archeolog a paleontolog, k jejichž činnosti se nové expediční sady vztahují, jsou pochopitelně také povolání, byť ne moc častá. Dávají ale dětem možnost větší variability ke hře a tvorbě příběhů. Díky tomu se k hračkám mohou opakovaně vracet - není to jen zábava na chvíli. A pořád tam zůstává ten vzdělávací rozměr, možnost poznávat při hře svět, učit se trpělivosti, trénovat jemnou motoriku. To vše jsou věci, co nás odlišují od konkurence.

Jak dlouhá je cesta od nápadu pro další typ igráčka - třeba na zrovna zmíněné expediční hrdiny - až k vyrobení a prodeji? Je to různé, každý igráček je jinak složitý. Zrovna paleontolog nám dal

docela zabrat, ale nešlo ani tak o figurku jako takovou. Děti si totiž mohou v tomto setu z „kamene“ samy vydolovat kostru dinosaura. A my museli s dodavatelem vymyslet, z jakého materiálu vše vyrobit. Cílem bylo, aby se dal vůbec nálež přiloženými nástroji „vykopat“, ale zároveň to nebylo příliš snadné a stálo to děti i nějaké úsilí.

Jak jste to vyřešili?

Zkoušeli jsme nespočet materiálů. Některé byly moc tvrdé, a než kostru malý paleontolog pomocí nástrojů dostal ven, přestalo ho to bavit. Tak vše raději namočil do vody, čímž si práci usnadnil. To ale nechceme. Nakonec se povedlo najít snad rozumnou míru úsilí, které musí děti vynaložit. Není to hotové hned, ale není to ani něco, co by dítě nedokázalo. Myslím, že hodina a půl času, kdy se potomek u vykopávek smysluplně zabaví, se každému rodiči malého dítěte hodí (smích).

„Ono se to mění, ale v průměru vyrobíme asi 200 tisíc kusů igráčků ročně.“

„Jsou ukázkou tohoto soudobějšího pojetí právě nové sady, které jste nedávno uvedli na trh k igráčkovým padesátinám?“

Takže zrovna tyto sady se rodily oproti jiným děle? Trvalo to kolem dvou let, ale zpravidla se doba od nápadu k realizaci pohybuje zhruba od půl roku do roka. Naproti tomu druhý extrém byl velmi úspěšný igráček s rouškou za pandemie covidu, tam jsme vše dali dohromady za týden. Jednak to samozřejmě nebylo tak složité, ale hlavně jsme být rychlí prostě museli. Tehdy nikdo nevěděl, jak se bude situace vyvíjet.

Původní výrobce igráčka, Igra Praha, se v roce 2006 ocitl v konkurzu, a poté značku a formy koupila vaše firma. V roce 2010 jste nabídli hračky opět dětem. Dozvaly tehdy postavičky oproti původní verzi nějakých změn? Když jsme značku koupili a přežvali výrobu, tak první, do čeho jsme se pustili, bylo předělání rukou. V té době měli totiž igráčci pevné zápěs-

tí, nemohli jim otáčet. My tuto verzi ani nezačali vyrábět a rovnou jsme jim ruce „rozpohybovali“. Postupně jsme také vylepšili upevnění vlasů. Řada lidí si asi z dětství pamatuje, že igráčkův vlasy neustále padaly a špatně držely. Tak jsme je udělali pevnější, což ale pro nás znamená i náročnější nasazování. Vyřešili jsme to tak, že je před nasazením nahřejeme, aby plast mírně změkkl.

A co se týče materiálu, tvaru... Tam se změny nekonaly?

Jako materiál stále používáme ABS. Také tvar i celková velikost - osm centimetrů - zůstávají při starém. Je to krásná, milá postavička, která má tradici, a vzbuzuje navíc i určitou nostalgii, tak není důvod ji nějak výrazně měnit. Spíš se vyvíjejí a doplňují barvy, typy a technologie potisků, přibývají nové druhy vlasů. Hodně pracujeme i s detaily. Někdy totiž stačí opravdu jen drobnost a máte úplně jiný výraz obličeje, aniž by bylo nutné nějak měnit třeba tvar hlavy.

Kolik plastových figurek ročně putuje z Veselí k zákazníkům? A kolik druhů jich už máte v portfoliu?

Každý rok se to trochu mění, ale v průměru vyrobíme asi 200 tisíc kusů igráčků ročně. Co se týče druhů, unikátních postavicek máme stovky, jen u zakázek a „limitek“ je to kolem 500 druhů. Toto číslo se ale celkem těžko určuje, protože igráčků už je skutečně hodně a nabízejí je navíc jak samostatně, tak i jako součást různých setů - s auty i jiným příslušenstvím, nebo třeba s dalšími igráčky.

Povídáme si ve vaší výrobní hale na okraji Nového Veselí, kde figurky i jejich sady dáváte dohromady. Můžete přiblížit proces jejich vzniku?

Jednotlivé plastové dílky vznikají v lisovně v Korouhvi u Poličky na Svitavsku, kde má dodavatelská firma k dispozici naše stroje. Na nich tam pracuje zhruba dvanáct lidí. Z lisovny všechny součástky - od hlav, rukou a nohou až po kolečka do aut či háků k jeřábům - putují v pytlích a kartonech do Veselí nebo do našich externích skladů. Ve výrobně dojde k potisknutí a poté probíhá kompletace postavicek, kdy se igráčci ručně dávají dohromady. Pracovnice dostane všechny komponenty „své“ figurky a ty sestaví. Když je hračka hotová, zařazuje se do setů,

Fakta Historie igráčka

- S postavou igráčka je spojeno jméno Jiřího Kaliny (1940–2022), jenž mu v 70. letech pomohl na svět. Letecký modelář a konstruktér výrobního družstva Igra však sám za hlavního autora původního návrhu označoval svého německého kamaráda z modelářských soutěží – Hanse Becka. Beck později rozjel jako šéfdesignér úspěšnou sérii Playmobil německé společnosti Geobra.
- Kalinovi nabídl Beck svůj nápad na plastovou figurku na modelářském klání v cizině, neboť ho s ní v Německu opakovaně odmítli. S kolegyní a designérkou Marií Krejchovou Kalina koncept rozpracoval a upravil. Výsledek poté uspěl před výtvarnou komisí, schvalující návrhy hraček.
- Ani Beck však nepřišel zkrátka, československý úspěch mu nakonec pomohl k prosazení nápadu i v Německu, kde se dokonce dostal panáček na trh o dva roky dříve v podobě figurek Playmobil.
- Na tuzemský trh šla jako první postavička zedníka – v roce 1976. Hračka, vyráběná v Mnichovicích u Prahy, si v Československu rychle získala popularitu. V dalších zemích východního bloku se ale prosadila jen sporadicky – přednost měl právě Playmobil, jenž tam expandoval v 90. letech.
- Po roce 1989, s příchodem západní konkurence, obliba igráčka slábla a původní výroba postupně ustala. Novou éru odstartovalo až Efko.

Vizitka Miroslav Kotik (59)

- Jeho firma Efko-karton začínala v roce 1993 jako distribuční velkoobchod hraček, později přešla na výrobu her, hraček a zakázkovou kartonáž. Nejprve sídlila ve Žďáře nad Sázavou, později se stěhovala do blízkého Nového Veselí, kde funguje doteď.
- Značku igráčka, včetně forem na figurky i doplňky, koupil Kotik po výrobním družstvu Igra, jež se v roce 2006 ocitlo v konkurzu.
- Oživeného igráčka uvedl na trh roku 2010.
- Plastové díly se lisují v Korouhvi u Poličky na Svitavsku, ve firmě Nimaplast. Kompletace a balení probíhá ve Veselí.
- Ročně se prodá kolem 200 tisíc kusů igráčků, jichž už existují stovky druhů.
- Firma má přes 50 zaměstnanců, její obrat loni činil kolem 90 milionů korun.
- Krom igráčků je Efko známé výrobou řady her, jako je třeba Pexetrio, Jožin z bažin, Soudruhu, nezlob se!, Picasso, Nimble či Nezbední hafani. Zaujala třeba i stavebnici Roto a její verzi pro menší děti ECO Roto.
- Firma vyrábí i hry, obaly a kartonáž na zakázku.

pokud se tedy neprodává samostatně. Igračky si také sami balíme. Naše firma se totiž věnuje i zakázkové kartonáži a výrobě řady her, takže to pro nás není problém.

Vzhledem k počtu typů i kusů figurek a různých doplňků musíte mít plastových dílků v zásobě obrovské množství...

Na samotné postavičky jsou to vyšší stovky nejrozličnějších dílků, ale celkově - na všechny vyráběné položky - se jedná o tisíce položek. Ty se odvíjejí i od aktuálních zakázek. I proto musíme dodávky a výrobu velice pečlivě plánovat. Nemáme prostory, že bychom tu měli nějaké obří zásoby od každého dílku, a ten ještě



Pro holky i kluky Igraček není figurka pouze pro kluky, zhruba polovina jejich druhů cílí spíše na děvčata. 2x foto: Tomáš Blažek, MAFRA

v několika barvách. Zároveň ale musíme být schopni poměrně rychle a pružně reagovat na objednávku, jež může být klidně i dost velká. Někdy je to opravdu alchymie, jak množství zásob vybalancovat, a k tomu ještě vše sladit s možnostmi zaměstnanců. V začátcích, kdy jsme měli pár položek, si člověk vystačil s jednoduchou tabulkou v Excelu a trochu logiky, teď už na to máme samozřejmě mnohem sofistikovanější systém plánování.

Do nových položek vám přibude co nevidět další. K igráčkovu jubileu plánujete i zcela novou postavičku...

Je to tak, náš igráček si k padesátinám konečně pořídil dětátko (smích). I když až taková novinka to není. Ne každý to ví, ale postavička igráček dítě už v minulosti existovala, asi na přelomu 80. a 90. let. Když jsme značku kupovali, získali jsme na něj dokonce i formy coby součást celého komplexu.

Ty jste využili?

Ne, protože ta postavička dítěte nebyla vůbec dobře vymyšlená, zcela popřela to, co má igráček vyjadřovat. Což byl možná i důvod, proč se tato hračka výrazně neuchytila a málokdo o ní dnes ví.

V čem byla podle vás chyba?

Jednak v proporcích. Ač bylo dítě menší než klasický igráček, vypadalo jako dospělý. Dále změnili celou konstrukci, takže ruce upadávaly. Figurka navíc byla udělaná tak, aby mohla samostatně kráčet - díky dvěma kyčelním kloubům. Což je naprosto zbytečné. Dítě si přece s igráčky nehraje tak, že s postavičkou kráčí a hýbe jejíma nohama stylem pravá-levá. Spíš ji přesunuje rukou z místa na místo, umísťuje ji rovnou do děje. Nemluvě o tom, že kvůli pohyblivým nohám igráček ztrácel stabilitu.

Takže jste se rozhodli stvořit zcela nového igráčkovu potomka?

Ano, ale byl jsem s tím nápadem obezřetný. Bylo jasné, že to nemůžeme udělat ledabyle. Přece jen investice do nových forem není úplně malá. Udělat chybu znamená vyhodit pár milionů. Zásadní byla velikost, nad níž jsme hloubali dost dlouho, byť se řešení může zdát snadné. V první fázi si totiž říkáte, že původní igráček je přece hezký. Tak ho stačí vzít, zmenšit na zhruba předškoláka, a ten bude hezký taky.

Fungovalo to?

Na první dobrou ne. Začali jsme 3D modelováním v počítači. Porovnávali jsme velikost igráčka i dítěte z různých vzdáleností a úhlů, abychom nakonec pochopili, že na počítači to prostě nejde objektivně zhodnotit. Tak jsme několik velikostních variant vytiskli na 3D tiskárně, tam ale zase nedosáhnete hladkého, lesklého povrchu, což je pro utvoření správné představy také důležité. Nakonec jsme úkol zadali šikovnému studentovi, který si chtěl přivydělat. Ten postavičky vyrobil, nastříkal barvami a co nejvíce připodobnil lesklému povrchu skutečného igráčka. Pak jsme figurky různé přikládali k sobě a porovnávali, až nám z toho vyšla optimální velikost - 5,3 centimetru.

Investice do nových forem není malá. Chybovat znamená vyhodit pár milionů.

Bude to holka, nebo kluk?

Máme obě varianty, které bychom chtěli dát do prodeje zhruba ve druhé polovině letošního roku. Plánujeme je prodávat společně. K dispozici budou jak samostatně, tedy bez dalších doplňků, aby si je mohli zájemci dokoupit ke svým stávajícím igráčkům, ale stanou se i součástí různých setů.

Když už jsme u těch holek a kluků - platí, že igráček je spíš hračkou pro chlapce? Anebo přibývá i postaviček hodících se pro dívky?

Možná to někoho překvapí, ale designy, které cílí spíš na děvčata, máme kolem padesáti procent - i když ne vždy se to dá striktně rozdělit. Kluci sáhnou často po igráčkově, protože nemají tolik možností pro hru s postavičkami, na rozdíl od holek, které mívají různé panenky, barbíny a podobně. Na druhou stranu, holčičky jsou zase více zaměřené na tento typ hraní a zpravidla u něj vydrží i do vyššího věku než kluci. Ti pak přejdou spíš k různým pistolkám, vojákům a akčnějším hrám.