

История на играчката

Ася Велева

***The History of Toys:** The article explores the origin and the evolution of toys. The knowledge about the history of play materials from ancient to modern times allows us to make suggestions about current and future changes in children's play and development.*

Key words: history of toys

ВЪВЕДЕНИЕ

Идвайки от миналото играчките носят отломките от предишни епохи, като същевременно акумулират авангарда на обществените промени: доминиращи ценности, начин на живот, нови материали и технологии. Историята на играчката отразява възхода на човешката цивилизация и поради това е тема, вълнуваща сама по себе си. Игровите материали не само рефлектират промените в жизнените светове на хората, а на свой ред стават генератор на промени, тъй като влияят върху детските игри и детското развитие. Ето защо въпросът каква е историята на играчката има не само аксеологическа, но и прогностична стойност.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Изследването на играчката ни връща във времена, предшествващи появата на Homo sapiens. Историята е дори по-древна от човешката култура, защото животните също играят и в игрите им често можем да видим използването на игрови обекти. Например Колоца посочва, че много скоро у котетата се появява интерес към всичко, което се търкаля, бяга, пълзи или лети. Това е подготвителен стадий за бъдещия лов на мишки и на птици [2]. „Превръщането“ на даден обект в игров се осъществява благодарение механизма на заместването: вместо биологически значим, обект на действията е „играчката“. В игровата ситуация животното се упражнява в регулиране на своето поведение съобразно бързо променящото се положение на игровия предмет. По този начин се развиват двигателни координации, които са от важно значение в борбата за съществуване. Обектите използвани в подобни игри могат да се нарекат играчки само условно, защото животните нито ги създават, нито ги предават от поколение на поколение. Разпознаването дали даден обект е пригоден за игра става по вроден начин - ако предметът притежава определени, „ключови“ признаци, той може да подбуди игрови действия. Така обектите за игра се преоткриват отново и отново от всеки индивид. Специфична само за човека качествена характеристика е тази, че той предава опита си на своите наследници. Освен това хората не само откриват подходящи за игра предмети, но и създават такива. Нещо повече – те се грижат за тяхното преоткриване от следващите поколения. Благодарение на това обектите, използвани в човешката игра, се превръщат в артефакт, ражда се играчката.

В съществуващото днес огромно многообразие от игрови материали могат условно да се обособят **четири основни групи**: играчки, отразяващи оръдия на труда (сюжетни играчки), образни играчки, дидактични играчки, играчки за игри с правила (подвижни и настолни). Определянето на последователността в появата на тези видове е проблематично, тъй като все още не е разрешен въпросът за историческото развитие на игровата дейност. Обаче и четирите групи могат да се проследят до дълбока древност.

Първите **играчки-оръдия** вероятно са се появили във връзка с необходимостта децата да се подготвят за участие в трудовата дейност. Даниил Елконин прави предположението, че възрастните започнали да изработват умалени

оръдия на труда, които били специално приспособени към детските възможности. С тях малките се упражнявали в условия близки до реалния трудов процес, но не тъждествени с тях. Например децата на номадските народи играели с ласо, като отначало „ловели“ високи тънки пънчета, а по-късно преминавали към подвижна цел – опитвали се да хванат кучето или да уловят малки еленчета. При народностите, чийто основен поминък бил риболовът, децата отрано получавали въдици и ловели малки рибки, като постепенно се включвали в организиран риболов заедно с възрастните с помощта на по-сложни риболовни оръдия [2]. Тези първи играчки били направени от същите материали като оръдията на възрастните и „растели“ заедно с детето, докато се „превърнели“ в истински средства на труда. Играейки с тях малките се подготвяли за бъдещата си роля в трудовата дейност.

Съгласно концепцията на Д. Елконин при усложняването на трудовите средства и операции, с развитието на занаятите, много от формите на труд се оказали недостъпни за децата и те престанали да вземат непосредствено участие в тях. Тогава се появила символичната играчка, с която малките започнали да пресъздават тези сфери от всекидневния живот и дейност на възрастните, към които се стремели, но в които не могли да се включат [2]. Така играчките-оръдия се трансформират в сюжетни играчки. Действайки с тях децата не толкова овладяват производствени операции, колкото вникват в смисъла на социалните и професионални взаимоотношения между хората. Стремещът на малките да подражават на значими в света на възрастните дейности отреждат на сюжетните играчки ролята на медиатор между сериозния живот и игровите светове, на транслатор на обществените ценности в детската субкултура.

Развитието на **дидактичните играчки** черпи ресурси от два източника. На първо място, това е емпиричният педагогически опит, натрупан при отглеждането на децата. Възрастните забелязали интереса на бебето и малкото дете към разнообразни действия със заобикалящите предмети и възможните ефекти, които предизвикват тези действия. Това послужило като основа за конструиране на играчки за най-малките. Д. Елконин привежда като илюстрация дрънкалката, която издава звук при размахването ѝ, сякаш е разчетена именно за тази операция. Друг пример е играчката, оцветена в ярки цветове, която трябва да провокира разглеждане и обръщане в различни посоки [2]. Вторият източник за изобретяване на дидактични играчки са умалените оръдия на труда. Данни за това откриваме отново у Д. Елконин. Той посочва, че в ранните стадии от развитие на обществото овладяването на умение за извършване на въртеливо движение било от съществено значение, защото то било необходимо за добиване на огън, пробиване на дупки и др. Усвояването на навика да се поддържа непрекъснато въртене ставало не само с умалени модели на свредел, но и с негови варианти (привеждани в движение с пръстите на ръцете), от които произлизат предмети за игра като пумпала и различни бръмчила. На този етап играчките били видоизменени оръдия и имали пряко отношение към бъдещата трудова дейност на детето. Минали векове, съществено се променили оръдията и способите за добиване на огън, пробиване на отвори и т.н. Много играчки-видоизменени оръдия престанали да има пряка връзка с труда и постепенно тази връзка била забравена. Но възрастните продължили да внасят подобни играчки в живота на децата, защото те съдействали за развитие на някои общи двигателни или зрительно-двигателни функционални системи. Интересен е фактът, че след разпада на отношението „играчка-оръдие“ за предизвикване и поддържане на манипулирането с предмета за игра, станало необходимо да се прибегва до специални хитрости, например да се измислят свирещи или музикални пумпали, т.е. да им се придават допълнителни свойства [2]. Черпейки идеи за дизайн на дидактични играчки от посочените източници, възрастните ги внасяли в детския живот съобразно представите си за задачите на развитието. Задачите на

развитието, според Борис Минчев, представляват съвкупност от умения и компетентности, които предстои да се усвоят през дадения възрастов период. Те изразяват ценностната система на съответната култура и са съобразени с възрастовите възможности, съставляват „задължителната програма“ на развитието [3]. Справянето със задачите е заложено при конструирането на дидактични играчки за различни възрасти, съдействащи за достигане до определено равнище на физическо и психическо развитие.

Първите **образни играчки** били тясно свързани с религиозните вярвания и е трудно да се определи разликата между тях и играчките, използвани в детските игри. В много култури куклите се смятали за покровителки на рода. Омъжвайки се момичетата ги носели в новия си дом, за да си подсигурят плодородие, или ги принасяли в дар на боговете със същата цел. Но, както сочат проучванията на Д. Елконин, куклите изпълнявали и функцията на подготовка за трудова дейност. Бидейки предмет на постоянни грижи от страна на момичето, куклата е служела на обучението във водене на домакинство и шиене [2]. Както и при сюжетните играчки, с развитието на производството и диференциацията на труда, игрите с играчките-образи все по-малко възпроизвеждали утилитарната дейност на възрастните и все повече ориентирали детето в социалната организация на човешките взаимоотношения и техните норми и правила.

Източникът на **играчките за игри с правила** (подвижни и настолни) се корени в дълбокото минало. Характерно за игрите на животните и човешките деца от примитивните общества е, че могат да се опишат в термините на Й. Хьойзинха като „борба за нещо“ [5]. Тази борба често е съперничество за контрол над игров обект, намерен в обкръжението: камъче, кръгъл и твърд плод и пр. Това са първите игрови материали. Децата в примитивните общества използвали в игрите си (преобладаващо подвижни), натурални предмети (камъчета, мидички, парчета дърво). Друга забелязана от Й. Хьойзинха особеност на играта е нейната повторемост: след като бъде изиграна, тя може да бъде повторена веднага или след дълго време. Благодарение на това играта остава в паметта като едно духовно творение или ценност и може се предава от поколение на поколение [5]. Но игрите не само се повтаряли, а и се променяли с развитието на обществените отношения, производството и материалите. Децата започнали да заместват предметите от природата със създадени от човека. Игрите се усложнявали, единоборството напуснало границите на характерната за животните чисто двигателна активност и преминало в интелектуален план. Поради универсалния характер на игровата схема, тя може да поема съдържание от всички области на човешка дейност и отношения, където ходът на явленията зависи от борбата на две или повече страни. Така се стига до съществуващото днес огромно разнообразие от игри с правила с различна степен на сложност.

Посочените разновидности на игровите материали са възникнали в дълбока древност, преди появата на първите големи цивилизации. Артефактите, достигнали до нас от времето на Древен Египет, Древна Гърция и Римската империя, включват многообразие от играчки: топки, обръчи, кукли, фигурки на животни, кукленски къщи, превозни средства, пумпали, животни за дърпане с подвижни крайници, механични играчки като крокодили с движещи се челюсти, бебешки дрънкалки, различни настолни игри. Оттук нататък историята на играчката е най-тясно обвързана с **развитието на материалите, технологиите и търговията**.

През вековете за изработването на играчки са се използвали слама, тъкани, дърво, хартия, керамика, метал, докато се стигне до доминиращата днес пластмаса. В миналото повечето деца са играели, като превръщали в игрови материали предмети от обкръжението си. Играчки се правели и от майсторите-занаятчи, но те били достъпни най-вече за по-заможните. Индустриалната революция дала

възможност игровите материали да се произвеждат в големи количества. Децата можели да си купят фабрични играчки на разумни цени вместо да си правят сами – нарастваща тенденция, която ускорява производството и дистрибуцията. Днес предметите за игра са част от мултимилиардна глобална индустрия, водена от усъвършенствани маркетингови проучвания [6; 7].

Изследването на историята на играчката може да ни осигури разбиране за екстремните промени в игрите на съвременните деца, както и за последствията от тези изменения. От съществено значение е фактът, че играчката не просто е материална основа за игра, но, както отбелязва Елена Смирнова, тя формира у детето образ за човека, задава модел за подражание и прониква в представите за красиво, грозно, добро и лошо [4]. Този факт отдавна е забелязан от възрастните, които посредством играта и играчката прокарват своите ценности в света на детето. Илюстрация на това са игровите материали, изработени за специфични морални или религиозни цели. Например, Дебора Джафий привежда данни, че през XIX век в някои християнски семейства през неделните дни на децата било разрешено да играят само на игри, свързани с религията. В тази връзка популярни били играчки като Ноевия ковчег и пъзели на библейска тематика. По време на Втората световна война пък, германска компания репликира в игрови материали нацисткия режим. По този начин според авторката играчките предварително налагат на детето определен светоглед и стил на живот, дори преди то да е в състояние да мисли за тях [6].

Закодираните в **съвременните игрови материали** социални послания агресивно нахлуват в живота на децата. Производителите се съобразяват с факта, че изборът на играчка се определя от детските желания, но в крайна сметка родителите са тези, които правят покупката. Оттук маркетинговите стратегии са насочени към двете групи потребители.

Игровата индустрия използва няколко основни стратегии, за да наложи продуктите си на децата. Това води до екстремни промени в игровите материали. Едната стратегия е обвързване на играчките със сюжетите на популярни кино или телевизионни продукции. Едва ли има детски филм с касов успех или обичан анимационен сериал, по чийто образ и подобие да не са създадени армии играчки: кукли Батман, Супермен, Снежанка, Пепеляшка (точно както във филма на Walt Disney), Шрек, Хари Потър и т.н.; конструктори Трансформърс, конструктор-къщата на Мечо Пух; пумпали Бейблейд и много, много други. Втората стратегия за увеличаване на продажбите е посредством налагане колекционерството на игрови материали. За всяка играчка, постигнала търговски успех, се предлагат неизброими варианти, аксесоари и принадлежности: Барби спасителка на плажа, Барби медицинска сестра, Барби принцеса; къщата на Барби, колата на Барби, конюшната на Барби... Третата стратегия за намиране на достъп детските предпочитания е модификация на игрови материали с хилядолетна история. Проманата е такава, че да направи действия с тях лесни и достъпни за всяко дете, без да са необходими упражнения, т.е. премахва се развиващият ефект на играчката. Например много съвременни прототипи на пумпала притежават само развлекателен момент. Те се привеждат в движение чрез натискането на копче и издърпването на жило, което задейства механизъм на зъбчати колелета. Нерядко се случва в един дом да има пумпали, задвижвани на различен принцип, като сред тях в игрите не участват именно тези, които се привеждат в движение посредством извършване *от детето* на въртеливо движение. Четвърта, но не последна, стратегия за привличане на детския интерес е „интерактивността“ на играчката, тоест *тя* да прави нещо интересно: куклата плаче, смее се, говори, пие, расте й зъбче; кученцето гони топка, хваща я, лае...

Стремейки се да удовлетворят предпочитанията на родителите, производителите на играчки влагат в тях многобройни „образователни“ функции, за

да може детето отрано да научи много за живота и да се подготви за училище. М. Аромштам разказва за играчка-слон, която на гърдите си имала телефонна шайба, а на краката си – колела. Тези детайли вместо да разширят възможностите за игра, я направили невъзможна, защото тотално дезориентирали децата [1]. Наред с многофункционалните, атрактивни за родителите са и образователните играчки, които претендират, че от тях бебетата и малките деца ще научат буквите, числата, цветовете и пр. и пр. Образователните игрови материали са дотолкова разпространени, че все по-трудно се намират играчки за ранното детство, с които и *самото дете* би могло да извърши игрови действия, различни от натискането на копче и възприемането на програмирания ефект.

Изглежда, че дизайнът и производството на голяма част от съвременните играчки не са вдъхновени от идеята с тях да се реализират богати и разнообразни игри, нито са подчинени на целта реално да съдействат за детското развитие.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проследяването на историята на играчката от древността до наши дни показва, че като материална основа за игра тя е едновременно изконна и непрестанно променяща се. Например куклата присъства във всички култури и епохи и в същото време постоянно се трансформира: сламена, парцалена, порцеланова, пластмасова, механизирана, интерактивна. Непроменена остава и хилядолетната функция на играчката да транслира в детската субкултура доминиращите обществени идеали и светоглед: в миналото е утвърждавала предимно ценностното отношение към труда, днес – най-вече консуматорските нагласи. Всичко това създава усещане за неизменност. В този дух е и заключението на статията, посветена на игровите материали в Уикипедия, където се казва, че материалите, от които се правят играчките, са се променили, че действията, които могат да се извършват с тях, също са се променили, но фактът, че децата играят с играчки, не се е променил [8].

Обаче историческата реконструкция на генезиса на игровите материали и спецификата на най-новите им варианти показват друго. Възниквайки най-вече в отговор на потребността на детето от активна дейност и трансформирайки се с развитието на обществото, играчките днес са поели по път, отвеждащ към опасността да отрекат самите себе си като средство за игра и развитие. Много съвременни играчки подсказват извършването на определени операции или са програмирани да произвеждат разнообразни ефекти. Това ги прави непригодни за игра, понеже не позволява да се подчинят на волята на играещия. Детето може да разглежда, манипулира, слуша и колекционира тези предмети, но не и да играе с тях. Играчката се трансформира от активатор в инхибитор на играта. Това е значим проблем на нашето време, защото ако в миналото промените в игровите материали са имали локален, културноспецифичен характер, днес ефектът от тях е глобален.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Аромштам, М. Поставете игрушке оценку. - Дошкольное образование. №9, 2005.
- [2] Елконин, Д. Психология на играта. – София, Народна просвета, 1984.
- [3] Минчев, Б. Психология на човешкото развитие. [курс лекции]. – ВСУ Черноризец храбър, 2008.
- [4] Смирнова, Е. Куклы нашего времени. В: Мама и малыш, №11, 2005.

[5] Хьойзинха, Й. Homo Ludens. – София, Захарий Стоянов, 2000.

[6] Jaffe, D. The History of Toys. – First published in the United Kingdom by Sutton Publishing Limited, 2006.

[7] <http://www.woodentoys-shop.com/toy-history-toys-games.php3>

[8] <http://en.wikipedia.org/wiki/Toy>

За контакти:

Гл. ас. д-р Ася Симеонова Велева, Катедра „Педагогика, психология и история“, Русенски университет „Ангел Кънчев“, e-mail: a.t@mail.bg

Докладът е рецензиран.

