

## **Промяната в детските игри под влиянието на популярната култура и образователните институции**

Надежда Иванова, Софийски университет „св. Климент Охридски“

**Nadezhda Ivanova, Sofia University „St. Kl. Ohridski“**

### **Changes in Children's Play under the Influence of Popular Culture and Educational Institutions**

***Annotation:*** *Playing is a natural form of human's behaviour in childhood. While playing children develop their individual characteristics and social skills. Recognising the nature of children's play, the author describes the effect public education and mass culture (television, magazines, books, etc.) have had on its development throughout the 20th century. In order to follow the process, for this article is held a research among representatives of two generations – a man and two women born in the 30's in different parts of Bulgaria and four women born in the 60's in Sofia, Bulgaria. Analysing the memories from their childhood they recreate in interviews a conclusion could be made that children who live in different social conditions (in this case – the two generations have lived their childhood in two different political and economical systems) naturally develop their games according to the social behaviour of adults they witness in their everyday life and the influence education and mass culture have on their perception for their own place in society.*

Играта е основна форма на активност по време на детството. Тя се явява механизъм за опознаване, асимилиране и възпроизвеждане на елементите от заобикалящата детето среда. Използвайки игровата форма, човекът в детска възраст усвоява характерните за обществото, в което расте, модели на поведението. Социализира се, като постепенно започва да включва в игрите все по-сложни междуличностни отношения. Играта е естествен механизъм за осъзнаване и усвояване на предмети, вкусове, физически умения и механизми за извършване на дейности, характерен за всички бозайници. В това отношение човекът не прави изключение, като при него се добавя и свойството да окултурява, да влияе както на заобикалящата го среда, така и на хората около него. Детските игри са част от изменящата се във времето култура. В тях може да се проследи отражението на промените в живота на дедено

общество, като се наблюдава развитието и промяната в игровата активност на децата от различни поколения, станали свидетели на политически, социални, икономически и демографски промени.

Детската психология разглежда детството като многопластов период от развитието на човека, като го разделя на няколко възрастови категории, според развитието на менталните механизми за усвояване на заобикалящата среда, различни установки, дейности и взаимоотношенията с други личности: новородено (0-1 месец); младенческа възраст (1-12 месеца); яслена възраст (1-3 година); предучилищна възраст (3-6 година) (Пеев 1988: 60-133); или: младенческа възраст (0-1 година); ранно детство (1-3 година); ранна и средна предучилищна възраст (3-4-5 година); късна предучилищна възраст (от 4-5 до 6-7 години); ранна училищна възраст (от 6-7 до 10-11 години); подрастващи (10-11 до 13-14 години) и ранно юношество (от 13-14 до 16-17 години) (Немов 1994: 28). Игрите са типизирани като: предметни (опознаване на заобикалящите вещи и тяхната функционалност); сюжетно-ролева игра (възприемане на роля и изпълняване на функциите, които се очакват от човек в съответната социална роля, взаимодействие с останалите, съгласуване, координация); игра-драматизация и строително-конструктивна игра (явяват се част от сюжетно-ролевата игра; при играта-драматизация е наличен нравствен конфликт и се поставя проблема „как да се реши“; при строително-конструктивната игра има работа с конструктивни елементи, модули, трудова дейност) и автодидактична игра (игра с правила; в тази категория може да се включат и подвижните и музикални игри) (Пеев 1988: 205-215). Детството е период в живота на индивида, който се явява непрекъсната и непрекъсваема житейска константа на бурно личностно, психическо, физическо и социално развитие. Използвайки похватите и категориите, дадени от психологията, можем да добием представа за тези процеси, които са свързани с дадените възрастови категории, но това не означава, че съответните процеси се случват само и единствено в конкретния възрастов отрязък. Именно поради социоактивното поведение на подрастващите, всяко дете се сблъсква с установките и проблемите на различните възрасти в целия период на детството. Въпросът, поставен от психологията, е в какъв момент то асимилира и успява да ги да усвои на практика и съответно да се активизира потенциалът за възпроизвеждане на усвоеното. Тези категории също са повлияни от съвременните на техните автори обществени процеси. Можем да видим, че тук става дума за възрастови периоди, които са тясно свързани с наличието на образователни институции, нещо характерно за модерната държава. При всички положения, развитието на личността в детска възраст в

едно традиционно общество, където няма развити образователни институции, не би могло да бъде разглеждано чрез изброената класификация на възрастите.

Възпитанието на детето е проблем, вълнувал човека в продължение на векове. Има безброй много похвати, инструменти и идеали за постигане на „добро възпитание“, като представата за това какво представлява „доброто“ възпитание се мени непрестанно, съобразно потребностите и търсенията на всяко общество в конкретен исторически период. В модерната държава основните възпитателни и просветни инструменти, които могат да бъдат институционално контролирани, са образованието и културата. Натрупването на капитали и ресурси и нарастването на продуктивността на труда и на производствените сили са основните стълбове, на които се изгражда модерната икономика. За да има кой да обслужва растящото производство и множещите се сфери на икономиката, на държавата е нужно не само да поддържа числеността на населението. То трябва да бъде добре интегрирано във всички сфери на обществения живот, които са от значение за провежданата политика. За тази цел се създава образователна система, която има централизирано управление и следва идеята за общодостъпно образование, като целта е максимален процент от населението на държавата да бъде образовано достатъчно, за да може да се осъществява комуникация между държавните институции и човека, получил чрез своето образование умения, които успешно да го включат в икономиката. Съвременната педагогика, носеща идейния заряд на образователната система, не се основава на нови идеи.

Родоначалникът на представите за модерното образование е чешкият педагог Ян Коменски, живял през 16-17 век. Неговите възгледи за развитието на педагогиката са основани на идеята му за образованието като възпитателен, а не само научен инструмент. Според него, с помощта на възпитанието се постига икономически по-полезно дисциплиниране на хората. Заучават се многобройни роли и свързаните с тях нови начини на поведение. По необходимост се постига и една по-висока степен на способност за синтезиране. Възпитанието допринася за функционалността на човека. Още в училище се упражнява приспособяването към определените отвън пространствени и времеви планове. Постепенно дисциплинираното поведение става част от естествения ход на нещата, така че впоследствие се избягва съпротивата срещу него, което прави подчинението още по-ефективно. Светът се представя на младия човек така, че той да го приема като осмислено цяло. Целта вече не е обикновено представяне, а репрезентирането на нещата с педагогическа преднамереност... На децата и юношите се преподава един конструиран за тях свят – един педагогически

подготвен свят, установяването на който се ръководи изцяло от педагогическото намерение и се намира на същото или на по-високо ниво от останалите възгледи за света (Вулф 2016: 37-39). Идеята за педагогиката на Коменски включва намирането на метод, чрез който всеки може да бъде научен на абсолютно всичко. Той изхожда от идеята за общ световен ред с божествен произход, който в процеса на възпитание трябва да се „вмести” в детето. Тогава трябва да бъдат възпитавани всички хора, а не само индивидът. С това се постулира правото на всички хора на образование, което можем да открием в идеята за общодостъпното образование в модерните държави (Вулф 2016: 36). Идеите на Коменски не се използват без да търпят промяна от съвременното и променящите се цели и идеи на времето. Пример за това е разликата в представата за реда, който Коменски си представя като нещо божествено, докато в Модерното, всички обществени процеси и формирания, без значение дали са локални или глобални, се разглеждат секуларно, без да се влага в тях друго, освен прагматичното и земното. Въпреки това, основната идея за общодостъпно образование е дълбоко вкоренена, но процесът по постигането на тази цел е бавен и продължителен. И днес, когато вече имаме разработена образователна система и закони, които задължават всеки да посещава училище до покриването на определен образователен минимум, можем да наблюдаваме, че държавите все още не са успели да направят образованието общодостъпно, да мотивират всички свои граждани да се образуват, а самото образование става все по-разнообразно и нехомогенно.

През 60-те и 70-те години в България образованието носи типичните на модерната държава черти. То е общодостъпно и задължително, изпълнява ролята на образователен и възпитателен орган. На децата се гледа като на индивиди, които за да станат част от обществото, трябва да преминат през образователния процес, изаботен и приет от институциите. Детето е човек, който се учи (*homo educantus*) (Вулф 2016: 52). Това е неговата основна функция, задължение и право. Както видяхме по-горе, точно в този период развитието на личността се категоризира по възрасти, съобразно основната характеристика на човека в ранна възраст, възприета в историческия период – това, че той „ходи на училище”. Преминавайки през школата на образователната система, детето се превръща в пълноценен гражданин на своята държава, възпитан в духа на обществените идеали и готов да работи за постигането на целите, поставени пред обществото за изграждането на неговото светло бъдеще. В обществото на модерната държава „индивидите, групите, институциите инсценират социалния живот. Те развиват хореографиите на човешката общност” (Вулф 2016: 80). Формира се една

социална машина, в която всеки компонент задвижва друг и всички тези компоненти представляват част от единна система, която непрекъснато се обновява, за да може да запази своя капацитет на работа. Такива взаимосвързани елементи са образованието и културата, които се допълват и задвижват един друг, за пълноценното постигане на търсените от държавата и обществото резултати.

България не прави изключение от тенденциите, които се развиват в модерните общества. Още от Освобождението през 1878 г. се търси формула за управлението на тези две тясно свързани сфери, имащи централно значение за държавата. През 1879 г. с княжески указ е създадено Министерство на народното просвещение, което се грижи за основното, прогимназиалното, средното и висшето образование, а също така и за културните дела; на 9 септември 1944 г. е създадено Министерство на пропагандата, което си служи със средствата на популярната култура, като радио, кино, театри, музеи и библиотеки, а под негова опека попадат всички средства за добиване на знание, с изключение на училищата. С това грижата за образованието и културата се разпределя между две министерства за първи път в историята на България. На 10 септември 1945 г. Министерството на пропагандата става Министерство на информацията и изкуствата, което се занимава с науката, литературата и изкуството („Трето българско царство 1879-1946”, 2003: 235-238). До края на 40-те години държавата продължава да търси пътища за постигане на оптимален контрол върху образованието, науката и културата. Сформирана е Камара за народната култура, която след приемането на новата конституция на 23 декември 1947 г. се реструктурира в Комитет за наука, изкуство и култура, който представлява превъзпитателен и развиващ науката и културата в духа на новата комунистическа власт орган.

Стремежът на държавата да зададе нова насока на науката, културата и образованието се откроява и в специалното внимание, което отделят на тази проблематика тримата водачи на БКП със своите трудове: „Георги Димитров за литературата, изкуството и науката”; „Георги Димитров за литературата, изкуството и културата”; „Вълко Червенков за изкуството и културата”; „Вълко Червенков за науката, изкуството и културата”; Тодор Живков: „Изкуството, науката и културата в служба на народа”; „Тодор Живков за литературата”(„НРБ: от началото до края”, 2011: 207-218).

В следващото десетилетие реформите в образователната и културната политика продължават, докато през 1957 г. Министерството на народната просвета и Министерството на културата не се слоят в единното Министерство на просветата и

културата. Под знака на тази политика протича детството на няколко поколения и особено на това, което прекарва детството си през 60-те години. Това е едно ново поколение, от което комунистическата власт има високи очаквания и амбицията чрез него да се финализира строежът на развито социалистическо общество. Тази генерация е родена в условията на социализъм и се очертава да е първата, която ще израсне изцяло в тези условия, не познавайки „гнета” на капитализма, фашизма, империализма, „буржоазната мътилка”, нито е била свидетел на ужаса на войната. Правилното възпитание на представителите на първото поколение, родено и растящо в условията на социализъм, е от особена важност за държавата. Ето защо, авторитетният образ на образователните институции, като първите държавни органи, с които децата ще се сблъскат, трябва да бъде не само респектирац, но и вдъхновяващ. Развитието на науката, медиите и технологиите позволява на властта да приложи различни похвати в училищното образование и да изпълни свободното време на децата с още нови и модерни преживявания, обогатяващи и надграждащи общата концепция на общественото възпитание.

За да се добие възможно най-добра представа за промяната, настъпила в живота на българските граждани след Втората световна война, избрах да разгледам детството и по-точно игрите като представителна извадка от него, на две биологични поколения. Т.е. разликата между игрите на родителите и децата в две семейства. Двете разглеждани семейства са свързани в приятелски отношения. Първото поколение е родено в началото на 30-те години извън София – в Пернишко и Кюстендилско, където са прекарвали и детството си. Заселват се в София през 50-те години. Информаторите от първото поколение не са посещавали ясли или детска градина. Техните деца, които се явяват второто поколение, са родени в първата половина на 60-те години в София, където прекарват и своето детство.

По-старото поколение помни детството си с разнообразни игри, които често са категоризирани като „традиционни”, като под това трябва да се разбира такива, които са широко разпространени преди Освобождението, когато държавните институции имат слабо, до никакво, влияние в живота на децата. От разказите на информаторите става ясно, че първите игри се играят с братя, сестри, братовчеди. Обикновено се играе сюжетно-ролева игра, в която се възпроизвеждат семейни роли – майка, татко, дете, чичо, леля. Възрастта, на която са играли този вид игра е 2-6 години. Децата са на различна възраст и това се отразява в ролевото разпределение в играта. Самите сюжети са показателни за все още ограничените социални отношения, които имат децата в този

период. С времето игрите стават все по-сложни от гледна точка на броя на участващите деца, ролите, сюжетите. В някои случаи, когато ролите са повече от играчите един влиза в две или повече роли. Пресъздават се сюжети, които децата наблюдават в живота на възрастните – чичото се връща от Америка с куфар, произвеждат продукти, ходят на пазар, готвят. Работят с подръчни материали, като трева, кал, ябълки, пръчки, пясък, камъни, хартия.

В периода 7-13 години информаторите описват най-много игри, както от сюжетно-ролеви тип, така и: музикални, автодидактични, подвижни: „чалник” („чилиик”) – групова автодидактична игра, играе се от два отбора, със сложни правила и изисква технически и физически умения; „дама” – може да се играе както групово, така и индивидуално, отново изисква технически и най-вече физически умения; както и елементарни математически познания; „бибишкари” – групова игра, подобна на чалник, но се играе само с камъни; „свинкя” – игра, подобна на голф, но се играе с камъни и пръчки, отново е колективна и често се играе на отбори; „жмичка” – колективна игра, трябва да са силно развити социални умения, за да може да се предвидят евентуалните действия на играчите; „банди и апаши”/“стражари и апаши” – колективна игра, съчетаваща черти от жмичка и гоненица, търпяща силно влияние от политическата обстановка, вероятно заради присъствието на ролева институция; „кralю-порталю” – колективна музикална, подвижна, автодидактична игра; „калугери” – колективна автодидактична игра с музикални елементи, възпроизвеждаща части от сватбената обредност и семейните отношения, обикновено се играе само от момичета. Изброените са само малка част от игрите, за които се срещат интервюираните представители на това поколение. Прави ясно впечатление, че на практика всички игри, които се играят в тази възраст, са колективни игри от сюжетно-ролеви тип, с открояващо се сюжетно разнообразие, изискващи комплексно развити умения. Всички игри, с изключение на „калугери” се играят и от момичета, и от момчета – „Заедно играехме всичко, дори на мач играехме” (Светла Гайдарова).

Не се срещат игри, в които децата да влизат в ролята на популярни образи от книги, радио и списания, въпреки, че споделят, че е имало по-изявени личности, като Дан Колов и царското семейство. Единствено последните са влизали в игрите на децата като предмет на колекционерство (колекции на изрезки от вестници със снимки на представителите на знатното семейство). Все пак, влиянието на историческите фактори може да се открие в елементи като чичото-емигрант и това, че когато играят на стражари и апаши децата викат „раз, два три, гербова марка Цар Борис”.

В игрите на поколението на техните деца, родени през 60-те години, се открояват такива, които са изцяло повлияни от популярната култура и в частност киното и телевизията. В съзнанието на информаторите тези игри заемат най-важно място от всички. Те също са играли традиционни игри като „жмичка” и „гоненица”, но тези сюжетно-ролеви игри, които имитират видяното във филмите и сериалите изцяло заемат мястото на игри като чалник (чилик), бибишкари и т.н., които пък за техните родители представляват най-интересните игри от тяхното детство. Децата от поколението от 60-те години са играли на войници и танкове. Те сами осъзнават, че тези игри са изцяло продукт на възприятието на видяното в сериали като „Зеленото чудовище”, „17 мига от пролетта”, „Черните ангели” и др. Основният спомен е, че непрекъснато са гледали филми за войната и „борбата срещу фашизма” от най-ранна възраст. Трябва да се вземе под внимание и това, че информаторите са разполагали с домашни телевизори още от първата половина на 60-те години. Видяното по телевизията се пресъздава в игрите на „войници и танкове”, като децата използват подръчни материали по изключително функционален и находчив начин – оръжията са от клони на дървета, а танковете от кашони, в които да може да се побере дете на около 4-6 години, с отвори за краката и оръдие от напито парче картон, както и от сняг през зимата. Най-голямо влияние в детските игри и най-голям отпечатък в спомените на информаторите оставя българският сериал „На всеки километър”. Всички си спомнят как са го гледали с интерес, а децата са се събирали и са играли на играта „На всеки километър”, като всяко дете е влизало в ролята на някой персонаж от сериала. В разказите за тази игра се забелязва и промяната в йерархичните отношения между децата – тук по-големите разпределят ролите, като обикновено те играят протагонистите, а най-малките са назначени да играят антагонистите (в случая – фашисти).

Чертите на игрите и интересите на децата от 60-те години са видимо различни от тези при техните родители. Поколението от 30-те години играе до сравнително късна възраст (14-15-16 год.) на сюжетно-ролеви, подвижни и музикални игри, които функционално възпроизвеждат, освен физически, така и социални насоки от живота, като сватбата и отношенията в семейството, чрез музикално-игрови фолклорни похвати. След 10-11 годишна възраст децата от 60-те години започват да играят на игри, които също функционално възпроизвеждат реализацията на по-големите. В този случай обаче, обредните сюжети дават път на строго професионални интереси, като биология, физика, астрономия. Информаторите споделят, че



изключително интересно за тях в този период е скачването на „Аполо” с космическата станция „Союз” и информацията за научно-техническия прогрес, която достига до тях със списанията „Космос”, „Септемврийче” и „Наука и техника”, които са били широко популярни сред децата в упоменатата възраст в разглеждания период. Децата на игра разглобяват прожекционни апарати и използват лещите, за да си направят телескопи, с които да гледат звездите. И при двете поколения, ролевите игри представляват усложняващи се с времето дейности с елемент на имитация, които се различават според асимилирания от децата модел на поведение, наблюдаван в обществото (включително в медиите). Ако децата от първата половина на 20 век наблюдават у възрастните установки, у които са потребни сложни технически и физически умения, то при децата от втората половина на века, потребността е да се усвоят идеологически обособени умения и разнообразни професионални интереси.

Промяната на игрите в тази възраст говори за нарасналата роля на образователната институция. Ако в началото на 40-те години изискванията към децата в прогимназиална възраст не са толкова задължаващи и насочващи за бъдещата им житейска реализация, то около 30 години по-късно се откроява стимулирането на това децата да изпитат потребност от достигане на професионални познания и умения още в тази възраст, което без съмнение формира и бъдещите им нагласи за професионална реализация и роля в обществото. Тези нагласи се формират както от насочеността на училищното образование в тази посока, така и от източниците на масова информация, като споменатите списания и широкия достъп до телевизията и киното, където често се показват примери за обществените роли на различните професионални направления.

В традиционните общества можем да наблюдаваме различни възпитателни процеси, които се прилагат в хода на човешкия живот. Обикновено те имат чисто практично значение. В модерното общество голяма част от преживяванията имат не толкова ангажиращ характер в лична перспектива. В традиционното общество учението, усвояването на различни умения и игрите, свързани с това, имат практическа стойност. Набляга се върху това децата да се научат да вършат работата, с която се занимават и възрастните. В модерното общество посоката, която се задава в развитието и учението на децата е до голяма степен в посока към неизвестното. Залагат се цели, които трябва да се преследват, които никой до момента не е постигнал и не се знае дали планът ще бъде изпълнен. В игрите на поколението, родено през 30-те години можем да забележим тези „стари” елементи, останали от традицията, когато индивидът трябва да усвои различни умения свързани с лова, войната, земеделието и животновъдството, че

дори и със сватбената и инициационната обредност (играта „калугери” възпроизвежда лазаруване (Илиева 1999: 4-57) ). Игрите на следващото поколение, родено през 60-те години, имат променен характер. Преобладаваща роля в активността на децата в този период имат моделите, които представят по-различно направление за развитие на личните интереси. Не можем да не забележим обаче, че и в двата случая става дума за възпитанието на децата в посока на това да придобият умения и знания, които са пряко свързани с характерните за историческия период обществени стремежи и поминък. Ако при по-старите поколения децата се учат на търговия, земеделие, животновъдство и война с „примитивни” оръжия, то в средата на XX век децата усвояват способности в областта на астрономията, биологията, химията, изкуствата, географията и отново войната, но вече с характерните за времето по-напреднали технологии. Детската игра не променя своя характер и функция, без значение от настъпващите промени в обществото. Това, което се променя е сюжетът и предметът на игрите, които са пряко отражение на процесите, на които детето става свидетел от първите години на своя живот.

### **ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА:**

- Вачков 2011: Вачков, Д. и др., НРБ от началото до края, ИИБМ, С, 2011
- Вулф 2016 : Вулф, К. Антропология на възпитанието. „Изток-запад”. С, 2016
- Еленков 2010: Еленков, И. Даниела, К. Детството при социализма. изд. „Рива”. С, 2010
- Илиева 1999: Илиева, А., За обредния характер на някои детски игри в България - Български фолклор, кн. 3, 1999
- Немов 1994: Немов, Р.С., Психология, кн. 2, изд. „Просвещение”, Москва, 1994
- Пеев 1988: Пеев, Ст., Детска психология, Висш педагогически институт, Благоевград, 1988
- Тошкин 2003: Тошкин, А. и др., Трето българско царство 1879-1946, изд. „Труд”, С, 2003

### **Информатори:**

- Светла Гайдарова, род. 1932г. в гр. Перник, живее в София
- Никола Гайдаров, род. 1932г. в гр. Горна Оряховица, живее в София
- М.Г., род. 1933г., с. Друмохар, живее в София
- К.Г., родена 1961 г. в гр. София, живее в София

Л.Х., родена 1960г. в гр. София, живее в София

Мария Гайдарова, родена 1961г. в гр. София, живее в Торонто, Канада

Милена Иванова, родена 1961г. в гр. София, живее в София