

Трансформация образа и функций игрушки в истории культуры

С.П. Бирюкова

Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия

Обоснование. Особенности игрушки тесно связаны с доминирующими в обществе культурными, аксиологическими и социально-экономическими сторонами, образом жизни народа. «Игрушка — это зеркало культуры. Это универсалия, с древних времен в разных своих формах сопровождающая человека на протяжении всей истории его существования» [7].

Игрушки прошли долгий исторический путь, и, хотя все этапы трансформации сложно описать детально, можно выделить ключевые факторы, повлиявшие на их развитие в отдельно взятой русской культуре.

Цель — провести сравнительно-исторический анализ эволюции и трансформации образа и функций игрушки в истории культуры России.

Методы. В данном исследовании мы использовали методы сравнительно-исторического, функционального анализа, диахронический метод.

Результаты. История игрушек уходит корнями в архаические времена, когда дети находили себе развлечения, используя различные природные объекты (камни, палочки, листья, ракушки). Археологические находки маленьких орудий труда и фигурок подтверждают, что на ранних ступенях развития культуры между игрушкой как элементом детской культуры и предметом религиозного культа не было существенной разницы. Например, фигурки людей использовались «в игровых целях детьми и одновременно были votivными изделиями скорее в мире взрослых» [3].

В традиционной культуре образ игрушки и ее функции сформировались под влиянием природно-географических, социально-экономических условий и передававшихся через поколения обычаев. Традиционные русские игрушки изготавливались вручную из натуральных материалов и были неповторимы. Помимо широко известных погремушек и волчков, среди русских народных игрушек были распространены образы живых существ, присутствовавших в жизни русского человека и в фольклоре — медведи, бараны, птицы. Игрушка в виде коня не только развлекала детей, но и передавала им знания о важности и ценности лошади в крестьянском быту. Игрушки — орудия сельскохозяйственного труда приучали детей к трудолюбию, тряпичные куклы воспитывали в девочках качества матери и хозяйки [2, 6]. Сословное расслоение отразилось на дифференциации игрушек крестьян и дворян. У дворянских детей появились более дорогие и богато украшенные игрушки, отражавшие быт привилегированного сословия (солдатики и оружие, куклы в бальных платьях).

С переходом к советской эпохе игрушки стали стандартизированными и массовыми. Формирование игровой культуры СССР происходило под строгим контролем государства. Игрушки обучали практическим навыкам («Юный техник»), отражали достижения в освоении космоса, промышленности и прививали детям ценности и идеалы, продиктованные партией. Развитие телевидения способствовало увеличению интереса к игрушкам-персонажам мультипликации (Чебурашка) [4, 5].

В современной культуре образ игрушки и ее функции формируются под влиянием многих факторов. Развитие техники позволило создать роботизированные и интерактивные говорящие игрушки; глобализация с развитием медиа внедрила в обиход современных детей игрушки, воспроизводящие образы героев массовой культуры (Трансформеры, Барби). Усилилась коммерциализация сферы производства игрушек, что проявляется в их массовости и сомнительном качестве, отсутствии внимания производителей к психологическим и этическим аспектам [1, 5]. Также в последние годы стали популярны игрушки-антистрессы (спиннеры, слаймы, поп-иты).

Выводы. Образы и функциональное предназначение детской игрушки в истории отечественной культуры претерпевали изменения в зависимости от социальных, экономических и даже политических изменений в обществе и культуре. Менялся не только ее внешний вид, в связи с изменениями технологий и появлением новых, более практичных материалов, а образы становились все более разнообразными. Функции игрушки тоже претерпели глубокие изменения под влиянием массовой культуры: главенствующие в традиционной культуре функции формирования трудовых навыков и гендерной идентификации в обществе культуры потребления уступают место развлекательной функции.

Ключевые слова: культура; игрушка; трансформация; функции игрушки.

Список литературы

1. Давлетова А.А., Давлетова Г.А. Игрушка как социокультурный феномен // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2016. № 5–3. С. 494–497. EDN: VVAHEV
2. Дайн Г.Л. Русская игрушка. Москва: Современная Россия, 1987. 195 с.
3. Игрушка, ее история и значение: сборник статей под ред. Н.Д. Бартрам, В. Боруцкого, С. Глаголь, и др. Москва: Издание товарищества И.Д. Сытина, 1912. 246 с.
4. Коровникова Н.А. Наследие советской игровой культуры // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2023. № 5(873). С. 160–167. doi: 10.52070/2542-2197_2023_5_873_160 EDN: UUVVCI
5. Савенков А.И. Детская игрушка как часть культурной традиции // Гаудеамус. 2019. Т. 18, № 3(41). С. 13–18. doi: 10.20310/1810-231X-2019-18-3(41)-13-18 EDN: CQKUBW
6. Сапогова Е.Е. Культурный социогенез и мир детства: лекции по историографии и культурной истории детства: учебное пособие. Москва: Академический проект, 2004. 496 с. EDN: QXILCJ
7. Тихомиров С.А. Игрушка как феномен культуры повседневности: перспективы междисциплинарных исследований // Альманах современной науки и образования. 2016. № 6(108). С. 92–95. EDN: WABTNJ

Сведения об авторе:

Софья Павловна Бирюкова — студентка, группа КМ-223, факультет культурологии, социально-культурных и информационных технологий; Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия. E-mail: whitehorseingarden18@gmail.com

Сведения о научном руководителе:

Ирина Александровна Зайцева — доцент кафедры культурологии, музеологии и искусствоведения, кандидат культурологии, доцент; Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия. E-mail: zaytsevaia@samgik.ru