



A X-a Conferință Națională multidisciplinară - cu participare internațională,
"Profesorul Dorin PAVEL - fondatorul hidroenergeticii românești",
SEBEȘ, 2010

ISTORIA JUCĂRIILOR

Maria-Magdolna HARANGOZO, Ioan BLEBEA, Nicoleta GLIGUȚA

THE HISTORY OF CHILDREN'S TOY'S

People have been making toys for thousands of years. Toys are often viewed as a form of simple entertainment for children, although they can also amuse adults, but they are also intellectually valuable. Play enriches cognitive and social development, making it beneficial to young children, and it can act as an icebreaker for adults as well. A toymaker usually has a sense of play or interest in cognitive development, or may simply be struck with a good idea for a toy and the willingness to follow up on the idea.

Cuvinte cheie: jucării, istorie

1. Introducere

Jucăriile sunt obiecte importante deoarece aceste produse sunt primele care intră în contact cu o persoană. Sunt obiecte create în general pentru a reda la scară redusă realitatea și a oferi copiilor miniaturi reprezentative ale lumii adulților. Jucăriile pot constitui un liant al relațiilor dintre copii și chiar un suport moral oferit copiilor ca indivizi. Există jucării pentru fiecare din stadiile de dezvoltare a copilului. Astfel, copiii mici au jucării de obicei din cauciuc sau alt material elastic, care nu pot fi ingerate cu ușurință. Cu cât copilul este mai mare, cu atât jucăriile destinate lui sunt mai complexe [1].

Jucăriile, la fel ca jocul, își au rolul bine-definit atât pentru oameni cât și pentru animale. Ele sunt sursă de distracție dar sunt și

educative. Jucăriile stimulează creativitatea. Scopul este dezvoltarea inteligenței și perspicacității copilului, pentru a-l pregăti pentru viața de adult.

2. Istoria jucăriilor

- În continuare se prezintă cronologia jucăriilor [2], [3]:
- 4000 î.Ch. Un joc babilonian, care ar putea fi considerat un precursor al șahului și damelor, este utilizat tot mai frecvent.
 - 3000 î.Ch. Primul joc asemănător tablelor moderne începe să fie jucat în Sumeria antică. Jocuri similare se bucură de popularitate în Egipt, Grecia și Roma. Primele piese din piatră au fost folosite mai întâi în Egipt. Ulterior au fost realizate din sticlă, având să fie foarte populare în SUA în secolul XIX.
 - 2000 î.Ch. Egiptenii încep să prefere un joc asemănător cu damele de astăzi.
 - 1000 î.Ch. În China apare zmeul, foarte iubit de copii și nu numai, care se pare că existase cu mult timp înainte. Primul zmeu tridimensional avea să fie inventat abia în 1890 de Lawrence Hargrave în Australia. În Grecia încep să fie folosite yo-yo din piatră.
 - 200 Primele patine din fier sunt folosite în Scandinavia.
 - 600 Începe să fie jucat un strămoș al șahului, inspirat de un joc indian, numit Chaturanga. În secolul XV piesele moderne de șah au fost în sfârșit standardizate, iar regina și nebunii au primit reguli care se respectă și astăzi.
 - 969 În Asia apar jocurile de cărți.
 - 1759 Sunt inventate patinele cu roțile de către Joseph Merlin.
 - 1840 Primul fabricant american de păpuși obține autorizația necesară, iar păpușile intră în producție de masă.
- Secolul XIX - În urma eforturilor făcute de arhitecți de a găsi o modalitate pentru copii să se joace în spațiul urban, apar locuri speciale pentru copii. Locurile de joacă au fost inițial numite "grădini de nisip", inspirate de cele văzute la Berlin de un asistent social american. Finanțate de oamenii de afaceri locali, locurile de joacă au început în scurt timp să aibă și leagăne sau balansoare.
- 1843 În Salem, Massachusetts, S.B. Ives realizează primul joc de platformă: Mansion of Happiness, care este și primul joc de gen vândut în America.

- 1886 Este realizată prima armă cu aer comprimat și alice din plastic. Deși este o jucărie pentru copii, părinții o resping, pentru că era o invenție periculoasă, care putea răni cu ușurință. Apariția acestei "BB gun", cum a fost numită, era urmașa armei cu capse, inventată la puțin timp după Războiul Civil, când unii fabricanți de armament și-au modificat liniile de producție pentru a realiza jucării.
- 1887 Păpușa care vorbește, inventată în 1820 de Johann Maelzel, este îmbunătățită de Thomas Edison, care folosește tehnologia fonografului.
- 1896 Apare în Anglia o versiune occidentală a jocului indian Parcheesi, numită Ludo. Parcheesi era un joc apărut în anul 300, fiind jucat în Coreea, Siria etc.
- 1901 La vârsta de doar 22 de ani, Joshua Lionel Cowen creează un motor de tren de jucărie, alimentat de o baterie, pentru vitrina unui magazin. Spre surpriza sa, cumpărătorii sunt interesați mai curând de trenuleț decât de mărfuri. Astfel i-a născut marca Lionel Trains.
- 1902 În America încep să se producă ursuleți de pluș, numiți "Teddy Bears", după președintele Theodore Roosevelt. În doar câțiva ani se declanșează o adevărată manie a colecționarilor, iar în 1915 producția atinge cote neprevăzute.
- 1903 Edwin Binney și C. Harold Smith produc prima cutie de creioane Crayola.
- 1913 Fostul campion olimpic și medic A.C. Gilbert inventează Erector Set, o jucărie cu motor, confecționată din părți metalice, cu ajutorul căreia copiii puteau construi orice, de la zgârie-nori la microscop, un precursor al seturilor Lego de astăzi.
- 1914 Charles Pajeau realizează un set similar, dar pentru copii mai mici, numit Tinker Toys.
- 1915 Johnny Gruelle, un desenator, începe să vândă păpuși Raggedy Ann, inspirate de o păpusă artizanală pe care o făcuse pentru fiica lui, Marcella.
- 1916 John Lloyd Wright, fiul arhitectului Frank Lloyd Wright inventează Lincoln Logs, un set de cuburi pe care copiii le puteau folosi pentru a clădi diferite construcții. Wright se inspirase din proiectul făcut de tatăl său pentru Hotelul Imperial din Tokyo, proiectat pentru a rezista cutremurelor puternice.
- 1927 Se inventează un nou tip de plastic, mai dur: polistirenul. Deși celulozoidul fusese inventat cu peste 50 de ani în urmă, polistirenul este primul material potrivit pentru industria de jucării.

- 1928 Walt Disney creează personajul Mickey Mouse. Doi ani mai târziu Charlotte Clark începe să producă jucării de plus Mickey Mouse. Este momentul în care apar jucăriile Disney.
- 1929 Yo-yo devine foarte popular în SUA, după ce afaceristul Donald Duncan văzuse o demonstrație la Los Angeles. Duncan cumpără o micuță companie pentru 25.000 de dolari. Doar trei ani mai târziu avea vânzări de 25 de milioane de dolari.
- 1931 Alfred M. Butts, un arhitect șomer din Poughkeepsie, New York, inventează un joc pe care îl numește Criss Cross Game. În 1948, Butts vinde jocul lui James Brunot, care îl vinde sub numele de Scrabble.
- 1936 Parker Brothers lansează Monopoly.
În anii 40 încep să fie produse machete de avioane, care devin în scurt timp foarte populare. Dacă la început erau simple produse promoționale, realizate de fabrici pentru a-și vinde avioanele armatei, în scurt timp devin jucării accesibile și destul de ieftine, fiind realizate din plastic. Înainte de plastic machetele erau realizate din lemn special. Altfel, pasionații trebuiau să le confecționeze singuri decupând din lemn piesele necesare.
- 1943 În timp ce căuta un sistem de suspensie pentru navele de luptă, inginerul Richard James inventează în joacă celebra jucărie Slinky, de fapt un arc lejer. În ciuda succesului colosal, jucăriile sunt și astăzi produse în Hollidaysburg, Pennsylvania, la aceleași opt mașini unde a început totul cu jumătate de secol în urmă.
- 1949 Ole Christiansen, un fabricant danez de jucării, realizează o cărămidă din plastic, ce poate fi folosită pentru a crea diverse modele. Se naște astfel Lego, nume care provine din danezul leg godt, "jucați-vă bine". Popularitatea imensă a seturilor de Lego duce la nașterea unei adevărate legende.
- 1952 Inspirat de plăcerea copiilor de a se juca mereu cu mâncarea, Hasbro lansează o altă jucărie ce va face carieră: Mr. Potato Head.
- 1956 Cu ocazia unei petreceri de 4 Iulie, Milton Levine se gândește pentru prima oară la o nouă jucărie: o fermă de furnici, cu furnici adevărate. Play-doh intră pe piață, fiind inițial folosit în industria de tapet. Cum este non-toxic și face mai puțină mizerie decât plastilina obișnuită, devine în scurt timp o jucărie foarte apreciată.
- 1957 Când un grup de profesori din Arizona încearcă fără succes să producă și să vândă unelte de grădină, se decid să folosească materialele rămase pentru a realiza jucării. Fabricau mici camioane de jucărie, numindu-le Camioane Tonka, după numele

- lacului din apropiere, Minnetonka. 50 de ani mai târziu vânduseră deja 30 de milioane de vehicule în miniatură.
- 1959 La Târgul American de Jucării de la New York este lansată păpușa Barbie.
- 1960 Ohio Art lansează primul set de desen Etch-a-Sketch. De atunci s-au vândut peste 100 de milioane de seturi similare. Etch-a-Sketch fusese inventat de Arthur Granjean în anii '50, fiind numit inițial L'Ecran Magique.
- 1965 Stanley Weston realizează o păpușă pentru băieți, inspirată de un nou serial de televiziune, intitulat Locotenentul. Păpușa era chiar celebrul G.I. Joe și s-a dovedit mult mai populară decât serialul, spre surpriza multor fabricanți de jucării, care nu crezuseră că o păpușă pentru băieți ar putea avea succes.
- 1966 Elliot Handler, unul dintre co-fondatorii Mattel Inc, inventează Hot Wheels, când adaugă roți care se învârt și axe unor machete de mașini. Modelul cu motor și sistem special de reducere a frecării depășește 100 km/h.
- 1969 Parker Brothers lansează pe piață prima minge Nerf, din poliuretan, cu care copiii se pot juca și în casă.
- 1972 Magnavox lansează Odyssey, un sistem de jocuri video, cu un singur joc, o variantă de tenis. Alte companii încep să investească în noua piață, iar până în 1976 apar jocuri de hochei, tenis și squash.
- 1973 Dave Arneson și Gary Gygax inventează și lansează Dungeons & Dragons. Jocul este primul pas spre apariția unei noi categorii de jucării fantasy/adventure, o nișă care va deveni în timp o piață de 250 de milioane de dolari.
- 1976 Nolan Bushnell își vinde compania producătoare de jocuri video, Atari, către Warner Brothers. Jocurile foarte populare Pong și Super Pong sunt în scurt timp lăsate în urmă de o consolă primitivă, cu jocuri diverse și mai ales în culori.
- 1977 Kenner Toys lansează o serie de figurine inspirate de "Războiul Stelelor", profitând astfel de succesul filmului.
- 1983 - O companie japoneză, Nintendo, aduce în SUA o consolă nouă, Nintendo Entertainment System (NES), cu 52 de culori, sunete realiste și jocuri interesante.
- 1989, Nintendo a lansat Game Boy, o consolă portabilă.
- 1986 Artistul american Xavier Roberts lansează pe piață păpușile Cabbage Patch Kids, fiecare exemplar având un certificat de adopție și un nume. Deși au fost produse peste trei milioane de păpuși, compania a făcut cu greu față cererii. Păpușile au stabilit

și un nou record, fiind cele mai de succes produse de gen din istoria industriei.

1993 Inventatorul H. Ty Warner începe să vândă păpuși numite Beanie Babies. După ce o primă serie de nouă bucăți, înfățișând animale, nu se bucură de succes, Warner Brothers decide să le retragă de pe piață. Abia atunci începe cu adevărat nebunia, păpușile ignorate devenind un real succes.

3. Concluzii

■ Este evident că istoria jucăriilor este la fel de veche ca istoria umanității. Printre jucăriile Indiei Antice, găsite de arheologi se numără căruțe de jucărie și fluiere în formă de pasăre. Cele mai vechi jucării erau făcute din materiale găsite în natură, ca bețe și lut. Mii de ani în urmă, copiii egipteni se jucau cu păpuși din piatră cu peruci. În Grecia Antică și Roma Antică, copiii se jucau cu păpuși făcute din ceară sau teracotă, bețe, arcuri cu săgeți și yo-yo-uri.

■ Cum tehnologia a evoluat, și jucăriile au evoluat, devenind din ce în ce mai complexe și sunt făcute din plastic, cauciuc sau chiar metal. Sunt de asemenea produse în masă și vândute pe toată suprafața globului. În primii ani din deceniul al XIX-lea, existau deja păpuși care puteau spune "mama". Mai târziu au apărut păpușile care puteau spune fraze mai complexe; apoi au apărut păpușile care efectiv răspund interacțiunilor copilului și chiar vocii copilului.

BIBLIOGRAFIE

- [1] * * * ScienceDaily, *Simple Retro Toys May Be Better For Children Than Fancy Electronic Toys*, Nov. 26, 2007.
- [2] * * * http://drtoy.com/toy_history/toy_history_timeline.html
- [3] * * * <http://www.artline.ro>

Drd. Ing. Maria-Magdolna HARANGOZO
e-mail: maria.harangozo@gmail.com
Prof. Dr. Ing. Ioan BLEBEA
e-mail: blebea@muri.utcluj.ro
Drd. Ing. Nicoleta GLIGUȚA
e-mail: nicoleta_gliguta@yahoo.com

Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
membri AGIR