

## EDITORIAL LEADERSHIP

### Editor-in-Chief:

**Guzal Khalikulova** – PhD (Art), Professor  
*Uzbek State Institute of Art and Culture*

### Deputy Editor:

**Gulchira Khodjametova** – PhD (History), Professor  
*Uzbek State Institute of Art and Culture (Nukus Branch)*

### Editorial Board:

**Bobir Dadamukhamedov** – PhD (Art)  
*National Institute of Painting and Design named after Kamoliddin Behzod*

**Dilfuzakhon Raimova** – Associate Professor  
*Andijan State University*

**Mamur Umarov** – PhD (Philosophy), Associate Professor  
*Uzbek State Institute of Art and Culture*

**Nadira Alimdjanova** – Associate Professor  
*State Academy of Choreography of Uzbekistan*

**Nozim Kasimov** – DSc (Philology), Professor  
*State Academy of Choreography of Uzbekistan*

**Pulatzhon Tashkenbaev** – DSc (Art), Professor  
*State Academy of Choreography of Uzbekistan*

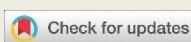
**Rakhimjon Dusanov** – PhD (Art), Associate Professor  
*Uzbek State Institute of Art and Culture*

**Ramz Kadirov** – Associate Professor  
*Uzbek State Institute of Art and Culture*

**Rudakiy Allanbayev** – Acting Professor  
*Uzbekistan State Conservatory (Nukus Branch)*

**Tatyana Davidova** – PhD (Art), Associate Professor  
*Uzbekistan State Conservatory*

**Zulfiya Ziyavutdinova** – Associate Professor  
*Andijan State University*




## THE ORIGINS AND HISTORICAL DEVELOPMENT OF GAMES AND TOYS

Sevara Alyaminova<sup>1</sup>.  
Zukhra Dosmetova<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Kamaliddin Behzod National Institute of Fine Arts and Design Field of Study: Theory and History of Design.

<sup>2</sup> Kamaliddin Behzod National Institute of Fine Arts and Design Professor, Candidate of Architectural Science Head of the Department of Applied Decorative Arts

 <https://doi.org/10.5281/zenodo.19387879>

**Key words:** *game, toy, history of games, origin of toys, children's games, socialization of children, cultural development, play activity.*

### ABSTRACT

This study examines the origins and historical development of games and toys as socially and culturally conditioned phenomena. The purpose of the research is to identify the main stages of their evolution and to determine their educational and social significance. The methodological framework is based on historical-analytical, comparative-cultural, and interdisciplinary approaches, allowing for a comprehensive analysis of play as a form of human activity. The findings indicate that games originated from practical human needs such as hunting, labor, and social interaction, gradually transforming into complex cultural and pedagogical tools. Toys evolved alongside technological and societal changes, serving as instruments for cognitive, emotional, and physical development. The study also classifies types of children's games and highlights their role in socialization and personality formation. It is concluded that games and toys represent a fundamental component of human culture, reflecting societal development while contributing to the holistic development of children in both traditional and modern contexts.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ИГР И ИГРУШЕК

**Ключевые слова:** *игра, игрушка, история игр, происхождение игрушек, детские игры, социализация детей, культурное развитие, игровая деятельность.*

### АННОТАЦИЯ

В данном исследовании рассматриваются происхождение и историческое развитие игр и игрушек как социально и культурно обусловленных феноменов. Цель исследования заключается в выявлении основных этапов их эволюции и определении их воспитательного и общественного значения. Методологическую основу составляют историко-аналитический, сравнительно-культурный и междисциплинарный подходы, позволяющие комплексно анализировать игру как форму человеческой деятельности. Результаты исследования показывают, что игры возникли из практических потребностей человека, таких как охота, труд и социальное взаимодействие, и постепенно превратились в сложный культурный и педагогический инструмент. Игрушки развивались параллельно с технологическими и общественными изменениями, выполняя функции когнитивного, эмоционального и физического развития детей. В статье также классифицируются основные виды детских игр и подчеркивается их роль в социализации и формировании личности. Сделан вывод о том, что игры и игрушки являются важной частью человеческой культуры и способствуют всестороннему развитию ребёнка.

Игра возникла на определённом историческом этапе и стала одной из основ формирования и развития человеческой трудовой культуры. Она представляет собой продукт социального развития и отражает характерные особенности каждого этапа эволюции общества. Через игровые формы воспроизводились социальные события, практики и модели поведения.

Сущность, происхождение и функции игры являются предметом изучения учёных и педагогов различных стран, что обусловило формирование множества теорий и подходов. Так, Даниил Борисович Эльконин, анализируя происхождение игры и искусства, отмечал, что первобытные люди воспроизводили в игровой форме охоту, военные действия и другие значимые процессы. Такая имитация позволяла выявлять ошибки и совершенствовать практические навыки.

Исторические данные свидетельствуют, что в процессе подготовки к охоте люди использовали маски, подражали поведению животных, воспроизводили их движения и звуки. Игры выполняли функцию своеобразной «школы», способствуя развитию как практических навыков, так и способности к подражанию и моделированию. Понятие «игра» в разных культурах имеет различные смысловые оттенки. В древнегреческой традиции оно связывалось преимущественно с детской деятельностью, у древнееврейских народов – с весельем и смехом. В европейских языках позднее это понятие расширилось и стало охватывать широкий спектр действий, не относящихся к тяжёлому труду, но приносящих удовольствие – от детских развлечений до театрального искусства.

Игра является одним из древнейших и наиболее универсальных явлений человеческой культуры. Она возникла на определённом историческом этапе развития общества и с самого начала была тесно связана с жизнедеятельностью человека, его трудовой практикой, обрядами, воспитанием и передачей социального опыта. На ранних стадиях развития человечества игровые действия нередко служили формой подготовки к охоте, труду, военным действиям и коллективной жизни. Впоследствии игра постепенно приобрела самостоятельное культурное, воспитательное и социальное значение.

Игры и игрушки представляют собой не только средство развлечения, но и важный инструмент формирования личности ребёнка. Через игровую деятельность ребёнок познаёт окружающий мир, осваивает нормы поведения, развивает мышление, память, воображение, речь, двигательную активность и коммуникативные навыки. В этом смысле игра выступает как естественный механизм социализации и обучения, а игрушка – как материальное средство, способствующее данному процессу. История происхождения игр и игрушек непосредственно связана с развитием общества, его материальной культуры, традиций и системы воспитания. Содержание игр, формы игрушек, используемые материалы и способы их применения изменялись в зависимости от исторической эпохи, уровня технического развития, культурных ценностей и образовательных задач. Именно поэтому изучение истории игр и игрушек позволяет глубже понять не только особенности детской культуры, но и более широкие процессы общественного развития.

Научный интерес к проблеме происхождения игры и игрушки нашёл отражение в трудах педагогов, психологов, историков и культурологов. Исследователи рассматривают игру как социально обусловленный феномен, имеющий многослойную природу и выполняющий одновременно развлекательную, познавательную, воспитательную и развивающую функции. Несмотря на разнообразие подходов, большинство учёных сходятся во мнении, что игра является важнейшей формой освоения ребёнком социальной реальности.

Актуальность темы обусловлена тем, что в условиях современного мира, наряду с сохранением традиционных форм игры, активно развиваются новые, в том числе цифровые, игровые практики. Это требует более глубокого осмысления исторических истоков игр и игрушек, их эволюции, функций и роли в развитии личности. Обращение к историческому опыту позволяет выявить устойчивые педагогические и культурные основы игры, сохранившие свою значимость до настоящего времени.

Целью данного исследования является изучение истории происхождения игр и игрушек, выявление основных этапов их развития, а также определение их социального, культурного и воспитательного значения в разные исторические периоды.

## **МЕТОДОЛОГИЯ**

Методологическую основу исследования составляют историко-аналитический, сравнительно-культурный и междисциплинарный подходы, позволяющие рассматривать игру как социально обусловленный, культурно детерминированный и педагогически значимый феномен. Дополнительно применяются элементы системного и функционального анализа, обеспечивающие комплексное изучение роли игр и игрушек в процессе развития личности.

Детские игры выполняют многофункциональную роль: с одной стороны, они способствуют эмоциональному, эстетическому и творческому развитию ребёнка, с другой – выступают важным инструментом обучения, воспитания и формирования базовых жизненных компетенций. В научной литературе выделяются следующие основные типы детских игр:

*Игры с игрушками* – характерны для раннего возраста и направлены на развитие сенсомоторных навыков, координации движений и первичного познавательного опыта.

*Сюжетно-ролевые игры* – основаны на имитации социальной деятельности взрослых («врач», «семья», «учитель») и способствуют формированию социальных ролей, коммуникативных навыков и воображения.

*Подвижные игры* – направлены на физическое развитие, укрепление здоровья, развитие выносливости, ловкости и координации.

*Дидактические игры* – ориентированы на развитие когнитивных способностей (внимания, памяти, логического мышления) и широко используются в образовательной практике.

Наряду с этим следует отметить, что игры выступают важным механизмом формирования креативности, инициативности и самостоятельности ребёнка. В процессе игровой деятельности дети учатся принимать решения, решать проблемные ситуации и взаимодействовать в коллективе. С позиции культурологического подхода игра рассматривается как форма трансляции культурных ценностей и традиций, обеспечивающая преемственность поколений. Национальные и народные игры отражают особенности менталитета, образа жизни и исторического опыта общества, что придаёт им особую воспитательную значимость.

С психологической точки зрения игровая деятельность способствует развитию эмоционального интеллекта, формированию мотивации к обучению и снижению уровня стресса у детей. Игра создаёт безопасную среду, в которой ребёнок может экспериментировать с поведением, осваивать новые роли и выражать свои чувства.

Кроме того, в современных условиях особую актуальность приобретает интеграция традиционных и цифровых форм игр. Это требует разработки новых методологических подходов, учитывающих влияние информационных технологий на развитие детей, а также необходимость сохранения баланса между виртуальной и реальной игровой деятельностью.

Таким образом, использование комплексного методологического инструментария позволяет рассматривать игру не только как форму досуга, но и как универсальный механизм развития личности, социализации и культурной интеграции.

## **РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ**

Игрушки являются материальным выражением игровой деятельности и выполняют важную культурную и образовательную функцию. Археологические данные подтверждают их древнее происхождение: в Древний Египет обнаружены куклы из глины, дерева и кости, датированные примерно 5000 лет назад. В Древняя Персия найдены игрушки на колёсах, а в Древняя Греция – волчки и фигурки животных.

В XVIII веке Нюрнберг стал центром европейского производства игрушек. В XIX–XX веках развитие науки и технологий способствовало появлению механических и оптических игрушек. Значительный вклад внёс Томас Эдисон, создавший говорящие куклы с использованием фонографа. Китайская традиция производства игрушек насчитывает тысячи лет: археологические находки свидетельствуют о существовании керамических игрушек, воздушных змеев и головоломок. В XX веке индустрия игрушек стала важным сектором экономики, особенно в Германии, США, Японии и Китае.

С антропологической точки зрения, активные игры возникли из жизненно необходимых действий – бега, борьбы, метания. Постепенно они трансформировались в организованные формы соревнований и ритуалов. В восточных цивилизациях игры играли важную роль в физическом воспитании и военной подготовке. Например, в древнем Китае существовала игра «цзюцю», считающаяся прототипом футбола, а в Индии – «кабадди». В Древняя Греция игры рассматривались как важный элемент образования. Олимпийские игры, проводимые с 776 года до н.э., демонстрируют высокий уровень развития физической культуры.

Игрушка определяется как предмет, предназначенный для игровой деятельности и познания окружающего мира. Она способствует развитию мышления, памяти, речи и эмоциональной сферы ребёнка. Содержание и форма игрушек напрямую связаны с уровнем развития общества, его культурными и социальными особенностями.

Игрушки также выполняют коммуникативную функцию, способствуя взаимодействию ребёнка с окружающими, включая родителей. В современных условиях это приобретает особую значимость в контексте социализации и формирования личности.

#### Выводы и рекомендации

Проведённое исследование показало, что игры и игрушки являются неотъемлемой частью исторического развития человеческого общества и выполняют многогранные функции, выходящие далеко за рамки простого развлечения. Их происхождение непосредственно связано с жизненными потребностями первобытного человека, такими как охота, защита и социальное взаимодействие. В процессе эволюции игры трансформировались из практико-ориентированных действий в сложные культурные, педагогические и социальные явления.

Анализ исторических, археологических и педагогических источников позволяет сделать вывод о том, что игры на разных этапах развития общества отражали социально-экономические условия, уровень культуры и мировоззрение людей. Игрушки, в свою очередь, выступали как средство передачи опыта, формирования навыков и развития личности ребёнка. Они способствовали развитию мышления, воображения, речи, моторики и эмоциональной сферы. Особое значение имеют детские игры, которые выполняют одновременно обучающую, воспитательную и развивающую функции. Они являются эффективным инструментом социализации, позволяя ребёнку осваивать социальные роли, нормы поведения и формы взаимодействия с окружающим миром. При этом содержание и формы игр напрямую зависят от культурного контекста, образовательных целей и уровня развития общества.

В современном мире игры и игрушки сохраняют свою значимость, но приобретают новые формы под влиянием технологического прогресса и цифровизации. Наряду с традиционными игрушками активно развиваются электронные, интерактивные и образовательные игровые продукты. Это требует переосмысления их роли в воспитании и обучении детей, а также усиления научного и педагогического подхода к их разработке и использованию.

*В связи с этим представляется целесообразным сформулировать следующие рекомендации:*

1. Развивать научные исследования в области теории и истории игр и игрушек с учётом междисциплинарного подхода (педагогика, психология, антропология, культурология).
2. Совершенствовать образовательные программы, включая игровые методики как эффективный инструмент обучения и воспитания детей различных возрастных групп.
3. Поддерживать производство качественных и безопасных игрушек, ориентированных на развитие интеллектуальных, творческих и физических способностей детей.
4. Сохранять и популяризировать национальные и традиционные игры, как важный элемент культурного наследия и идентичности.
5. Разрабатывать современные дидактические игры, учитывающие особенности цифровой среды и направленные на развитие критического мышления, креативности и коммуникативных навыков.
6. Усилить роль семьи и образовательных учреждений в осознанном выборе игр и игрушек, способствующих гармоничному развитию ребёнка.
7. Внедрять стандарты и регулирование в сфере производства и распространения игрушек, включая контроль качества, безопасности и соответствия педагогическим целям.

Таким образом, игры и игрушки представляют собой важный социально-культурный феномен, отражающий развитие общества и одновременно формирующий будущее поколение. Их изучение и грамотное использование имеют стратегическое значение для системы образования, воспитания и культурного развития общества в целом.

**Список литературы:**

1. Qodirov, B. *Xalq o'yinlari va ularning tarbiyaviy ahamiyati*. Toshkent: G'afur G'ulom nomidagi nashriyot, 2015.
2. Nematov, O. *O'zbekiston xalq o'yinlari to'plami*. Toshkent, 2014.
3. Guttmann, A. *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press, 2004.
4. Mandell, R. D. *History of Physical Education and Sport*. New York: Harper & Row, 1984.
5. O'zbekiston Respublikasi Maktabgacha ta'lim vazirligining rasmiy sayti. Available at: [www.edu.uz](http://www.edu.uz)
6. UNESCO. *Traditional Games and Sports: Cultural Heritage in Education*. Paris, 2015.

## НАУЧНЫЙ ОТЗЫВ

Представленная статья посвящена исследованию происхождения и исторического развития игр и игрушек как важного социально-культурного феномена. Тема исследования является актуальной в контексте современных научных дискуссий, связанных с проблемами социализации, воспитания и формирования личности в условиях трансформации образовательной среды и цифровизации общества. Научная новизна работы заключается в комплексном рассмотрении игр и игрушек как многослойного явления, объединяющего исторический, культурологический и педагогический аспекты. Автор не ограничивается описанием отдельных фактов, а предпринимает попытку систематизации подходов к пониманию природы игры, а также выявления её функций на различных этапах развития общества. Рассмотрение исторического опыта позволяет выявить устойчивые механизмы развития ребёнка через игру, что имеет важное значение для современной педагогики и образовательной политики. Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы в образовательной практике, при разработке учебных программ, дидактических материалов, а также в процессе подготовки специалистов в области педагогики, психологии и дизайна. Представленная классификация игр и анализ их функций могут служить методической основой для организации образовательной деятельности. Методологическая база исследования характеризуется использованием историко-аналитического и сравнительно-культурного подходов, что обеспечивает целостное рассмотрение проблемы. Применение междисциплинарного подхода усиливает научную обоснованность работы. Вместе с тем, следует отметить, что методологический раздел мог бы быть дополнен более чётким описанием используемых источников и методов анализа, что повысило бы прозрачность исследования. Достоверность полученных результатов в целом не вызывает сомнений, так как автор опирается на широкий круг исторических, археологических и педагогических данных. Однако в тексте недостаточно представлены ссылки на конкретные научные источники и современные исследования, что несколько снижает уровень научной аргументации. К числу сильных сторон статьи следует отнести логичную структуру, последовательность изложения материала, междисциплинарный характер исследования, а также удачную классификацию видов игр. Автор демонстрирует хорошее понимание предметной области и умение обобщать теоретические положения. В то же время можно выделить и некоторые недостатки: наличие повторов в отдельных разделах, недостаточная детализация методологии, а также ограниченное использование современных научных источников и ссылок на международные исследования. В заключение следует отметить, что статья представляет собой целостное и содержательное научное исследование, обладающее научной новизной, актуальностью и практической значимостью. Несмотря на отмеченные замечания, работа соответствует основным требованиям, предъявляемым к научным публикациям.

### Disclaimer ©

This editorial review has been prepared by the Editorial Board of the *Journal of Culture and Art* for the purposes of internal editorial assessment and quality assurance within the journal's publication process. This review is intended to provide an analytical overview of the scientific content, methodological approach, and thematic relevance of the submitted work. It does not constitute peer review, does not replace independent expert evaluation, and should not be interpreted as reflecting the personal views of the author(s) or as representing the official position of the journal. The Editorial Board assumes no responsibility for the implementation, interpretation, or consequences of any observations, comments, or analytical conclusions contained in this review. The review may include content generated with the assistance of artificial intelligence tools used for editorial support purposes.

**This editorial review is provided solely to enhance transparency in the editorial process and to support the maintenance of academic and publication standards.**