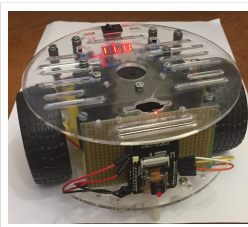
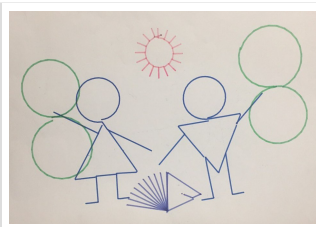


Comment on Pavel Pavlov's Post about Labubu Toy

Дъщеря ми е на 5. През ден ми напомня, че не съм ѝ купил labubu... (Pavel Pavlov on LinkedIn)

Въпреки съмнението ми за времето и мястото на този коментар, у мен надделя желанието да включа скромното мнение на един сравнително "млад" дядо на две внучки - на 8 и 6 години от дъщеря ни и от сина ни съответно. Двете ни внучки живеят в коренно различни условия - в Женева (по-голямата) и в София (по-малката) и под влиянието на родителите и обкръжението си имат своите интереси, любими занимания и играчки. В допълнение е уместно да добавя, че по-голямата посещава детски градина от 4 месечна възраст и училище от 4 годишна, докато по-малката расте основно в семейната среда и едва сега ѝ предстои да започне активна социализация посещавайки предучилищна детска градина.

След това за жалост дълго предисловие, но важно за коментара ми, искам да разкажа за последствията, който настъпиха след опита ми преди 2 години да избира подарък за голямата ни внучка. Като дългогодишен и все още активен CS & IT специалист, а и съвременен дядо реших това да е STEM робот.



След дълго, широко и дълбоко проучване се спрях на [Artie 3000](#), който всъщност е STEAM играчка с вградено Интернет приложение и възможност да се програмира какво да нарисова на няколко език. Веднага искам да отбележа, че този ниско бюджетен робот има приличен дизайн, като за малки деца и отговаряше макар и в долната граница на поставените от мен изисквания. Неудовлетвореният в мен професионалист, разбира се, не се задоволи само с това и след проучването на [10-на проекта](#) с отворен код сглобих няколко прототипа, като за времето с което разполагах, само единият от тях достигна пълна функционалност - 2+1 колесен робот базиран на ESP32-CAM с вградено Интернет приложение което прави възможно дистанционното му управление през WiFi, както и визуализацията на видео потокът от вградената камера.

Artie 3000 роботът беше приет изключително радушно от голямата ми внучка, но това което осъзнах бе, че тя го вижда като кукла, дори се опита да спи с него, като с любимите си играчки. Това засили още повече неудовлетворението в мен и предприех настъпление. Програмирах няколко рисунки в допълнение на вградените демонстративни такива, което предизвика известно учудване но ефекта не беше задоволителен и направо съкрушителен след коментара на дъщеря ми, че детето още не знае буквите и цифрите (при това нито на френски нито на български), а лудият и дядо я кара да програмира (на JavaScript, Python, ...). Е, аз не възнамерявах да направя това, а само да покажа на детето, че тези картинки стават с умения и усърдие, но в резултат от моя несполучлив опит, детето "откри" как да управлява робота дистанционно и с гордост започна да го разхожда из апартамента. Тогава извадих скритото си оръжие - направеният от мен робот и след състезанието загубено от Artie 3000 видях в детските очи значително по-голям интерес и известна доза уважение към моите усилия. Окуражен от частичния успех се възползвах от още едно скрито оръжие. С нейно съгласие и под зоркия и поглед разглобих робота обяснявайки и като на студент всеки детайл и неговото предназначение за функционирането на робота. След това го сглобих и ѝ демонстрирах, че той работи както преди. Въпреки, че не успях да задържа вниманието ѝ за повече от час, с радост установих, че сложните и неразбираеми неща, които ѝ наговорих не я обезкуражиха, дори промениха отношението ѝ към мен от това "Дядо да не ми казва какво да правя, защото аз знам и мога" до "Дядо може да прави работи".

Това беше преломният момент, който въпреки трудностите и моментите на неудовлетворение ме мотивираха да започна собствен проект по създаването на платформа за високо-технологични, нискобюджетни STEAM роботи с напълно отворен дизайн. Проектът [Android](#) като начало включва всички универсални детайли, които могат да се принтират на 3D принтер и да се сглобяват по няколко различни начина, така че да се получават различни варианти. В тестови порядък създадох и няколко прототипа, първите три от които нарекох The Small (Малкият/Дребосъкът), The Tall (Високият/Дангалакът) and The Wide (Широкият/Дебелакът). В допълнение в Дребосъкът добавих [демо анимация](#) и движение на спомагателните двигатели базирана на [RPI Pico PIO алгоритъмът предложен от Van Hunter Adams](#). За другите два прототипа, базирани на RPI 5 SBC/Linux OS, разработих [клиент/сервър приложение](#) за дигитализиране, транспортиране и визуализация на стерео изображение с еРТЗ контрол. Тези мои действия, обаче, ме накараха да осъзная, че проектът предполага участието на поне 4-5 мотивирани специалисти или поне кандидати за такива - ученици, студенти, дипломанти или аспиранти и въпреки, че финансовите ресурси едва ли ще са сериозен проблем, не успях да намеря последователи за участие в проекта. Постигнатите резултати са доста интересни за професионалиста в мен, но те не могат да впечатлят едно дете на възрастта на внучките ми, дори прототипите макар и безопасни не са годни за игра.



Силно демотивиран от горното развитие на проекта и от факта, че дори роботът Artie 3000 не може да влезе в реално употреба, защото е за по голяма възраст, се запитах как да продължа. Междувременно, всяка от внучките ми си избра любим робот: голямата - The Tall (Високият/Дангалакът), а малката - The Small (Малкият/Дребосъкът), а за мен "остана" The Wide (Широкият/Дебелакът). Като напредък, голямата внучка се научи как се сменя десктоп картинката на нейният робот и това, че в него има компютър подобен на лаптопа ѝ, предизвика голямо любопитство да се инсталират и играят игри на него. Разбира се и двете внучки разказват на всички за любимите си роботи и се отнасят с все по голям уважение към заниманията ми. Дори с малката внучка (която е като високо-енергийна частица в потенциална яма), постигнах изключителен успех - да задържа вниманието и за часове с обяснения за това как функционират роботите, какво представляват планетите и звездите и други подобни разкази при това обяснявани като на голям човек - поне гимназист или студент.

Накрая въпреки силното неудовлетворение от направеното стигнах до заключение, че проблема е в нас - родителите, роднините и цялото ни общество, забързани в ежедневието си занимания не отделяме нужното време и внимание да работим заедно с децата си, оставяйки ги на вероломното влияние на глобализираната се индустрия, за която единствен мотив е увеличаване на печалбата.

В заключение, искам да насоча вниманието ни и върху експоненциално нарастващото влияние на Изкуственият Интелект върху манипулирането директно на човешкото съзнание, започвайки от най-ранна възраст.



Showing: Comment-PavelPavlovPost.md

Playing: Mozart, Symphony No. 40 in g minor, Molto allegro.mid (00:07:42.7)