

Исследования феномена игрушки в западной психологии

Е.О. Смирнова

доктор психологических наук, профессор, руководитель Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета, Москва

М.В. Соколова

кандидат психол. наук, доцент, методист Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета, Москва

Е.Г. Шеина

начальник научно-методического отдела Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета, Москва

В статье представлены некоторые исследования игрушек в современной западной психологии. Показано разнообразие этих работ — как по их тематике, так и по уровню научного анализа. В рамках социокультурного подхода игрушка рассматривается как текст, как вторичный артефакт, репрезентирующий реальные объекты и орудия. Некоторые статьи посвящены выбору игрушек в условиях современного рынка. В исследованиях, выполненных в историческом контексте, игрушки прошлых лет сравниваются с современными. В отдельных статьях рассматривается роль конкретных видов игрушек (конструкторов и кукольных домов) в жизни ребёнка. Представлен обзор по исследованиям гендерных предпочтений при выборе игрушек.

Ключевые слова: игра; дети; игрушки; исследования; гендерные предпочтения.

Игрушка — наиболее распространённое и традиционное средство воспитания и развития детей, созданное взрослыми. Это практически единственное культурное средство, которое уже в раннем возрасте обеспечивает переход от совместной со взрослым к индивидуальной **самостоятельной** деятельности ребенка, т. е. задаёт зону ближайшего развития.

Изучение игрушки как особого феномена культуры, её роли в жизни человека

является относительно новой и малоизученной темой в современной психологической науке. Исследования игрушек достаточно разнообразны — как по тематике, так и по уровню теоретического анализа проблемы. Здесь и попытки философского осмысления роли игрушки, и кросскультурные исследования игрушек, и предпочтение конкретных игрушек разными группами детей, и анализ современных игрушек. На материале от-

дельных статей попытаемся охарактеризовать некоторые направления в исследовании игрушек.

Прежде всего о философском понимании игрушки как феномена культуры.

Игрушка как феномен культуры

В статье А. Нельсона [1] игрушки рассматриваются как своеобразный текст, адресованный взрослыми ребёнку. С точки зрения социокультурного подхода, люди живут и действуют в том мире, в который они верят. Знание, открытое предыдущими поколениями, доступно для нас в артефактах, и одним из самых важных аспектов бытия человека является умение пользоваться этими артефактами. Игрушки являются особыми, вторичными артефактами, репрезентирующими реальные объекты и орудия. «Игрушки это особый ресурс для детей, с помощью которого они могут исследовать и понять мир, в котором они живут. Дети могут «читать» их как «тексты» или использовать их для манипуляций, но сами игрушки наполнены явными или неявными посланиями создателей игрушек, и в этом смысле они могут формировать систему общественных ценностей и идеологию» [1, с. 92]. В этом контексте игра с игрушками является особой деятельностью ребенка по чтению и раскрытию этих «текстов» и построению своей собственной системы текстов или историй. Игрушки выступают здесь как особого рода носители различных смыслов, идей и тем для игры детей.

Интересно, что многие исследователи отстаивают ценность игры и игрушки не только для детей, но и для взрослых. В статье Т.Е. Rasmussen игрушка рассма-

тривается как своеобразные «ворота» в виртуальную реальность [22]. С его точки зрения игрушка — это средство **создания виртуального мира**. В то же время для ребёнка этот мир является реальным, для дошкольника весь мир — потенциальное пространство игры или потенциальная игрушка. Амбивалентная форма игрушки позволяет действовать с ней как с другим предметом, благодаря чему происходит «превращение» или замещение предметов и создание беспредельного поля возможностей. В данном рассуждении безусловно прослеживается аналогия с позицией Л.С. Выготского об игре как о создании мнимого пространства.

Особенно часто в работах западных авторов рассматривается роль игрушки в становлении **идентичности** ребёнка. Например, в работе L. Berg показано, что ролевая игра чрезвычайно важна для консолидации личности и развития идентичности [4]. В этом смысле игрушки для ролевых игр выходят на первый план как необходимые и «присвоенные» средства. Важно подчеркнуть, что идентичность не возникает в результате пассивного обладания игрушкой. Различные аспекты идентичности должны проработаться ребенком в контексте его взросления; здесь ребенок начинает «играть» со своей идентичностью, переходя от одного аспекта к другому с помощью игрушек.

Важная мысль, которая красной нитью проходит через ряд исследований, заключается в признании диалогической сущности игры. Человеческая идентичность может развиваться только в отношениях с Другим. В классической психологии развития (Ж. Пиаже, Э. Эрикссон, Л.С. Выготский) показано, что не-

которые социальные функции игры появляются в очень раннем детстве. Они начинаются уже в младенческом возрасте, например, с прятков («peek-a-boo», в русском варианте игры в «ку-ку»). Это игра, в которой происходит цепочка событий, включающих появление и исчезновение («жизнь» и «смерть»). Прятки показывают ребенку, что он существует — и это происходит только в отношении к другому, который узнает, подтверждает и принимает факт его существования. Некоторые игрушки, например, фигурки би-ба-бо, подходят для таких игр. Однако, конечно же, главным средством становления идентичности являются традиционные куклы, которые позволяют развернуть бесконечные вариации социальных сюжетов [4]; [5].

Одна из проблем, часто обсуждаемых в работах зарубежных авторов, — соотношение взрослого и детского мира в игрушке. В ряде работ игрушки рассматриваются как важные **лингвистические символы**, своеобразный **язык детства** [4]; [5]; [29]; [32]. Игрушки являются языковым **мостом** между ребенком и взрослым. Это своеобразная «машина времени», которая позволяет взрослым вернуться в детство, а детям — почувствовать себя взрослыми [29].

Вместе с тем, последние 20 лет ознаменованы решительными изменениями в мироощущении людей, в общем духе времени и в отношении к играм и игрушкам. С изменением ситуации взросления детей, традиционные игры и игрушки уходят из их жизни и сохраняются только в деревнях, провинциях и странах третьего мира [24]; [29]. В развитых странах традиционные игрушки вытесняются видео- и компьютерными играми, масс-медиа и пр. Игра и игрушка в

традиционном смысле существует только в специальных условиях: в детских садах, для детей с проблемами в развитии, в странах, которые стремятся к европейскому сообществу [24].

Таким образом, можно видеть, что разброс мнений о функции игры и игрушки достаточно широк — от приписывания ей роли ведущего фактора в становлении самосознания до полного нивелирования ее роли.

Историко-культурный подход к феномену игрушки

Особым направлением в исследовании игрушек является их рассмотрение в историческом контексте, где игрушка выступает как носитель духа своего времени. Так, в интересной статье D. Machin, T. Leeuwen [17] авторы пытаются проследить, каким образом военные игрушки разных эпох в зависимости от идеологических установок общества открывают детям специфику войны и военных действий. Первые военные игрушки были созданы в Германии и во Франции и представляли собой солдатиков в костюмах национальных армий. Они стимулировали детей к разыгрыванию колониальных войн и приписывать ценности национального государства. В середине XIX в. началось производство игрушечного оружия, большая часть которого выпускалась в США и предназначалась скорее для мальчишеских игр в преступления и приключения, чем в войну.

Производство фигурок солдатиков возродилось в 30-е годы XX века в Германии с приходом к власти нацистов. Эти военные игрушки играли важную роль в

патриотическом воспитании детей во времена немецкого фашизма.

Вторая мировая война наложила серьёзный отпечаток на производство военных игрушек, и до конца 70-х годов XX века фигурки солдатиков (теперь уже из пластика), включая танки, артиллерию, транспорт, оставались популярными, особенно среди мальчиков. Производство игрушечного оружия и интерес к нему поддерживались комиксами, триллерами, детективами и пр. Пластиковые «Tommy guns» и пистолетики попадали в руки детей и становились атрибутами героизма и мужества. С 1970-х годов производство солдатиков стало снижаться. Появление таких фильмов как «Звёздные войны» породило новые игрушки, типа светящихся водяных пистолетов, фигурок «Action man» или «GI Joe». Герои преступлений на диком западе превратились теперь в полных сил, мужественных представителей американских вооружённых сил.

Военизированный стиль в одежде и в поведении востребован сегодня не столько в войне, сколько в других сферах повседневной жизни, например в бизнесе, где технологически оснащённый, самоуверенный мужчина является символом успеха. Показательно, что страны, доминирующие в области вооружения, являются лидерами в производстве пластикового оружия и военных игрушек — американские глобальные корпорации Мател, Хасбро и прочие поставляют образцы игрушечного оружия по всему миру.

Таким образом, индустрия военных игрушек отражает специфику определённых эпох.

Во всех случаях игрушки отражают не только и не столько саму войну, сколько принятую в обществе ориентацию на оп-

ределённый внешний стиль («политику тела»); они передают детям представления об обществе и о тех возможностях идентификации, которые внутри него существуют.

Безусловный интерес представляет статья D. Varga [31], в которой рассматриваются представления о диких животных, воплощенные в детских историях и игрушках. Анализ автора показал, что эти представления претерпели значительные изменения с 1830 по 1915 год. В первой половине XIX века отношения человека и животного рассматривались как антагонистические. Дикие животные предьявлялись детям как жестокие и опасные. Из этого следовала необходимость их уничтожения или жестокого ограничения их свободы. В 90-х годах XIX века, в литературе о природе появился особенный интерес к животным. Этологический подход к изучению детства принес идею о детской невинности и симбиотической связи животных с человеком. Результатом этого явилось возникновение ценности диких животных, основанное на представлении об их схожести с людьми. Эта ценность нашла своё выражение в историях и игровых материалах для детей. Появился плюшевый медвежонок Тедди, стала востребованной «эстетика дикости» и пр. Статья описывает эстетические приемы, отражающие развитие идей о дикой природе, для трансляции взрослыми детям соответствующих представлений.

В статье G. Brougere [6] содержится социально-исторический анализ игрушечных домов. На материале кукольных домиков автор рассматривает специфические особенности игрушек и доказывает, что игрушка должна нести образ реальности и направлять на определённые

действия. В этом плане игрушечные дома являются классической игрушкой. Конкретный образ этих домиков меняется с развитием общества, но культурное значение этих игрушек остаётся единым и узнаваемым для ребёнка.

В работе A. Sandberg, T. Vuorinen [27] анализируется проблема игры и игрушки в исторической перспективе на основе ретроспективных интервью. Участников разных поколений (студентов и дошкольных педагогов 50-х годов рождения) просили описать воспоминания, касающиеся игры и игрушек. При сравнении воспоминаний об игре молодых и пожилых участников опроса выяснилось, что у молодых людей было значительно больше игрушек вследствие роста благосостояния. Все участники вспоминали игру как что-то волнующее, дающее новый опыт и связанное с общением со сверстниками, а также отмечали существенные изменения в детской игре за последние десятилетия. Эти изменения связаны с возросшим влиянием масс-медиа, с усилением контроля со стороны взрослых, с коммерциализацией производства игрушек, с ограничением времени и пространства для игры. Игра всё более вытесняется просмотром видеофильмов, компьютерными играми и другой экранной продукцией. Недостаток игры ограничивает возможности развития воображения и творчества детей, а также их активности, самостоятельности и общения со сверстниками. Взрослые, понимающие важность игры, не могут транслировать её своим детям. В этой связи возникает проблема поддержания ценности игры и передачи её новым поколениям детей. Эти же проблемы отмечены и в других исследованиях, существуют они и в нашей стране.

Роль игрушки в развитии личности ребёнка

Большинство западных авторов признают, что игры и игрушки являются важными средствами для когнитивного и эмоционального развития человека, а также для терапевтического процесса.

A. Nelson, M. Nilsson делят все игрушки на реалистичные, отражающие предметы окружающего мира (машинки, домики, куклы, животные и пр.), и оригинальные предметы для детской игры (волчки, мячи, пирамидки и пр.). Реалистические игрушки в большей степени способствуют успешной социализации ребенка и его вхождению в общество [19].

В статье M. Ruckenstein [26] описывается подход к детству как к периоду становления личности, в котором игрушки являются активными участниками. Автор утверждает, что игра с игрушками позволяет овладеть практикой человеческих отношений, познакомиться с социальными процессами и изменениями. С точки зрения автора, игры с игрушками стимулируют внутреннюю мобильность детей. Эта мобильность позволяет ребёнку «присоединиться» к более широкой, иной реальности, почувствовать себя частью мира. Играя, дети не просто подражают взрослому, они добиваются мобильности своего Я и присваивают создаваемую реальность.

Есть данные, свидетельствующие о том, что во всех возрастах люди, умеющие хорошо играть, (хорошие игроки) более активны, общительны, эмоциональны, у них лучше развито воображение и т. д. Вместе с тем разные игрушки имеют различную ценность для детского развития. Наибольшее развивающее значение оказывают игрушки полифункциональные, позволяющие осуществлять *разные* виды активности. К ним

относятся наборы Лего и Плеймобиль, включающие не только детали для конструирования, но и разные фигурки людей и животных. Эти игрушки открывают простор для создания сюжетов, что создает прекрасные условия не только для моторного, но и для умственного и социального развития. Такие важные характеристики как спонтанность и неоднозначность игровых ситуаций имеют своим конечным результатом развитие творческих способностей: любопытство, гибкость мышления, способность к нетривиальным решениям, живость и яркость эмоциональных состояний. Этот феномен широко используют в терапевтической практике. Данный вывод полностью соответствует представлениям отечественных исследователей игрушки, у которых в качестве одного из важнейших критериев психолого-педагогической экспертизы рассматривается открытость и полифункциональность игрушки [2].

Попытка измерения влияния игрушек на разные стороны психики (мышление, креативность и социальное поведение дошкольников) предпринята в работе J. Trawick-Smith, H. Russell, S. Swaminathan [30].

В своей статье авторы описывают измерение влияния игрушек по трем направлениям. Исследования первого направления проводились путём простого наблюдения за общей или индивидуальной игрой с разными игрушками. Наблюдения показали, что игрушки для сюжетной игры (pretend play props) способствуют взаимодействию детей, а материалы, направленные на познавательную деятельность (пазлы, материалы для рисования, дидактические задачи) стимулируют индивидуальные занятия.

В исследованиях второго направления были выбраны реалистические и условные игрушки (например, игрушечный те-

лефон и коробочка). Наблюдения за детьми показали, что младшие дети чаще используют реалистические игрушки, в то время как старшие в равной мере используют обе группы игрушек и в равной мере придают им символическое значение.

В исследованиях третьего направления учитывались, прежде всего, гендерные особенности игрушек. Мальчики и девочки в основном использовали игрушки, соответствующие их полу.

Авторы предлагают свою 5-балльную шкалу оценки разных способностей, которые развивают те или иные игрушки. В качестве таких способностей выбраны способность к решению умственных задач, творческие и коммуникативные способности. Каждая способность конкретизируется в определённых поведенческих и эмоциональных проявлениях ребёнка. В статье описаны процедура верификации и валидации данного метода оценки влияния игрушек.

Ещё один важный аспект, который обсуждается в связи с влиянием игрушки на развитие личности ребёнка, — это возможное воздействие современных игрушек на агрессивность детей. Предметом острых дискуссий является военная игрушка и её влияние на детей.

Некоторые последние исследования показали, что дети, имеющие большое количество агрессивных игрушек, не отличаются повышенной агрессивностью в реальной жизни. Так, в исследовании A. Parsons, N. Howe сравнивались игры детей с образами агрессивных медийных супергероев (Бэтмен, Спайдермен, Зелёный Гоблин и пр.) и с использованием обычных кукол. Результаты показали, что уровень агрессии в обеих игровых сериях был примерно одинаковым и достаточно низким. В то же время в игре с

традиционными куклами наблюдалась большая вариативность сюжетов и тем игры, и большая физическая активность. В исследовании была выявлена корреляция между предпочтениями телевизионных шоу и особенностями игры. Дети, смотрящие шоу с супергероями, чаще играли в игры с борьбой, атаками и сражениями. Однако в целом игры с агрессивными игрушками не влияли на агрессивность детей за пределами игры [20].

Однако и среди западных коллег есть категорические противники такой точки зрения. Н. Retter утверждает, что отсутствие негативных эффектов таких игр не может стать критерием оценки их воздействия, поскольку это воздействие может быть отсроченным: «...задача взрослых — не допустить, чтобы насилие и смерть распространялись как неотъемлемые компоненты детских игр и игрушек [23].

В отдельных статьях представлен анализ развивающего и социального аспекта некоторых конкретных игрушек. Главным образом это конструктивные игрушки, создающие пространство игры, а именно конструкторы и кукольные дома.

Цель статьи Y-Ch. Lin [16] — описать возможности использования игры с конструктором для становления детско-родительских отношений. Автор справедливо подчёркивает, что игра с конструктором способствует когнитивному, социально-эмоциональному и моторному развитию и обсуждает возможности игры с конструктором для улучшения детско-родительских отношений.

Вместе с тем, влияние конкретных игрушек зависит от способа их предъявления.

В основе исследования С. Shoheta, P. Kleinb лежит предположение, что предметная среда, окружающая маленьких детей, оказывает существенное влияние на

их взаимодействие [28]. Авторы выдвигают гипотезу, согласно которой структурированная, специально организованная игровая среда способствует усилению позитивных форм взаимодействия и снижает негативные. В исследовании участвовали 102 ребёнка от 1,5 до 2,5 лет из 14 детских центров Израиля. В качестве предметной среды использовались обычные детские игрушки: кукла, посуда, кровать, книжка с картинками и пр. Использовались два варианта презентации игрушек: организованный и случайный. В первом случае игрушки были сгруппированы в 3 тематических блока, соответствующие хорошо знакомым детям сюжетам: кормление куклы, укладывание спать и чтение книжки. Во втором — те же игрушки лежали в корзинах или в случайном порядке были разбросаны по комнате. Результаты показали, что детей после двух лет организованная среда стимулирует к игре по знакомому сюжету, который создаёт условия для позитивного взаимодействия.

Современные игрушки

Значительное число статей в западной периодической печати посвящено проблеме современной игрушки. Одной из характерных особенностей современных игрушек является их интерактивность, т. е. возможность имитировать жизнь (двигаться, издавать звуки, отвечать на прикосновения и пр.). Поскольку роботизированные игрушки-животные включают в себя признаки как живых, так и неживых объектов, они являются адекватным материалом для исследования детских представлений о реальном и не реальном. Как воспринимают дети подобные «проявления» игрушек? Считают ли они их

действительно одушевлёнными или нет? Ответ на этот вопрос пытаются дать А. Francis, P. Mishra. Авторами было проведено исследование детей от 3 до 8 лет [10]. Всех детей спрашивали, что можно назвать настоящим и насколько настоящими являются интерактивные игрушки. Помимо этого, за детьми велось наблюдение во время их игр с игрушками, обладающими различными уровнями интерактивности. Результаты показали противоречие между вербальными ответами и практическими действиями детей. Хотя дети говорят, что игрушки не живые, в игре они обращаются с ними так, как если бы те были живыми и обладали своими намерениями и своей активностью.

Некоторые работы посвящены выбору игрушек в современных условиях рынка.

Бурная дискуссия развернулась вокруг вопроса, в какой мере предложения современного рынка и в частности современные технические достижения в области игрушек могут помочь в выполнении материнской функции. Joan Williams (по [21]) полагает, что современный рынок создаёт ловушку для многих женщин, которую можно назвать гендерной системой домашней жизни. Многие книги для самостоятельного решения проблем, связанных с воспитанием ребёнка, и реклама толкают матерей к культурно одобряемому компромиссу. В статье А. J. Pugh [21] рассматриваются те «культурные сделки», которые предлагают матерям каталоги детских игрушек. Автор исследовала маркетинг более чем 3500 игрушек в 11 каталогах 2000—2001 годов. Она обнаружила, что основной рекламный ход, представленный в каталогах, заключается в том, что интерактивные игрушки предлагают женщинам оставаться заботливыми

матерями, не присутствуя при этом рядом с ребенком физически. Даже в тех случаях когда рекламный ход связан с образами общения и близости, игрушки якобы могут обеспечить эти потребности. В каталогах также подчеркивалось значение выработки игровых навыков, среди которых первое место занимают моторные умения, при этом эмоциональная сторона воспитания, требующая в первую очередь живого присутствия и отношения близкого взрослого, а не тренировки, игнорируется. Автор утверждает, что технологичные игрушки не решают главных проблем воспитания, и решения, которые обещают матерям каталоги, остаются иллюзорными.

Гендерные стереотипы выбора игрушек

Одно из центральных направлений исследований, связанных с игрушками, касается гендерных стереотипов и половых различий при выборе игрушек. Опросы среди взрослых (студентов, родителей и т. п.) показывают, что они легко разделяют игрушки на игрушки для девочек, для мальчиков или нейтральные. Маскулинные игрушки связывают с большей активностью, чем фемининные [9]; [11]; [14], однако в игре с игрушками для девочек обнаруживаются более высокие уровни игровой сложности [7]; [8].

Согласно статье V. Jadva, M. Hines и S. Golombok [15] существует три подхода к рассмотрению причин предпочтений девочками и мальчиками игрушек. Социальное научение: процессы социализации, родители или ровесники, поощряющие игру с гендерно-специфическими игрушками и формирующие половые предпочтения игрушек [12]; [18]. Когнитивный

подход — включающий когнитивное развитие гендерных представлений (Колдберг) и теорию гендерных схем, которые ребенок развивает, чтобы структурировать информацию [7]. А также биологический подход (гормональные или другие врожденные факторы), например, интерес к игрушкам определяется деятельностью, которая этими игрушками обеспечивается, или врожденным предпочтением специфических свойств предметов, таких как цвет, форма и т. п. Подобные исследования проводятся как на людях (взрослых и детях разного возраста, в том числе младенцах [15]), так и на обезьянах [13]. Однако, как иногда отмечают сами авторы, вследствие разных подходов (выбор разных игрушек, разный способ предъявления игрушек и пр.) полученные результаты могут различаться вплоть до противоположных. Например, в одном случае мальчики и самцы обезьян-верветок предпочитают игрушечный трактор кукле, в то время как девочки и самки обезьян не показывают выраженных предпочтений, в другом случае, с точностью наоборот —

девочки и самки макак-резусов предпочитают мягкие игрушки транспортным, в то время как мальчики не показывают выраженных предпочтений [3]. Кроме того, сами авторы подобных исследований отмечают, что в процессе развития влияние имеют как врожденные, так и социальные факторы: «Предпочтение и опыт взаимодействуют друг с другом, так что биологическое и социальное влияния неразделимы. Мы подозреваем, что такое взаимодействие отражает более общий принцип: существующие ранее предпочтения формируют развивающее окружение, которое, в свою очередь, формирует последующий опыт. В этом смысле и биологические предрасположенности и социальные процессы необходимы для полного развития и дифференциации поведения» [13, с. 363].

Таким образом, рассмотрение некоторых статей, посвященных игрушкам, демонстрирует их разнообразие и несомненный интерес к данной проблеме. Возможно, опыт западных коллег будет стимулировать отечественных специалистов к подобным исследованиям.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Нельсон А.* Игра как опосредованное действие. Гендерный аспект // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 93—101.
2. *Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Тиханова И.Г.* Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 5—19.
3. *Alexander G.M., Wilcox T., Woods R.* Sex differences in infants' visual interest in toys [Electronic resource]: Gerianne M. Alexander, Teresa Wilcox, Rebecca Woods // Archives of Sexual Behavior. 2009. Vol. 38, № 3. P. 427—433. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=37188405&lang=ru&site=ehost-live>
4. *Berg L.E.* Defining the good toy — an interactionistic approach // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
5. *Berg L.E.* Toys and play in identity construction for preschool children. Toys as communication // Toy research in the late twentieth century. Part 2. 2003.
6. *Brougere G.* Toy houses: a socio-anthropological approach to analysing object [Electronic resource] // Visual Communication. 2006. Vol. 5. № 1. P. 5—24. URL: <http://vcj.sagepub.com/content/5/1/5>

7. *Cherney I.D., Dempsey J.* Young children's classification, stereotyping and play behaviour for gender neutral and ambiguous toys [Electronic resource] // *Educational Psychology*. 2010. Vol. 30, № 6. P. 651—669. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ897181&lang=ru&site=ehost-live>.
8. *Cherney I.D.* The effects of stereotyped toys and gender on play assessment in children aged 18—47 months [Electronic resource] / Isabelle D. Cherney, Lisa Kelly-Vance, Katrina Gill Glover, Amy Ruane, Brigette Oliver Ryalls // *Educational Psychology*. 2003. Vol. 23, № 1. P. 95—106. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/01443410303222>.
9. *Fisher-Thompson D.* Adult sex typing of children's toys [Electronic resource] // *Sex Roles*. 1990. Vol. 23, № 5—6. P. 291—303. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=1991-12469-001&lang=ru&site=ehost-live>
10. *Francis A., Mishra P.* Is AIBO Real? Understanding children's beliefs about and behavioral interactions with anthropomorphic toys [Electronic resource]; Andrea Francis, Punya Mishra // *Journal of Interactive Learning Research*. 2009. Vol. 20, № 4. P. 405—422. URL: <http://search.proquest.com/docview/211210616?accountid=35419>.
11. *Francis B.* Gender, toys and learning = [Гендер, игрушки и обучение] [Electronic resource]; Becky Francis // *Oxford Review of Education*. 2010. Vol. 36, № 3. P. 325—344. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ887032&lang=ru&site=ehost-live>.
12. *Freeman N.* Preschoolers' perceptions of gender appropriate toys and their parents' beliefs about genderized behaviors: miscommunication, mixed messages, or hidden truths? [Electronic resource]; Nancy Freeman // *Early Childhood Education Journal*. 2007. Vol. 34, № 5, P. 357—366. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=24320859&lang=ru&site=ehost-live>.
13. *Hassett J.M., Siebert E.R., Wallen K.* Sex differences in rhesus monkey toy preferences parallel those of children [Electronic resource] // *Hormones and Behavior*. 2008. Vol. 54, № 3. P. 359—364. URL: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0018506X08000949>.
14. *Hull J.H., Hull D.B., Knopp C.* The impact of color on ratings of "girl" and "boy" toys [Electronic resource] // *North American Journal of Psychology*. 2011. Vol. 13, № 3. P. 549—562. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=69684277&lang=ru&site=ehost-live>.
15. *Jadva V., Hines M., Golombok S.* Infants' preferences for toys, colors, and shapes: sex differences and similarities [Electronic resource] // *Archives of Sexual Behavior*. 2010. Vol. 39, № 6. P. 1261—1273. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=54864669&lang=ru&site=ehost-live>.
16. *Lin Y-Ch.* Improving parent-child relationships through block play [Electronic resource]; Yen-Chun Lin // *Education*. 2010. Vol. 130, № 3. P. 461—469. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=48753407&lang=ru&site=ehost-live>.
17. *Machin D., Leeuwen T.* Toys as discourse: children's war toys and the war on terror [Electronic resource] // *Critical Discourse Studies*. 2009. Vol. 6, № 1. P. 51—63. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/17405900802560082>.

18. *Nelson A.* Children's toy collections in Sweden — a less gender-typed country? [Electronic resource] // *Sex Roles*. 2005. Vol. 52. №1/2. P. 93—102. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=16272968&lang=ru&site=ehost-live>.
19. *Nelson A., Nilsson M.* Methodological aspects and results from an inventory of toys in 152 children's rooms // *Toys as communication*. Part 2. 2003.
20. *Parsons A., Howe N.* Superhero toys and boys' physically active and imaginative play [Electronic resource]: Amy Parsons, Nina Howe // *Journal of Research in Childhood Education*. 2006. Vol. 20, № 4. P. 287—300. URL: <http://search.proquest.com/docview/203866065?accountid=35419>.
21. *Pugh A.J.* Selling compromise: toys, motherhood, and the cultural deal [Electronic resource] // *Gender & Society*. 2005. Vol. 19, № 6. P. 729—749. URL: <http://gas.sagepub.com/content/19/6/729>.
22. *Rasmussen T.E.* The ball — toy of gods and man // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
23. *Retter H.* Evaluation of toys today — against the background of contemporary changes in society and socialization // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
24. *Retter P.* Postmodernity — what about toys? // *Toys as communication*. Part 2. 2003
25. *Rossie J.-P.* Toys in changing North African educational and socio-cultural contexts // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
26. *Ruckenstein M.* Toying with the world: Children, virtual pets and the value of mobility [Electronic resource]: Minna Ruckenstein // *Childhood: A Global Journal of Child Research*. 2010. Vol. 17, № 4. P. 500—513. URL: <http://chd.sagepub.com/content/17/4/500>.
27. *Sandberg A., Vuorinen T.* Dimensions of childhood play and toys [Electronic resource]: Anette Sandberg, Tuula Vuorinen // *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*. 2008. Vol. 36, № 2. P. 135—146. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ799085&lang=ru&site=ehost-live>.
28. *Shoheta C., Kleinb P.* Effects of variations in toy presentation on social behaviour of infants and toddlers in childcare [Electronic resource] // *Early Child Development and Care*. 2010. Vol. 180, № 6. P. 823—834. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ887212&lang=ru&site=ehost-live>.
29. *Tan Sh.* Toys of the Filipino child // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
30. *Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S.* Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children [Electronic resource] // *Early Child Development and Care*. 2011. Vol. 181, № 7. P. 909—927. URL: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&id=doi:10.1080/03004430.2010.503892>.
31. *Varga D.* Babes in the woods: wilderness aesthetics in children's stories and toys, 1830—1915 [Electronic resource] // *Society & Animals*. 2009. Vol. 17, № 3. P. 187—205. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=41341039&lang=ru&site=ehost-live>.
32. *Wegener-Spohring G.* Toys: mirror of the world and world of the children // *Toys as communication*. Part 2. 2003.

Investigation of toy phenomenon in western psychology

E.O. Smirnova

*doctor of psychology, head of the Center for Psychological Expertize of Games and Toys,
Moscow State University of Psychology and Education, Moscow*

M.V. Sokolova

*Ph.D in psychology, associate professor, resource specialist of the Center for Psychological
Expertize of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow*

E.G. Sheina

*head of scientific resource department of the Center for Psychological Expertize of Games and
Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow*

The article reviews the latest foreign psychological studies of toys. It presents the thematic variety of these studies and also different levels of analysis of the problem in the question. In terms of socio-cultural approach to toy it is regarded as a text, as a secondary artifact presenting real objects and tools. Some articles in this review are devoted to the problem of choosing toys in conditions of a contemporary market-oriented society. Some articles in this review, analyzing the historical background of toys, compare those of a past age with present time toys. In some studies the role of certain kinds of toys (like construction kits or doll's houses) in child's life is discussed. The review also presents children's gender preferences in choice of toys.

Keywords: play; children; toys; investigations; gender preferences.

REFERENCES

1. *Nel'son A.* Igra kak oposredovannoe dejstvie. Gendernyj aspekt // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2011. № 2. S. 93—101.
2. *Smirnova E.O., Salmina N.G., Tihanova I.G.* Psihologicheskaja ekspertiza igrushki // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2008. № 3. S. 5—19.
3. *Alexander G.M., Wilcox T., Woods R.* Sex differences in infants' visual interest in toys [Electronic resource]: Gerianne M. Alexander, Teresa Wilcox, Rebecca Woods // Archives of Sexual Behavior. 2009. Vol. 38, № 3. P. 427—433. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=37188405&lang=ru&site=ehost-live>
4. *Berg L.E.* Defining the good toy — an interactionistic approach // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
5. *Berg L.E.* Toys and play in identity construction for preschool children. Toys as communication // Toy research in the late twentieth century. Part 2. 2003.
6. *Brougere G.* Toy houses: a socio-anthropological approach to analysing object [Electronic resource] // Visual Communication. 2006. Vol. 5. № 1. P. 5—24. URL: <http://vcj.sagepub.com/content/5/1/5>

7. *Cherney I.D., Dempsey J.* Young children's classification, stereotyping and play behaviour for gender neutral and ambiguous toys [Electronic resource] // *Educational Psychology*. 2010. Vol. 30, № 6. P. 651—669. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ897181&lang=ru&site=ehost-live>.
8. *Cherney I.D.* The effects of stereotyped toys and gender on play assessment in children aged 18—47 months [Electronic resource] / Isabelle D. Cherney, Lisa Kelly-Vance, Katrina Gill Glover, Amy Ruane, Brigitte Oliver Ryalls // *Educational Psychology*. 2003. Vol. 23, № 1. P. 95—106. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/01443410303222>.
9. *Fisher-Thompson D.* Adult sex typing of children's toys [Electronic resource] // *Sex Roles*. 1990. Vol. 23, № 5—6. P. 291—303. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=1991-12469-001&lang=ru&site=ehost-live>
10. *Francis A., Mishra P.* Is AIBO Real? Understanding children's beliefs about and behavioral interactions with anthropomorphic toys [Electronic resource]: Andrea Francis, Punya Mishra // *Journal of Interactive Learning Research*. 2009. Vol. 20, № 4. P. 405—422. URL: <http://search.proquest.com/docview/211210616?accountid=35419>.
11. *Francis B.* Gender, toys and learning = [Гендер, игрушки и обучение] [Electronic resource]: Becky Francis // *Oxford Review of Education*. 2010. Vol. 36, № 3. P. 325—344. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ887032&lang=ru&site=ehost-live>.
12. *Freeman N.* Preschoolers' perceptions of gender appropriate toys and their parents' beliefs about genderized behaviors: miscommunication, mixed messages, or hidden truths? [Electronic resource]: Nancy Freeman // *Early Childhood Education Journal*. 2007. Vol. 34, № 5, P. 357—366. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=24320859&lang=ru&site=ehost-live>.
13. *Hassett J.M., Siebert E.R., Wallen K.* Sex differences in rhesus monkey toy preferences parallel those of children [Electronic resource] // *Hormones and Behavior*. 2008. Vol. 54, № 3. P. 359—364. URL: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0018506X08000949>.
14. *Hull J.H., Hull D.B., Knopp C.* The impact of color on ratings of "girl" and "boy" toys [Electronic resource] // *North American Journal of Psychology*. 2011. Vol. 13, № 3. P. 549—562. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=69684277&lang=ru&site=ehost-live>.
15. *Jadva V., Hines M., Golombok S.* Infants' preferences for toys, colors, and shapes: sex differences and similarities [Electronic resource] // *Archives of Sexual Behavior*. 2010. Vol. 39, № 6. P. 1261—1273. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=54864669&lang=ru&site=ehost-live>.
16. *Lin Y-Ch.* Improving parent-child relationships through block play [Electronic resource]: Yen-Chun Lin // *Education*. 2010. Vol. 130, № 3. P. 461—469. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=48753407&lang=ru&site=ehost-live>.
17. *Machin D., Leeuwen T.* Toys as discourse: children's war toys and the war on terror [Electronic resource] // *Critical Discourse Studies*. 2009. Vol. 6, № 1. P. 51—63. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/17405900802560082>.

18. *Nelson A.* Children's toy collections in Sweden — a less gender-typed country? [Electronic resource] // *Sex Roles*. 2005. Vol. 52. №1/2. P. 93—102. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=16272968&lang=ru&site=ehost-live>.
19. *Nelson A., Nilsson M.* Methodological aspects and results from an inventory of toys in 152 children's rooms // *Toys as communication*. Part 2. 2003.
20. *Parsons A., Howe N.* Superhero toys and boys' physically active and imaginative play [Electronic resource]: Amy Parsons, Nina Howe // *Journal of Research in Childhood Education*. 2006. Vol. 20, № 4. P. 287—300. URL: <http://search.proquest.com/docview/203866065?accountid=35419>.
21. *Pugh A.J.* Selling compromise: toys, motherhood, and the cultural deal [Electronic resource] // *Gender & Society*. 2005. Vol. 19, № 6. P. 729—749. URL: <http://gas.sagepub.com/content/19/6/729>.
22. *Rasmussen T.E.* The ball — toy of gods and man // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
23. *Retter H.* Evaluation of toys today — against the background of contemporary changes in society and socialization // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
24. *Retter P.* Postmodernity — what about toys? // *Toys as communication*. Part 2. 2003
25. *Rossie J.-P.* Toys in changing North African educational and socio-cultural contexts // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
26. *Ruckenstein M.* Toying with the world: Children, virtual pets and the value of mobility [Electronic resource]: Minna Ruckenstein // *Childhood: A Global Journal of Child Research*. 2010. Vol. 17, № 4. P. 500—513. URL: <http://chd.sagepub.com/content/17/4/500>.
27. *Sandberg A., Vuorinen T.* Dimensions of childhood play and toys [Electronic resource]: Anette Sandberg, Tuula Vuorinen // *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*. 2008. Vol. 36, № 2. P. 135—146. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ799085&lang=ru&site=ehost-live>.
28. *Shoheta C., Kleinb P.* Effects of variations in toy presentation on social behaviour of infants and toddlers in childcare [Electronic resource] // *Early Child Development and Care*. 2010. Vol. 180, № 6. P. 823—834. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ887212&lang=ru&site=ehost-live>.
29. *Tan Sh.* Toys of the Filipino child // *Toys in educational and socio-cultural contexts*. Part 1. 2003.
30. *Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S.* Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children [Electronic resource] // *Early Child Development and Care*. 2011. Vol. 181, № 7. P. 909—927. URL: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&id=doi:10.1080/03004430.2010.503892>.
31. *Varga D.* Babes in the woods: wilderness aesthetics in children's stories and toys, 1830—1915 [Electronic resource] // *Society & Animals*. 2009. Vol. 17, № 3. P. 187—205. URL: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=41341039&lang=ru&site=ehost-live>.
32. *Wegener-Spohring G.* Toys: mirror of the world and world of the children // *Toys as communication*. Part 2. 2003.