

# Игра как опосредованное действие. Гендерный аспект

**Андерс Нельсон\***,

*Ph.D., доцент факультета психологии и педагогики Университета г. Хальмштадт (Швеция)*

В статье анализируются образные игрушки, передающие мужские и женские стереотипы, принятые в обществе. Рассматриваются куклы со стереотипным образом женственности и мужественности. Анализируются также игрушки, где мужские образы представлены феминными куклами, а женские маскулинными. Рассматривается влияние дизайна кукол, их внешнего вида на характер и содержание детской игры с ними. Автор считает, что игрушки, которые представляют мужчин и женщин, имеют очень стереотипный дизайн. Основой для описания нескольких игровых эпизодов является представление, что игрушки выступают в роли коммуникативных средств (орудий) между ребенком и социальным миром, функции которых не связаны непосредственно с игрушками. Отмечается, что игрушки являются особым культурным текстом, репрезентациями социальных и культурных практик и особым языком между взрослыми и детьми. Особенности игрушек и заложенный в них потенциал игровых действий расширяют и ограничивают различные способы игры. Интересно, как дети преодолевают эти ограничения.

**Ключевые слова:** гендерные стереотипы, игрушки, игра как опосредованное действие, Я-форма и С-форма, артефакты, дизайн игрушки, маскулинные и феминные образы, игровые действия, игрушка как культурный текст.

Исследование игрушек и игр с ними является относительно новой и малоизученной темой в академической науке, поэтому большинство представлений и концепций, связанных с игрой и игрушкой, основано на фактах и наблюдениях повседневной жизни. Идеи о роли игрушек в детской игре являются часто

анекдотичными и нормативными. Некоторые родители предлагают своим сыновьям использовать любые подходящие игрушки в качестве оружия или дочерям укладывать игрушечные автомобили в детские коляски для кукол. Такие анекдотичные примеры иллюстрируют общее представление об игрушках

\*Nelson@hh.s

как «сырье», которое можно использовать для воплощения того, что «уже есть» в ребенке, характерно для него. Поскольку мальчики и девочки изначально отличаются, они по-разному используют игрушки и по-разному играют. Эти представления являются частью общей парадигмы западного мира, которая утверждает, что люди используют объекты в соответствии со своими представлениями, желаниями, предпочтениями, чтобы выразить то, что идет изнутри (эмоции, знание, цели и т. д.). При этом они действуют в соответствии со своей индивидуальностью, независимо от окружающей среды. В этой парадигме культурная тематика не рассматривается как важная, она встроена в используемые объекты.

Другая парадигма утверждает, что существует прямая, почти механическая связь между содержанием внешних объектов и способом действий с ними. Такой взгляд представлен, например, в исследованиях военных игрушек, проведенных в 70-х–80-х годах прошлого века, где в экспериментальных ситуациях изучалось влияние военных и агрессивных игрушек на детское асоциальное поведение. Иной областью, в которой представлена эта парадигма, является популяризация так называемых образовательных обучающих игрушек, которые согласно распространенным представлениям могут иметь положительное влияние на мелкую моторику, творческий потенциал, грамотность и т. д.

Данные во многом противоположных парадигм могут быть поняты как эпистемологические конечные точки, где первая может быть описана как рационализм, а вторая как эмпиризм. Они также иллюстрируют традиционно установленные границы между теми социальными теориями, которые отдают первенство индивидуальности/актеру, с одной стороны, и теории, которая дает приоритет обществу/структуре.

В эмпирическом исследовании детской игры с фигурами людей, которое представлено в данной статье, предпринимается попытка преодолеть двойственность между позициями индивидуальность/общество и актер/структура. Основная идея состоит в том, что действие человека всегда должно пониматься как **отношение** между человеком и обще-

ством. Это в существенной мере относится к детской игре с игрушками. Игра может быть понята как создание воображаемого мира – «как будто» [2], что связывает ее с фантазией. Согласно Л.С. Выготскому [9] любая человеческая деятельность содержит творческий потенциал и фантазию, которые, однако, не возникают и не развиваются в культурном вакууме, из ничего. Детская игра, основанная на творческом потенциале и фантазии ребенка, тесно связана с реальным миром, которым он прямо или косвенно взаимодействует, – она возникает в этом реальном мире и отражает его. Игрушки являются его существенной частью и как материальные объекты, и как репрезентации социальных и культурных практик.

### Игрушки как артефакты и знаки

В шведском языке игрушка – “*leksaker*” – обозначает предмет для игры. В этой стране распространено выражение: «Не играй с этим, это не предмет для игры». *Шведский академический словарь* определяет игрушки следующим образом: «маленькие и незначительные вещи, связанные с напрасной тратой времени». Распространено мнение, что игрушки связаны с детьми, и их активность по отношению к игрушкам не ассоциируется с чем-то продуктивным. Однако четкое разделение мира детей с их играми (выдуманными и не имеющими результата) и мира взрослых (реального и важного) является ошибкой. Дальше будет показано, что игрушки не являются бесполезными «незначительными вещами», не имеющими никакого значения. Как артефакты они неразрывно связаны с обществом, которое их создает, и поэтому важны для процессов социализации, в которых дети узнают об окружающем мире и входят в существующие общественные и культурные деятельности и общности.

Артефакты (понимаемые как первичные или вторичные предметы-заместители) играют существенную роль в развитии общества. Согласно социокультурному подходу [6] один из самых важных аспектов формирования человека – умение адекватно использовать такие «артефакты», как, например, ручка, бумага, телефон, калькулятор, книга, газонок-

силка и т.п. Люди используют их, чтобы решить все виды проблем, с которыми сталкиваются в процессе своей жизнедеятельности. Знание, открытое предыдущими поколениями, доступно для нас в артефактах. *Первичные артефакты* [10] являются инструментами, орудиями для производства, которыми мы преобразуем материальный мир (например, молоток), в то время как *вторичные артефакты* – репрезентации первичных артефактов и того, как они используются (например, инструкции по использованию молотка, чтобы сделать постройку). Последние – инструменты, которыми мы преобразуем социальные и культурные идеи о способах существования в мире, описывающие, объясняющие и предлагающие особые методы понимания различных явлений.

Игрушки крайне редко бывают первичными артефактами и не направлены на преобразование материального мира. Причиной этого являются современные представления, что детство отделено от взрослости. Конечно, есть игрушки, представляющие реальные предметы, которыми можно пользоваться. Например, игрушечный горшок из красной пластмассы может использоваться для хранения овощей, но если мы поместим его в электрическую плиту и он расплавится, мы сразу увидим ограничения в использовании этой игрушки. Этот горшок в комбинации с игрушками, представляющими овощи, предметами игрушечного домашнего хозяйства обладают свойствами и первичных, и вторичных артефактов. В некоторой степени они могут использоваться в качестве предметов, которые они представляют, но их самая важная особенность – то, что они дают семиотический ключ к разгадке, как используют реальные объекты. Ван Льювен и Колдас-Коултард [8] описывают эту идею следующим образом:

Игрушки – это особый ресурс для детей, с которым они могут исследовать мир, в котором они живут. Дети могут “читать” их как “тексты” или использовать их для манипуляций, но сами игрушки наполнены явными, а иногда неявными посланиями создателей и проектировщиков игрушек, и в этом смысле они могут формировать систему об-

щественных ценностей и идеологию (Van Leeuwen T. & Caldas-Coulthard C. R., 2001, с. 1).

Не только первичные артефакты, такие как молотки и горшки, представлены в игрушках. Последние могут представлять абсолютно все, что имеет физическое и материальное существование, – деревья и кустарники, небеса и океан – и, возможно, самое интересное – людей.

### Люди в мире игрушек

Игрушки, которые представляют людей, являются, вероятно, одним из самых древних типов игрушек. В доисторических захоронениях были найдены небольшие фигурки из глины и камней, похожие на существа, подобные человеку. Сегодня значительные площади в современных магазинах игрушек используются для демонстрации кукол и фигур, таких как Барби, Братц, Герои-Спасатели, малыши Аннабэль, «детки из капустных лоскутков» (мягконабивные тряпичные характерные куклы), игровые фигурки Плеймобиль, герои Звездных войн, Бэтмэн и Рейнджеры. Куклы и фигурки – не только предметы детской игры. У них также есть репрезентативное измерение. Lönnqvist пишет:

Если мы смотрим на куклу – миниатюрного человека – исторически, и не только в европейском контексте, кукла как игрушка для ребенка – только одно из многих измерений. В маленьких фигурках мы находим не только предмет исследования мифологии и космологии различных культур, но также и предмет человеческих отношений. Человек создает изображение человека и предполагает, что у него будут признаки, которые создатель сам хотел бы иметь или что ему самому внушает отвращение (Lönnqvist, 1992, p. 243).

В семиотической теории знак – это нечто, представляющее что-то другое, т.е. свое значение. Различные типы знаков представляют свое значение разными способами. Индикаторные знаки – символы – имеют сходство с тем, что они представляют. Игрушки, представляющие людей, как символы, могут иллюстрировать вариации в человеческих характеристиках. Они могут быть муж-

чинами и женщинами, детьми, подростками или взрослыми, худыми или полными, темными или светлыми и т. д. Если рассматривать эти игрушки как репрезентации «социальных актеров» (действующих лиц) [8], то они могут быть связаны с различными социальными ролями и социальными идентичностями. Однако куклы и фигурки – не «истинные», настоящие представители настоящих людей, и не «истинные» представители существующих социальных ролей. Вместо того чтобы представлять «истинные» роли и идентичности, они представляют специально выстроенные **идеи** о ролях и идентичностях. Игрушки, включая куклы и фигурки, являются **семиотическими ресурсами** [3] в процессах построения знаний о мире. Согласно Säljö [6] вторичные артефакты содержательны и рефлексивны. Это означает, что они представляют нам различные способы классификации мира (в том числе, например, людей), они иллюстрируют смысловые возможности и возможности игровых действий с игрушками. Анализируя образы кукол и фигур, в которых мужчины и женщины представлены по-разному, мы можем выделить различные социальные и культурные стереотипы мужественности и женственности.

### Гендерные стереотипы в мире игрушек

В магазинах игрушек и в игрушечных каталогах пространство игрушек для мальчиков и игрушек для девочек обычно разделено. В рекламных роликах игрушек дети разного пола играют с разными типами игрушек. Мальчикам дарят наборы инструментов, транспортные средства, оружие и мужские фигурки, преимущественно в коричневой и синей цветовой гамме. Девочек чаще всего видят играющими с куклой-ребенком, с куклами женского пола (с принадлежностями), а также с домашней утварью, преимущественно в пастельных цветах. Эти различия отражены, например, в письмах Санте перед Рождеством или в игрушечных коллекциях, которые можно обнаружить в игровых комнатах девочек и мальчиков. Как вторичные артефакты игрушки представляют стереотипную социальную систему ценностей и норм, а следовательно, они являются средствами для обозначения и для формирования гендерных

особенностей в детской игре. Производители сами как бы вынуждают мальчиков и девочек играть в различных направлениях: мальчиков – в очень интенсивные и агрессивные действия в выдуманных мирах, а девочек – в заботливые игры в доме.

Игрушки, которые представляют мужчин и женщин, чрезвычайно стереотипны. В нашем исследовании детских игровых комнат в Швеции было выявлено, что 75% всех игрушек – это те, которые представляют образы людей (Nelson & Nilsson, 2002). Эти куклы и фигурки чаще всего имеют стереотипный дизайн. Анализ показал существенные различия в куклах, представляющих образы мужчин и женщин.

Фигурки для мальчиков, представляющие мужчин, имеют следующие характеристики: руки сделаны так, что могут удерживать различные предметы – оружие или инструменты, ноги позволяют устойчиво стоять на любой поверхности. Куклы для девочек, представляющие женские образы, чаще всего лишены возможности держать вещи в руках (ладонь открыта, пальцы раскрыты), их ступни настолько малы, что они не могут стоять без поддержки. Другое поразительное различие – у игрушек, изображающих мужчин, мелкие черты лица. Чаще всего – очень маленькие глаза или они чем-то закрыты (маска, очки), в то время как у игрушек, представляющих женщин, глаза очень выразительны, зачастую намного больше, чем «реальные» глаза [7]. Большинство кукол, несущих женский образ, представляют реальных «настоящих женщин», в то время как куклы-мужчины чаще представляют героев со сверхвозможностями, живущих в выдуманных мирах [4]. Очевидно, что эти различия представляют социальные и культурные стереотипы, какими должны быть мужчины и женщины. Например, такие качества как активность, способность быть сильным и независимым, связаны с мужественностью, а пассивность, чувствительность, зависимость, ориентированность на отношения – с женственностью. Можно ожидать, что смыслы игры и игровые действия, основанные на этом дизайне кукол, будут влиять на характер протекания процесса реальных игровых ситуаций.

Согласно социокультурной теории, любое человеческое действие связано с социальным, культурным и институциональным контекстом [11]. Именно благодаря использованию исторически сложившихся артефактов, люди в буквальном смысле врастают в общество, становятся его частью, присваивают деятельности и действия, принятые здесь. Гендерные темы прочно встроены в идеологию детских игрушек и опосредуют детскую игру. Когда люди используют те или иные артефакты, они действуют в пределах их собственной субъектности, но в то же самое время они неизбежно ориентируются на те смыслы и значения, которые другие люди встроили в них. В зависимости от дизайнера, от характера конкретных артефактов (предметов-заместителей) одни из них позволяют реализовать собственные замыслы (свою субъектность), другие препятствуют этому, создавая определенные ограничения. Игрушки как артефакты не являются *сырьем*. Они определяют игровые действия способами, которые не полностью контролируются или предсказаны играющим. Игрушки обладают определенными способностями, властью и даже авторитетом. В каком-то смысле можно сказать, что гендерные различия и тематика, вложенные в игрушки, определяют, какой будет игра. Важно подчеркнуть, что не только ребенок играет с игрушкой, но и игрушка (с ее социальными и культурными характеристиками) также играет с ребенком. Поэтому можно ожидать, что гендерные характеристики кукол будут проявляться в характере игры с ними.

**Особенности детской игры с мужскими и женскими образами кукол и различия в игровых действиях мальчиков и девочек (по материалам видеосессии)**

В исследовании принимали участие два мальчика четырех лет и три девочки пяти лет. Видеосессии были сняты в дошкольном центре. Дети играли с куклами и фигурками людей, представляющих мужчин и женщин со стереотипными половыми характеристика-

ми. Маскулинные образы кукол, например, Action Man, могут держать инструменты (оружие), стоять на своих ногах, а также имеют маленькие (или закрытые чем-то) глаза. Женские образы, например, Bratz, обладают большими яркими глазами, их руки не имеют возможности держать что-либо, у них маленькие неустойчивые ступни ног. Аксессуары к мужским куклам – это, главным образом, оружие, а к женским – одежда, драгоценности, щетки для волос и маленькие домашние животные. У детей также был доступ к куклам, представляющим мужчин с женскими характеристиками (например, кукла под названием Поколение Блэйн), и куклы, представляющие женщин с мужскими характеристиками (например, куклы «Яда Джунглей»). Далее будут описаны некоторые паттерны, выявленные за две игровые сессии (по одному часу каждая). Эти иллюстрации были ранее показаны в статье «Идентичность и пол в игре с куклами и фигурками в дошкольном возрасте»<sup>1</sup>. В детской игре наблюдались различия между стилями игры мальчиков и девочек, которые мы связываем с разными возможностями игровых действий и игровых замыслов при игре с мужскими и женскими образными куклами. В нашем исследовании мальчики играли исключительно с маскулинными куклами. Одна из самых существенных особенностей этой игры заключалась в том, что мальчики играли **через куклу**. Они держат куклу-мужчину перед собой, лицо куклы отвернуто от играющего, мальчик и кукла смотрят в одну сторону, вперед. Этим кукла становится некой опорой для ребенка, как бы его продолжением, расширяет его телесные возможности, позволяет осуществить намерения. Мальчики идентифицировали себя с куклами и их мужскими характеристиками, были слиты с куклой. Они действовали так, как будто сами были куклами. Куклы были описаны как «Я».

Пример: Билли держит Action Man перед собой, надевает на него обувь и говорит: «У меня есть обувь, как защита». Затем помещает куклу в коробку (вертолет) и

<sup>1</sup>Lars-Eric Berg Anders Nelson (2006). "Identitet och genus i lek med dockor och figurer i förskolan". [Identity and Gender in Play with Dolls and Figures in Preschool]. Nordisk Pedagogik 2. Göteborg: NFPF (Nordic Educational Research Association). 124–138.

отправляется на прогулку (улетает) далеко. Он использует «Я-форму»: Сейчас я здесь, сейчас я здесь, в этом ... Теперь, я улетаю со своим вертолетом ... Смотри на меня, смотри на меня».

Девочки играли только с куклами, представляющими феминные образы. В отличие от мальчиков, они играли **с куклами как с партнерами**. Куклы были в большинстве случаев повернуты лицом к девочкам. Следовательно, в игре было двое: сама девочка и кукла. Они были вовлечены в различные виды межсубъектного взаимодействия, характерного для игр девочек.

В игре мальчиков принадлежности (исключительно оружие) были в руках кукол и таким образом стали инструментами для действий, которые выполняли куклы. В игре девочек принадлежности (одежда, щетки и драгоценности) были в руках самих девочек, содержанием игровых действий была забота о кукле. Очевидно, что эти различия связаны с различиями в дизайне кукол, представляющих маскулинные и феминные образы. Маскулинные фигурки сделаны так, чтобы быть активными с предметами, инструментами. Дизайн феминных кукол предполагает игру в интерактивном режиме, возможность иметь «зрительный контакт», у них есть волосы, которые можно причесать, одежда, которую можно надеть, и т. д. Эти особенности игры не вытекают из естественных различий в стиле игры мальчиков и девочек. В данной сессии были примеры похожих игровых ситуаций, когда мальчики играли с женскими образными куклами.

Пример: Билли расчесывает куклу Братц (феминный образ). Я расчесываю ее волосы. Через некоторое время он поворачивает лицо куклы к себе и смотрит на ее лицо так, как он не смотрел на других кукол. Он обращается с ней более мягко, чем он обращался с мужскими куклами. В течение долгой минуты он держит куклу к себе лицом, играет с ее волосами и одеждой.

В нескольких игровых эпизодах девочки играли **с куклами (С-форма)**. Иногда, как и в игре мальчиков, проигрывался вариант «Я», который может быть понят как тот же тип идентификации, какой был описан в игре

мальчиков ранее. Но была отмечена важная особенность. Прежде чем прокомментировать, сначала посмотрим на игру двух девочек (Аманды и Сесилии).

Аманда и ее кукла (феминный образ, дочь) только что убедили куклу Beates (мать), что она должна прогуляться до школы. Аманда берет свою куклу и идет к Сесилии, у которой есть кукла с несколькими маленькими собачками.

– Сесилия: Я – ветеринар!

– Аманда: хорошо!

– Сесилия: Это – мои собачки!

– Аманда: А! Ты знаешь, как мне пройти в школу?

– Сесилия: Э-э-э, сначала идешь направо, и затем налево, и там ты ее найдешь..

– Аманда: Хорошо! – уходит со своей куклой, берет небольшой перерыв в игре, затем говорит кукле Сесилии:

– Вы продаете собак?

– Сесилия: Нееет!

– Аманда: Ну, именно так я и думала.

В отличие от мальчиков, девочки всегда использовали определенные игровые голоса, чтобы говорить от имени игрушек. Всем куклам даются различные голоса. Это может интерпретироваться как создание дистанции между самой девочкой и тем ролевым действием, которое они помогают выполнить своим куклам. Мальчики всегда использовали свои собственные голоса.

### Характер действий с куклами мальчиков и девочек

Характер действий, выполненных с куклами, находится под большим влиянием кукольных аксессуаров. В результате этого действия, выполненные куклами-мужчинами, отличались от действий, выполненных куклами, представляющими женщин. Действия мужских кукол были короткие, фрагментарные и главным образом связаны с агрессией. Мальчики производили следующие действия (чаще всего с куклой Action Man): *прыжки, падения, удары, борьба, полеты, укрытие, стрельба* (чаще всего стрельба). Выраженные маскулинные характеристики Action Man, такие как мускулистое тело, оружие и броня, явно вдохновляют на такие игровые дей-



ствия. Образ и характеристики Action Man, возможности игровых действий с ним не характерны для такого образа, как «приятный человек средних лет, приходящий домой с работы, чтобы поиграть с детьми и сделать им обед». Конечно, можно уложить Action Man в детскую кукольную коляску, но это не те игровые действия, которые может инициировать образ этой куклы. Этот Супермен – не сырье игр с ним на любую тему.

В отличие от игр мальчиков, у девочек куклы выполняют комплексные, социально сложные и многоуровневые действия в рамках сюжета или истории. В примере, приведенном выше, кукла Аманды (кукла-мама) долго беседует с куклой Beates (дочь), может ли она пойти в школу или нет. Затем она уходит и встречает другого персонаж (куклу-дочь), которой играет Сесилия. Ей объясняют, где школа, и она туда идет. После того как она посетила школу, она идет назад к тому же самому персонажу (кукле) снова. Оказалось, что этот человек – ветеринар. Они также начинают обсуждать, где школа, а также возможность приобретения для дочери собаки. Наконец они решают, что у нее может быть собака, но только если она поможет дать собаке немного лекарства. Дочь берет одну из собак, идет домой и гордо показывает ее маме.

В игре девочек куклы редко использовали какие-либо инструменты. Те несколько случаев, когда они делали это, девочки держали инструменты в своих руках. Отсутствие инструментов могло бы быть одним из объяснений творческого и многомерного характера игры девочек. Большинство аксессуаров женских кукол необходимо для того, чтобы идентифицировать, КТО кукла (дочь – в короткой юбке, мать – в длинной, у ветеринара – собаки и пр.), и КАКАЯ она (например, красивая). Аксессуары определяют, ЧТО девочки сделают с куклами, но не ЧТО делает кукла. Темы и замысел игры придуманы самими девочками.

Мы заметили, что в некоторых игровых эпизодах игры дети активно бросали вызов ограничениям «их» кукол. Приведем один такой эпизод – когда у двух мальчиков был доступ только к одной кукле, представляющей маскулинный образ (Action Man). Дру-

гая доступная фигура была кукла из серии Generation Blaine (Поколение Блэйн), женский образ в красочной одежде, с гитарой и руками, в которые ничего нельзя вложить.

Мальчики договорились, что их куклы будут бороться друг против друга. Из диалога мальчиков было ясно, что они готовятся к борьбе, преобразуя своих кукол для сражения. В этом диалоге они говорили о достоинствах и возможностях своих кукол. Это был асимметричный диалог: мальчику с куклой Поколение Блэйн пришлось нелегко в попытках убедить своего противника (и самого себя), что его феминная кукла вообще может бороться. Другой мальчик дразнил его и говорил: *Ты не можешь бороться, ты – проиграл (ты–лузер), ты ничего не можешь сделать, ты можешь только пукнуть!* Было очевидно, что это было дискуссией о нехватке мужественности, вложенной непосредственно в образ куклы. Мальчик с куклой Поколение Блэйн нашел несколько способов преодолеть эти ограничения. Он нашел шлем с черным забралом, который закрыл лицо куклы полностью. Черты лица, как принадлежность женственности, были скрыты. Затем он взял пару больших черных ботинок и надел их на ноги куклы так, чтобы она могла стоять сама – в это мгновение одна из ранее описанных женских характеристик исчезла. Эти изменения сделали куклу Поколение Блэйн более мужественной и готовой к борьбе. Но была еще одна большая проблема. Кукла не могла держать оружие в руке. Другой мальчик продолжал говорить о нехватке силы: *Ха-ха, у него нет никакого оружия!* Мальчик с куклой Поколение Блэйн отчаянно пытался поместить оружие в руку куклы, но потерпел неудачу.

Даже если этот последний шанс «маскулинизации» провалился, данный пример наглядно показывает, что дети активно преодолевают ограничения игрушек, чтобы играть в них согласно «собственным» идеям.

Все случаи игры, которые мы наблюдали, содержали взаимодействие между детскими намерениями и социальными и культурными представлениями о поле.

Главная цель этой статьи состояла в том, чтобы описать, как особенности игрушек и за-

ложенный в них потенциал игровых действий расширяют и ограничивают различные способы игры. Сталкиваясь в игре с такими ограничениями, дети находят способы преодо-

леть их. Они не пассивно ассимилируют все, что вложено разработчиками и дизайнерами в игрушки, но расширяют ее возможности для реализации собственного замысла.

### Литература

1. *Berg L.-E. & Nelson A.* Identitet och genus i lek med dockor och figurer i förskolan. [Identity and gender in play with dolls and figures in preschool]. Nordisk Pedagogik [Nordic Education] 2, 2006.
2. *Knutsdotter-Olofsson, B.* Lek för livet. [Play for life]. Stockholm, 1987.
3. *Kress G. & van Leeuwen T.* Reading Images – The Grammar of Visual Design. London, 1996.
4. *Nelson A. & Nilsson M.* Det massiva barnrummet – teoretiska och empiriska studier av leksaker. [The massive rooms of children – Theoretical and empirical studies of toys]. Doctoral dissertation, Malmö University, Sweden, 2002.
5. *Nelson A. & Svensson K.* Barn och leksaker i lek och lärande. [Children and toys in play and learning]. Stockholm, 2005.
6. *Säljö R.* Lärande och kulturella redskap. Om lärprocesser och det kollektiva minnet. [Learning and cultural tools. On learning processes and the collective memory]. Stockholm, 2005.
7. *Van Leeuwen T.* The Semiotics of Kinetic Design. Presentation at First Multimodality Workshop, University of Sydney, December 15–17, 1997.
8. *Van Leeuwen T. & Caldas-Coulthard C.R.* The Social Semiotics of Toys. Final report on part of the Toys as Communication project. NCFL, Halmstad University, 2001.
9. *Vygotskij L. S.* Fantasi och kreativitet i barndomen [Fantasy and creativity in childhood]. Gothenburg: Daidalos AB, 1995.
10. *Wartofsky M. W.* Models: Representation and the scientific understanding. Dordrecht: Reidel, 1979.
11. *Wertsch J.* Mind as Action. New York, 1998.



## Playing as a Mediated Action. The Gender Aspect

**Anders Nelson,**

*Ph.D., Assistant Professor, Faculty of Psychology and Education,  
Halmstad University (Sweden)*

The article analyzes figural toys that communicate socially accepted male and female stereotypes. The dolls with stereotypical images of femininity and masculinity are described. The toys where men images are represented as feminine dolls and vice versa are analyzed. The effect of doll design and appearance on the nature and content of children's play are examined. The author believes that the toys that represent men and women have a very stereotypical design. The basis for the description of several play episodes is the notion that toys serve as communication means (tools) between the child and the social world, and whose functions are not directly related with toys. It is noted that toys are a particular cultural text, representations of social and cultural practices and a special language between adults and children. Features of toys and their imbedded potential play actions both expand and limit the various play modes. It is interesting how children overcome these limitations.

**Keywords:** gender stereotypes, toys, play as mediated act, I-form and C-form, artifacts, toy design, masculine and feminine images, play acts, toy as a cultural text.

### References

1. Berg L.-E. & Nelson A. Identitet och genus i lek med dockor och figurer i förskolan. [Identity and gender in play with dolls and figures in preschool]. Nordisk Pedagogik [Nordic Education] 2, 2006.
2. Knutsdotter-Olofsson, B. Lek för livet. [Play for life]. Stockholm, 1987.
3. Kress G. & van Leeuwen T. Reading Images – The Grammar of Visual Design. London, 1996.
4. Nelson A. & Nilsson M. Det massiva barnrummet – teoretiska och empiriska studier av leksaker. [The massive rooms of children – Theoretical and empirical studies of toys]. Doctoral dissertation, Malmö University, Sweden, 2002.
5. Nelson A. & Svensson K. Barn och leksaker i lek och lärande. [Children and toys in play and learning]. Stockholm, 2005.
6. Säljö R. Lärande och kulturella redskap. Om läroprocesser och det kollektiva minnet. [Learning and cultural tools. On learning processes and the collective memory]. Stockholm, 2005.
7. Van Leeuwen T. The Semiotics of Kinetic Design. Presentation at First Multimodality Workshop, University of Sydney, December 15–17, 1997.
8. Van Leeuwen T. & Caldas-Coulthard C.R. The Social Semiotics of Toys. Final report on part of the Toys as Communication project. NCFL, Halmstad University, 2001.
9. Vygotskij L. S. Fantasi och kreativitet i barndomen [Fantasy and creativity in childhood]. Gothenburg: Daidalos AB, 1995.
10. Wartofsky M. W. Models: Representation and the scientific understanding. Dordrecht: Reidel, 1979.
11. Wertsch J. Mind as Action. New York, 1998.