



Leksaker – människans följeslagare

Krister Svensson

BLAND DE CIRKA 200 leksakerna från 1890 och fram till 1930-talet som utgör Tekniska museets leksakssamling återspeglas en historisk period av teknisk utveckling som på ett fundamentalt sätt kommit att påverka våra liv.

Här kan man se hur den "gamla" robusta teknologin är representerad i form av ångmaskiner och byggelement. Dessa system är fortfarande centrala i dagens samhälle även om Meccanot tjänat ut liksom ångloken. I samlingen kan man också finna sociala mönster. Skillnaden mellan pojk- och flickleksaker är tydlig och speglar tekniken som männens domän. Leksakssamlingen har ett klart drag av pojkens/männens värld. Men det är svårt att stå emot. Bilar, båtar, flygmaskiner och motorer återkallar tankarna till barndomen, då dessa fantastiska föremål drog iväg med fantasin och man för en stund var kung över land och hav, mäktig att bygga hela världar.

I mindre omfattning kan vi hitta flickornas traditionella leksaker i form av dockor och hushållsredskap, även om dessa också representerar vår teknikhistoria. Bokstavslådor, tryckerilådor och telefoner vid sidan av ett par tidiga exempel på speldatorer ger en inblick i barnens lek med den infrastrukturuomvandling, som utvecklingen av kommunikationssystemen medfört. Att besöka leksakernas värld är att röra sig i lek och allvar, i tid och rum, i barndom och vuxendom, ett

< Bild Pressens bild.

besök i dåtid, samtid och framtid speglade i såväl lowtech som hightech i människans resa från benbitar till "bits".

LEKEN ETT MYSTERIUM

"Leken är äldre än kulturen; ty begreppet kultur förutsätter – så oklart det än definierats – i varje fall ett mänskligt samfund, och djuren har inte väntat på människa för att lära sig leka." Detta skriver den nederländske kulturhistorikern Johan Huizingas (1872–1945) i sitt verk *Homo Ludens* från 1938. Påståendet stöder beskrivningen av leken som ett eget väsen, ett urväsen, inte bara för människan utan också för djuren. Lars-Erik Berg (1992) skriver med hänvisning till Huizinga: "Leken är primär, den behöver inte förklaras. /.../ Den är en urform av liv, mer ursprunglig än de flesta förhållningssätt vi lär oss." Att leka är att kunna transformera verkligheten till något annat. Leken tycks vara ett nödvändigt fenomen för den mänskliga tillblivelsen. Leken framstår som en urkraft nedärvd genom årmiljonerna, ett mysterium utanför vår förmåga att definitivt analysera och förklara. Vi kommer inte närmare leken än att det blir "nästan lek".

Primaternas utveckling till människa har kanske gått över leken. Redskapet, ett av de påtagliga tecknen på civilisation, uppstår kanske som en direkt följd av lek med objekt. Homo habilis är den första homoniden som använder redskap. Hon dateras tillbaka i tiden cirka två miljoner år. Var hon också en lekande varelse så som vi föreställer oss däggdjurens lek? Om så är fallet, kan hon också

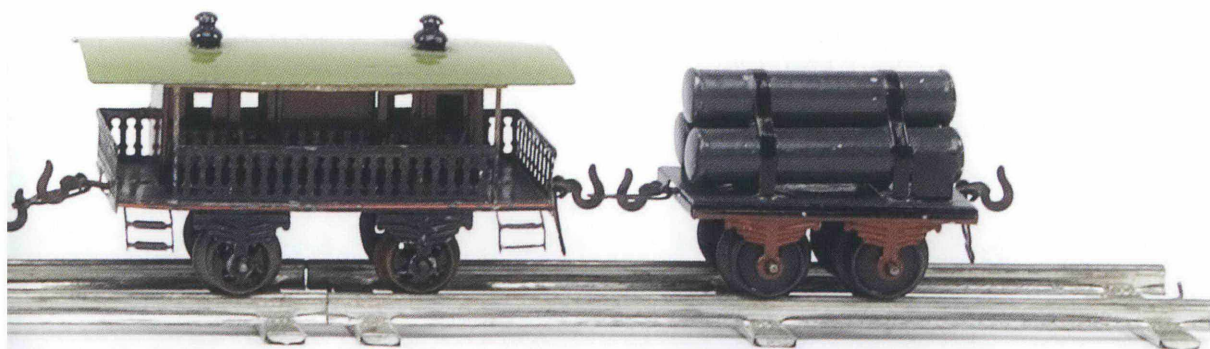
Ett fjädrerwerksdrivet leksakståg tillverkat i Tyskland omkring 1910 av Gebrüder Bing. Leksakståget speglar en revolution inom teknikutvecklingen och den snabba utbyggnaden av transportsystem. Tekniska museets samlingar (TM 27.647).



ha varit skaparen av den första leksaken? Leksaker skulle då funnits i människans ägo allt sedan hon uppträder som kulturvarelse. Hennes förmåga att tillverka och använda redskap för sin vardags nödortft ledde till tillverkning av redskap för jakt och matberedning liksom beredning av "kläder" till skydd mot väder och vind. En tredje typ av objekt som förmodligen kom tidigt var smycken eller utsmyckning. Sist men inte minst kan också leksaken ha kommit att se dagens ljus i detta tidiga historiska skede av mänskligt varande. De leksaker (stenar, pinnar, ben och skal) som användes under denna långa period av kulturell tillblivelse och utveckling var i allt väsentligt förfigurativa och prekognitiva. Dessa objekt transformerades i takt med utvecklingen till olika betydelser, gavs egenskaper och fungerade som representationer för olika fenomen. Lek med denna typ av föremål förekommer än idag hos det moderna barnet. Leken lockas fortfarande av det råmaterial som världen består av.

FÖRSTA FUNNA LEKSAKERN FRÅN YNGRE STENÅLDERN

Den historiska period som kallas äldre stenåldern och som sträcker sig från 2 miljoner år–10 000 år f Kr har inte efterlämnat exempel på "leksaker". Genom utvecklingen av kulturer utvecklas också bruket av figurativa objekt i leken, lekens redskap, den kultiverade leksaken. Utgrävningar av tidiga neolitiska (yngre stenåldern) och egyptiska boplatser och gravar visar dock, att det förekommer objekt som med största sannolikhet kan betraktas som leksaker. Längs Nilens, Jordanflodens och Tigris stränder har man funnit kärror och oxar av lera tillverkade omkring 3100–2600 f Kr. Flöjter, halsband och lerfigurer föreställande människor, vagnar med dragdjur och olika djur är exempel på föremål som återfunnits i barngravar. I Kina tillverkades skuggfigurer i vax för dockspel.



De tidigast kända pyramidtexterna som nämner ett lekredskap är daterade till 2500 f Kr och handlar om att de döda spelar boll på Haps gräsmarker (Hangaard-Rasmussen, 2001). Liksom bollen har snurran en gammal historia. Fynd från Japan är daterade till cirka 3500 år före vår tideräkning. Europeiska utgrävningar har gett andra exempel på gamla leksaker. Flintastentar formade som bollar har hittats i Skottland (White, 1971). Ett litet hus av lera från yngre stenåldern, kan ha varit föregångare till de mer moderna dockskåpen. Skallran är ytterligare ett exempel på en leksak som har följt människan genom årtusenden och kan ha varit en av de första leksaker barn fått. I början en bit av ben, horn eller korall som stacks i munnen på spädbarnet att bita på. På dessa första "bitringar" fästes bjällror eller andra anordningar för att åstadkomma ljud. Ljudet skulle kanske hålla demoner borta från barnet eller helt enkelt distrahera barnet. De tidiga högkulturernas leksaker laborerade ibland med naturlagarna. Dessa egenskaper återfinns också i moderna leksaker. Snurran, magnetnålen, draken och bollen är exempel på sådana leksaker. Man kan föreställa sig den mystik som ligger dold i dessa fantastiska leksaker. Bollen som studsar upp från marken, snurran som balanserar så länge den roterar, draken som häver sig upp i luften. Fortfarande lockas vi, om än moderna och upplysta, av dessa fantastiska egenskaper som inte låter sig förklaras med mindre än att man besitter särskilda kunskaper.

TEKNISKA UPPFINNINGAR FÖRST I LEKSAKER

Leksaken har inte bara varit en angelägenhet för barn utan i stor utsträckning även en angelägenhet för vuxna. Kineserna använde för mer än tvåtusen år sedan drakar för att mäta avstånd, och jo-jon var en gång vapen i fjärran östern. Man kan inte studera de stora uppfinningarnas historia utan att gå på gång stöta på tekniska uppslag, som varit använda i leksaker långt innan man kommit på att använda dem för andra ändamål. Magnetnålen och krutet var kinesiska

> Att konstruera och bygga har varit centralt i samhällsutvecklingen. Med Meccano och andra byggsystem fick barn tillfälle att undersöka maskinens och byggnadsverkens funktioner. Metallbygglåda av märket Mekanik, 1950 tal. Tillverkad vid Axel Wedbergs verkstäder. Tekniska museets samlingar (TM 40.553).



leksaker innan "de mer praktiska västerländingarna gjorde bekantskap med dessa nyttigheter och förstodo att använda den ena för sjöfartens och den andra för krigets tekniska syften." (Hirn 1916) Gyroskopet är en utveckling av snurrar från leksak till ett högteknologiskt instrument, drakarna är med stor sannolikhet föregångare till utvecklingen av flygplan. Automater, leksaker med fjäderverk och urverksmekanismer utvecklades redan under 1700- och 1800-talen. En mekanisk apa som kunde måla bilder eller en docka som spelade fiol med koordinerade rörelser till ett musikstycke som spelades upp (Spilhaus, 1989 s14). Genomgående i leksakernas historia tycks en särskild egenskap kunna urskiljas, nämligen rörelsen (Daiken, 1963). Principen för rörelse går som en röd tråd genom leksakernas utveckling. Det är genom dess mekanismer som barnet kommer i kontakt med maskinen och dess principer. Därmed finns ett underlag för en förförståelse hos användaren som kan vara embryot till naturvetenskaplig förståelse av världen. Leksaker, som teknologi i vår tidiga historia, tycks ha utvecklats i ett samspel mellan lek med naturens lagar och samtidsens redskap.

Träleksaker har en stark tradition i svensk leksakstillverkning. Träråvaran har länge representerat ett industriellt kunnande och ett ideal som ligger nära naturromantik. Denna trähund är tillverkad av BRIO omkring 1950 och har en mekanism som gör att den sparkar bakut när den dras framåt. Tekniska museets samlingar (0.2016).



LEKSAKER – EN HELT NY INDUSTRI

De föreställande leksakerna som representationer för verklighetens sociala och kulturella praktiker skulle få sin storhetstid med början under medeltiden. Dockor, dockskåp, hushållsredskap och andra miniatyrer av vuxnas redskap är exempel på sådana leksaker. I Europa bildade denna typ av leksaker grunden för en helt ny industri. Redan 1532 var Nürnberg väletablerad som leksaksstad. Den så kallade "Nuremberg Tand" gjorde staden till en av de största handelscentra i det medeltida Europa. Inhemska liksom utländska leksaker passerade genom Nürnberg.

TOYS FROM NÜRNBERG HAND GO TO EVERY LAND

Nürnberg har en mer än 600-årig historia som leksakernas stad. Produktion av och handel med leksaker är en integrerad del av stadens industrihistoria, liksom den speglar en betydande del av Europas kulturhistoria avseende leksaker på grund av dess ekonomiska och kulturella betydelse. Nürnbergs leksakhistoria spänner från tiden för den första registrerade dockproduktionen i slutet av 1300-talet till den betydligt mer sofistikerade hantverksproduktionen av leksaker i den förindustriella perioden över i den industriella massproduktionen av trä-, pappers-, metall- och sedermera plastleksaker under 1800- och 1900-talen. De första bevisen för leksaksproduktion i Nürnberg finns i produktionen av dockor tillverkade av vit, obränd lera. Ett stort antal fingerstora dockor vars modellerade kläder påminner om ett mode som var typiskt vid slutet av 1300-talet, återfanns vid mitten av 1800-talet i samband med byggnadsarbeten i Nürnberg. Dockorna förställer män och kvinnor, hästkötare, munkar med mera. De kan ha fungerat som souvenirer för pilgrimer och handelsmän som passerade staden. Vissa dockor hade håligheter i bröst och rygg där mynt kunde förvaras, vilket kan tyda på att de utgjorde gudfäders och gudmödrars gåvor till sina gudbarn. Dessa gåvor var avsedda för barn men tålde knappast vanlig lek, eftersom de inte var särskilt hållbara. Dockfyndet är inte ett isolerat fynd, varför historikerna menar att dockorna bör ha varit en handelsvara. De är då det näst äldsta fyndet av kommersiell produktion av dockor i Europa. Det äldsta fyndet härstammar från Strasbourg och är daterat till 1200-talet.

Sedan 1300-talet åtnjöt Nürnberg ett särskilt skydd och status som en "Fri



Stad" med långtgående privilegier för handel. Nürnberg kom att bli en av de mest betydelsefulla städerna. Med dess placering i gränslandet mellan Medelhavsländerna och Hansaländerna å ena sidan samt östra och västra Europa å den andra skapades särskilt goda förutsättningar för utveckling. Runt år 1500 var Nürnberg ekonomiskt, politiskt och kulturellt en högt rankad stad i Europa.

Vid den här tiden var det i Europa mode bland välbeställda vuxna att ha skåp med leksakssamlingar. Många sådana tillverkades i Augsburg under början av 1500-talet. Skåpen hade utdragslådor med figurer eller med modeller av byggnader visade i perspektiv. Det fanns också små figurer av djur och människor.

PAPIER MÂCHÉ TILL DOCKOR

Som ett led i produktutvecklingen av leksaker tog tillverkarna till sig nya tillverkningsmetoder och nya material som dragant (gummi), alabaster, vax och tyg i docktillverkningen. Bruket av nya material ledde till specialisering hos de inblandade i produktionen. Under mitten av 1600-talet började papper mâché användas och kom under 1700-talet att få en särskild betydelse för docktillverkningen. "Papierdockenmacher" producerade kompletta dockor men ibland också bara huvud, armar och ben, som målades och fästes vid uppstoppade kroppar av läder eller textilmaterial. Genom en avancerad produktion, baserad på arbetsdelning, tillverkades stora mängder av dessa papper mâché-dockor och lyckades, i slutet av den pre-industriella eran, tränga ut träleksaker tillverkningen från Nürnberg. Hur utvecklad produktionen av alla sorters dockor och figurer än var, utgjorde den endast en mindre del av den totala leksakproduktionen vid slutet av 1700-talet. Handelsmannen Georg Hieronimus Bestelmeier, ägare av ett stort varuhus i Nürnberg, listade över 8 000 artiklar i sin illustrerade leksakskatalog "Magazin". Här fanns bland annat byggklossar av trä, fullt möblerade dockhus, bleckfigurer, instrument, sällskapsspel, magnetleksaker samt optiska och mekaniska underverk.

< Zootrop tillverkad i Tyskland i början av 1930. Zootropen eller "trolltrumman", som gjorde det möjligt att titta på rörliga bilder, är föregångaren till filmprojektorn. Tekniska museets samlingar (TM 16.254).

400 LEKSASTILLVERKARE I NÜRNBERG

Genom en handelsreform 1825 etablerades ett begrepp för denna grupp, "Spielwarenmacher", leksakstillverkare. Med reformen följde en begränsning i hur många "mästare" som fick etablera verksamhet i staden. Den ekonomiska expansionen ledde dock till en stark utveckling och 1860 fanns 400 leksakstillverkare i Nürnberg. Efter att helt fri handel introducerades i Bayern 1869 ökade antalet sysselsatta inom leksaksbranschen till cirka 8 000 runt 1895. År 1914 fanns 243 registrerade leksaksindustrier i Nürnberg.

Leksakstillverkningen i regionen runt Nürnberg ledde bland annat till en kraftig miljöpåverkan genom en omfattande avverkning av skog. Ett intressant exempel på återvinning finner vi i fransmannen Seraphin Fernand Martin's tillverkning av plåtleksaker. Han var verksam under andra hälften av 1800-talet och en bit in på 1900-talet. Han tog vara på en av de första slit-och-släng produkterna i den industriella revolutionen, nämligen bleckplåtsburkar. En fantastisk produktion av hantverksmässig tillverkning av mekaniska leksaker blev resultatet av Martins verksamhet (Spilhaus, 1989).

I SVERIGE ANVÄNDS TRÄ I LEKSAKER

Den leksaksindustri som utvecklades i Nürnberg skapade grunden för den internationella leksaksindustri som vi ser idag. Åren från 1900-talets början och fram till efterkrigstiden karaktäriserades av en kontinuerligt växande leksaksindustri. Världsekonomin och krigen tillät inte en snabbare utveckling i volym. Däremot kan vi se ett ständigt växande utbud i variationer av leksaker parallellt med att den samtida teknikutvecklingen återspeglas i leksakernas värld. Den tunga gjutjärnsindustrin i USA som gav oss gjutjärnsleksaker och Europas tradition av finmekanik och tunnplåsteknik som gav oss plåtleksaker med fjäderverk var i mitten på 1900-talet på väg att dö ut. I Sveriges baserades leksaksindustrin på träråvara och hade goda representanter genom Gemla leksaksfabrik och BRIO med ursprung i 1800-talet.

Plasten skulle göra sitt intåg i leksakernas värld med påföljande möjligheter till ytterligare variation och massproduktion. Tysklands plats som ledande inom leksakstillverkningen trängdes tillbaka av länder som Frankrike, England och USA men också av Asien med Korea, Taiwan, Japan, och idag Kina som ledande producenter av leksaker.



Roddbåt, tillverkad omkring 1870 av Ives, USA. Att öppna båten och undersöka den fjädderwerksdrivna mekanismen, har förmodligen stimulerat många unga att söka sig mot ingenjörsyrket. Tekniska museets samlingar (TM 21.383).

1900-TALET – BARNETS ÅRHUNDRADE

Under 1900-talets inledning riktas allt mer uppmärksamhet på barnen och deras villkor. Barnets århundrade proklamerar Ellen Key. Politiskt och ekonomiskt reformarbete i västvärlden riktas mot barnen. Konventioner om barns rättigheter ser dagens ljus. De mörka tider då barn exploaterades skulle ersättas av ett samhälle där barnet åtnjöt en framskjuten plats som medborgare. Barn domen konstrueras som en särskild och kulturellt avgränsad period i livet och laddas med olika föreställningar om vad barn är och vad de vill göra. Frågor om fostran, undervisning och fritid får en framskjuten plats. Under 1900-talet, med fokus på efterkrigstiden har vi haft en ekonomisk utveckling som skapat förutsättningar för att utveckla samhället på alla områden. De ökade resurserna kom också barnen till del genom bättre skolor, utvecklad hälsovård, föräldraförsäkringar med mera. De ökade resurserna kom också att möjliggöra en ökad fritid som skulle fyllas med sysselsättning och upplevelser.

PEDAGOGISKA LEKSAKER LÄR BARN LÄSA

Det nya intresset för barnens situation gav också leksaksindustrin incitament att utveckla och marknadsföra sina produkter som bra för barns utveckling och lärande. Pedagogiska leksaker med vars hjälp barn kan lära sig att läsa, skriva

och räkna utvecklades. För barnens del kom leksaker att illustrera denna ekonomiska och kulturella utveckling. Barnens leksaker representerade välstånd men också de ideal samhället utvecklade. Marknaden hade hittat en utmärkt bundsförvant i barnen. Barnen skulle få del av tillväxten och de vuxna köpte leksaker till barnen som aldrig förr. Lek, kreativitet och fantasi blev positivt laddade begrepp som vi förknippade med barnen. Barnens leksaker anpassades till den för tillfället rådande föreställningen om vad de skulle lära sig och vad de skulle bli. Vi såg till exempel hur Barbiedockor och leksaksvapen bannlystes på våra förskolor under 70-talet. Leksakerna fick en plats i den politiskt korrekta retoriken och praktiken i verksamheter med barn.

MY LITTLE PONY OCH POKÉMON

Under 1970- och 80-talen och framåt introduceras nya företeelser på leksaksmarknaden. De föreställande leksakerna får konkurrens från en leksaksvärld, där de vuxnas fantasier får fritt spelrum i en värld av fiktion. My Little Pony, Transformers och Pokémon är exempel på denna nya genre. Fantasy-litteraturen och rollspelskulturen utvecklas och får fäste under samma period. Vi får se nya koncept utvecklas där filmer (Disney) knyts samman med musik, leksaker, kläder och mat. Ninja Turtle eller Teenager Mutated Ninja Turtle, TMNT, får utgöra en illustration av hur nya leksaker speglar ett nytt samhälle där konventioner ersätts med ett postmodernt koncept. TMNT är fyra figurer som består av en sammanslagning av en medeltida japansk legosoldat och en sköldpadda som utvecklats genom en mutation. Deras stridskonst och utrustning har likheter med samurajernas. De bär namnen efter fyra italienska renässanskonstnärer, Michelangelo, Leonardo Da Vinci, Rafael och Donatello. De lever i kloaksystemet under en oidentifierad storstad under ledning av en råtta. De bekämpar brottslighet med fokus på miljöbrott.

NÄTVERKSBASERADE DATASPEL

Barnen erbjuds en värld av fiktion där "allt" är möjligt att skapa och med fokus på identitet och livsstilar. Barn hänvisas till den fantasins värld där vuxenvärlden skapat ett innehåll för en särskild barndomskultur. De moderna, postmoderna leksakerna återspeglar rådande värdeideal förknippade med barndomen.

Oändliga valmöjligheter i tid och rum står till buds i samhället, framför allt de roller och identiteter som kan skapas i en multimedievärld, kommunicerad i cyberspace. Moderna leksaker blir mentala, fysiska och kulturella agenter i barns liv. Leksakerna är inte bara fysiska objekt utan också symboler i ett större system av symboler delvis frikopplade från den fysiska världen. Som exempel kan nämnas hur en helt ny ekonomi utvecklats genom handel med digitala objekt inne i en gigantisk värld av nätverksbaserade datorspel. Dessa symboler för vapen eller andra redskap köps och säljs för riktiga pengar och ges ett värde utan att ägaren har direkt tillgång till fysiska föremål. Kompetens inom symbolvärlden utvecklas till en viktig kvalitet i barn- och ungdomskulturen.

SPELGENERATIONEN INTE ÅLDERSBESTÄMD

Generationsskillnaderna upphör delvis i relation till konsumtion av upplevelseindustrins produkter. Informationsteknologins starka utveckling har bland annat medfört ett generationsövergripande samspel mellan vuxna och barn med inriktning på upplevelsekonsumtion. I *Dædalus* 2002 skriver Johansson & von Sydow under rubriken "Persondatorn, Dyr leksak blir allas vardagsvara" om den skepsis som visades persondatorerna när de kom. Det förklenande ordet

Mjuk mobiltelefondocka från 2004 tillverkad i Kina: Nya tider, nya teknologier och nya kombinationer där fantasin inte känner några gränser.



leksaker som kritikerna använde skulle visa sig vara välfunnet om än inte i deras mening. Datorn är idag den kanske främsta leksaken med den största potentialen för teknisk utveckling som vi sett i historien. I de inledande faserna av den enorma utvecklingen av digitala teknologier, kom tillämpningar i form av data-spel att bli en viktig drivfjäder för utvecklingen av mjukvara. Som en direkt följd av detta en hårdvaruutveckling och så vidare i ett kontinuerligt växelspel. Under denna fas karaktäriserades utvecklingen av vuxna som producenter och barn som en helt avgörande konsumentgrupp. Idag kan vi se en förändring av den bilden. Vuxna är en växande grupp konsumenter på datorspelmarknaden. "Spelgenerationen" har ingen åldersbestämning. Vi kan se att datateknologin erbjuder oss gemensam arena för lek, spel och upplevelse där ålder inte spelar en avgörande roll. Den digitala leksaken gjorde sitt intåg på allvar på 1990-talet. Vi möter allt mer avancerade leksaker genom högteknologin i termer av mikroprocessorer, sensorer, mekatronik, kommunikations-teknologi, blåtand och så vidare. Datorer och mobiltelefoner, nätuppkopplingar för lek och spel i internationella scenarier där tusentals spelare, representerade av individuella avatarer, deltar i interaktion med varandra i realtid utgör den nya lekplatsen. De traditionella fysiska leksakerna ersätts med digitala och användarna blir både yngre och äldre. Idag kan vi träffa på tvååringar som utan besvär ger sig på datorer, för dem är det ingen nyhet, den har alltid funnits. Den unga generationen har inget att lära av den äldre i användningen av den nya högteknologiska leksaken. Däremot utgör teknologin och dess innehåll nya förutsättningar för lek och utveckling. Den rörelse som vi kunde se i de mekaniska leksakerna har idag blivit rörliga bilder. I perspektivet av att få erfarenhet av mekanik och naturvetenskapliga fenomen har barnen kanske förlorat något till förmån för identitetsutveckling och kommunikation? Leksakerna har blivit intelligenta och erbjuder därmed nya utmaningar för den lekande människan. Leksaken är inte längre bara ett "dött" objekt, där den lekande måste tillskriva den egenskaper och handlingar i fantasin, den moderna leksaken är på väg att bli en lekkamrat.

Kanske medverkar den tekniska utvecklingen av interaktiva redskap på internet till en bättre kommunikation och förståelse mellan människor i framtiden. Leken har inte lämnat människan. Det är bara föremålen och redskapen för vår lek som skiftar över tid.

LITTERATUR

- Almqvist, B, *Approaching the Culture of Toys in Swedish Child Care*. Uppsala 1993. (Uppsala universitet).
- Berg, L-E, *Den lekande människan*. Lund, 1992. (Studentlitteratur).
- Berg, L-E, *Toys and the Ambiguous Thrill of Interaction and Identity*. Halmstad 1996. (Paper at International Toy Research Conference).
- Brembeck, H, *Postmodern barndom*. Göteborg 1996.
- Buckingham, D, *After the Death of Childhood. Growing up in the Age of Electronic Media*. Cambridge 2000. (Polity Press).
- Christie, J, *Toys and Early Literacy Development*. Halmstad 1996. (Paper at International Toy Research Conference).
- Daiken, L, *Children's toys throughout the ages*. London 1963. (Spring books).
- Fein, G, *What is a Vivid Toy?* Halmstad 1996. (Paper at International Toy Research Conference).
- Flemming, D, *Powerplay, Toys as popular culture*, Manchester 1996. (Manchester University Press).
- Hangaard Rasmussen, T, *Legetøjets virtuelle verden – essays om legetøj og leg*. Köpenhamn 2001. (Semi-forlaget).
- Hansson, S, *Den skapande människan*, Lund 2002. (Studentlitteratur).
- Johansson, T & von Sydow, G, "Persondatoren – Dyr leksak blir allas vardagsvara" i *Dædalus* 2002.
- Kjaer, B, *Barndom, vuxendom, pedagogdom, manus till doktorsavhandling*. Köpenhamn 2001.
- Nelson, A & Nilsson, M, *Det massiva barnrummet*. Malmö 2002. (Avhandling Malmö Högskola).
- Pramling, I, *Kunnandets grunder*, Göteborg 1994. (Göteborgs universitet).
- Rasmussen, K & Smidt, S, *Barndomen i billeder*. Viborg 2002. (Akademisk Forlag A/S).
- Rossie, J-P, *Toys in Changing North African Educational and Sociocultural Context*. Halmstad 1996. (Paper at International Toy Research Conference).
- Schofield, A., *Toys in History*. Hove 1978. (Wayland publishers).
- Spilhaus, A & J, *Mechanical toys*. London 1989. (Robert Hale).
- Sutton-Smith, B, *The Festival of Toys*. Halmstad 1996. (Paper at International Toy Research Conference).
- van Leeuwen, T & Kress, *Reading Images, The Grammar of Visual Design*. London 1996. (Routledge).
- Vygotskij, L S, *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Göteborg 1995. (Daidalos).
- Whit, G, *Antique toys*. London 1971. (Chancellor press).