



Iwona Samborska
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Zabawki w świecie dziecka – między fascynacją a rozczarowaniem. Konteksty edukacyjne

Toys in the Child's World - Between Fascination and Disappointment. Educational Contexts

SŁOWA KLUCZOWE ABSTRAKT

dziecko, płeć, zabawki, bezpieczeństwo zabawek, preferencje dzieci w zakresie zabawek, walory edukacyjne zabawek, środowisko edukacyjne

W artykule przedstawiono analizę dziecięcych wypowiedzi na temat roli zabawki w ich życiu. Skupiono się na określeniu tego, czym jest zabawka dla dziecka oraz jakie oczekiwania i wymagania mają dzieci wobec zabawek. Aby osiągnąć zamierzony cel, sprecyzowano kilka grup problemów. Po pierwsze: Co dzieci uważają za zabawkę, jak postrzegają zabawkę, jak ją opisują? Po drugie: Jakie są preferencje dzieci odnośnie do zabawek? Po trzecie: W jaki sposób używają zabawek, w jakich okolicznościach i czy jest to dla nich bezpieczne? Aby odpowiedzieć na powyższe pytania, starano się dotrzeć do świata dziecka poprzez analizę jego wypowiedzi językowych. Przedmiotem badania stały się wypowiedzenia dziecka pięcioletniego, sześciolatniego na temat świata, w którym żyje, albo takiego, w którym chciałoby żyć. W badaniu wzięło udział 94 dzieci ze środowiska wielkomiejskiego. Jako metodę badań zastosowano analizę treści. Przeprowadzone analizy pozwoliły na wyróżnienie czterech grup zabawek, jakich używają badane dzieci. Ponadto badania ujawniły sposoby oraz okoliczności, w jakich dzieci sięgają po tego rodzaju zabawki. W końcowej części dokonano podsumowania oraz wskazano wnioski z badań. Okazuje się, że preferencje dzieci dotyczące zabawek zależne są od płci oraz podejmowanych form aktywności, ponadto odbiegają od oferty rynkowej. W kontekście przeprowadzonych badań należy zwrócić uwagę na walory edukacyjne zabawek oraz możliwość ich wykorzystania w budowaniu środowiska edukacyjnego.

KEYWORDS ABSTRACT

child, gender, toys,
safety of toys,
toys and children's
preferences,
educational values
of toys, educational
environment

The article presents the analysis of children's statements about the role of toys in their life. In the article, the author focused on determining what a toy is for a child, and what the children's expectations and requirements are regarding toys. Achieving such a specific goal required clarifying several groups of problems; first of all: What do children consider a toy, how do they perceive a toy, how do they describe it? Second: What are the children's preferences regarding toys? Third: How do they use toys, in which circumstances, and is it safe for them? In order to be able to answer the above questions, the author tried to reach the child's world by analyzing their language expression. The subject of the study were the statements of five/six-year-old children about the world in which they live or in which they would like to live. 94 children from the urban environment took part in the study. The content analysis was used as a research method. The analyses made it possible to distinguish four groups of toys used by the examined children. In addition, the research has revealed the ways and circumstances in which children reach for this type of toys. In the final part of the article, the conclusions from the research were indicated. It turns out that the preferences of children regarding toys depend on the sex of the examined children and depend on the forms of activity preferred by children; in addition, children's preferences differ from the market offer. In the context of the conducted research, the educational values of toys and the possibility of their use in building the educational environment deserve special attention.

Uwagi wstępne

Celem opracowania jest próba odpowiedzi na dwa podstawowe pytania: Co dla współczesnych dzieci jest zabawką? oraz: Jakie oczekiwania mają dzieci wobec zabawek? Na te oraz inne pojawiające się w trakcie analiz i interpretacji zagadnienia starano się odpowiedzieć, analizując wypowiedzi dzieci odnoszące się do ich postrzegania świata, w którym żyją. Dzieci miały za zadanie opisać go z własnej perspektywy, tak jak same go widzą. Zabawki w tak określonym podejściu badawczym ujawniają się jako element świata dziecka. Niejako „przy okazji” staje się możliwe odczytanie znaczenia przypisywanego przez dziecko zabawce oraz określenie jej roli w jego życiu. Co szczególnie ważne – staje się to możliwe w ujęciu statycznym oraz dynamicznym. Można zbadać sytuowanie zabawek w przestrzeni życia, odnosząc się do jej struktury, określając na przykład rodzaj zabawek, ich specyfikę, przeznaczenie, sposób ulokowania. Można też na tle

analizowanych sytuacji próbować określić rolę zabawki w przestrzeni życia, odnosząc się do dynamiki owej przestrzeni, z uwzględnieniem perspektywy społecznej¹.

Zatem umiejscowienie w świecie dziecka zabawek, przypisywanie im określonych znaczeń, zakresów użytkowania zarówno aktualnego, jak i wykreowanego za pomocą wyobraźni będzie traktowane w niniejszym podejściu nie tylko jako próba dotarcia do źródeł funkcjonowania dziecięcego świata, w którym tkwi zabawka, ale też jako próba zrozumienia, czym jest zabawka w życiu dziecka, jaką rolę wyznaczają jej same dzieci. Będzie to możliwe dzięki odszyfrowaniu elementów strukturalnych oraz funkcjonalnych świata dziecka z zaznaczeniem specyficznych relacji, powiązań, odniesień dokonujących się poprzez doświadczanie świata w wymiarze wewnętrznym (osobistym) oraz zewnętrznym (społecznym). Jest to rodzaj badania jakościowego odnoszącego się do sfery doświadczeń indywidualnych będących nośnikami znaczeń².

Jako metodę badań wybrano analizę treści; wydaje się ona odpowiednia do badania społecznych wytworów, w tym również form przekazu, jakimi są wypowiedzi dzieci³, które zostały zapisane⁴. Jednostką analizy uczyniono wypowiedzenie jako pewną określoną całośćkę myślową⁵.

Zabawka w oczach dziecka

Zabawki, o których mówią dzieci, można podzielić na kilka grup. Pierwszą tworzą zabawki-postacie, drugą zabawki-przedmioty, trzecią zabawki-objekty – tym mianem określono zabawki o charakterze przestrzennym, grupę czwartą natomiast tworzą różne zabawki o odmiennych właściwościach w stosunku do wskazanych wcześniej. Należy podkreślić, że wymienione grupy zabawek odnoszą się zarówno do dziewczynek, jak i do chłopców, przy czym biorąc pod uwagę płeć dziecka, są to zupełnie inne rodzaje zabawek w obrębie każdej z grup. Najliczniejszą, utworzoną z preferencji dzieci, grupę zabawek stanowią zabawki-postacie. Dla dziewczynek najbardziej charakterystyczne są tu różne postacie wróżek, począwszy od najczęściej pojawiającej się zabawki, będącej „zwykłą” wróżką, poprzez „wróżki-przyjaciółki”, „wróżki-skrzydlate”, aż po „rodzinę wróżek”. Drugą ulubioną przez dziewczynki postacią zabawki jest konik. Pojawiają się

¹ Por. W. Prokopiuk, *Współczesne aspekty przestrzeni edukacyjnej (wychowawczej)*, [w:] J. Izdebska, J. Szymanowska, *Wielowymiarowość przestrzeni życia współczesnego dziecka*, Białystok, 2009, s. 151–162.

² U. Flick, *Jakość w badaniach jakościowych*, tłum. P. Tomanek, Warszawa 2011, s. 12–13.

³ Materiał empiryczny wykorzystany do opracowania artykułu został zebrany w trakcie swobodnych wywiadów z dziećmi oraz wypowiedzi dzieci na temat własnych rysunków o tematyce: „Świat”, „Ja w świecie”, „Mój wymarzony świat”. Por. S. Kvale, *Prowadzenie wywiadów*, tłum. A. Dziuban, Warszawa 2012, s. 121–123.

⁴ E. Babbie, *Podstawy badań społecznych*, Warszawa 2009, s. 356–359.

⁵ Tamże, s. 359–362.

tu różne wersje koników, takie jak: „konik-serduszko”, „konik-gwiazdeczka”, ale najczęściej jest to „kucyk” oraz „kucyk Pony”. Dziewczynki określają też charakterystyczne cechy takiego konika: „Koń, co ma rzęsy i długą grzywę”. W następnej kolejności należy wskazać na zabawki-postacie, takie jak: „motylki”, „delfinki”, „syrenki”, a więc ulubione przez dziewczynki postacie zwierząt. Nie stronią one też od zabawek-robotów, wskazując na różne ich modyfikacje, jak na przykład „robot ze skrzydłami”, oraz zabawek określanymi jako „potwory”. Wśród postaci zabawkowych pojawia się też lalka Barbie, ale są to wskazania marginalne.

Chłopcy, jak już wspomniano, preferują zupełnie odmienne postacie zabawek. Trzeba też przyznać, że są bardziej kreatywni w ich tworzeniu, w przypisywaniu im określonych właściwości, określaniu cech wyglądu. Podobieństwo do preferencji dziewczynek zaznacza się tylko w odniesieniu do dwóch grup postaci-zabawek: robotów i potworów, przy czym te wskazywane przez chłopców są, można powiedzieć, bardziej „wszechstronne”. Chłopcy, poza tymi w wersji podstawowej, przywołują całą różnorodność postaci tego typu – zarówno robotów: „robot ciężarówka”, „robot-ludź”, „robot-niszczyciel”, „robot-mała”, „roboty z laserami”, „cyberroboty”, „latające roboty” – jak i potworów, począwszy od podstawowej wersji potwora, „potwora, który jest z prądu”, poprzez „potwora wodnego”, „potwora morskiego”, „potwora dziwoląga”, po „stwory” i „stworki”, którym przypisują różne cechy, jak na przykład „stworek, co ma ostre zęby”. Inne charakterystyczne dla chłopców postacie zabawek to takie, które w ich oczach stanowią koncentrację siły fizycznej, tężyzny, ogromnej mocy, która może być wykorzystana w walce. Do tej grupy należą: „olbrzym”, „żelazny byk”, „nargulec”, „smoczy oślizg”, „ork zwiadowca”, a także „dinozaury” oraz różne postacie „dinków”. Inną charakterystyczną dla chłopców grupę zabawek-postaci stanowią takie, które kryją w sobie element tajemniczości, jak: „kosmita”, „ufoludek”, „istota, co ma dziwny mózg zakręcony”, „intergalaktyczny wróg”. Są też postacie ludzi, przy czym zawsze jest to człowiek płci męskiej. Taka postać przejawia z reguły cechy władcze, elementy dominacji w budowie albo przypisywanych jej właściwościach. Są to na przykład: „król”, „pirat”, „żołnierz”, „wojsko”, „myśliwy”, „chłopek”, „ludzik”. Wśród zabawek-postaci należy jeszcze wskazać takie, którym chłopcy przypisują charakterystyczne cechy, jak na przykład: „pies z rogami”, „bałwan z dopalaczami w butach”, „dziecko-bączek”, oraz postacie zabawek odnoszące się do zwierząt: „hipek”, „miś”. Trzeba też wspomnieć o postaciach zabawek przywoływanych z przekazów medialnych, takich jak: „Różowa Pantera”, „Leśny Skrzat”, „Edki”.

Drugą co do liczebności grupę zabawek wskazywanych przez dzieci stanowią zabawki-przedmioty. W jej obrębie równie wyraźnie zaznacza się odmiennosc dziecięcych preferencji ze względu na płeć. Dziewczynki wśród takich zabawek wskazują głównie te, które używane są w ruchu, albo służą do zabaw ruchowych, jak: „auto”, „rower”, „trampolina”, „drabina”, „katapultka”, „latawce” czy „hamak”. Ponadto jako zabawki

w tej grupie pojawiają się też przedmioty ozdobne. W takim znaczeniu widoczne są zwłaszcza różnego rodzaju „serduszka” – serduszko jako przedmiot, na przykład „duch serce”, „kolorowe serduszko”, albo serduszko ozdabiające inny przedmiot, na przykład „brama w serduszka”. Są też zabawki-przedmioty, które stanowią zminiaturyzowaną wersję przedmiotów codziennego użytku. Tego rodzaju zabawki stanowiące przedmioty wyposażenia domowego też często przywoływane są przez dziewczynki, na przykład „lampa”, „obrazek”, „talerz”. Wśród klasycznych zabawek najczęściej pojawiają się puzzle, układanki, gry edukacyjne, gdzie dziewczynki przywołują na przykład „kościotrupa”, natomiast wśród zabawek-przedmiotów o innych właściwościach aniżeli wskazane dotychczas, należy wymienić przede wszystkim: „lasery” oraz zabawki, w których wykorzystuje się mechanizm elektryczny.

Chłopcy również w tej grupie zabawek przejawiają większą ich różnorodność. Podobnie jak dziewczynki wskazują przede wszystkim na zabawki kojarzone z ruchem. Jedyną zbieżność w porównaniu z dziewczynkami, w odniesieniu do tego rodzaju zabawek, to „auto” czy „samochód” jako zabawka. Poza tym ich wskazania są zdecydowanie różne i nawiązują do chłopięcych wyobrażeń „bycia w ruchu”. Oprócz podstawowej wersji „samochodów” pojawiają się różne ich rodzaje, na przykład „autobusy”, „tramwaje”, „wyścigówki”, albo takie, które uzyskały specyficzne właściwości, na przykład „samochód kolczasty”, „auto z kolcami”. Bardzo często wskazują też na różnego rodzaju inne pojazdy zarówno mechaniczne, jak i niemechaniczne, na przykład: „samoloty”, „helikoptery”, „statki”, w tym „statki kosmiczne”, „pojazdy kosmiczne”, „statki podwodne”, „statki pirackie”, ale też „statek-dziwoląg”, „łódzie”, „łódzie podwodne”, „rakiety”, „motorówki” czy „lokomotywy”. Jako przedmiot-zabawka związana z ruchem pojawia się też „balon”. Idąc dalej, w tej grupie zabawek dużą popularnością u chłopców cieszą się takie, które można wykorzystać w walce, jak na przykład „czołgi”, „miecze”, „strzały”, „działa lotnicze” czy „siekierekę strzelającą”. Przedmioty-zabawki w oczach chłopców to również: „bomby”, „granaty”, „dynamity”, „ładunki wybuchowe”, ale też na przykład „flaga piracka”. Dużym powodzeniem cieszą się też zabawki mające właściwości elektryczne, chemiczne. Można tu wskazać zwłaszcza takie z wykorzystaniem laserów, ognia, różnego rodzaju promieniowania, jak na przykład „laser” i różne jego odmiany: „laser ognia”, „laser lodowy”, „wieże laserowe”, „osłona przeciwpromienna”, „antenę”, „wieże z nadajnikami”, „gwiazdy neutronowe”, „sztuczne ognie”, „buty, które mają dopalacze”. Przedmioty-zabawki z punktu widzenia chłopców to również takie, które wykorzystać można w celach konstrukcyjnych, jak na przykład różnego rodzaju „klocki”, „drzwi elektryczne”, „okna okrągłe”. Popularnością wśród chłopców cieszą się też gry stolikowe, jak na przykład „Chińczyk”.

Na szczególną uwagę zasługują też zabawki, które zostały nazwane jako obiekty przestrzenne. Nazwa wiąże się z tym, że zajmują jakieś określone miejsce w przestrzeni, są większych rozmiarów i wykorzystywane bywają przez dzieci zwłaszcza w zabawach

ruchowych oraz tematycznych. Warto o nich wspomnieć, gdyż podobnie jak w przypadku wcześniej omawianych rodzajów zabawek, widać różnice ze względu na płeć. Ogólnie można powiedzieć, że tego typu obiekty są przywoływane przez dzieci zgodnie z ich preferencjami w zakresie zabawy. Nawiązują też do przestrzeni i miejsc szczególnie lubianych. Dziewczynki do takich zabawek-objektów o charakterze przestrzennym zaliczają przede wszystkim „domy” i „domki”, w tym różne ich rodzaje: „domek z piernika”, „domek z babki”, „piernikowy domek, który ma dach z owoców”, „domek dla lalek”. Ponadto wskazują na obiekty służące do zabaw w takich miejscach, jak: „boisko”, „plac zabaw”, „basen”, „plaża”. Chłopcy tymczasem preferują takie miejsca, jak: „wesołe miasteczko”, „rura-park”. Atrakcyjna z punktu widzenia prowadzonych zabaw przez chłopców jest też przestrzeń „garażu”. Wśród zabawek o charakterze przestrzennym wyróżniają oni zwłaszcza „karuzele”, „labirynty”, „budynki latające”, „lodówki dynamiczne” (tzn. zawierające w swoim wnętrzu dynamit), „kabiny” o różnym przeznaczeniu czy „namiot z rusztowaniem”. Zarówno dziewczynki, jak i chłopcy przywołują w omawianym zakresie „zjeżdżalnie” jako zabawki o charakterze przestrzennym, przy czym chłopcy wskazują dodatkowo na różne ich rodzaje, na przykład „zjeżdżalnia z wodą”, „zjeżdżalnia, co ma dziury”, „zjeżdżalnia z drzewa do wody”.

Na podstawie analiz wyróżniono dodatkową grupę zabawek o odmiennych właściwościach w stosunku do prezentowanych powyżej. Tego rodzaju zabawki są w dużej mierze wytworem wyobraźni dziecka, ale jednocześnie ucieleśnieniem jego marzeń. Mając na uwadze powyższe, dokonano krótkiej prezentacji w tym zakresie. Należy podkreślić, że zabawki w tej grupie cechują się różnorodnością formy, posiadają nietypowe właściwości, przeznaczenie i funkcjonalność, zaskakująca jest też materia, z której powstają. Dla przykładu dziewczynki wskazują na: „lukrowy dym”, „katapultę z ryb”, „kościotroczyrtny, który może rzucać swoimi kośćmi”, „ośmiornico-bałwan okrągły”, „smok tajny kod, który zjezie ogniem i spala wszystko, co mu stanie na drodze”, „duch, który wieszka się po gałązkach”, „biedronka, która się zamieniła w diabła”. Chłopcy natomiast mówią o takich zabawkach, jak na przykład: „tornada ogniowa”, „kwiatek, który wybuchł, on jest niewidzialny, wyrzuca takie dynamity, żeby było bardzo zimno, bo on jest z prądu”, albo: „Kameleon, on jest bardzo groźny, tylko mnie lubi, a wszystkich gryzie i wali ich mocno i pluje do nosa. Podoba mi się, bo on bije, a ja lubię się bić, lubię kameleona, który gryzie i wszystkich depta i zgniata na placek”.

Sposób wykorzystania zabawek przez dzieci

Analizy wskazują na to, że zabawka związana jest z przestrzenią zabawy charakterystyczną dla płci badanych. Zabawki-postacie, o których mówią dziewczynki, tj. wróżki, koniki i inne zwierzęta wskazywane powyżej, ukazywane są najczęściej

w kontekście barwnej przestrzeni w otoczeniu przyrody. Tego typu zabawki są elementem świata kojarzonego z wolnością, swobodą, relaksem i pięknem. Dziewczynki odwołują się przy tym do takich miejsc, jak łąka, park, góry, pole, morze, jako przestrzeni otwartych i wyzwających nieograniczone możliwości doznań. Z drugiej strony zabawki tego rodzaju przypisywane są do przestrzeni domu jako miejsca spokoju i bezpieczeństwa. Zupełnie inną rolę przypisują dziewczynki zabawkom określanym jako „potwory” i „roboty”. Te, ich zdaniem, mają przede wszystkim straszyć, budzić grozę i ogólnie być nośnikami złych mocy. Takie zabawki są groźne dla otoczenia, złością się, używają przemocy. Co ważne, mają też w sobie element magii, co pozwala na zmianę cech ich budowy, a więc wizerunku danej postaci, oraz jej stanów psychicznych, na przykład zły robot może przemieniać się w dobrego i odwrotnie. Przywoływane są w tym kontekście laser i prąd jako szczególnie ważne i przydatne właściwości zabawek. Tego rodzaju zabawki mają wyznaczone „zadania specjalne” zarówno w znaczeniu pozytywnym – jak na przykład ratowanie świata, pomaganie innym, przeciwdziałanie złu, jak i negatywnym, na przykład zniszczenia, zastraszenia, przemoc wobec innych. Charakterystyczne jest również to, że zabawki te sytuowane są w bliżej nieokreślonej przestrzeni, do której dziewczynki nie przywiązują większej uwagi. Może to być na przykład potwór, który „przechodzi często do innych światów, żeby poszukać jedzenia”. Tymczasem zabawki-przedmioty w świecie dziewczynek sytuowane są w kontekście zabawy w konkretnym miejscu, najczęściej kojarzonym z domem, gdyż jak wskazano wcześniej, zabawki te w dużej mierze odnoszą się właśnie do przestrzeni domu (jako pomniejszone elementy wyposażenia domowego albo elementy dekoracyjne). Należy podkreślić, że szczególnym uznaniem dziewczynek cieszą się w tej grupie zabawki zrobione własnoręcznie. Wśród zabawek przestrzennych można natomiast wymienić kilka ich grup – takie, które stanowią przestrzeń zabawy dla innych zabawek (zabawek-postaci), takie, które są przestrzenią zabawy dla dziewczynek, a także takie, które są przestrzenią zabawy dla dziewczynek bawiących się innymi zabawkami. W tej pierwszej grupie zdecydowanie wyróżniają się różne odmiany „domków”, w drugiej należy wskazać na urządzenia, przyrządy sytuowane w przestrzeni otwartej przeznaczonej do zabawy (plac zabaw, boisko). Trzeci rodzaj zabawek przestrzennych zasługuje na szczególną uwagę z racji wykreowania przestrzeni przez dziecko, przypisania jej określonego znaczenia i wykorzystania w zabawie, na przykład: „Magiczny dom to taki, jak się w domu naciśnie na jakiś guziczek, to mogą być aniołki i może być taki sztuczny śnieg”, „Dom-kwiat jest z kwiatów, a na górze jest pokrywa. Są schody, żeby przywiązywać kwiaty. Jak linę się odwiąże, tutaj mogą oglądać telewizję. Tutaj śpią w hamaku, a tutaj wchodzi się na tej drabinie do kwiatów. To są nowe rzeczy, bo nigdy nie było kwiatów, które są ogromne, i takich domów”.

Zabawki-postacie w świecie chłopców uzyskują konkretne przeznaczenie. Dominujące w tej grupie roboty, stwory i potwory mają z reguły dokładnie określone albo

przewidziane zadanie do wykonania. Znajduje to odzwierciedlenie choćby w nazwie zabawki (na przykład „robot-niszczyciel”). Zabawki te zostają wyposażone w takie elementy budowy i właściwości, które z jednej strony pozwalają na prezentację siły i dominacji, z drugiej – na ich praktyczne użycie. Są to takie zabawki, które sprawdzają się w walce. Poza doskonałą sprawnością fizyczną, walecznością i mocą, chłopcy dbają o to, aby ich zabawki-postacie były sprytne, błyskotliwe, pomysłowe, zaradne, doceniając ich „walory umysłowe”. Na uwagę zasługują też postacie sytuowane w inspirowanej dla chłopców przestrzeni kosmosu. Jest ona bardzo tajemnicza i jednocześnie wyzwala nieograniczone możliwości kreacji. Wśród zabawek-przedmiotów chłopcy najbardziej cenią sobie pojazdy. Prezentują ich niezliczoną ilość i różnorodność. W takich zabawkach najważniejsza ich zdaniem jest funkcjonalność. Pojazd zawsze kojarzy im się z ruchem, zatem zabawek tych używają w ruchu. Inne zabawki-przedmioty z perspektywy chłopców to tzw. zabawki militarne, a także te, które uzyskują takie znaczenie w trakcie zabawy, jak na przykład „bomby”, „granat”, „miecz”, wcześniej będące zwykłymi przedmiotami z otoczenia dziecka – piłeczką, woreczkiem, długą linijką. Szczególnie ważne dla chłopców jest to, aby ich zabawka wyróżniała się w aspekcie funkcjonalności. Wymyślają dla nich najróżniejsze przeznaczenia. Mogą one na przykład, zamiast nabojami, strzelać „kwiatkami ogniowymi”, „piorunami”, „lawą”. Na uwagę zasługują zabawki o szczególnych właściwościach i mocach, w które wyposażone są zarówno zabawki-postacie, jak i zabawki-przedmioty. Chłopcy odnoszą się tutaj zarówno do właściwości fizycznych i mechanicznych zabawek, o czym wspomiano już wcześniej, ale też do właściwości chemicznych, wskazując możliwości zastosowania wymyślonych przez siebie substancji i mieszanin w zabawce. Taka zabawka może mieć wówczas, na przykład moc „smrodu”, będzie „dynamiczna” – w sensie naładowana dynamitem, albo będzie „pluła jadem”. Nie stronią też od przypisywania zabawkom właściwości elektrycznych. Wskazują na moce prądu i ognia, ale też na przykład na radioaktywność kojarzoną z promieniowaniem.

Podsumowanie i wnioski

Przeprowadzone badania ukazują sposób myślenia o zabawce jako elemencie bardzo istotnym w świecie dziecka. Okazuje się, że wyobrażenie dziecka na temat tego, czym jest zabawka, nie musi pokrywać się z pojmowaniem jej roli przez dorosłych. Bardzo ciekawe jest dziecięce spojrzenie na zabawkę zarówno jako na wytwór materialny, jak i na samą istotę zabawki – jaki sens i znaczenie ma w życiu konkretnego dziecka. Wydaje się, że zabawki jako te elementy, które współtworzą dziecięcy świat i są jego integralną częścią, stanowią odzwierciedlenie tego świata. Dziecko, opowiadając o świecie, mówi też o zabawkach i, odwrotnie, opowiadając

o zabawkach, automatycznie mówi też o swoim życiu, przestrzeniach, w których przebywa, miejscach, które są dla niego ważne. Tym sposobem można dowiedzieć się o różnych wymiarach dziecięcego świata, między innymi o tym, jak wygląda pokój dziecka, jego urządzenie i wyposażenie, albo inne miejsca przeznaczone do zabawy, na przykład plac zabaw. Ważne też jest to, że owo dziecięce odczytanie różni się ze względu na płeć badanych.

Na uwagę zasługuje fakt, że dzieci są bardzo odważne w kreowaniu wizji zabawki. Nie jest zaskoczeniem, że dla dziecka zabawką może być wszystko, co znajduje się w pobliżu. To ono zdecyduje, co uzna w danym momencie za zabawkę. Zaskakująca jest sama wizja zabawki, jej przeznaczenie i sposób używania. Tutaj ewidentnie pomysły dzieci nawiązują do sfery zabaw zróżnicowanych ze względu na płeć. Wizjonerstwo w tym zakresie jest szczególnie rozbudowane w przypadku chłopców. Jeśli chodzi o sam akt kreacji, to zauważalny jest dynamizm, a w związku z tym zmienność przedstawień oraz ewoluowanie w kierunku lepszej jakości. Miernikiem jakości jest lepsza funkcjonalność oraz rodzaj społecznego odbioru.

Podsumowując niniejsze rozważania, należy wskazać na wymiary poznawcze i praktyczne prowadzenia badań w prezentowanym zakresie. Dokonane analizy nie dają podstaw do uogólnień, ale stanowią mogą inspirację do dalszych poszukiwań oraz pogłębionych badań. Przede wszystkim należy zauważyć, że wizjonerstwo dzieci może stanowić inspirację dla świata dorosłych, który rzeczywiście decyduje o tym, jak wygląda rynek zabawek dla dzieci. Trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, że dziecięce kreacje, które należy ocenić jako bardzo odważne, nie mogą stanowić bezpośredniego przełożenia na rzeczywistość. Stoi tutaj niejako „na straży” system wymagań w zakresie bezpieczeństwa zabawek dla dzieci. Patrząc na problem zabawek w świecie dziecka z perspektywy obiektywnej, należy wskazać na sztywne regulacje w tym zakresie. Jako powszechnie obowiązujące mają one na względzie zarówno interes indywidualny, jak i społeczny oraz odnoszą się do sfery bezpieczeństwa. Jak pisze E. Maciejewska-Mroczek, kwestie związane z bezpieczeństwem zabawek regulowane są w sposób systemowy w zakresie „(...) ich produkcji, wprowadzania na rynek, atestów itp. Ustalane i modyfikowane od kilkudziesięciu lat normy określają, czym jest bezpieczna zabawka”⁶. Rynek zabawek w Polsce obwarowany jest szeregiem norm zgodnych z regulacjami unijnymi. Istnieją ścisłe procedury dotyczące produkcji zabawek, wprowadzania ich na rynek oraz samego użytkowania. Procedury te ustalane są w odniesieniu do analizy i oceny zagrożeń, jak i możliwości narażenia na owe zagrożenia. Dlatego też swym zasięgiem obejmują różnorodne zakresy sytuowania i użytkowania zabawki w przestrzeni życia dziecka i innych osób. Procedury dotyczące oceny zgodności odnoszą

⁶ E. Maciejewska-Mroczek, *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Kraków 2012, s. 156.

się do analiz różnych rodzajów zagrożeń: fizycznych i mechanicznych, chemicznych, elektrycznych, radioaktywnych, a także związanych z palnością zabawki, czyli podatnością na podpalenie materiału, z którego została wykonana (w całości lub w części) oraz z nieprzestrzeganiem czystości i higieny⁷.

Na tym tle warto zauważyć, że dla dziecka szczególnie atrakcyjne jest to, co w ogólnym odbiorze uważane bywa za mało bezpieczne, co wiąże się z zagrożeniem i ryzykiem. Siłą, która pcha dziecko w kierunku doświadczania nowości, jest przeogromna ciekawość i chęć poznania tego, co nowe, a przy tym tajemnicze i fascynujące. Okazuje się, że dla współczesnego dziecka atrakcyjną zabawką jest taka, która skupia w sobie szereg właściwości. Idealny jej obraz jawi się jako wytwór „niedokończony” – taki, który zmienia się w zakresie swojego wyglądu, budowy i przeznaczenia, przechodzi z jednego stanu w drugi, mając na uwadze stan materii i przypisywane właściwości o charakterze niematerialnym. Jest to wizja dalece wybujała, nieosiągalna na rynku zabawek w świecie rzeczywistym z co najmniej kilku względów: technologicznych, finansowych, prawnych. Dlatego też nie można się dziwić, że to, co oferuje współczesny świat dzieciom w zakresie zabawek, nie do końca je zachwyca, że jest nudne i dalekie od wyobrażeń. Tym samym preferencje dorosłych w tym względzie mogą być źródłem rozczarowań.

Z drugiej strony wyłaniająca się z badań wizja zabawki może być wykorzystana w przestrzeni edukacji. Wpisuje się w bardzo ważny, z punktu widzenia teorii i praktyki edukacyjnej, problem – jak budować środowisko edukacyjne? Okazuje się, że tego typu badania mogą wskazywać na istotne aspekty zabawek zauważalne w odniesieniu do wszystkich wyróżnionych grup, a także ujawniających się sposobów ich używania. Począwszy od zidentyfikowania zabawek, ich nazwania, przypisania im określonych cech i właściwości, poprzez sposób ich wykonania, estetykę, po wyzwalanie różnorodnych form aktywności fizycznej i umysłowej (motorycznej, muzycznej, społecznej, eksperymentowania, naśladownictwa, zaangażowania wyobraźni). Zabawki, o których mówią dzieci, sprawiają im przyjemność i jednocześnie służą jakiemuś celowi. To uzasadnienie dziecka „po co” jest dana zabawka, ma niezwykle istotne znaczenie dla edukacji. Oznacza to, że odkrywając znaczenie zabawki w świecie dziecka, możemy efektywniej budować środowisko edukacyjne.

⁷ Rozporządzenie Ministra Rozwoju i Finansów z dnia 20 października 2016 r. w sprawie wymagań dla zabawek (Dz. U. poz. 1730 § 6), wydanego na podstawie art. 12 ustawy z dnia 13 kwietnia 2016 r. o systemach oceny zgodności i nadzoru rynku (Dz. U. poz. 542, 1228 i 1579); Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/48/WE z dnia 18 czerwca 2009 r. w sprawie bezpieczeństwa zabawek; Załącznik nr 1 do rozporządzenia Ministra Rozwoju i Finansów z dnia 20 października 2016 r. w sprawie wymagań dla zabawek (poz. 1730).

Bibliografia

- Babbie E., *Podstawy badań społecznych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Flick U., *Jakość w badaniach jakościowych*, tłum. P. Tomanek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
- Kvale S., *Prowadzenie wywiadów*, tłum. A. Dziuban, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Maciejewska-Mroczek E., *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Universitas, Kraków 2012.
- Prokopiuk W., *Współczesne aspekty przestrzeni edukacyjnej (wychowawczej)*, [w:] *Wielowymiarowość przestrzeni życia współczesnego dziecka*, red. J. Izdebska, J. Szymanowska, Trans-Humana, Wydawnictwo Uniwersyteckie, Białystok 2009.

Akty prawne

- Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/48/WE z dnia 18 czerwca 2009 r. w sprawie bezpieczeństwa zabawek.
- Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej, 30.06.2009.
- Rozporządzenie Ministra Rozwoju i Finansów z dnia 20 października 2016 r. w sprawie wymagań dla zabawek (Dz. U. poz. 1730), wydane na podstawie art. 12 ustawy z dnia 13 kwietnia 2016 r. o systemach oceny zgodności i nadzoru rynku (Dz. U. poz. 542, 1228 i 1579).
- Załącznik nr 1 do rozporządzenia Ministra Rozwoju i Finansów z dnia 20 października 2016 r. w sprawie wymagań dla zabawek (Dz. U. poz. 1730).

ADRES DO KORESPONDENCJI

Dr Iwona Samborska
Uniwersytet Śląski w Katowicach,
Wydział Pedagogiki i Psychologii, Instytut Pedagogiki
e-mail: iwona.samborska@us.edu.pl