

Maja Brzozowska-Brywczyńska
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

*Why wear a prosthetics when you could become a superhero instead?*¹ **Dzieci, protezy i kilka uwag o tym, jak słownik krytycznych studiów nad niepełnosprawnością może wzbogacić język nowych studiów nad dzieciństwem**

DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/1733-8069.13.4.02>

Abstrakt Artykuł stanowi propozycję przyjrzenia się interpretacyjnemu potencjałowi pojęć ze słownika krytycznych studiów nad niepełnosprawnością (*prosthetic power, visual activism*) jako narzędzi analizy doświadczeń niepełnosprawnych dzieci prowadzonej w ramach nowych studiów nad dzieciństwem. W polu studiów nad niepełnosprawnością analizy dzieci i ich (niepełnosprawnego) dzieciństwa wciąż pozostają w mniejszości, podobnie jak w polu nowych studiów nad dzieciństwem niepełnosprawność wciąż nie zyskała takiej widoczności, jak płeć, klasa czy rasa. Wychodząc od opisu przykładów projektów dziecięcych protez 3D redefiniujących sztuczną kończynę odpowiednio jako pretekst do zabawy z innymi dziećmi, atrybut superbohatera i pole sprawstwa rozumianego jako współprojektowanie (siebie), poszukuję w nich nawiązań do wątków teoretycznych i interpretacyjnych obecnych w polu współczesnych, krytycznych studiów nad niepełnosprawnością, a następnie odnoszę je do perspektywy nowych studiów nad dzieciństwem, pokazując – na przykładzie *disabled children's childhood studies* – jaka rama analizy niepełnosprawnych dzieci może powstać na bazie imperatywów krytycznych studiów nad niepełnosprawnością i nowych studiów nad dzieciństwem.

Słowa kluczowe dzieci, potencjał protezy, aktywizm naoczny, niepełnosprawność

Maja Brzozowska-Brywczyńska, dr socjologii, adiunkt w Zakładzie Badań Kultury Wizualnej i Materialnej Instytutu Socjologii UAM, tłumaczka, podwójna mama. W pracy naukowej zajmuje się analizowaniem i rozwijaniem rozumień dziecięcej partycypacji i obywatelstwa. Oprócz tego bada architekturę zabawy i realizuje projekty kulturowe z dziećmi, poszukując narzędzi promowania dziecięcego sprawstwa.

Adres kontaktowy:

Instytut Socjologii
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
ul. Szamarzewskiego 89
60-568 Poznań
budynek C
e-mail: bbmaja@gmail.com

Disclaimer: nie sposób pisać o wszystkim

Dzieciństwo i niepełnosprawność to obszary, które, choć na poziomie ikonicznych reprezentacji są dość sugestywnie zagospodarowane, pozostają – jako konstrukty społeczne – mocno nieoczywiste i ambiwalentne.

Kulturowy sens dzieciństwa ujawnia się głównie poprzez postawienie go w dychotomicznej parze z dorosłością i opisanie za pomocą zderzania domniemyanych cech dzieci i dorosłych, które przecinają pojęcia takie jak dojrzałość, sprawczość, racjonalność, autonomia, zależność czy niekompletność, czyniąc z pojęć troski i kontroli dominujące narzędzia interpretacyjne pozycji dzieci w sieci społecznych relacji.

Społeczny sens niepełnosprawności wyłania się przede wszystkim vis-à-vis pojęcia normy. David T. Mitchell i Sharon L. Snyder (2000) proponują pojęcie protezy narracyjnej do opisu mechanizmu, na mocy którego niepełnosprawne ciało funkcjonuje jako znak różnicy. Wymaga ono rzecz jasna korekty (terapii i rehabilitacji), ale służy jednocześnie za narzędzie opowieści o sensie cielesnej heterotopii. W protezie narracyjnej nienormatywne ciało łączy się bądź z grzechami i nieprawidłowościami natury moralnej, społecznej, psychologicznej albo też przeciwnie – na zasadzie kompensacji – przypisuje osobom niepełnosprawnym wyższe wartości moralne i głębszy wgląd w rzeczywistość.

¹ Tytuł artykułu w *The Guardian*, który zapoczątkował moje poszukiwania potencjału protezy (<https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/27/why-wear-a-prosthetic-when-you-could-become-a-superhero-instead>, dostęp: 15 stycznia 2017 r.).

Niepełnosprawne dzieciństwo jest w konsekwencji podwójnie problematycznym przedmiotem namysłu, choć rozwijające się od kilku dekad dyskursy *childhood studies* i *disability studies* wytrwale promują sprawstwo dzieci oraz osób niepełnosprawnych traktowanych jako pełnowartościowych aktorów społecznych.

Nie sposób jednak pisać o wszystkim. Dlatego też, mając na uwadze zarówno złożoność konstruktów dzieciństwa, jak i modeli niepełnosprawności, wybieram jedynie niewielki wycinek tej ostatniej (niepełnosprawność ruchowa związana z ubytkiem kończyny górnej) i przykładam do niej pojęcia ze słownika krytycznych studiów nad niepełnosprawnością, żeby zobaczyć, czy mogą okazać się pomocne w budowaniu narracji o dzieciach niepełnosprawnych w ramach nowych studiów nad dzieciństwem.

Zabawa częściami: case studies

Rozwinięcie dyskusji o potencjale protez poza wąsko medyczny i rehabilitacyjny kontekst poprzez namysł nad ich miejscem w budowaniu narracji tożsamościowych niepełnosprawnych dzieci staje się możliwe w dużej mierze dzięki rozwojowi technologii druku 3D. Druk 3D pozwala w znaczący sposób obniżyć koszty wytwarzania protez (czy raczej *assistive devices*, urządzeń wspomagających, bo takie pojęcie stosuje się najczęściej w tym kontekście) i skrócić czas oczekiwania na nie. Ale nie tylko – dzięki rozwojowi idei *makers movement* – staje się także technologią powszechnie dostępną (gotowe do wykorzystania projekty protez umieszczane są w sieci na zasadzie wolnego oprogramowania) i podatną na obróbkę „partycypacyjną” –

w toku warsztatów projektowania zakładających aktywny udział dzieci w procesie.

IKO Lego albo proteza jako narzędzie kreatywne

Kiedy zabierałem się za ten projekt, moim pierwszym impulsem było danie niepełnosprawnym dzieciom głosu i możliwości, żeby same przekonały się, że faktycznie są nie-samowite. Bo co się stanie, jeśli damy dzieciom możliwość zaprzęgnięcia wyobraźni do samodzielnego projektowania własnych narzędzi tak, by zaspokajały ich szczególne potrzeby? Pozwolimy uczyć się. Tworzyć. Być dziećmiakami.

Carlos Arturo Torres

Na pomysł zderzenia funkcjonalności protezy z frajdą zabawy wpadł w 2014 roku kolumbijski projektant Carlos Arturo Torres. Punktem wyjścia był dla niego namysł nad znaczeniem protez w codziennym życiu dzieci oraz krytyka dominującego w protezetyce trendu akcentującego raczej technologiczną niż ludzką stronę projektowania. Pracę nad protezą jako pretekstem do zabawy rozpoczął więc, mając świadomość generalnie negatywnego podejścia dzieci niepełnosprawnych do sztucznych kończyn, faktu doświadczanej przez nie izolacji społecznej, problemów z budowaniem pozytywnego obrazu siebie, a także potrzeby projektowania *dla* dzieci (z uwzględnieniem ich specyficznych potrzeb społecznych i psychologicznych).

Proces projektowania zakładał obserwację uczestniczącą oraz wywiady z niepełnosprawnymi dziećmi oraz ich rodzinami i przyjaciółmi, poprzez które Torres rekonstruował specyfikę rozkładu dnia, rodzaje ulubionych aktywności, typy więzi

z innymi dziećmi, sposoby negocjowania otoczenia. Wyciągnięte z rozmów wnioski potwierdziły jego pierwotną intuicję (i jednocześnie psychologiczny fakt), że – szczególnie w przypadku dzieci – rola protezy nie ogranicza się do kwestii poprawy/umożliwienia aktywności fizycznych, ale także do poprawy/umożliwienia relacji społecznych. Proteza jest formą komunikowania się ze światem, sposób jej zaprojektowania pozwala określić nie tylko techniczne aspekty tej komunikacji, ale także wyposażyć ją w komponenty ważne z punktu widzenia dziecięcego nawigowania w świecie – gdzie jednym z istotnych narzędzi poznawania rzeczywistości i innych jest zabawa. Proteza, która nie stygmatyzuje, ale staje się platformą rozwoju wyobraźni oraz pretekstem do interakcji z innymi dziećmi, może okazać się ważnym sprzymierzeńcem w procesie konfrontowania się niepełnosprawnego dziecka ze światem społecznych ocen i definicji.

Do projektowania protezy Torres wykorzystał możliwości klocków LEGO, dzięki którym zamiast tradycyjnego urządzenia z typowym zestawem funkcjonalności był w stanie stworzyć system na tyle elastyczny (proteza składa się z modułów, ma wymienne końcówki typu *pop-and-lock* doczepiane do sztucznego przedramienia, umożliwiające jej wykorzystywanie do różnych celów), że dzieci mogły używać go zarówno do codziennych aktywności, jak i „hakować” w celu zabawy – w pojedynkę lub z przyjaciółmi. Stąd, obok chwytaka imitującego dłoń, proteza miała również końcówkę w postaci platformy do montowania klocków, klockowej koparki ze sterowaną łyżką albo rakiety kosmicznej ze świecidełkami LED. I chociaż nie ma

tutaj miejsca na szczegółowy opis projektu², myślę, że symptomatyczna dla jego wydźwięku jest rozmowa z przyjacielem niepełnosprawnego chłopca, którą Torres przeprowadził przed i w trakcie projektu, zadając mu to samo pytanie: jak odbiera fakt, że Dario musi używać protezy. O ile przed konfrontacją z IKO Santiago wyrażał swój stosunek do protezy przyjaciela w kategoriach współczucia, mówiąc, że to wielka szkoda, że Dario nie może robić tego, co zdrowe dzieci, o tyle po wspólnym przetestowaniu możliwości konstrukcyjnych sztucznej kończyny, powiedział bez wahania: „Też taką chcę” (Torres 2014: 181).

Disney albo proteza jako nośnik dziecięcej kultury popularnej

Moc tych protez polega na tym, że całkowicie zmieniają publiczny odbiór. Nagle dzieciaki nie muszą odpowiadać już na pytania, w jakich okolicznościach straciły rękę, ale wszyscy chcą się dowiedzieć, skąd mają taką genialną robo-kończynę, jak to jest ruszać takim czymś, jak to działa. To zwrot reakcji o 180 stopni. Coś, co łatwo można by uznać za ich największą słabość, okazuje się ich największą siłą.

Joel Gibbard³

Na stronie projektu Open Bionics (www.openbionics.com), firmy zajmującej się projektowaniem i tworzeniem protez w technologii druku 3D, kierowanej przez Joela Gibbarda, znajduje się opis nowej

generacji bionicznych kończyn. I nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie język, który jest do tego opisu użyty, i gdyby nie specyfika reklamowanej „nowości”. Mamy więc, „prosto z uniwersum Marvela, świeżo z pracowni Tony’ego Starka – rękę Iron Mana”, mamy stworzoną we współpracy z ILMxLAB (Lucasfilm) rękę inspirowaną mieczami świetlnymi rycerzy Jedi z *Gwiezdnych Wojen*, mamy wreszcie – rękę model „Płatek śniegu”, dla wszystkich miłośniczek królowej Elsy z *Krainy lodu*. Iron Man, rycerz Jedi, Elsa – to pierwsze trzy postacie z planowanej serii superbohaterów zasiedlających dziecięcą kulturę popularną, które użyczają swoich supermocy niepełnosprawnym dzieciom. Nowa generacja protez dla dzieci jest więc przede wszystkim generacją protez *dziecięcych*, ukłonem w stronę ich zainteresowań i fascynacji. I opisywana jest właśnie językiem fascynacji i niesamowitości. Protezy Open Bionics tworzone są na bazie licencji użyczonych bezpłatnie przez The Walt Disney Company, dzięki czemu ich cena mogła zostać w znaczny sposób obniżona (do około 3000 dolarów), a dzięki programowi Disney Techstars Accelerator w ich tworzeniu brali udział projektanci faktycznie współpracujący przy filmach, które stanowiły źródło inspiracji. Wszystkie trzy modele są wyposażone w światła LED, które pozwalają na monitorowanie rozwoju mięśni i motoryki upośledzonej kończyny, służą również za wskaźnik siły chwytu ręki z protezą, dzięki czemu lekarze i rodzice mogą widzieć, co dzieje się pod powierzchnią superbohaterskiej zbroi. To, co dla dziecka jest elementem zabawy, uatrakcyjniającym protezę (model Iron Man wydaje nawet dźwięki startującej rakiety, zupełnie jak w komiksowym i filmowym pierwowzorze), zostaje wpisane w funkcjonalność. Modele wykorzystują potencjał

² Szczegółowy opis dostępny jest na stronie: https://issuu.com/carlosidea/docs/iko_prosthetics_for_kids_as_a_creat [dostęp: 15 stycznia 2017 r.].

³ <http://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/health-news/prosthetic-hands-how-disney-teamed-up-with-a-bristol-based-bionics-firm-to-transform-childrens-lives-a6689176.html> [dostęp: 15 stycznia 2017 r.].

popkulturowych bohaterów dziecięcej wyobraźni jako pozytywnych punktów odniesienia. Zresztą reklamuje je plakat utrzymany w estetyce filmu SF, na którym dziewczynka z ręką Iron Mana – Avenger Sydney i chłopiec z protezą inspirowaną mieczem świetlnym – Logan Jedi, stoją oparci o siebie plecami w pozach superbohaterów. Bo przecież – taki jest przekaz Open Bionics – faktycznie się nimi stają. Z taką protezą rehabilitacja zamienia się w trening supermocy, jest czymś wyczekiwany, nie zaś niejednokrotnie nudnym obowiązkiem. Proteza pozwala nie tylko przezwyciężyć ograniczenia wynikające z upośledzenia funkcji ręki, ale stanowi narzędzie transformacji.

Projektowanie partycypacyjne albo proteza jako przekraczanie granic

Zaczęliśmy się zastanawiać: dlaczego tak upieramy się, żeby odtworzyć funkcjonalność ludzkiej ręki, kiedy w zasadzie możemy wszystko. Możemy zaprojektować rzeczy o niebo fajniejsze, coś, czego ludzka ręka nie potrafi. Bo co się stanie, jeśli brakującą kończynę potraktujemy jak czyste płótno, a nie znak niepełnosprawności?

Kate Ganim, KIDmob⁴

Projekt Superhero Cyborgs, efekt współpracy non-profitowej organizacji KIDmob działającej w obszarze edukacji projektowej i Autodesk, firmy produkującej oprogramowanie, stanowi próbę odpowiedzi na to pytanie. Ideą projektu jest „przeramowanie” wymagającej protezy niepełnosprawności tak, by z przeszkody w normalnym, codziennym

funkcjonowaniu stała się sposobnością do definiowania nowych sposobów tego funkcjonowania. Superhero Cyborgs bazuje na możliwościach związanych z technologią druku 3D, prowokacyjnie konstatując: może i nie masz ręki, ale dzięki 3D możesz mieć w tym miejscu cokolwiek innego. Na trwających pięć dni warsztatach (na które składała się nauka modelowania w gipsie, projektowania 3D, drukowania, prototypowania, podstaw elektroniki i termoplastyki) kilkoro dzieci w wieku 10–15 lat miało możliwość zaprojektowania (przy pomocy specjalistów) własnej ręki, wyposażając ją w „supermoc” odzwierciedlającą ich osobowość i potrzeby. Zredefiniowane w ten sposób protezy przybrały takie formy ekstensji, jak armatka wodna uruchamiana ruchem łokcia, pięciostrzałowa wyrzutnia brokatu, nakładka z funkcją łuku, wyposażony w światła LED specjalny aluminiowy chwytak do ciężkich przedmiotów; jedno z dzieci zaprojektowało nawet specjalną końcówkę służącą wyłącznie do szturchania siostry. Instrukcje tworzenia tych prototypowych modeli można znaleźć w Internecie na portalu Instructables. Projekt bazował na logice *user-experience*; przed przystąpieniem do pracy pytano dzieci o ich dotychczasowe doświadczenia, o to, co jest dla nich ważne z perspektywy radzenia sobie w codziennym życiu (czy będzie to samodzielne ubranie się, podniesienie szklanki wody czy skakanie na skakance bądź jazda na rowerze). Wszystko po to, żeby projektując protezy, dzieci zaangażowały się w samodzielne i twórcze rozwiązywanie problemów, wykraczając poza to, co oferuje rynek. Dizajn partycypacyjny i projektowanie 3D są więc w tym przykładzie w pewnym sensie narzędziami emancypacji dzieci niepełnosprawnych jako pełnoprawnych projektantów samych siebie.

⁴ <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/27/why-wear-a-prosthetic-when-you-could-become-a-superhero-instead> [dostęp: 15 stycznia 2017 r.].

„Chcielibyśmy bardzo, żeby te dzieciaki nauczyły się patrzeć na siebie nie tyle jak na ludzi niepełnosprawnych, ale raczej supersprawnych [tłum. własne]”⁵. Co to znaczy? Z jednej strony wybrzmiewa w tym stwierdzeniu utopijny ton technologicznego optymizmu, w którym nowe możliwości samodefiniowania się dzieci niepełnosprawnych za pomocą autorsko zaprojektowanych protez stają vis-à-vis społecznych przyzwyczajęń definiowania ich sprawczości. Jako taki może rodzić krytykę. Wydaje się bowiem, że – a dotyczy to nie tylko partycypacji dzieci niepełnosprawnych w warsztatach z projektowania, ale projektów partycypacji społecznej dzieci w ogóle – działania takie mają niejednokrotnie charakter incydentalny i naskórkowy, nie zmieniając ostatecznie pozycji dzieci jako aktorów społecznych. Z drugiej strony trudno przecenić wartość działań partycypacyjnych dla docierania do dziecięcych perspektyw, dawania dzieciom prawa głosu, pretekstu do tego, żeby mogły opowiedzieć o sobie, o tym, jak postrzegają siebie i innych swoim własnym głosem. Partycypacyjne badania społeczne i inne formy aktywnego uczestnictwa dzieci w procesach podejmowania decyzji dotyczących ich życia i funkcjonowania w szerszych społecznościach wykorzystuje się jako narzędzie uwłasnowolnienia dzieci z grup marginalizowanych, a taką niewątpliwie są dzieci niepełnosprawne. Partycypacja może więc być tutaj traktowana nie tyle jako narzędzie transformujące społeczne obrazy niepełnosprawności, ale jako proces wyposażania dzieci niepełnosprawnych w podkreślające ich sprawczość słowniki opisu siebie.

⁵ http://www.huffingtonpost.com/entry/disabled-kids-design-superhero-cyborg-prosthetics_us_56b377b3e4b04f9b57d89a0e [dostęp: 15 stycznia 2017 r.].

Oczywiście można by uznać narrację, która opisuje powyższe projekty, za naiwną, ale jest w tej naiwności pewien bardzo potrzebny (bo dotychczas raczej marginalizowany) w rozwijaniu dyskursu o niepełnosprawnych dzieciństwach optymizm. Tym, co łączy opisane projekty, jest zmiana podejścia do protezy, za którą w konsekwencji idą istotne przesunięcia słownikowe. Nie ma pacjentów, są odkrywcy i superbohaterowie, miejsce rehabilitacji zajmuje odzyskiwanie dzieciństwa i trening supermocy, zamiast litości otoczenia pojawia się zazdrość i fascynacja. Co wynika z tego alternatywnego słownika, co dzieje się ze społeczną wyobraźnią w zderzeniu z protezami dla dzieci, które nie mieszczą się w normie anatomicznej ręki? Wyobraźnia *cyborgiczna* (w której jak w soczewce skupia się wiązka fantazji, nadziei i lęków związanych z możliwościami zderzenia tego, co organiczne z tym, co sztuczne) nie tylko zmienia język opisu, ale także pozwala dostrzec w niepełnosprawności dziecka – dziecko jako istotę społeczną, (małego) człowieka, który potrzebuje nie tylko opieki i rehabilitacji, ale również narzędzi do bycia sobą i pomostu do bycia z innymi. Wyobraźnia *cyborgiczna* zgrabnie oddaje również charakter rzeczywistości kulturowej, w której coraz intensywniej funkcjonują dzieci. To *augmented reality*, rzeczywistość w pewnym sensie cyberpunkowa, w której obszary realnego doświadczenia przeplatają się z doświadczeniami w świecie wirtualnym. Kultura popularna dla dzieci zasiedlona jest przez superbohaterów, roboty i technologiczno-organiczne hybrydy, co więcej – w ich konstrukcji stosuje się niejednokrotnie logikę *heimlich maneuver* (Greenberg 2001 w kontrze do Freudowskiego *Unheimlich* – obcości rzeczy pozornie znajomych), w myśl

której z niosących zagrożenie potworów stają się obrońcami dzieci, ich przyjaciółmi i maskotkami. Być może to przesunięcie w reprezentacji jest jednym z powodów, dla których dzieci podchodzą do bionicznych protez z fascynacją i otwartym umysłem. Anna Czabanowska z Fundacji Pomocna Dłoń 3D, która prowadziła w Polsce pilotażowy program drukowanych protez dla dzieci, zauważa, że (kiedy prezentowała sztuczną dłoń) „dzieciaki zazwyczaj były zachwycone i podekscytowane, chciały ją uściskać, nie bały się dotknąć, przymierzają ją. Dorośli zachowywali większy dystans, niektórzy reagowali ze wstrętem, odsuwali się” [korespondencja mailowa].

Prosthetic power albo potencjał (pozytywnej) protezy

Sposób prowadzenia narracji, inspiracje i założenia przywołanych projektów protez dla dzieci rezonują bardzo wyraźnie z propozycją zmiany postrzegania osób niepełnosprawnych (chodzi zwłaszcza o niepełnosprawność ruchową związaną z brakiem/upośledzeniem kończyn), którą promuje konsekwentnie już od kilku lat Aimee Mullins, amerykańska aktywistka, modelka, sportsmenka, właścicielka kilkunastu par protez nóg. W swoim wystąpieniu na konferencji TED w 2009 roku, *How my legs give me superpowers?*, Mullins zaproponowała nowe spojrzenie na protezę, które można w dużym skrócie sprowadzić do założenia, że proteza nie ma stanowić narzędzia markowania pełnosprawności, poprzez maskowanie braku czy przewyciężanie jakiegoś upośledzenia w „normalnym” funkcjonowaniu. Zamiast patrzeć na nią z perspektywy jej mimetycznej funkcji, powinno

się zacząć dostrzegać jej potencjał transformacyjny. Mówiąc inaczej, Mullins proponuje, żeby w protezie widzieć pretekst do rozszerzania funkcjonalności związanych z byciem człowiekiem. Przykładem mogą być jej gepardzie nogi z włókien węglowych służące do biegania czy nogi o różnych długościach, za pomocą których może „negocjować” swój wzrost. „Proteza kończyny nie musi już odzwierciedlać potrzeby wypełniania braku. Może stać się dla jej właściciela symbolem mocy, potencjalności stworzenia w pustej przestrzeni tego, co tylko zapragną” (Mullins 2009). Idąc dalej, Mullins prognozuje, że w ten sposób osoby uznane przez społeczeństwo za niepełnosprawne i czytane z użyciem standardowych „protez narracyjnych” mogą stać się projektantami własnej tożsamości. Pojęciem *prosthetic power*, a więc potencjału protezy, Mullins chce równoważyć, a może nawet wyprzeć, wciąż dominujące narracje o niepełnosprawnym ciele. Jedną z nich jest opowieść o ofierze, której niepełnosprawne ciało staje się biernym przedmiotem paternalizującej troski i litości ze strony zdrowego społeczeństwa (jest to flagowy model narracji w medycznym modelu niepełnosprawności), drugą – opowieść o superkalece (*supercrip*; Clogston 1994), która przewycięża swoją niepełnosprawność, by żyć normalnie, wzbudzając podziw swoją bohaterką postawą i stając się źródłem inspiracji. Zwracając się w stronę protezy jako narzędzia budowania tożsamości, Mullins wykracza poza ramy ludzkiego ciała jako punktu odniesienia, dotykając tym samym zagadnień post- i transhumanizmu oraz lęku przed granicami *human enhancement* i jego konsekwencją dla pojęcia człowieczeństwa, wyrażonego między innymi przez Francis Fukuyamę w *Końcu człowieka* (2004). To wykroczenie, jako po-

tencjał tkwiący w sztucznej kończynie i związane ze sposobem, w jaki ciało sprzęga się z technologią, obecne jest również w dwojakim rozumieniu protezy zaproponowanym przez Tima Armstronga (1998: 78). Proteza *negatywna* ma na celu przede wszystkim przywrócenie ciała do stanu normalnego funkcjonowania (bo norma założona jest jako stała), zastąpienie brakującej części, kompensację upośledzonej funkcjonalności. Proteza *pozytywna* z kolei jest materializacją utopijnej wizji technologii, w której ekstensje ciała służą zwiększaniu ludzkich możliwości, zaś pojęcie normy cielesnej nie jest niezmienne, bo jej granice przesuwają się wraz z familiaryzacją różnych typów pozytywnych protez. Jak bowiem sugestywnie pisał transhumanistyczny teoretyk Alexander Chislenko (1995), wszyscy jesteśmy *fyborgami*, funkcjonalnymi cyborgami: nosząc okulary bądź aparat słuchowy, mając sztuczną kończynę, bioniczne organy, silikonowy biust czy wreszcie korzystając z kalkulatora, kiedy podliczamy domowe wydatki. Pojęcie *fyborga* ułatwia myślenie o niepełnosprawności w kontekście kontinuum raczej niż prostej przeciwwagi dla normy. Zredefiniowanie protezy jako narzędzia, jako osobistej nakładki (*wearable device*), podobnie jak zbudowanie pozytywnych odniesień do świata dziecięcej kultury popularnej, pozwala spojrzeć na protezę jako potencjalne narzędzie transformacji – relacji niepełnosprawnego dziecka z samym sobą, z innymi, wreszcie z własną niepełnosprawnością.

Visual activism albo gap się!

Zrealizowane w przywołanych projektach protezy dla dzieci można określić mianem alternatywnych

(*alternative prosthesis*⁶). W przeciwieństwie do realistycznych modeli sztucznych kończyn ich celem nie jest tylko (a może wcale nie) imitacja ludzkiej anatomii, ale przede wszystkim ekspresja osobowości użytkownika; stanowią formę specyficznych funkcjoznaków, które – przynajmniej potencjalnie – pozwalają powiązać niepełnosprawność fizyczną (w rozpatrywanym tutaj przypadku braku kończyny) z pozytywnymi konotacjami – wywołując zdziwienie, zachwyty, a nawet zazdrość. Protezy alternatywne dostarczają pretekstu do gapienia się w sytuacjach, w których zazwyczaj zarządzanie wymianą spojrzeń między osobami pełno- i niepełnosprawnym przybierało postać uciekania wzrokiem (kulturowy imperatyw „nie gap się!” wpajany dzieciom w toku socjalizacji) i – nieuniknionych, bo każda obcość wywołuje *tremendum et fascinosum* – ukradkowych spojrzeń. Być może dzięki tendencji współczesnej kultury popularnej do transgresji niepełnosprawność – pod postacią chociażby Victorii Modesty, czy w ogóle fascynacji świata mody i sztuki tym, co nienormatywne, pojawia się coraz częściej w kontekstach, które nie są dyskryminujące, a wręcz przeciwnie – akcen-

⁶ Pojęcie alternatywnych protez łączy się z postacią Sophie de Oliveiry Baraty, inicjatorki Alternative Limb Project (<http://www.thealternativelimbproject.com/>), w ramach którego projektuje ona nietypowe, artystyczne protezy (współpracowała między innymi z Victorią Modestą, niepełnosprawną performerką) – porcelanowe, z wmontowanymi głośnikami, w kształcie węża, inkrustowane klejnotami. Co ciekawe, do wyjścia poza ramy mimetycznego odwzorowywania ludzkiej kończyny zainspirowała projektantkę mała dziewczynka, która poprosiła o coś „innego”, a dokładniej o protezę podudzia z ukrytymi szufladkami i pojemniczkami na kredki, gumki i inne artystyczne akcesoria. Barata podkreśla wagę poszerzenia horyzontu wyobraźni protetycznej jako narzędzia zmiany sposobu, w jaki osoby niepełnosprawne postrzegane są przez społeczeństwo. Bardzo ważnym wątkiem obecności protez alternatywnych jest redefiniowanie pojęcia piękna i kobiecości w kontekście kultury popularnej (zob. np. Stańczyk 2016).

tują wielorakość piękna i różnorodność cielesnej ekspresji. Oczywiście takie postawienie na głowie znaczenia protezy może wzbudzać jednocześnie wątpliwości – osoby niepełnosprawne wciąż przecież narażone są na społeczne wykluczenie i dyskryminację oraz idące za nimi ubóstwo stojące w kontrze do wysublimowanego dizajnu i ekscentryczności protetycznych nakładek prezentowanych przez niepełnosprawnych celebrytów.

W książce *Staring. How we look?* (2009) Rosemary Garland-Thomson, badaczka z obszaru feministycznych studiów nad niepełnosprawnością, wprowadza pojęcie *visual activism* (aktywizmu naocznego) na określenie potencjału, jaki tkwi w niepełnosprawnym ciele. Wspierając się na wyszczególnionych przez siebie formatach wizualnej retoryki niepełnosprawności: *niezwykłości* podkreślającej obcość niepełnosprawnego ciała, *sentymentalności*, która chce widzieć w niepełnosprawności spektakl cierpienia wymagający uzdrowienia, *egzotyki*, skutkującej nieintencjonalnym uprzedmiotowieniem obiektu fascynacji i *realizmu* minimalizującego dystans i różnicę, podkreśla polityczny charakter procesu patrzenia. To kto, na kogo patrzy, uzależnione jest od sieci społecznych, kulturowych i wizualnych praktyk. Niepatrzenie na niepełnosprawne ciało staje się więc – idąc za Garland-Thomson – w pewien sposób wygłuszaniem jego potencjalnego głosu, możliwość zarządzania spojrzeniami pozwala osobie niepełnosprawnej stać się twórcą znaczeń kulturowych, jakie się z niepełnosprawnym ciałem wiążą. Dlatego też, jak zauważa autorka, owe ukradkowe spojrzenia, które ostatecznie rzucamy niepełnosprawnym ciałom, a które wynikają z wrodzonej ludzkiej ciekawości wobec odmienności i potrzeby

poznawczego redukowania niejednoznaczności, można potraktować jako załączek „spotkania spojrzeń”, w których osoba niepełnosprawna zachęca do patrzenia i poznawania. To przejście od spojrzenia piętnującego, spojrzenia współczującego do spojrzenia barokowego (Garland-Thomson 2009: 50), pełnego zachwytu i rozdziawionej gęby, bliskiego małym dzieciom konfrontowanym z odmiennością zanim jeszcze kulturowo narzucona dyscyplina patrzenia zastąpi fascynację wstydem.

Aktywizm naoczny realizuje się w trzech krokach: „popatrz na mnie”, „pomyśl o mnie”, „działaj” (Garland-Thomson 2009: 193), przy czym działanie jest tutaj związane z pojawieniem się moralnego zobowiązania wobec nienormatywnego ciała, które dzięki przestrzeni na wymianę spojrzeń wymyka się ramom narracyjnej protezy i zyskuje sprawczość w dzieleniu się swoją indywidualną historią. Działania Aimee Mullins są wyrazistym (i wprost przez Garland-Thomson przywoływanym) przykładem takiego przejmowania sterów w dynamice wzajemnych spojrzeń i wygospodarowania w ten sposób przestrzeni na redefinicję niepełnosprawności: „publiczna obecność osób z niepełnosprawnościami jako sprawczych aktorów społecznych rozszerza nasze rozumienie ludzkiej różnorodności, którą tak cenimy, i zaprasza nas do jej faktycznego uznania” (Garland-Thomson 2009: 195). Alternatywne, nieludzkie, nieorganiczne protezy łatwiej oswajają spojrzenia. Jako że nie próbują imitować ludzkiej ręki, udaje im się szerokim łukiem ominąć „dolinę niesamowitości” (*uncanny valley* [Masahiro Mori 1970]), czyli wrażenie, jakie odnosimy, patrząc na maszynę skonstruowaną na podobieństwo człowieka z dużą, ale niewystarczającą precyzją. Jeśli to,

co sztuczne przekracza pewien próg realizmu i za bardzo przypomina ludzkie ciało, a jednocześnie posiada pewne nienaturalne elementy, reagujemy strachem, a nawet odrazą. Gepardzie łapy, porcelanowe podudzia, superbohaterskie ramiona uruchamiają zamiast tego niewywołującą już takiego dyskomfortu wyobraźnię cyborgiczną.

Krytyczne studia nad niepełnosprawnością albo rehabilitacja narracji niepełnosprawnego ciała i rozciągłość normy

W myśl społecznego modelu niepełnosprawności, dominującego w polu współczesnych *disability studies*, doświadczenia osób niepełnosprawnych wynikają nie tyle ze specyfiki ich niepełnosprawności, co z architektury społecznych relacji. Pytania o niepełnosprawność nie brzmią więc: „co jest nie w porządku z pacjentem”, a raczej: „co dolega społeczeństwu”. Problemem do rozwiązania nie jest tutaj osoba niepełnosprawna, którą na mocy rehabilitacji i leczenia należy znormalizować i uzdrowić, ale *ableistyczne* praktyki społeczne, w których pojęcie niepełnosprawności jest formą dyskryminującej narracji kultury dominującej – społecznej, kulturowej, politycznej, ekonomicznej.

Nie sposób przecenić znaczenie perspektywy społecznej dla uzbrojenia osób niepełnosprawnych w podmiotowość polityczną. Jednak jej efektem (ubocznym) okazało się zmarginalizowanie fizycznego, cielesnego wymiaru niepełnosprawności, wynikających z choroby czy niepełnosprawności ograniczeń (choć w teorii istnieje rozróżnienie na *disability* i cielesne *impairment*, to ostatnie trakto-

wane jest raczej w terminach straty, żałoby, nie zaś potencjału pozytywnej redefinicji – zob. np. Shakespeare, Watson 2002) w takim stopniu, że pojawiły się wręcz głosy o swoistej *somatofobii* społecznych studiów nad niepełnosprawnością (Goodley, Runswick-Cole 2012). Taką *odcieleśnioną* perspektywę badania niepełnosprawności trudno jednak utrzymać, zwłaszcza w kontekście coraz powszechniejszego zespalania się ludzkiego ciała z technologią, jak również coraz intensywniejszego zagęszczania dyskursów *disability studies* wątkami feministycznymi, queerowymi, rasowymi czy właśnie posthumanistycznymi.

Dlatego – niejako w kontrze do społecznego modelu niepełnosprawności – widoczność w polu zyskują bardziej realistycznie ukierunkowane studia krytyczne, postkonwencjonalne czy technofeministyczne (zob. np. Shildrick 2009). Wzięcie na warsztat protezy z całym jej cyborgicznym apanażem siłą rzeczy przekierowuje dyskusję nad niepełnosprawnością z dyskursu społecznego, z jego naciskiem na upośledzające praktyki zdrowego społeczeństwa, które wykluczają i marginalizują społeczną partycypację osób niepełnosprawnych, w stronę rozważań o granicach człowieczeństwa. Postkonwencjonalne teorie niepełnosprawności (Shildrick 2009) nie tyle oscylują wokół usankcjonowanych dychotomii, które określają pole walki między medycznym i społecznym modelem niepełnosprawności, ale podają w wątpliwość dychotomiczną naturę samych pojęć normy i jej braku, pełno- i niepełnosprawności. To właśnie w ramach postkonwencjonalnego dyskursu niepełnosprawności możliwe jest opisywanie jej zarówno jako formy ograniczenia, jak i narzędzia nowego formatowania ciała, jako niemożności i moż-

liwości, opisywanie protezy w kontekście projektowania architektury tożsamości osoby niepełnosprawnej. Dzięki postkonwencjonalnemu naciskowi na ciało jako przedmiot analizy – mogą wybrzmieć pytania o to, jak dzieci niepełnosprawne postrzegają swoje ciała, a także jak inni doświadczają ich korporalnej odmienności i jak na nią reagują. Z badań Margrit Shildrick (1999 za: Goodley, Runswick-Cole 2012: 1) wynika, że strategie dzieci niepełnosprawnych *vis-à-vis* swoich ciał rozpinają się od poczucia ich przeciekania, nadmiaru, braku i przemieszczenia; że stanowią zarówno przestrzeń bólu, ale też niezgody, oporu i ucieleśnionego potencjału. Niepełnosprawne ciało jako *possability* (sposobność) to ciało, którego nienormatywność nie jest opisywana w terminach braku czy tragedii, ale stanowi punkt wyjścia do formułowania alternatywnych strategii bycia w świecie – używając do tego na przykład potencjału protezy i aktywizmu naocznego (zob. Goodley, Runswick-Cole 2012: 13).

Disabled children's childhood studies **albo o pożytkach z inspiracji**

Nowe studia nad dzieciństwem mają za sobą podobną co krytyczne studia nad niepełnosprawnością drogę – pojawiły się jako odpowiedź na dominujące narracje o dzieciach i dzieciństwie pisane z perspektywy funkcjonalistycznego paradygmatu socjalizacji i uniwersalizmu psychologicznych faz rozwoju. Ich cele były zarówno poznawcze, jak i polityczne – na fali rosnącego zainteresowania prawami dziecka i kwestiami dziecięcej partycypacji po uchwaleniu międzynarodowej Konwencji Praw Dziecka – rozwinęły się nie tylko badania, ale również projekty społeczne i inicjatywy mające na celu

praktyczną realizację zawartych w Konwencji praw dzieci do własnego głosu i udziału w życiu społecznym. Kluczowym pojęciem nowych studiów nad dzieciństwem tak, jak zdefiniowali je Alison James i Alan Prout (1990), jest dziecięce sprawstwo: „Dzieci są i muszą być postrzegane jako aktywne w konstruowaniu i wyznaczaniu kierunków własnego życia społecznego, jak również życia społecznego innych aktorów społecznych i kształtu społeczeństwa, w którym żyją” (James, Prout 1990: 17). Perspektywa ta bazuje ponadto na uznaniu społecznego i historycznego charakteru dzieciństwa jako konstruktu, jak również wynikającej zeń heterogeniczności dzieciństw i dziecięcych doświadczeń życia codziennego oraz – w konsekwencji – promuje wrażliwość na uobecnianie innych ujęć dzieciństwa niż dominująca w klasycznych teoriach perspektywa „normalnego” dziecka. O ile jednak w nowych studiach nad dzieciństwem takie markery, jak rasa, płeć czy klasa – doczekały się już uwagi, o tyle niepełnosprawne dzieciństwo wciąż czeka na swoje odkrycie.

Jeśli przyjmiemy za punkt wyjścia tradycyjnych analiz dzieciństwa schemat psychologii rozwojowej i funkcjonalistyczny dyskurs socjalizacji, wówczas nietrudno jest zauważyć, że zasadniczo ignorowały one fakt, iż niepełnosprawne dzieci mogą mieć coś do powiedzenia o swoim życiu, skupiały się raczej na tym, co mają do powiedzenia ich rodzice i specjaliści (zob. Watson 2012), na diagnozie i zaspokajaniu indywidualnych potrzeb w kontekście instytucjonalnym – przez co zasadniczo niemożliwa była analiza kontekstu, w jakim dzieci niepełnosprawne doświadczają izolacji społecznej, wykluczenia, słabej samooceny i nadużyć ze strony dorosłych. W domi-

nującym dyskursie faz rozwojowych i normalizacji (zob. Turmel 2008) – oraz związanych z nimi oczekiwań, lokowały się zazwyczaj poza skalą i traktowano je w kategoriach problemu, odstępstwa, obcości. W historycznym dyskursie dzieciństwa były bądź zupełnie nieobecne (jakby posiadanie dzieciństwa ich nie dotyczyło) bądź też ich obecność opisywał brak i indywidualna tragedia upośledzenia. W klasycznej narracji pozostawały więc biernymi, pozbawionymi głosu przedmiotami troski. Paradoksalnie to właśnie język troski marginalizował wagę ich doświadczeń i głosów, opisując je językiem tragedii niepełnosprawności. Zmiana paradygmatu przyszła w połowie lat 90. XX wieku, przynosząc po pierwsze nowy imperatyw: redukcja barier, naprzeciwko których staje niepełnosprawne dziecko. W krystalizacji tej nowej agendy z pewnością pomógł rozwój studiów nad dzieciństwem (nacisk na dyskurs praw, sprawstwa i partycypacji) oraz studiów nad niepełnosprawnością (ugruntowanie perspektywy społecznej i krytycznej). Dzięki nim możliwa stała się krytyka traktowania dzieci niepełnosprawnych wyłącznie jako obiektów medycznej interwencji i polityki społecznej oraz rosnąca świadomość wagi docierania do ich głosów i doświadczeń. Utorowało to drogę do postrzegania dzieci niepełnosprawnych jako sprawczych podmiotów i aktywnych aktorów społecznych, którzy w różny sposób negocjują swoje bycie w świecie w ramach złożonej siatki kulturowych, społecznych i środowiskowych praktyk, struktur i barier. Przyjęcie tych krytycznych perspektyw jako źródeł inspiracji pozwoliło również badaczom dzieciństwa dzieci niepełnosprawnych na uświadomienie sobie, że nie ma czegoś takiego jak niepełnosprawne dziecko w ogóle ani nawet niepełnosprawne dzieci, że istnieją po prostu różne

historie dzieci z różnymi niepełnosprawnościami funkcjonujących w różnych kontekstach społecznych, politycznych, gospodarczych i kulturowych.

Studia nad niepełnosprawnym dzieciństwem (*disabled children's childhood studies* – DCCS) postrzegają dzieci niepełnosprawne jako mające przede wszystkim dzieciństwo, a nie niepełnosprawność. Jest to perspektywa intensywnie zasilana ustaleniami zarówno krytycznych studiów nad niepełnosprawnością – poprzez nacisk na wielowymiarowość doświadczania niepełnosprawności (zarówno w wymiarze biologicznym/społecznym, jak i poprzez pryzmat dodatkowych zmiennych, jak rasa, klasa czy płeć), jak i nowych studiów nad dzieciństwem – jako perspektywy podkreślającej sprawczość i podmiotowość dzieci oraz poszukującej możliwości ich aktywnej partycypacji w sieci społecznych relacji. Według projektu Tillie Curran i Katherine Runswick-Cole (2014) studia nad niepełnosprawnym dzieciństwem mają opierać się na trzech założeniach: odejściu od pisania „o” dzieciach niepełnosprawnych (bo zazwyczaj wiąże się to z pułapką wsiąknięcia w dyskurs medyczny, który indywidualizuje niepełnosprawność albo też – z drugiej strony – w dyskurs radykalnie społeczny, gdzie ta indywidualność rozplywa się w domniemanych doświadczeniach dzieci niepełnosprawnych jako mniejszości społecznej); skupieniu uwagi na takiej etyce badań, która w centrum stawia doświadczenia i głosy dzieci niepełnosprawnych; wreszcie – konstruowaniu alternatywnego obrazu dzieciństwa z niepełnosprawnością, takiego, który będzie stanowił wyzwanie dla dominującej normy. Oddając głos autorkom: „[celem jest] umożliwienie dzieciom niepełnosprawnym wyjście z normatyw-

nego cienia, który tak często wisi nad dyskusjami o tym, jakie jest ich życie” (Curran, Runswick-Cole 2014: 1618 [tłum. własne]).

DCCS są świadome wielowymiarowości i złożoności analiz niepełnosprawnego dzieciństwa: tego, że o ile dzieci niepełnosprawne faktycznie – jak chce tego model społeczny – doświadczają trwałej dyskryminacji, która faktycznie w dużej mierze wynika z istnienia społecznych barier, to jednak nie da się ich doświadczeń zredukować tylko do tych barier. Swojej niepełnosprawności nie doświadczają wyłącznie poprzez dyskryminację i opresyjne praktyki zdrowego społeczeństwa, ale również poprzez własne ciało – stąd konieczność uwzględnienia realistycznych ujęć niepełnosprawności, które korporalność niepełnosprawnego ciała traktują nie jako pole medycznych i rehabilitacyjnych manewrów, ale jako narzędzie negocjowania siebie w świecie (por. Watson 2012). Nauka płynąca z nowych studiów nad dzieciństwem głosi, że dzieci niepełnosprawne, wbrew założeniom modelu społecznego, nie tworzą mniejszości, homogenicznej grupy, że na ich niepełnosprawność nakładają się dodatkowe warstwy tożsamości, jak rasa, płeć, pochodzenie, które dodatkowo wpływają na doświadczanie niepełnosprawności.

Dlatego też to raczej słownik krytycznych studiów nad niepełnosprawnością niż radykalnie społeczne ujęcie będzie lepszym punktem oparcia dla włączania narracji o niepełnosprawności w pole studiów nad dzieciństwem. W samym sercu krytycznych studiów nad niepełnosprawnością lokuje się rzucając wyzwanie pojęciom normy i niepełnosprawności (a w przypadku dzieci – dzieciństwa i niepełnosprawności), dostrzeżenie, że upraszczają one

i przesłaniają złożoność relacji, jakie osoby niepełnosprawne nawiązują ze światem; to poszukiwanie punktów stykowych, pomostów między światem osób pełno- i niepełnosprawnych.

Niepełnosprawne dzieciństwo nie jest zjawiskiem wyłącznie natury medycznej, nie da się też go sprowadzić do opresyjnych praktyk społeczeństwa czy zredukować do dyskursu. Naszkicowana tutaj zaledwie propozycja, którą Nick Watson (2012) nazywa krytyczno-realistyczną perspektywą badań niepełnosprawnego dzieciństwa, polegać miałyby więc na wykrojeniu przestrzeni dla samych dzieci do definiowania niepełnosprawności własnym słownikiem. To kwestia dostrzeżenia tego, jak dzieciństwo spleta się z niepełnosprawnością, świadomości istnienia heterogenicznych doświadczeń związanych z byciem dzieckiem niepełnosprawnym (kwestie płci, klasy, geografii, polityki – niepełnosprawność wcale nie musi być decydującym definiensem jakości życia). To także kwestia świadomości zmiany stosunku wobec niepełnosprawności w czasie, płynności jej znaczenia i rozumienia jej specyfiki na różnych fazach rozwoju dziecka, świadomości zróżnicowań wewnątrz samej kategorii niepełnosprawności. To wreszcie – jako że ostatecznie miałyby to być teoria krytyczna – kwestia działania z myślą o rozwijaniu narzędzi do walki z opresją, wykluczeniem, projektowaniem alternatywnych strategii definiowania niepełnosprawności. Perspektywa DCCS wydaje się bardzo wartościowym i potrzebnym projektem badania dzieciństw dzieci niepełnosprawnych, warto mieć jednak świadomość tego, w jak gęstej sieci pojęć, praktyk i polityk ich niepełnosprawność funkcjonuje i jak wielorakie przyjmuje formy, jak wiele innych społecznych kategorii przecina. Warsztaty

partycypacji mogą ostatecznie nie przyczyniać się do zmiany pozycji dzieci jako aktorów społecznych w oczekiwany przez inicjujące je perspektywy stopniu (choć trudno przecenić ich wartość dla rozwijania przez dzieci społecznych kompetencji, budowania pozytywnego obrazu siebie i swojej niepełnosprawności oraz sprawczego podejścia do rzeczywistości). Podobnie projekt bezpośredniego docierania do perspektyw dzieci niepełnosprawnych oraz poszukiwania sposobów, w jakie doświadczają nie tylko swojej niepełnosprawności, ale także – w równym stopniu – dzieciństwa, może wiązać się z szeregiem wyzwań. Jednym z nich jest z pewnością konieczność przezwyciężenia przyzwyczajęń w definiowaniu niepełnosprawnego dzieciństwa przez pryzmat doświadczeń rodziców i specjalistów, przez filtr terapii, rehabilitacji i (instytucjonalnej) pomocy – przy jednoczesnej świadomości ogromnej roli wszystkich tych elementów układanki w wykreślaniu jego ram. Drugim - z pewnością umiejętność dobieranie propor-

cji między definiującym niepełnosprawność kontekstem medycznym (różne rodzaje niepełnosprawności wymagają różnych „kodów dostępu”, różnych form komunikacji, umożliwiają różne rodzaje sprawstwa), kontekstem społecznym (warto pamiętać o tym, w jaki sposób upośledzające i dyskryminujące mogą być społeczne praktyki i polityki) i wreszcie postkonwencjonalnym myśleniem o niepełnosprawnym ciele jako potencjalnym narzędziu sprawczego nawigowania w świecie. Zreferowany w tekście projekt studiów nad niepełnosprawnym dzieciństwem jest optymistyczny, może wręcz utopijny. Z drugiej strony proponuje spojrzenie, które pozwala nie tylko dowartościować doświadczenia dzieci niepełnosprawnych, poznać ich definicje siebie i innych, ale także przemyśleć na nowo pojęcia niepełnosprawności i dzieciństwa i być może lepiej poznać ich złożoną dynamikę. Wiele wskazuje na to, że cyborgiczna wyobraźnia protez 3D może posłużyć za interesujący przedmiot tak wykreślonej ramy analiz.

Bibliografia

Armstrong Tim (1998) *Modernism, Technology and the Body. A Cultural Study*. Cambridge: Cambridge University Press.

Chislenko Alexander (1995) *Legacy Systems and Functional Cyborgization of Humans* [dostęp 15 stycznia 2017 r.]. Dostępny w Internecie: <http://www.lucifer.com/~sasha/articles/Cyborgs.html>.

Clogston John S. (1994) *Disability Coverage in American Newspapers* [w:] Jack Adolph Nelson, ed., *The Disabled, the Media, and the Information Age*. Westport: Greenwood Press, s. 45–53.

Curran Tillie, Runswick-Cole Katherine (2014) *Disabled Children's Childhood Studies: A Distinct Approach?* „Disability & Society”, vol. 29, no. 10, s. 1617–1630.

Fukuyama Francis (2004) *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*. Przełożył Bartłomiej Pietrzyk. Kraków: Znak.

Garland-Thomson Rosemarie (2009) *Staring: How We Look?* New York: Oxford University Press.

Goodley Dan, Runswick-Cole Katherine (2012) *The Body as Disability and Possibility: Theorizing the “Leaking, Lacking, and Excessive” Bodies of Disabled Children*. „Scandinavian Journal of Disability Research” [dostęp 15 stycznia 2017 r.]. Dostępny w Internecie: http://www.mcgill.ca/igsf/files/igsf/goodley_and_runswick_cole_bodies_as_disability_and_possibility.pdf.

Grenberg Harvey (2001) *Heimlich Maneuvers: On Certain Tendency of Horror and Speculative Cinema*. „PsyArt. An Online Journal for the Psychological Study of the Arts” [dostęp 15 stycznia 2017 r.] Dostępny w Internecie: <http://psyartjournal.com/article/show/grenberg-heimlich_maneuvers_on_a_certain_tendency>.

James Allison, Prout Alan, eds. (1990) *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*. Oxford: Routledge Falmer.

Masahiro Mori (1970) *The Uncanny Valley*. „Energy”, vol. 7, no. 4, s. 33–35.

Mitchell David T., Snyder Sharon L. (2000) *Narrative Prosthesis: Disability and the Dependencies of Discourse*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Mullins Aimee (2009) *How My Legs Give Me Superpowers?* [dostęp 15 stycznia 2017 r.] Dostępny w Internecie: <<http://www.tv.com/web/ted-talks/watch/aimee-mullins-how-my-legs-give-me-super-powers-1545902/>>.

Shakespeare Tom, Watson Nick (2002) *The Social Model of Disability: An Outdated Ideology?* „Research in Social Science and Disability”, vol. 2, s. 9–28.

Shildrick Margrit (2009) *Dangerous Discourses of Disability, Subjectivity, and Sexuality*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.

Stańczyk Marta (2016) „Nostalgia for the Future...”: *Prosthesis as a Popcultural Weapon?* „Transmissions”, vol. 1, no. 1, s. 68–81.

Torres Carlos Arturo (2014) *Prosthetics for Kids as a Creative and Social Tool. Empowering Children to Explore Their Strongest Side Through Creativity* [dostęp 15 stycznia 2017 r.] Dostępny w Internecie: <https://issuu.com/carlosidea/docs/iko_prosthetics_for_kids_as_a_creat>. Turmel André (2008) *A Historical Sociology of Childhood. Developmental Thinking, Categorization and Graphic Visualization*. Cambridge: Cambridge University Press.

Watson Nick (2012) *Theorizing the Lives of Disabled Children: How Can Disability Theory Help?* „Children&Society”, vol. 26, no. 3, s. 192–202.

Cytowanie

Brzozowska-Brywczyńska Maja (2017) „Why wear a prosthetics when you could become a superhero instead?” *Dzieci, protezy i kilka uwag o tym, jak słownik krytycznych studiów nad niepełnosprawnością może wzbogacić język nowych studiów nad dzieciństwem*. „Przeгляд Socjologii Jakościowej”, t. 13, nr 4, s. 14–28 [dostęp dzień, miesiąc, rok]. Dostępny w Internecie: <www.przeegladsocjologii-jakosciowej.org>. DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/1733-8069.13.4.02>.

Why wear a prosthetics when you could become a superhero instead? Children, Prostheses, and a Few Reflections on How a Dictionary of Critical Disability Studies Can Enrich the Language of New Childhood Studies

Abstract: The article aims at revealing the potential of critical disability studies' concepts (*prosthetic power, visual activism*) as tools in the analysis of disabled children's experiences within the new childhood studies paradigm. In disability studies, the childhoods of disabled children are still marginalized, and similarly—in childhood studies, there is still not enough space for analyzing disability as social marker (compared to gender, race, and class). I start with three examples of 3D children's prosthetics projects that serve as starting points for redefining what an artificial limb can become—a platform of play shared with others, a superhero's attribute, and a tool for agency in co-designing (oneself)—to find how they resonate with theoretical and interpretative endeavors of critical disability studies. I then attempt to set them against the premises of new childhood studies and see—taking as an example disabled children's childhood studies—what can possibly emerge at the crossroads.

Keywords: children, prosthetic power, visual activism, disability