

5 minut veselja

Vseslovenska raziskava o (odpadnih) igračah



Ekologi brez meja
www.ebm.si



KOLOFON:

Naslov: 5 minut veselja - vseslovenska raziskava o odpadnih igračah

Avtorji: Katja Sreš, Jaka Kranjc

Pregled: Zala Popič Jazbec, Marcela Horvat, Alenka Dujanović

Izdajatelj: Društvo Ekologi brez meja

Leto izdaje: 2026, kraj: Ljubljana

Fotomaterial: arhiv EBM, Canva



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA OKOLJE IN PROSTOR

Za mnenja, predstavljena v projektu 5 minut veselja, so izključno odgovorni avtorji in ne odražajo nujno stališč Ministrstva za okolje in prostor ali Eko sklada j.s.

Kazalo



1. Uvod	4
2. Pregled sekundarnih virov	6
2.1 Okoljski vplivi igrač skozi njihov življenjski cikel	7
2.2 Heterogenost ponudbe	8
2.3 Življenjska doba igrače kot ključen dejavnik	9
2.4 Od nakupa do kopičenja igrač	10
2.5 Ponovna uporaba, izposoja in popravila	10
2.6 Vrzeli v poznavanju ravnanja potrošnikov	12
3. Metodologija	13
3.1 Splošna javnost	14
3.2 Deležniki	14
4. Rezultati	15
4.1 Splošna javnost	16
4.1.1 Preveč igrač, premalo uporabe	16
4.1.2 Nakupne in uporabniške navade	16
4.1.3 Ko igrače postanejo odpadki	17
4.2 Deležniki	18
4.2.1 Organizacije ponovne uporabe	18
4.2.2 Izposojevalci	18
4.2.3 Komunalna podjetja in odpadkovni tok	19
4.3 Interpretacija rezultatov	20
4.3.1 Veliko igrač še ne pomeni veliko igre	21
4.3.2 Problem se začne pred odpadkom – pri dotoku igrač	21
4.3.3 Trajnost je pomembna vrednota, vendar ni glavno nakupno merilo	22
4.3.4 Rabljene igrače: veliko ponudbe, premalo povpraševanja	22
4.3.5 Izposoja je velik, a slabo izkoriščen potencial	23
4.3.6 Popravljenost	23
4.3.7 Ko igrača postane odpadki, sistem izgubi pregled nad njo	24
4.3.8 Javnost in izvajalci ne potrebujejo samo ozaveščanja, ampak infrastrukturo	24
4.3.9 Od posameznih dobrih praks do sistema	25
5. Zaključek	28
Viri	31

1 Uvod

Raziskava projekta 5 minut veselja povezuje pregled znanstvene literature, obsežen spletni vprašalnik za splošno javnost ter vprašalnike za organizacije, ki delujejo na različnih delih življenjskega cikla igrač. Namen je razumeti celotno pot igrače: od nakupa in uporabe do ponovne uporabe, izposoje, popravil ter trenutka, ko igrača postane odpadek.

V vprašalniku za splošno javnost je bilo analiziranih 1.007 veljavnih odgovorov. Vzorec je samoizbirni in ni reprezentativen za prebivalstvo Slovenije, zato rezultati opisujejo sodelujoče in povezave znotraj vzorca. Med deležniki so bili analizirani ločeni namenski vzorci organizacij ponovne uporabe, izposojevalcev ter izvajalcev javnih služb ravnanja z odpadki. Proizvajalci in trgovci z igračami so bili na naše pozive k sodelovanju neodzivni.

Najizrazitejša ugotovitev je razkorak med količino igrač in njihovo dejansko uporabo. Med 832 odgovori z navedeno konkretno številčno vrednostjo je mediana približno 40 igrač na gospodinjstvo, 82,6 % sodelujočih pa ocenjuje, da se v njihovem gospodinjstvu igrajo z največ približno polovico vseh igrač. Preveč igrač oziroma izbire kot razlog za neuporabo navaja 46,6 % respondentov.

Podatki hkrati kažejo velik potencial za podaljševanje življenjske dobe. Redna rotacija je povezana z večjim deležem igrač v uporabi. Ko igrača postane nezaželen, jo 72,8 % sodelujočih podari prijateljem ali sorodnikom, vendar 57,3 % nikoli ne kupuje rabljenih igrač. Sistem ima torej veliko ponudbo rabljenih igrač, povpraševanje po njih pa je šibkejše.

Deležniki potrjujejo, da uporabnih igrač ne primanjkuje. Organizacije ponovne uporabe poročajo o stalnem dotoku donacij in visokem deležu igrač, ki jih uspejo vrniti v uporabo. Glavne ovire so prostor, kakovost in kompletnost prejetih igrač, stroški priprave, neenotni postopki čiščenja in varnostnega preverjanja ter omejeno povpraševanje. Izposojevalci kažejo, da je mogoče kakovostne igrače uporabljati intenzivneje in dlje, vendar širitev zavirata predvsem prostor in finančne zmožnosti.

Ko igrača vstopi v odpadkovni sistem, se sledljivost močno zmanjša. Večina komunalnih podjetij ne spremlja količin igrač kot samostojne kategorije, igrače pa se razpršijo med kosovne, mešane in elektronske odpadke ter druge frakcije. Tudi med javnostjo 43,6 % respondentov ne ve, kam sodijo odpadne igrače.



Raziskava ponuja prvo oceno količin nastalih odpadnih igrač – približno 1,02 kg na gospodinjstvo oziroma 0,41 kg na osebo na leto. Na podlagi te ocene na ravni Slovenije to znaša 881 ton zavrženih igrač na leto.

Krožnega sistema igrač ni mogoče zgraditi samo s pogostejšim recikliranjem. Največ potenciala je pred nastankom odpadka: v preprečevanju presežnega dotoka, kakovostnejši in popravljivi zasnovi, daljši, varnejši in intenzivnejši uporabi, rotaciji, izposoji, ponovni uporabi, popravilih ter dostopni infrastrukturi za predajo naslednjemu uporabniku.

Pregled sekundarnih virov

2



2.1 Okoljski vplivi igrač skozi njihov življenjski cikel

Igrače imajo pomembno vlogo v človekovem razvoju, učenju in socializaciji, hkrati pa predstavljajo velik in materialno intenziven segment potrošnje. Svetovni trg igrač je leta 2024 dosegel približno 111,8 milijarde ameriških dolarjev, evropski trg pa je bil leto prej ocenjen na 26,4 milijarde dolarjev (Berbegal-Pina et al., 2026, str. 1). Velikost trga spremljajo pomembni okoljski vplivi skozi celoten življenjski cikel izdelkov – od pridobivanja surovin in proizvodnje do transporta, uporabe in ravnanja z igrači po koncu njihove življenjske dobe. Posebnost igrač je tudi relativno kratko obdobje uporabe pri posameznem otroku. Otroci jih zaradi razvojnih sprememb pogosto prerastejo hitreje kot uporabniki druge vrste potrošniškega blaga, čeprav so same igrače lahko izdelane dovolj trpežno, da bi jih uporabljalo več zaporednih uporabnikov (Watkins & Mestre, 2019, str. 1).

Eden osrednjih okoljskih izzivov sektorja je velika odvisnost od plastike. McKennedy et al. (2025, str. 2) navajajo oceno, da je iz plastike izdelanih približno 90 % igrač, kar dodatno otežuje njihovo krožno obravnavo.



Igrače so pogosto sestavljene iz več različnih materialov, elektronike, baterij in drugih komponent, ki jih je težko ločiti, nekatere reciklirane plastike pa zaradi strogih varnostnih zahtev niso primerne za ponovno uporabo v proizvodnji igrač.

Avtorji opozarjajo tudi na ocene, da lahko do 80 % igrač konča na odlagališčih, v sežigu ali v okolju (McKennedy et al., 2025, str. 2).

Okoljski vpliv igrače pa ni odvisen zgolj od materiala, iz katerega je izdelana. Raziskave življenjskega cikla kažejo, da je treba upoštevati kombinacijo materialov, načina proizvodnje, mase izdelka, transportnih poti, embalaže, energije in potrošnega materiala med uporabo, potencialnih zdravstvenih vplivov ter predvsem dolžine življenjske dobe in možnosti nadaljne uporabe (rabe in predelave). Zato tudi splošna delitev na »okolju prijazne lesene« in »okolju škodljive plastične« igrače ni vedno upravičena. Berbegal-Pina et al. (2026, str. 2) opozarjajo, da potrošniki lesene igrače praviloma dojemajo kot okolju prijaznejše, plastične pa imajo pogosto negativen sloves, vendar zgolj primerjava materiala ne zadostuje za presojo dejanskega okoljskega vpliva izdelka.

Podobno ugotavljajo Kovačič Lukman et al. (2021), ki opozarjajo, da trajnosti igrač ni mogoče obravnavati samo skozi okoljske vplive. Celovita ocena mora poleg okoljskega življenjskega cikla vključevati tudi ekonomske in socialne vidike. Njihova analiza konkretnega izdelka je med pomembnejšimi okoljskimi vplivi prepoznala evtrofikacijo, kopensko ekotoksičnost, zakisovanje in prispevek h globalnemu segrevanju, možnosti za izboljšanje pa med drugim v spremembi uporabljenih materialov in krajšanju transportnih poti (Kovačič Lukman et al., 2021, str. 1–3).

2.2 Heterogenost ponudbe

Čeprav so igrače najpogostejše povezane z otroštvom, je področje igre in prostočasnih izdelkov precej širše in izrazito heterogeno. Poleg klasičnih otroških igrač vključuje konstrukcijske in ustvarjalne komplete, sestavljanke, igre, igralne komplete, elektronske izdelke ter izdelke za igro na prostem, pri čemer imajo posamezne kategorije zelo različne materiale, načine uporabe in življenjske cikle (Watkins & Mestre, 2019, str. 3). Razlikujejo se tudi možnosti za njihovo krožno uporabo. Konstrukcijski sistemi in trajnejše igre imajo lahko več zaporednih uporabnikov, medtem ko se pri ustvarjalnih kompletih del izdelka med uporabo porabi, zaradi česar so pomembnejši izbira materialov, količina embalaže in možnost dokupa posameznih komponent. Pri sestavljankeh in igrah pa se kot zanimiva možnost kaže predvsem izposoja oziroma rotacija med uporabniki, saj teh izdelkov pogosto ni treba imeti stalno v lasti.

Hkrati se spreminja tudi vprašanje, komu so igrače sploh namenjene. Odrasli so postali pomemben in hitro rastoč segment trga. Po podatkih The Toy Association, ki se sklicuje na podatke Circane, t. i. »kidults« oziroma odrasli kupci predstavljajo približno četrtno prodaje igrač v ZDA. V raziskavi The Toy Association je kar 81 % staršev leta 2025 navedlo, da bodo na praznični nakupovalni seznam verjetno dodali igračo ali igro zase, leto prej pa je bilo takšnih 72 % (The Toy Association, 2026).

Ne gre zgolj za odrasle, ki kupujejo otroške izdelke zase, temveč se ponudba temu povpraševanju tudi prilagaja. Proizvajalci razvijajo izdelke, ki poleg igralne vrednosti poudarjajo zbirateljstvo, nostalgijo, estetiko in kakovost izdelave. V prvi polovici leta 2025 je prodaja igrač za odrasle v ZDA medletno narasla za 18 %, kar kaže, da ta skupina ni več obrobni del trga (Circana, 2025).

2.3 Življenjska doba igrače kot ključen dejavnik

Z vidika krožnega gospodarstva je zato pomembnejše vprašanje vrste materiala, koliko časa in kako intenzivno se uporablja ter kaj se z njo zgodi, ko je prvi otrok ne potrebuje več. Watkins in Mestre (2019) sta pri primerjavi različnih kategorij igrač ugotovila, da so dražje igrače prepoznavnih blagovnih znamk praviloma dosegale boljše rezultate z vidika krožnosti kot cenejše alternative. Čeprav so imele nekatere zaradi večje mase, materialov ali zahtevnejše proizvodnje višji začetni okoljski vpliv, so bile praviloma bolj trpežne, bolje so ohranjale svojo ekonomsko vrednost in imele več možnosti za drugo ali celo tretje življenje (Watkins & Mestre, 2019, str. 3–4).

Pri enem od primerov je bila dražja lesena razvojna igrača več kot štirikrat težja od primerljive cenejše plastične igrače, zato je imela med drugim večji vpliv transporta. Vendar so jo vsi vključeni deležniki ocenili kot kakovostnejšo in bolj zaželeno za nadaljnjo uporabo, ohranjala je večjo vrednost na trgu rabljenih izdelkov in je imela posledično bistveno daljšo pričakovano življenjsko dobo. Preračunano na leto uporabe je bil njen ogljični odtis manj kot polovico tolikšen kot pri cenejši plastični alternativni (Watkins & Mestre, 2019, str. 4).

Takšni rezultati opozarjajo na pogosto spregledano razliko med tehnično življenjsko dobo igrače in obdobjem, v katerem se oseba z njo dejansko igra. Igrača je lahko še povsem funkcionalna, vendar se je uporabnik naveliča, jo nadomesti nova ali pa jo kot otrok preraste. Prav zato imajo pri igračah posebno težo modeli ponovne uporabe – predajanje med sorodniki in prijatelji, podarjanje, prodaja rabljenih igrač, izmenjevanje ter izposoja.



2.4 Od nakupa do kopičenja igrač

Pomemben del problematike se začne že pred nastankom odpadka, pri samem nakupovanju. Otroci namreč niso zgolj pasivni uporabniki izdelkov, ki jih izberejo odrasli, ampak pomembno vplivajo na potrošniške odločitve gospodinjstva. Oglaševanje igrač je tradicionalno usmerjeno neposredno v otroke, razvoj digitalnih medijev, družbenih omrežij, vplivnežev in drugih oblik spletnega trženja pa je ustvaril dodatne poti za ustvarjanje želja in povpraševanja. Oglaševalci pri tem uporabljajo tudi elemente, kot so omejena ponudba, občutek nujnosti, priljubljenost med vrstniki in povezovanje izdelkov z znanimi osebami ali liki (Hernandez, 2025, str. 4–9).

Potrošniška socializacija se začne zelo zgodaj: otroci že v prvih letih življenja izražajo želje po določenih izdelkih, pozneje pa postajajo vse bolj aktivni udeleženci nakupnih odločitev. Hernandez (2025, str. 8) ob pregledu literature izpostavlja tudi vlogo staršev in starih staršev pri zgodnjih nakupnih izkušnjah otrok. To je pri igračah še posebej relevantno, saj jih ne kupujejo le starši. V gospodinjstvo prihajajo kot darila sorodnikov in prijateljev, ob rojstnih dnevih, praznikih in drugih priložnostih, zaradi česar starši nimajo nujno popolnega nadzora nad količino igrač, ki vstopa v gospodinjstvo.

Vprašanje trajnostne potrošnje igrač zato ni omejeno zgolj na izbiro »boljšega« izdelka, ampak tudi na obseg potrošnje. Okoljske izboljšave materialov in proizvodnje imajo omejen učinek, če jih spremlja hitro naraščanje količine kupljenih izdelkov oziroma pogosto nadomeščanje še uporabnih igrač z novimi.

2.5 Ponovna uporaba, izposoja in popravila

PPrehod v bolj krožen sistem zahteva podaljševanje življenjske dobe izdelkov. Pri igračah to lahko pomeni ponovno uporabo, popravila, prodajo in nakup rabljenih igrač, izmenjevanje ter različne sisteme izposoje. Pri tem ni dovolj, da je igrača fizično trpežna. Pomembni so tudi modularnost, možnost zamenjave posameznih delov, dostopnost rezervnih delov in zasnova, ki omogoča popravilo. Najnovejša analiza ekodizajna v španski industriji igrač kaže, da je bil v zadnjih desetletjih dosežen precejšen napredek pri materialih in proizvodnih procesih, medtem ko je bil napredek pri trajnosti oziroma podaljševanju življenjske dobe izdelkov bistveno manjši (Berbegal-Pina et al., 2026, str. 1).

Ponovna uporaba pa ni odvisna le od tehničnih značilnosti izdelka, temveč tudi od pripravljenosti potrošnikov na drugačne modele potrošnje. Kurland in Lundström (2021) sta pri raziskovanju možnosti krožnih poslovnih modelov na področju igrač obravnavali tako zasebne uporabnike kot profesionalne uporabnike, kot so vrtci in šole. Njuno delo opozarja, da je pri razvoju sistemov ponovne uporabe treba upoštevati potrebe in zadržke uporabnikov, saj krožni model ne deluje zgolj zato, ker je okoljsko smiselno.

Da potencial za ponovno uporabo obstaja tudi na strani ponudbe in povpraševanja, kažejo novejši podatki o trgu izdelkov iz druge roke. Toycycle (2026) v pregledu javno dostopnih podatkov navaja, da je bil ameriški trg rabljenih izdelkov za otroke in dojenčke, ki poleg igrač vključuje tudi oblačila in drugo otroško opremo, leta 2021 ocenjen na 7 milijard ameriških dolarjev, do leta 2030 pa naj bi dosegel 12,8 milijarde dolarjev oziroma se povečal za 83,5 %. Po podatkih raziskave Mercari, ki jih povzema Toycycle, ameriška gospodinjstva hranijo približno 272,6 milijona otroških izdelkov, ki jih ne uporabljajo več, njihova ocenjena vrednost pa znaša približno 13 milijard dolarjev oziroma 391 dolarjev na gospodinjstvo. Dve tretjini ameriških staršev, vključenih v raziskavo Mercari, sta v preteklem letu že kupili rabljene otroške izdelke, igrače pa so bile z ocenjenimi 1,3 milijarde dolarjev druga največja kategorija nakupov rabljenih otroških izdelkov po vrednosti, takoj za oblačili (Toycycle, 2026; povzeto po Mercari, 2022).

Ti podatki kažejo na pomemben potencial, ki nastane med koncem uporabe pri prvem uporabniku in dejanskim koncem življenjske dobe izdelka. Velike količine še uporabnih izdelkov ostajajo v gospodinjstvih, čeprav imajo ekonomsko in uporabno vrednost za naslednjega uporabnika. Pri igračah je to še posebej relevantno, saj posamezno igračo pogosto prerastemo ali zanjo izgubimo zanimanje precej prej, kot se izteče njena tehnična življenjska doba. Učinkoviti sistemi prodaje rabljenih igrač, doniranja, izmenjave in izposoje lahko zato pomagajo aktivirati ta »mirujoči« fond izdelkov ter zmanjšati potrebo po proizvodnji in nakupu novih.

Pri tem je pomembna tudi dostopnost infrastrukture za ponovno uporabo. Podatki, ki jih povzema Toycycle, kažejo, da je ponovna uporaba širši potrošniški trend: leta 2025 je 59 % ameriških staršev navedlo, da se pri zadovoljevanju potreb družine zanašajo na izdelke iz druge roke. To kaže, da lahko ponovna uporaba postane običajen način potrošnje, če so rabljeni izdelki dovolj dostopni, kakovostni in enostavni za pridobitev (Toycycle, 2026; povzeto po Morning Consult, 2025).

Poseben potencial imajo zato tudi izobraževalni in skupnostni pristopi. Projekt Plan-It-Play je na primer v desetih knjižnicah izvedel 20 delavnic, na katerih je sodelovalo več kot 300 ljudi. Otroci so iz starih in poškodovanih igrač izdelovali nove izdelke ter se ob tem učili o odpadkih, ponovni uporabi in krožnem gospodarstvu (McKennedy et al., 2025, str. 1–3). Med več kot 80 udeleženci, ki so po delavnicah izpolnili vprašalnik, se jih je pri vseh treh merjenih trditvah več kot 80 % strinjalo ali močno strinjalo, da so bolj informirani, bolj opolnomočeni za ukrepanje oziroma da jih je ustvarjalni pristop bolj vključil v podnebno ukrepanje (McKennedy et al., 2025, str. 4).

Podaljševanje življenjske dobe igrač zahteva kombinacijo ustrezne zasnove izdelkov, popravljivosti ter dostopne infrastrukture in družbenega sprejemanja ponovne uporabe. Igrača mora biti dovolj kakovostna, da preživi več uporabnikov, hkrati pa morajo obstajati enostavni načini, da po koncu uporabe pri enem uporabniku pride do naslednjega. Ponovna uporaba, izposoja in popravila zato niso zgolj ravnanje z izdelkom ob koncu njegove uporabe, ampak pomemben del zasnove krožnega sistema igrač.

2.6 Vrzeli v poznavanju ravnanja potrošnikov

Čeprav okoljski vplivi proizvodnje igrač dobivajo vedno več pozornosti, ostaja področje v primerjavi z nekaterimi drugimi skupinami potrošniškega blaga razmeroma slabo raziskano in regulirano. Že Watkins in Mestre (2019, str. 1) sta opozorila na pomanjkanje podatkov o količinah odpadnih igrač in njihovih poteh po koncu uporabe ter na majhno število analiz življenjskega cikla, ki so bile pogosto omejene na posamezne izdelke. Kovačič Lukman et al. (2021, str. 2–3) podobno ugotavljajo pomanjkanje celovitih ocen trajnosti igrač, saj se obstoječe raziskave pogosto osredotočajo na posamezen vidik – okoljske vplive, kemijsko varnost ali zasnovo izdelkov – precej manj pa na medsebojno povezovanje okoljskih, ekonomskih in socialnih vidikov. Prav tako je pomembno razumeti odnos potrošnikov do rabljenih igrač, popravil, izmenjav in izposoje ter ovire, zaradi katerih se še uporabne igrače ne vrnejo v uporabo.

Namesto osredotočanja zgolj na deklarirano okoljsko ozaveščenost je smiselno raziskati celotno pot igrače skozi gospodinjstvo – od pridobitve do konca uporabe. Pri tem je pomembno razlikovati med stališči in dejanskim vedenjem: potrošnik lahko trajnost ocenjuje kot pomembno vrednoto, vendar ob nakupu daje prednost ceni, željam ali videzu izdelka; podobno lahko podpira ponovno uporabo, vendar igrače, ki jih ne uporablja več, zaradi pomanjkanja časa, informacij ali primernih možnosti več let hrani doma.





Analiziranih je bilo 1.007 veljavnih odgovorov, zbranih med 12. decembrom 2025 in 17. avgustom 2026. Gre za spletni samoizbirni oziroma priložnostni vzorec.

Raziskava uporablja kombiniran pristop: pregled sekundarnih znanstvenih virov, kvantitativno in kvalitativno analizo spletnega vprašalnika za splošno javnost ter opisno analizo namenskih vprašalnikov za deležnike.

3.1 Splošna javnost



Kategorične spremenljivke so analizirane z absolutnimi in relativnimi frekvenca. Pri večizbirnih vprašanjih se deleži lahko seštevajo nad 100 %. Pri številu igrac so za robusten opis uporabljeni le nedvoumno številčni vnosi (n = 832); zaradi asimetrične porazdelitve sta uporabljeni mediana in interkvartilni razpon.

3.2 Deležniki

Za deležnike so bili pripravljeni ločeni vprašalniki za organizacije, ki zbirajo in ponovno dajejo igrače v uporabo, proizvajalce in trgovce, izposojevalce ter izvajalce javnih služb oziroma druge organizacije na področju ravnanja z odpadki. V podatkovnih zbirkah je 19 vnosov organizacij ponovne uporabe, 14 vnosov izposojevalcev in 26 vnosov komunal oziroma sorodnih organizacij.

Zaradi majhnih in namenskih podvzorcev inferenčni statistični testi pri deležnikih praviloma niso smiselni. Uporabljene so frekvence, deleži, primerjave med skupinami in tematska analiza odprtih odgovorov.

Rezultati

4



4.1 Rezultati: splošna javnost

4.1.1 Preveč igrač, premalo uporabe

Med 764 nedvoumno številčnimi odgovori je mediana približno 40 igrač na gospodinjstvo. Kar 82,6 % respondentov ocenjuje, da se v gospodinjstvu igrajo z največ približno polovico vseh igrač. Najpogostejša razloga za neuporabo sta prevelika količina oziroma preveč izbire (46,6 %) in izguba interesa (45,3 %). Gospodinjstva, ki kot razlog navedejo »preveč igrač«, imajo mediano približno 50 igrač, ostala pa približno 30. Podatki podpirajo sklep, da je presežen dotok povezan z nižjo izkoriščenostjo obstoječega fonda igrač.

18,3 % gospodinjstev igrače redno rotira, 51,4 % občasno, 27,4 % pa sploh ne. Med tistimi, ki igrač ne rotirajo, uporablja vsaj polovico fonda 41,7 % gospodinjstev; pri občasni rotaciji 59,3 %, pri redni pa 79,3 %.

4.1.2 Nakupne in uporabniške navade

Pri razlogih za nakup prevladujeta primernost starosti (70,2 %) in izobraževalna vrednost (66,7 %), sledita želja prejemnika (54,2 %) in kakovost izdelave (51,3 %). Cena je pomembna za 41,2 %, vzdržljivost za 28,9 %, trajnost oziroma okolju prijazni materiali pa za 26,6 %. Skrb za trajnost torej je prisotna vrednota, vendar pri večini ni med prvimi nakupnimi kriteriji.

Tisti, ki trajnost oziroma okolju prijazne materiale označijo kot pomembno merilo, pogosteje uporabljajo rabljene igrače, izposoje in menjavo. Verjetnost uporabe izposoje je v tej skupini približno 2,3-krat večja, menjave približno 2,1-krat, nakupa rabljenega pa približno 1,9-krat.

Ko igrača postane nezaželen, jo 72,8 % respondentov podari prijateljem ali sorodnikom, 51,0 % shrani za mlajšega otroka, 41,8 % donira dobrodelnim organizacijam ali socialnim podjetjem, 22,6 % jo poskuša prodati in 14,9 % izmenjati. Zavržek je navedlo 15,9 %. Na drugi strani 57,3 % nikoli ne kupuje rabljenih igrač; pogosto jih kupuje le 3,1 %. To kaže na asimetrijo med oddajanjem in sprejemanjem rabljenih igrač.

Izposoje nikoli ne uporablja 45,2 % respondentov, dodatnih 20,9 % pa za to možnost ni vedelo. Menjave nikoli ne uporablja 46,3 %, možnosti pa ni poznalo 10,5 %.



Izposoje nikoli ne uporablja 45,2 % respondentov, dodatnih 20,9 % pa za to možnost ni vedelo. Menjave nikoli ne uporablja 46,3 %, možnosti pa ni poznalo 10,5 %.

4.1.3 Ko igrače postanejo odpadke

43,6 % respondentov ne ve, kam sodijo odpadne igrače. Pri dejanskem odlaganju jih 45,6 % navaja mešane komunalne odpadke, 16,3 % kosovne odpadke in 12,4 % odpadno embalažo. 21,4 % respondentov navaja, da imajo med igračami elektroniko, vendar jih med temi le 8,3 % kot običajno pot odlaganja navede odpadno električno in elektronsko opremo.

Na podlagi sredin razredov je modelirana povprečna količina približno 1,02 kg zavrženih igrač na gospodinjstvo na leto oziroma približno 0,41 kg na osebo na leto.

Pogostejši nakup novih igrač je povezan z večjo količino odpadnih igrač in z nižjo starostjo igrače ob zavržku.

47,4 % respondentov ocenjuje, da je igrača ob zavržku stara več kot pet let, nadaljnjih 25,7 % pa 3–5 let. 89,7 % jih pravi, da še nikoli niso zavrgli popolnoma delujoče in lepo ohranjene igrače. Najpogostejši razlog za zavržek je nepopravljiva poškodba ali obraba (77,1 %).

Najpogostejša potreba javnosti je več možnosti za izmenjavo, doniranje ali prodajo rabljenih igrač (56,1 %). Sledijo dostop do popravil (32,9 %), rezervni deli (31,0 %), več informacij o pravilnem ločevanju in recikliranju (29,7 %) ter jasnejše informacije o materialih in trpežnosti (17,8 %).



4.2 Rezultati: deležniki

4.2.1 Organizacije ponovne uporabe

Vseh 19 respondentov v tej skupini zbira rabljene igrače; 16 jih sprejema vse vrste, trije le določene. Glavni vir so donacije posameznikov (18/19), pet organizacij igrače pridobiva tudi prek komunalnih podjetij. Nadaljnja pot je izrazito usmerjena v ponovno uporabo: 18 organizacij igrače prodaja, 11 jih brezplačno razdeljuje, osem jih donira institucijam, šest drugim organizacijam, tri pa izvajajo izmenjavo.

Slaba polovica nima številskih podatkov o zbranih količinah, med njimi jih več sicer pravi, da jih je veliko. Ocene drugih so različne, skupaj pa dajo spodnjo mejo 5 ton na leto.

Izkoristek zbranih igrač je visok: skoraj tri četrtine (72 %) jih navaja, da kot odpadek konča največ desetina zbranih igrač, nobena pa ne ocenjuje, da bi bil ta delež višji od 25 %.

Priprava na ponovno uporabo ni poenotena. Devet organizacij lahko igrače popravlja sama, deset te možnosti nima. Šest pere vse igrače, štiri le določene oziroma z zunanjim izvajalcem, devet pa igrač ne pere ali za to nima možnosti. Deset organizacij navaja lastne preglede ustreznosti, osem le vizualni pregled, ena preverjanj ne izvaja.

Najpogostejše ovire so prostor za skladiščenje (8/19), slabo stanje prejetih igrač (8/19) in nizko povpraševanje (7/19). Odprti odgovori opozarjajo tudi na ekonomiko: rabljene igrače tekmujejo z zelo poceni novimi izdelki, stroški zbiranja, čiščenja in dela pa ostajajo na organizacijah.

4.2.2 Izposojevalci

Izposoja je večinoma vpeta v knjižnično ali sorodno javno storitev. Vseh deset kot uporabnike navaja posameznike oziroma družine, štirje tudi vrtce in trije šole. Pet ocenjuje povpraševanje kot stabilno, trije kot naraščajoče.

Vseh deset izposojevalcev igrače pridobiva z nakupom novih, šest tudi z donacijami. Izposoja zato ni nujno tok že v osnovi rabljenih igrač, ampak model intenzivnejše skupne uporabe kakovostnega izdelka. Najzahtevnejša faza je sprejem in sortiranje (8/10), glavna ovira za širitev pa prostor (10/10), sledi financiranje (6/10).

Sedem izposojevalcev lahko igrače popravlja samo, vendar nihče popravila ne ponuja javnosti. Šest ima interne standarde ali protokole, dva delne, dva jih nimata. Le dva izvajata lastne preglede skladnosti z zdravstvenimi zahtevami; pet uporablja vizualni pregled, trije preverjanj ne izvajajo.

4.2.3 Komunalna podjetja in odpadkovni tok



Po pričakovanjih 88,5 % sodelujočih komunal navaja, da **največ igrač konča med mešanimi oz. kosovnimi odpadki, čeprav bi bile mnoge primerne za ponovno uporabo.**

Med 26 respondenti kosovne odpadke kot frakcijo, kjer je po njihovi oceni največ igrač, navaja 14 (54 %), mešane komunalne odpadke 11 (42 %), OEEO štirje in mešano embalažo štirje. Šestnajst (62 %) jih omogoča ločeno oddajo igrač, deset ne.

AI platforma ŽIVA, ki upošteva nacionalne smernice za ločevanje odpadkov, navaja sledeče:

Če so to igrače brez elektronike (npr. navadne plastične, gumijaste ali lesene, polomljene): daj jih v zabojnik za preostanek odpadkov. Če so večje (poganjalec, otroško kolo), jih raje odpelji v zbirni center kot kosovne.

Če so to igrače na baterije ali elektronske (svetijo, govorijo, imajo motorček): sodijo v ulični zbiralnik za odpadno električno in elektronsko opremo ali v zbirni center. Če gre baterija ven, jo prej odstrani in oddaj posebej.

Pri bolj konkretnem povpraševanju, je rezultat sledeč:

Plišast medvedek je v praksi tekstilna igrača, zato ga najlepše oddaš v zabojnik za tekstil ali v zbirni center. Če pa je medvedek moker, plesniv ali res zelo umazan, ga raje daj v zabojnik za preostanek odpadkov, da ne pokvari cele pošiljke tekstila.

Lego kocke so navadno plastične igrače brez elektronike. Če so polomljene ali jih ne rabiš več, jih daj v zabojnik za preostanek odpadkov. Če so še uporabne, je najboljša poteza, da jih podariš ali odneseš v center ponovne uporabe, ker so lego kocke skoraj "večne" in jih nekdo drug z veseljem uporabi.

Ločeno zbiranje uporabnih igrač je med občinami neenotno, predvsem pa je namenjeno ponovni uporabi, kar je presenetljivo in spodbudno. Večina komunalnih podjetij **ne spremlja količin zbranih igrač, zato dejanskega obsega tega toka ni mogoče dobro oceniti.**

Oceno smo dobili le od dveh komunal, kjer preračunano na prebivalca dobimo 6-79 g zbranih igrač na osebo na leto, kar je že samo po sebi velik razpon, tudi zgornja meja je več kot 4-krat nižja od ocene nastajanja količine odpadnih igrač iz ankete za splošno javnost. Če bi vzeli vse te številke za verodostojne, bi to pomenilo največ 23 % stopnjo ločenega zbiranja. Dejanski delež bi bil nekoliko višji zaradi vseh igrač pravilno ločeno zbranih v drugih tokovih.

Podobno ima NLZOH kot izvajalec sortirnih analiz mešanih komunalnih odpadkov le anekdotalne podatke in ne želi podajati ocen, saj igrače v analizah niso svoja kategorija.

Ločeno zbiranje uporabnih igrač je med občinami neenotno, predvsem pa je namenjeno ponovni uporabi, kar je presenetljivo in spodbudno. Večina komunalnih podjetij **ne spremlja količin zbranih igrač, zato dejanskega obsega tega toka ni mogoče dobro oceniti.** Oceno smo dobili le od dveh komunal, kjer preračunano na prebivalca dobimo 6-79 g zbranih igrač na osebo na leto, kar je že samo po sebi velik razpon, tudi zgornja meja je več kot 4-krat nižja od ocene nastajanja količine odpadnih igrač iz ankete za splošno javnost. Če bi vzeli vse te številke za verodostojne, bi to pomenilo največ 23 % stopnjo ločenega zbiranja. Dejanski delež bi bil nekoliko višji zaradi vseh igrač pravilno ločeno zbranih v drugih tokovih.

Podobno ima NLZOH kot izvajalec sortirnih analiz mešanih komunalnih odpadkov le anekdotalne podatke in ne želi podajati ocen, saj igrače v analizah niso svoja kategorija.

Elektronske igrače so posebej problematične: deset respondentov pravi, da igrače z baterijami ali elektroniko pogosto končajo med mešanimi odpadki, devet meni, da se dobro ločujejo, šest pa, da končajo v drugih frakcijah.

Pri vprašanju o razširjeni odgovornosti proizvajalca je 18 od 26 odgovorov mogoče jasno beležiti kot podporo oziroma pretežno podporo, trije kot nasprotovanje, ostali pa kot neodločeni ali pogojni. Več respondentov poudarja, da bi bil tak sistem smiseln le ob organizirani prevzemni poti in jasno določeni celotni verigi.

4.3 Interpretacija rezultatov

Rezultati obeh delov raziskave – vprašalnika za splošno javnost in vprašalnikov za deležnike – se med seboj precej dobro dopolnjujejo. Skupaj kažejo, da osrednji problem na področju igrač ni zgolj njihovo ravnanje po koncu življenjske dobe, temveč predvsem neskladje med velikim dotokom novih igrač, razmeroma nizko intenzivnostjo njihove uporabe ter omejenimi možnostmi za učinkovito podaljševanje njihovega življenja. To potrjuje izhodišče sekundarnih virov, da je treba okoljski vpliv igrač obravnavati skozi celoten življenjski cikel in ne šele v trenutku, ko igrača postane odpadek.

4.3.1 Veliko igrač še ne pomeni veliko igre

Ena najbolj izrazitih ugotovitev raziskave med splošno javnostjo je razkorak med številom igrač in njihovo dejansko uporabo. Mediana med gospodinjstvi, ki so podala nedvoumno številčen odgovor, znaša približno 40 igrač, kar 82,6 % respondentov pa ocenjuje, da se v njihovem gospodinjstvu igrajo z največ približno polovico vseh igrač. Skoraj polovica (46,6 %) kot enega od razlogov za neuporabo izrecno navaja preveliko količino oziroma preveč izbire. Gospodinjstva, ki zaznavajo ta problem, imajo tudi višjo mediano števila igrač – približno 50 v primerjavi s 30 pri ostalih.

Povečevanje števila igrač ne vodi nujno v sorazmerno več igre. Nasprotno: pri večjem fondu se lahko zmanjšuje delež igrač, ki so dejansko aktivno vključene v igro. To je pomembno tudi z okoljskega vidika, saj okoljski odtis igrače ni odvisen samo od materiala, temveč tudi od tega, koliko uporabne vrednosti dejansko ustvarimo z izdelkom, ki je bil proizveden.

Zanimiva je rotacija igrač. Med gospodinjstvi, ki igrač ne rotirajo, jih vsaj polovico uporablja 41,7 %, pri občasni rotaciji 59,3 %, pri redni pa kar 79,3 %. Čeprav raziskava ne omogoča sklepa, da rotacija sama povzroča večjo uporabo, je povezava dovolj izrazita, da kaže na potencial zelo preprostega ukrepa: namesto dodajanja novih igrač je mogoče zanimanje za obstoječe ohranjati tudi z zmanjševanjem količine igrač, ki so nam hkrati na voljo.

4.3.2 Problem se začne pred odpadkom – pri dotoku igrač

Raziskave opozarjajo, da so otroci že zelo zgodaj vključeni v potrošniške odločitve ter izpostavljeni oglaševanju, vrstniškimi vplivom in drugim mehanizmom ustvarjanja želja (Hernandez, 2025, str. 4–9). Pri igračah je položaj še kompleksnejši, saj jih ne kupujejo samo člani gospodinjstva. V domove prihajajo kot rojstnodnevna in praznična darila ter darila sorodnikov in prijateljev, zato starši nimajo popolnega nadzora nad njihovim dotokom.



Skoraj vsak peti respondent (19,5 %) kot razlog za neuporabo navaja, da igrača ni bila izbira prejemnika oziroma je bila podarjena. To pomeni, da del presežka ne nastaja zaradi zavestne odločitve gospodinjstva za nakup, temveč skozi širšo kulturo obdarovanja.

Hkrati je »želja prejemnika« s 54,2 % tretji najpogostejši kriterij pri nakupu igrače, takoj za primernostjo starosti in izobraževalno vrednostjo. To kaže, da je potrošnja igrač močno povezana z željami in socialnimi praksami okoli obdarovanja, kar je skladno z ugotovitvami Hernandez (2025, str. 8).

Pomembna je tudi povezava med pogostostjo nakupovanja in odpadki. Pogostejši nakup novih igrač je povezan z večjo letno količino zavrženih igrač ter z nižjo starostjo igrače ob zavržku. Čeprav korelacije ne dokazujejo vzročnosti, skupaj kažejo logičen vzorec: večji dotok novih igrač spremljata hitrejša menjava fonda in večji odtok iz gospodinjstva.

4.3.3 Trajnost je pomembna vrednota, vendar ni glavno nakupno merilo

Sekundarni viri opozarjajo tudi na razliko med deklariranimi vrednotami in dejanskim potrošniškim vedenjem. Potrošnik lahko podpira trajnost, vendar v konkretni nakupni situaciji daje prednost ceni, želji otroka, razvojni vrednosti ali drugim lastnostim.

Rezultati naše raziskave to precej jasno potrjujejo. Trajnost oziroma okolju prijazne materiale med pomembna merila pri nakupu uvršča 26,6 % respondentov, precej manj kot primernost starosti (70,2 %), izobraževalno vrednost (66,7 %), željo prejemnika (54,2 %) ali kakovost izdelave (51,3 %).

Po drugi strani se pri tistih, ki jo izberejo kot pomembno merilo, kaže precejšnja skladnost med stališčem in vedenjem. Ti respondenti pogosteje kupujejo rabljene igrače ter se poslužujejo izposoje in menjave. Verjetnost uporabe izposoje je med njimi približno 2,3-krat večja, menjave približno 2,1-krat, nakupa rabljenih igrač pa približno 1,9-krat.

4.3.4 Rabljene igrače: veliko ponudbe, premalo povpraševanja

Javnost in deležniki opisujejo dva dela istega pojava. Gospodinjstva imajo velik fond premalo uporabljenih igrač in so jih pripravljena oddajati naprej. Ko igrače ne potrebujejo več, jo 72,8 % respondentov podari prijateljem ali sorodnikom, 41,8 % jo donira, 22,6 % jo poskuša prodati. Hkrati pa 57,3 % respondentov nikoli ne kupuje rabljenih igrač, pogosto pa jih kupuje samo 3,1 %.

Podatki deležnikov pokažejo praktično posledico tega neravnovesja. Organizacije ponovne uporabe ne poročajo o pomanjkanju igrač – skoraj vse jih pridobivajo z donacijami posameznikov – temveč kot eno od ovir navajajo nizko povpraševanje. Tako se podatki gospodinjstev in organizacij neposredno dopolnjujejo: gospodinjstva želijo igrače oddati, organizacije jih znajo vrniti v uporabo, vendar na drugi strani ni nujno dovolj uporabnikov, ki bi jih želeli prevzeti.

4.3.5 Izposoja je velik, a slabo izkoriščen potencial

Raziskave kot eno od možnosti za podaljševanje življenjske dobe izpostavljajo modele, pri katerih uporabniku igrače sploh ni treba imeti v lasti. To je posebej smiselno pri izdelkih, ki jih uporabljamo le določeno obdobje ali občasno.

Naša raziskava kaže, da je ta potencial v Sloveniji še daleč od izkoriščenega. 45,2 % respondentov izposoje nikoli ne uporablja, nadaljnjih 20,9 % pa sploh ni vedelo, da ta možnost obstaja.

Hkrati izposojevalci poročajo o stabilnem oziroma ponekod naraščajočem povpraševanju. Njihova največja ovira ni pomanjkanje uporabnikov ali igrač, temveč predvsem prostora in financiranja.

4.3.6 Popravlljivost

89,7 % respondentov pravi, da še nikoli niso zavrgli popolnoma delujoče in lepo ohranjene igrače, 77,1 % pa kot glavni razlog za zavržek navaja nepopravljivo poškodbo ali obrabo. Če igrače večinoma ne zavrzemo zato, ker je ne želimo več, temveč zato, ker je ni več mogoče uporabljati, postanejo kakovost, trpežnost in popravljivost ključni elementi preprečevanja odpadkov.

Pregled literature kaže podobno. Berbegal-Pina et al. (2026, str. 1) ugotavljajo, da je industrija pri ekodizajnu napredovala predvsem pri materialih in proizvodnji, precej manj pa pri ukrepih, ki podaljšujejo življenjsko dobo izdelka.

Tudi odgovori javnosti kažejo povpraševanje po takšnih rešitvah: 32,9 % bi pomagalo več možnosti za popravilo, 31,0 % pa boljša dostopnost rezervnih delov.

To pomeni, da je pri politikah trajnostnih igrač smiselno premakniti pozornost od vprašanja »iz česa je igrača izdelana?« tudi k vprašanju »koliko časa bo zdržala?«, »ali jo lahko popravimo?« in »ali lahko zamenjamo posamezen poškodovan del?«



4.3.7 Ko igrača postane odpadke, sistem izgubi pregled nad njo

Raziskave opozarjajo na pomanjkanje podatkov o količinah odpadnih igrač in njihovih poteh po koncu uporabe (Watkins & Mestre, 2019, str. 1). Ta vrzel je zelo aktualna tudi v Sloveniji.

Med javnostjo 43,6 % respondentov ne ve, kam sodijo odpadne igrače. Igrače se odlagajo med mešane in kosovne odpadke, elektronsko opremo ter celo odpadno embalažo.

Enaka razdrobljenost je vidna na sistemski ravni. Komunalna podjetja igrač praviloma ne spremljajo kot samostojno kategorijo, zato ni mogoče zanesljivo določiti niti količine nastalih odpadnih igrač niti njihove sestave. Tudi izvajalec sortirnih analiz jih ne beleži kot posebno kategorijo. Če ne vemo, koliko igrač postane odpadke, v katerih frakcijah končajo in v kakšnem stanju so, težko ocenimo potencial za preprečevanje odpadkov, ponovno uporabo ali recikliranje.

Ocena iz naše raziskave – približno 1,02 kg na gospodinjstvo oziroma 0,41 kg na osebo na leto – je zato koristna predvsem kot prvi orientacijski podatek. Na podlagi te ocene na ravni Slovenije to znaša 881 ton zavrženih igrač na leto.

4.3.8 Javnost in izvajalci ne potrebujejo samo ozaveščanja, ampak infrastrukturo

Najpogostejši odgovor javnosti na vprašanje, kaj bi jim pomagalo pri bolj trajnostnem ravnanju z igračami, je namreč več možnosti za izmenjavo, doniranje ali prodajo (56,1 %). Šele nato sledijo popravila, rezervni deli in informacije.

Tudi deležniki izpostavljajo zelo konkretne infrastrukturne ovire. Organizacije ponovne uporabe potrebujejo prostor za skladiščenje, izposojevalci kot največjo oviro za širitev prav tako izpostavljajo prostor, sledijo finančne omejitve.



4.3.9 Od posameznih dobrih praks do sistema

Raziskava deležnikov kaže, da v Sloveniji že obstajajo številni elementi krožnega sistema: centri ponovne uporabe, izmenjevalnice, knjižnice, donacije ustanovam, sodelovanje med komunalnimi podjetji in organizacijami ponovne uporabe ter različni izobraževalni projekti.

Težava torej ni popolna odsotnost rešitev, temveč njihova razdrobljenost. Dobre prakse so pogosto lokalne, projektne, odvisne od posameznih organizacij in njihovih prostorskih ali finančnih zmožnosti.

Zato je naslednji korak predvsem prehod od posameznih dobrih praks k sistemu: povezovanje akterjev, stabilno financiranje priprave na ponovno uporabo, jasni standardi, boljša dostopnost izposoje in popravil ter odgovornost proizvajalcev za celoten življenjski cikel izdelka.

Podpora proizvajalčevi razširjeni odgovornosti med komunalnimi podjetji kaže, da obstaja tudi med deležniki precejšnja pripravljenost za takšen premik, vendar odgovori hkrati opozarjajo, da mora biti sistem operativno jasen in vključevati celotno prevzemno verigo.

Poleg sistemskih pomanjkljivosti raziskava razkriva tudi številne obstoječe dobre prakse (ne nujno iz Slovenije):

- izmenjevalnice igrač v vrtcih in šolah,
- zbiralne akcije v okviru Evropskega tedna zmanjševanja odpadkov,
- popravljavnice ("Prinesi – popravi – odnesi"),
- donacije bolnišnicam in drugim ustanovam za otroke,
- predelava odslužene plastike v nove izdelke,
- oblačenje punčk z oblačili iz ponovne uporabe kot primer povezovanja različnih tokov ponovne uporabe.

4.3.7 Popravlljivost

89,7 % respondentov pravi, da še nikoli niso zavržli popolnoma delujoče in lepo ohranjene igrače, 77,1 % pa kot glavni razlog za zavržek navaja nepopravljivo poškodbo ali obrabo. Če igrače večinoma ne zavržemo zato, ker je ne želimo več, temveč zato, ker je ni več mogoče uporabljati, postanejo kakovost, trpežnost in popravljivost ključni elementi preprečevanja odpadkov.

Pregled literature kaže podobno. Berbegal-Pina et al. (2026, str. 1) ugotavljajo, da je industrija pri ekodizajnu napredovala predvsem pri materialih in proizvodnji, precej manj pa pri ukrepih, ki podaljšujejo življenjsko dobo izdelka.

Tudi odgovori javnosti kažejo povpraševanje po takšnih rešitvah: 32,9 % bi pomagalo več možnosti za popravilo, 31,0 % pa boljša dostopnost rezervnih delov.

To pomeni, da je pri politikah trajnostnih igrač smiselno premakniti pozornost od vprašanja »iz česa je igrača izdelana?« tudi k vprašanju »koliko časa bo zdržala?«, »ali jo lahko popravimo?« in »ali lahko zamenjamo posamezen poškodovan del?«

4.3.8 Ko igrača postane odpadke, sistem izgubi pregled nad njo

Raziskave opozarjajo na pomanjkanje podatkov o količinah odpadnih igrač in njihovih poteh po koncu uporabe (Watkins & Mestre, 2019, str. 1). Ta vrzel je zelo aktualna tudi v Sloveniji.

Med javnostjo 43,6 % respondentov ne ve, kam sodijo odpadne igrače. Igrače se odlagajo med mešane in kosovne odpadke, elektronsko opremo ter celo odpadno embalažo.

Enaka razdrobljenost je vidna na sistemski ravni. Komunalna podjetja igrač praviloma ne spremljajo kot samostojno kategorijo, zato ni mogoče zanesljivo določiti niti količine nastalih odpadnih igrač niti njihove sestave. Tudi izvajalec sortirnih analiz jih ne beleži kot posebno kategorijo. Če ne vemo, koliko igrač postane odpadke, v katerih frakcijah končajo in v kakšnem stanju so, težko ocenimo potencial za preprečevanje odpadkov, ponovno uporabo ali recikliranje.



Ocena iz naše raziskave – približno 1,02 kg zavrženih igrač na gospodinjstvo oziroma 0,41 kg zavrženih igrač na osebo na leto – je zato koristna predvsem kot prvi orientacijski podatek. Na podlagi te ocene na ravni Slovenije to znaša 881 ton zavrženih igrač na leto.

Zaključek

5



Zaključek



Raziskava kaže, da problem igrač ni predvsem vprašanje njihovega odlaganja, temveč celotnega življenjskega cikla. Med sodelujočimi gospodinjstvi je igrač veliko, uporablja se le del njihovega fonda, možnosti izposoje, popravil in ponovne uporabe pa so še vedno razdrobljene in premalo poznane. Hkrati se kaže izrazito nesorazmerje med pripravljenostjo ljudi, da rabljene igrače oddajo, in pripravljenostjo, da jih sami kupijo ali si jih izposodijo. Ko igrače postanejo odpadki, pogosto končajo med mešanimi ali kosovnimi odpadki, podatkov o njihovih količinah in tokovih pa skoraj ni.

Zato zgolj boljše ločevanje odpadnih igrač ne bo dovolj. Potreben je sistemski pristop, ki daje prednost preprečevanju nastajanja odpadkov, daljši uporabi, popravilom in ponovni uporabi ter šele nato recikliranju in odstranjevanju.

Predlogi za ukrepanje

1. Uvedba proizvajalčeve razširjene odgovornosti za igrače

Po vzoru francoskega sistema bi bilo smiselno vzpostaviti namenski sistem proizvajalčeve razširjene odgovornosti (PRO), v katerega bi bili vključeni proizvajalci, uvozniki in drugi subjekti, ki igrače prvič dajejo na slovenski trg in ne spadajo v obstoječe sisteme PRO. Sistem ne bi smel biti omejen zgolj na financiranje ravnanja z odpadki, temveč bi moral pokrivati celoten življenjski cikel izdelkov. Olajša lahko izvajanje vseh ostalih ukrepov. Opis delovanja zglednega francoskega sistema in primerjavo s slovensko zakonodajo smo pripravili v namenski študiji.

2. Spodbujanje trajnejših in popravljivih igrač z višino prispevkov

Prispevki proizvajalcev naj bodo okoljsko modulirani. Za kakovostne, trajne, popravljive in reciklabilne igrače, igrače z dostopnimi rezervnimi deli ter izdelke iz recikliranih materialov naj bodo prispevki nižji. Višje prispevke pa naj imajo kompleksni, težko popravljivi in težko reciklabilni izdelki. Tako bi proizvajalci dobili neposredno finančno spodbudo za boljšo zasnovo igrač, sektor ravnanja z odpadki pa manj problematične odpadke.

3. Del sredstev PRO namensko za ponovno uporabo

Pomemben del zbranih sredstev bi moral biti rezerviran za ponovno uporabo, ne samo za zbiranje in recikliranje odpadkov. Francoski sistem denimo del prispevkov usmerja v poseben sklad za podporo ponovni uporabi. Iz takšnega vira bi bilo mogoče stabilneje financirati centre ponovne uporabe, socialna podjetja, izmenjevalnice, knjižnice igrač ter druge organizacije, ki danes večinoma delujejo z omejenimi prostorskimi, kadrovskimi in finančnimi viri.

4. Razvoj dostopne mreže za oddajo in ponovno uporabo igrač

Možnosti za oddajo še uporabnih igrač bi morale biti enostavne in dostopne po vsej državi. Mreža bi lahko povezovala zbirne centre, centre ponovne uporabe, knjižnice igrač, trgovce in druge lokalne organizacije. Pomembno je jasno razlikovati med igračami, primernimi za ponovno uporabo, in dejanskimi odpadki.

5. Enotni standardi za pripravo igrač za ponovno uporabo

Raziskava je pokazala, da organizacije trenutno zelo različno izvajajo pregledovanje, čiščenje in popravila prejetih igrač. Smiselno bi bilo pripraviti nacionalne smernice oziroma standarde, ki bi določali osnovne postopke pregleda varnosti, čiščenja, preverjanja kompletnosti, popravil in odločanja o tem, ali je igrača še primerna za ponovno uporabo. Enotni postopki pregleda, čiščenja in priprave igrač za ponovno uporabo niso pomembni zgolj z vidika varnosti, temveč tudi za krepitev zaupanja potrošnikov, ki se v Franciji kaže kot ena ključnih ovir za hitrejšo širitev trga rabljenih igrač.

6. Več izposoje in popravil

Izposoja igrač ima velik potencial predvsem pri izdelkih, ki jih uporabljamo le kratek čas. Smiselno bi bilo podpreti širjenje knjižnic igrač v knjižnicah, vrtcih, šolah in lokalnih skupnostih. Hkrati je treba izboljšati dostop do popravil ter zagotoviti večjo razpoložljivost rezervnih delov in informacij za popravilo.

7. Spodbujanje povpraševanja po rabljenih igračah

Samo učinkovitejše zbiranje rabljenih igrač ne bo rešilo problema, če zanje ne bo uporabnikov. Potrebni so ukrepi za normalizacijo nakupa, izmenjave in podarjanja rabljenih igrač, tudi kot daril. K temu lahko prispevajo redne izmenjevalnice, prodaja rabljenih igrač, aktivnosti v vrtcih in šolah ter komunikacijske kampanje.

8. Jasnejše informacije za potrošnike

Ob nakupu bi morali imeti kupci lažje dostopne informacije o pričakovani trajnosti izdelka, možnosti popravil, razpoložljivosti rezervnih delov, materialih in pravilnem ravnanju po koncu uporabe. Takšne informacije so lahko učinkovitejše od splošnih in pogosto nejasnih oznak o »okolju prijaznih« izdelkih.



9. Sistematično zbiranje podatkov o igračah

Trenutno v Sloveniji praktično ni podatkov o količinah igrač, ki so ponovno uporabljene ali zavržene. Sistem PRO bi moral omogočiti spremljanje najmanj količin igrač, danih na trg, ločeno zbranih igrač, količin pripravljenih za ponovno uporabo, dejansko ponovno uporabljenih ter recikliranih oziroma odstranjenih izdelkov. Brez teh podatkov ni mogoče zanesljivo spremljati uspešnosti ukrepov.

10. Določitev merljivih nacionalnih ciljev

Ob vzpostavitvi sistema je smiselno določiti konkretne cilje za ločeno zbiranje, ponovno uporabo, pripravo za ponovno uporabo in recikliranje. Pri tem mora ostati jasno določena hierarhija: najprej zmanjševanje nepotrebne potrošnje in podaljševanje življenjske dobe igrač, nato ponovna uporaba in popravila ter šele na koncu recikliranje.

Ključni premik mora biti torej od posameznih dobrih praks k sistemu, v katerem odgovornost za igračo ne preneha ob njeni prodaji. Cilj ne bi smel biti zgolj, da manj igrač konča med odpadki, temveč da potrebujemo manj novih igrač za enako ali več igre ter da kakovostna igrača ostane v uporabi čim dlje in pri čim več uporabnikih.

Berbegal-Pina, R., Balaguer, S., Ibáñez-García, A., & Vidal, R. (2026). Ecodesign in the Spanish toy industry: Case studies, ecodesign strategies and evolution. *Sustainability*, 18, 5577.

Circana. (2025). U.S. Toy Market is Growing in 2025, Circana Reports. Circana. Circana – U.S. Toy Market is Growing in 2025. Dostopno prek: <https://www.circana.com/post/us-toy-market-is-growing-in-2025-circana-reports>

Ecomaison (2026). Circana & Ecomaison: a barometer to decipher the market for second-hand toys and games. Posodobljeno 16. 4. 2026. Dostopno prek: <https://ecomaison.com/en/circana-ecomaison-un-barometre-pour-decrypter-le-marche-des-jeux-et-jouets-doccasion/>

Hernandez, C. S. (2025). From gender-building to sustainability: The evolution of toy advertising and purchasing decisions. Whittier College.

Kovačič Lukman, R., Omahne, V., & Krajnc, D. (2021). Sustainability assessment with integrated circular economy principles: A toy case study. *Sustainability*, 13, 3856.

Kurland, E., & Lundström, E. (2021). Reuse within the business of children's toys: Contributing to a more circular and economically stable playtime [Master's thesis, KTH Royal Institute of Technology].

McKennedy, J., Enright, S., & Durand, M. (2025). The Plan-It-Play project: Where the circular economy and the toy industry meet. *Level 3*, 20(1), Article 4.

The Toy Association. (2026). 2026 Toy & Play Trends. The Toy Association. 2026 Toy & Play Trends. Dostopno prek: <https://www.toyassociation.org/ta/toys/research-and-data/reports/trend-spotting.aspx>

Toycycle. (2026). Toy industry statistics (2026). Dostopno prek: <https://toycycle.co/pages/toy-industry-statistics>

Watkins, M., & Mestre, A. (2019). A comparative and exploratory study of toy products in the circular economy. 3rd PLATE Conference, Berlin, Germany.

Ekologi brez meja

Ekologi brez meja
Trubarjeva 50, 1000 Ljubljana,
040 255 433, info@ocistimo.si



@ekologibrezmeja

