

MARCELA KOŚCIAŃCZUK**(INSTYTUT KULTUROZNAWSTWA UAM)****EDUKACJA KULTUROWA JAKO EDUKACJA PARTNERSKA. WZAJEMNE UCZENIE SIĘ PRZEZ DZIAŁANIE, GRĘ I ZABAWĘ**

Czym jest edukacja, czym jest kultura? Kto decyduje o znaczeniu tych słów? Te wszystkie pytania zbyt rzadko stawiane są przez przedstawicieli placówek edukacyjnych, realizujących z konieczności pewien odgórnie narzucony plan działań, w określonym, często niedofinansowanym kontekście edukacji szkolnej czy instytucjonalnych form edukacji pozaszkolnej.

Brak pieniędzy w budżetach działań edukacyjnych nie stoi jednak na przeszkodzie młodym ludziom zdobywającym wiedzę w zupełnie inny sposób. Niektórzy twierdzą, że edukacja pozaformalna przeniosła się dziś z miejskich i wiejskich podwórz do globalnej sieci internetowej, która nie wyróżnia żadnego z uczestników dialogu. Jono Bacon zatytułował swoją książkę o wzajemnej inspiracji i kreatywności społeczności internetowych „The art of community”¹. Choć można się spierać czy społeczności internetowe są wspólnotami osób połączonych ścisłymi więziami, czy jedynie przygodnymi „nowoplemionami”², to jednak fascynacja młodych osób mediami społecznościowymi wskazuje, że zdobywana wspólnie wiedza zyskuje swój nowy renesans.

Niestety te nowe społeczności są nie tylko przestrzeniami rozwijania kreatywności, ale także potencjalnymi przestrzeniami wykluczenia i zależności (choćby w związku z coraz wyższymi wymaganiami sprzętowymi). Sieć internetowa jest z jednej strony przestrzenią wolnego przepływu danych, z drugiej jednak stroną miejscem ich nieuprawnionego użycia, niejednokrotnie w celach konsumpcyjnych.

Nie zmienia to jednak faktu, że w mediach społecznościowych zaangażowanie i indywidualna kreatywność przyciągają uwagę innych internautów. To społeczność tworzy niekiedy bardzo arbitralnie reguły wykluczenia kogoś ze swoich członków. Każdy ma tu jednak wpływ i brakuje hierarchii, dążącej do przekazywania z góry ustalonej wiedzy. Wydaje się, że te właśnie zasady, obecne w internetowym środowisku mogą być wskazówkami dla edukatorów kulturalnych, którzy mogą odrzucić tradycyjne kryteria i wystawić się na ryzyko, ale też radość czerpania z kreatywności i wiedzy, doświadczenia. Wspólne działanie może tu być istotniejsze niż teoretyczna wiedza, której przyrost powstanie niejako przy okazji, jako efekt wzajemnej wymiany i obecności. To nieco inna wizja niż ta, o której mówi Margaret Mead, gdy wskazuje, że żyjemy w epoce prefiguratywnej, gdzie

¹ J. Bacon, *The art. of community. Building the new age of participation*, O'Reilly, Beijing, Cambridge, Farnham 2009.

² Termin zaczerpnięty od M. Maffesoliego, M. Maffesoli, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, tłum. M. Bucholc, PWN, Warszawa 2008.

młodzi ludzie przejęli funkcję nauczycieli i poddają reżimowi nauki osoby starsze³. W edukacji partnerskiej, mamy do czynienia z wzajemnymi przepływami. Akceptacja jest dawana tym wartościom, które są ważne dla danej grupy czy osoby, niezależnie od jej wieku, płci, stanu zdrowia (choć te wszystkie elementy będą znaczące w tworzeniu hierarchii wartości danej jednostki).

Obecność i wzajemny szacunek mogą być upragnionym celem działań, w których teoria zmiesza się z praktyką. Obecności i szacunku nie można się nauczyć przebywając jedynie w sieci internetowej. To sprawia, że edukacja kulturowa jest potrzebna i może wypełnić ważną lukę w życiu coraz bardziej zabieganych ludzi. Co więcej, edukacja kulturowa nie musi rywalizować ze społecznościami internetowymi, ale raczej przyglądać się bacznie temu, co sprawia, że są one tak bardzo przyciągające. Siła wspólnoty, ale też mechanizm gry i wzajemnej zabawy to elementy, które czynią sieć interesującą. Nie są to wcale jakości wywodzące się z XXI wieku. Roger Callois widzi źródło ich popularności w starożytności. Zarówno gra, jak i zabawa (*paidia* i *ludus*) wiążą się ze spontanicznym uczestnictwem, często współdziałaniem, doświadczeniem radości i niejednokrotnie bliskości. Gra dodatkowo wiąże się z osiąganiem pewnych celów, niejednokrotnie stanowiących metaforę zadań, które czekają na gracza w rzeczywistości⁴.

Gra może być jednak nie tyle prostą analogią działań podejmowanych w zwyczajnym życiu, ile raczej odwoływać do odwrócenia, transgresji czy też przechwycenia pewnych elementów codziennego życia i włączenia ich w obszar spontaniczności i indywidualnej kreatywności. Michel de Certeau wskazuje, że jest to metoda taktyczna, pozwalająca jednostkom i małym społecznościom odnaleźć możliwość sprzeciwu czy odnalezienia własnej przestrzeni, w rzeczywistości zdominowanej przez wielkie systemy⁵. Taką właśnie taktykę, przechwytywania znaczeń i wartości kultury popularnej wykorzystał Paweł Tkaczyk, autor książki „Grywalizacja”⁶, w której pokazuje, w jaki sposób mechanizm obecny w grach komputerowych może posłużyć do budowania marketingu relacyjnego, który mogą wykorzystywać zarówno wielkie systemy korporacyjne, jak i animatorzy kultury promujący swoje działania.

Siłowanie się, agon, współpraca, ale też ścieranie się poglądów czy nawet ciał graczy nie jest, jak wskazuje Roger Callois⁷, pomysłem twórców gier komputerowych. Przeciwnie, to raczej gry przeniosły ludzkie dążenia do świata wirtualnego, przemieniając także ich cielesne znaczenie. Przywróciły jednak jednocześnie wartość rywalizacji jako zabawy, a nie jedynie elementu pracy czy wytrwałego dążenia do finansowego celu. Mechanizm gry, wzajemnej wymiany czy nawet rywalizacji

³ M. Mead, *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*, tłum. J. Hołówa, PWN, Warszawa 2000, s. 111-115.

⁴ R. Callois, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa 1973, s. 309.

⁵ M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, WUJ, Kraków 2008, s. 32.

⁶ P. Tkaczyk, *Grywalizacja: jak zastosować mechanizm gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012.

⁷ R. Callois, op. cit., s. 450-451.

może być i jest wykorzystywany przez twórców aktywnych metod edukacyjnych. Jednym z przykładów metody edukacyjnej, wykorzystującej gry w edukacji kulturowej jest betzavta – edukacja demokratyczna poprzez gry⁸. Metoda została stworzona w Izraelu i dotyczy edukacji kulturowej, gdyż opiera się na poszukiwaniu dróg porozumienia i rozwiązania konfliktu, współdziałania osób reprezentujących zupełnie odmienne punkty widzenia i pozycje. Życiowe. Termin betzavta oznacza „razem”, a sama metoda opiera się na wykorzystaniu dążności człowieka do walki i rywalizacji. Gry wykorzystywane w edukacji poprzez współdziałanie sprawiają, że w grupie powstaje hipotetyczny, obecny w ramie zabawy konflikt, który jednak staje się metaforą żywych konfliktów, istniejących w społeczności. Wejście do gry jest wzięciem odpowiedzialności za zaistniały stan rzeczy, a także koniecznością zmierzenia się z wyzwaniem poszukiwań zadowalającego rozwiązania. Edukator jedynie ułatwia proces komunikacji, pozwala na rozwinięcie się konfliktu, a następnie jego rozwiązania. Uczestniczy w tym ryzykownym działaniu, ale także interweniuje wtedy, gdy ryzyko braku jakiegokolwiek rozwiązania jest zbyt duże.

W mojej praktyce wielokrotnie wykorzystywałam tę metodę w pracy z młodzieżą i dorosłymi. Za każdym razem grupa zaskakiwała mnie swoimi pomysłami na rozwiązanie sytuacji lub ominięcie konfliktu. Każda z grup dodawała własny kontekst do prostej gry, złożonej z kilku kartek papieru, na których trzeba było coś namalować albo coś wyciąć, wybrać przedstawicieli, którzy będą walczyli o czekoladę, ustanawiając świat własnych nakazów i zakazów. Ode mnie, osoby prowadzącej warsztat ważniejsi byli uczestnicy, którzy wiele mnie nauczyli. W jednej z gier uczestnicy rzucają kostką do gry, a ich przedstawiciele poruszają się po planszy, na której obok kolejnych numerków pól są porzucane losowo litery N i Z. Wejście na pole z literą „N” oznacza możliwość dania nakazu innym grupom, a pole z literą „Z” jest związane z zakazem danym innym drużynom. Uczestnicy przejmują władzę, ale szybko zdają sobie sprawę z tego, że nią związana jest odpowiedzialność, zarówno za swoją własną grupę jak i dobre porozumienie z innymi zespołami, które ostatecznie przekłada się na wspólne zwycięstwo lub wygraną jednej z drużyn i poczuciem, że inni muszą zmierzyć się z porażką. Osoba prowadząca dba o to, by wynik gry był przedyskutowany na końcu ćwiczenia, jednakże decyzja o ostatecznym rezultacie zależy zawsze od uczestników. Niezależnie od tego, do kogo ostatecznie powędruje symboliczna nagroda (jaką jest najczęściej czekolada), każdy otrzymuje coś ważnego – otwarty dialog z innymi uczestnikami gry. To jest jedyny pewny cel. Inne efekty zależą od samych graczy, którzy są równorzędnymi edukatorami. Niezależnie od tego, czy celem będzie pojednanie się i odnalezienie drogi do zaspokojenia potrzeb wszystkich czy też poznanie smaku wygranej lub przegranej, to sami uczestnicy wybierają materiał do nauki, w zależności od swoich potrzeb, oczekiwań, a często także doświadczeń życiowych. Osoba prowadząca, która zbyt mocno przywiąże

⁸ U. Maroshek-Klarman, A. Graff, *Betzavta. Podręcznik nauczania edukacji poprzez gry*, Fundacja Edukacja dla demokracji, Warszawa 1996.

się do określonego rozwiązania, może nauczyć się pokory. Tak, jak miało to miejsce podczas jednego warsztatu, w którym próbowałam pokazać uczestnikom, że najlepszym wynikiem gry byłoby odrzucenie kategorii wygranych i przegranych. Wtedy dwunastolatka odpowiedziała mi i całej grupie:

Gdy biorę udział w zawodach nie zawsze wszystko przebiega uczciwie. Czasem zależy to od przypadku, czasem od innych rzeczy, ale zawsze ktoś wygrywa, a ktoś przegrywa. Nie jest tak, że wszyscy wygrywają. Gdyby wszyscy wygrywali czułabym się beznadziejnie. Wtedy nigdy nie mogłabym wygrać. (12-letnia uczennica biorąca udział w projekcie „Lepszy świat przez Wolontariat”)

Głos nastolatki, mającej doświadczenia w rywalizacji sportowej porwał za sobą także innych. Pozostałe grupy zgodziły się z przegraną, przedstawioną w taki sposób. Cała grupa nauczyła się wiele o tym, że świat nie zawsze jest zupełnie sprawiedliwy i czasem trzeba po prostu zaakceptować ten stan rzeczy, a innym razem walczyć, by wygrać pomimo wszystko. Nastolatki rzadko mogą rewolucyjnie zmienić świat społeczny, który ich otacza, wielokrotnie jednak próbują dokonać drobnych rewolucji. Jednak miałam okazję uczestniczyć także w ich wzajemnym uczeniu się akceptacji zmiennego losu. To cel, który nastolatki postawili sobie sami i go zrealizowali. W metodzie betzavty nie ma wyznaczonych odgórnie ścisłych celów edukacyjnych. Ważna jest natomiast wzajemna wymiana informacji i wartości oraz umiejętność współdziałania i godzenia sprzecznych interesów i wartości.

Ta sama gra przeprowadzona w innym środowisku może mieć zupełnie inny cel. Dla lokalnych liderów środowisk wiejskich, którzy na jednym z warsztatów mieli okazję wykorzystać grę, była ona okazją do sprawdzenia, jaki styl przywództwa reprezentują i czy pozwala on na współdziałanie. Uczestnicy zastanawiali się nad długofalowymi skutkami swoich zakazów i nakazów, znając z własnej praktyki wyzwania związane z kierowaniem grupą ludzi. Dla tej grupy ważne było osiągnięcie konsensusu i względnej równowagi pomiędzy zespołami. Uczestnicy bowiem przekładali praktykę gry na swoje działania w społecznościach, gdzie muszą na co dzień godzić sprzeczne interesy różnych grup. Ważne było dla nich to, że gra nie jest jedynie teoretycznym wykładem, ale także rzeczywistym emocjonalnym działaniem stanowiącym symulację rzeczywistej aktywności w społeczności lokalnej.



Zdjęcie przedstawia początek gry, którą prowadziłam na zajęciach dla lokalnych liderów środowisk wiejskich, w ramach Partnerskiego Inkubatora Kultury⁹.

Edukacja dialogowa, w której nie ma miejsca na ścisłą hierarchię, to przestrzeń, w której jest miejsce nie tylko na grę, ale także na zabawę. W ten sposób wydaje się działać grupa animatorów kultury pracujących ramię w ramię z dziećmi i młodzieżą z poznańskich Jeżyc, a także z instytucjami kultury, organizacjami pozarządowymi i wieloma innymi prywatnymi osobami, zainteresowanymi losem dzielnicy. To właśnie lokalne podwórko znów staje się miejscem edukacji pozaformalnej. Ulica, niezbyt cenione przez wielu edukatorów miejsce, stała się dla tych twórców oraz okolicznych mieszkańców przestrzenią dawania i brania, od siebie nawzajem, tego co w każdym jest najlepsze.

Miałam okazję porozmawiać z inicjatorami projektu „Dzielnico”, Pracowni Szamarzewskiego 21 i działań skupionych wokół Kiosku, mieszczącego się na przecięciu ulic Jackowskiego i Wawrzyniaka – Agnieszką Chlebowską i Robertem Ogurkiszem. Jednym z działań, w które byli zaangażowani, nosił tytuł *Zabawa to poważna sprawa*. Jego pomysłodawczynią była socjolog pracująca na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza, Maja Brzozowska-Brywczyńska, współpracująca z „Generatorem Malta”, który był inicjatorem przedsięwzięcia. W przygotowanie projektu zaangażowane były także osoby z Animatorni i Jeżyckiej Fundacji Senioralnej. W inicjatywie wzięły udział dwie grupy osób: dzieci zamieszkujące kamienicę przy ulicy Szamarzewskiego 21 oraz grupka młodych osób z ulicy Słowackiego w Poznaniu. Pomimo tego, że obie społeczności dzieci pochodziły z tej samej dzielnicy, okazało się, że jest ona bardzo rozwarstwiona, a mali mieszkańcy różnych ulic mają zupełnie inne koncepcje i możliwości stworzenia dogodnej przestrzeni dla wspólnej zabawy. O ile jedna grupa potrafiła wpisać się w ideę projektu, który udoskonalał ich przestrzeń zabawy, o tyle druga grupa w ogóle nie mogła o tym nawet zamarzyć. Ich podwórko nie nadawało się bowiem do udoskonalania, ale raczej do gruntownej przemiany. Agnieszka Chlebowska mówi:

oni zadziwili mnie swoją dojrzałością, w czasie realizacji tego projektu. Powiedzieli mi, że ten cały projekt jest bez sensu, bo podwórko ich kamienicy jest tak zdewastowane, że po prostu trzeba tam zrobić remont. Nie byli zainteresowani niczym innym, co prawda, powstały jakieś elementy zabawowe, tor dla samochodów itp., ale to zostało szybko zniszczone, bo dla nich ważny był tylko jeden cel: zmiana wyglądu podwórka ich kamienicy. Wtedy gdy on się zmieni, będą mogli się tam bawić¹⁰.

⁹ Zaczepnięte ze strony: <https://www.facebook.com/PIKInkubator?fref=ts>, za zgodą koordynatorki PIK, Małgorzaty Głowackiej.

¹⁰ Wywiad z Agnieszką Chlebowską i Robertem Ogurkiszem przeprowadziłam 18.11.2014.

Po raz kolejny dzieci zaskoczyły całe grono dorosłych osób, próbujących oddać im głos. Niestety, jednak tym razem nie udało się zrealizować pragnień dzieci, ale jak twierdzą twórcy pracowni na Szamarzewskiego 21, wspomniany remont to cel, który wciąż jest ważny i domaga się realizacji. Zabawa nie miała mieć celów, ale one same się pojawiły. Zgodnie z maksymą Roberta, który zapytany o to, co dała mu współpraca z dziećmi i mieszkańcami Jeżyc, przypomniał cytat ze Slavoja Žižka: *działa, j a sens pojawi się później*. Wspólne działanie, wspólna zabawa okazała się poważniejsze niż wydawało się wszystkim zgromadzonym stronom. Okazało się, że mieszkańcy kamienicy w coraz bardziej prestiżowej dzielnicy Poznania niezależnie od wieku codziennie zmagają się z zagrzybieniem, skutkami pożarów, dewastacji itp. Klimat walki o przetrwanie nie sprzyja zabawie. Zbuntowani chłopcy bardzo chcieliby wziąć sprawy w swoje ręce i przekształcić zabawę w walkę, tym bardziej, że kamienica ta ma swoją rewolucyjną historię; była bowiem zamieszkiwana przez Różę Luksemburg. Paradoksalnie tytuł warsztatu stał się omenem. „Zabawa” stała się bardzo poważną sprawą, tak bardzo poważną, że aż rozsadzającą ramy warsztatów.

Agnieszka Chlebowska i Robert Ogurkis mówią, że ich projekty kulturowe nie przybierają charakteru działalności akcyjnej, są raczej podobne to powolnego tkania siatki kulturowej współpracy. W takim działaniu odwołują się do filozofii obecnej w fundacji Pogranicze, z którą oboje są związani. Robert wskazuje na zasadnicze elementy tej idei: *Ważna jest kontynuacja, odpowiedzialność i wysoka jakość tego, co proponujemy mieszkańcom. Wydarzenia organizowane przez Fundację Pogranicza zmieniają Sejny, z małego miasteczka w prawdziwe kulturowe centrum, gdzie przyjeżdżają muzycy światowej sławy, gdzie są wystawy, na które wstęp w Warszawie kosztowałby grube pieniądze*. Agnieszka i Robert założyli na facebooku projekt „Dzielnico”, wynajęli od miasta pracownię (Szamarzewskiego 21), która przez kilka miesięcy była przestrzenią niezwykle wielu działań pozwalających małym mieszkańcom Jeżyc doświadczyć własnej sprawczości, a potem rozpoczęli wspólnie z mieszkańcami remont kiosku, na rogu ulic Szamarzewskiego i Jackowskiego.

Malutki kiosk i plac przed nim gościł mieszkańców i zagranicznych artystów, panią z okolicznej biblioteki i debaty „Generatora Malta”. Były koncerty, wspólne posiłki i wymiana książek wśród mieszkańców Jeżyc. Działania, które jak wskazują sami twórcy, nie mogłyby się odbyć bez wsparcia Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę”, Spółdzielczej Grupy Bankowej oraz Generatora Malta, nie odbyłyby się także bez każdorazowego wysiłku kilkudziesięciu ludzi. Niektórzy z nich reprezentowali instytucje kultury, inni po prostu mieszkali na Jeżycach, ktoś przeczytał informację na Facebooku i postanowił się włączyć, ktoś inny przechodził i w drodze do sklepu zobaczył, że pod kioskiem coś się dzieje. Tak ożywała historia wspólnoty jeżyckiej, skupionej wokół kiosku. Tak rozpoczynała się też tworzyć sieć współpracy i wzajemnego wsparcia, w której jednak nadal wiele było obszarów trudnych i konfliktowych. Nie ma na to rady, wtedy gdy spotykają się ze sobą ludzie reprezentujący różne światopoglądy czy żyjący w innych warunkach. Mieszkańcy Jeżyc wciąż kontynuują współdziałanie,

wspólne gry i „bardzo poważne zabawy”, w których pojawiają się palące pytania o swojskość i obcość, prawa i przywileje, możliwość stworzenia bliskości pomimo ekonomicznych, społecznych czy kulturowych różnic. Każdy wnosi do tej przestrzeni swoje doświadczenie. Agnieszka przypomina sobie rodzinne Pobiedziska i chce czerpać z bliskości, jaką dają sobie ludzie mieszkający na Jeżycach. Niejednokrotnie jednak słyszy także: *nie jesteś stąd*. Uczy się od uczestników jej warsztatów otwartości, która pozwala wypowiadać wprost nawet najbardziej niewygodne sądy. Uczy się przyjmować ciosy, tak jak oni je przyjmują każdego dnia. Uczy się spontaniczności i zdziwienia, które towarzyszy wielu projektom. Niekiedy najmłodszy i najmniej, jak by się zdawało, zaangażowany uczestnik stanie się mistrzem wspólnej zabawy, która będzie spontaniczną rozrywką, ale zarazem czymś więcej. Będzie grą o wielką stawkę, nauką szacunku, współdziałania, sprawczości, czy nawet odzyskiwania godności.



Autorem zdjęcia jest 5-letni uczestnik warsztatów fotograficznych, które prowadzili Dobrosława Nowak i Witek Modrzejewski (Poznańskie Pocztówki), odbyły się one w ramach współpracy „Dzielnico” z Generatorem Malta 2014