

Marek Krajewski



## W KIERUNKU PLATFORM USPOŁECZNIANIA

Istotą kultury w gminie Dźwierzuty wydaje się być to, że jest ona niezwykle hybrydyczna. Mieszają się w niej kultury narodowe i etniczne; regionalizmy i odmienności religijne; zasiedziali od pokoleń i weekendowi turyści z wielkich miast; to, co lokalne i to, co globalne; starzy i młodzi. Hybrydyczność nie jest oczywiście niczym niezwykłym w mobilnym, konektywnym świecie. Co więcej- to ona właśnie jest źródłem potęgi wielkich globalnych metropolii, karmiących się wielokulturową różnorodnością, ale też jednym z najważniejszych wyzwań przed którymi staje dziś świat. Wyzwań sprowadzających się do pytania: jak żyć w sąsiedztwie tych, z którymi nie łączy nas nic poza czysto fizyczną bliskością, albo wyłącznie (często wielowiekowy) konflikt.

Czasami, jak w przypadku Warmii i Mazur, problem z kulturową różnorodnością i sąsiedztwem tego, co obce jest jeszcze bardziej złożony. W regionie tym bowiem nikt w sposób bezdyskusyjny nie może powiedzieć, iż jest u siebie, co z kolei sprawia, iż podstawowym rysem lokalnej tożsamości wydaje się być niepewność. Kiedy próba jej przeciwdziałania staje się głównym motywem działania pojawia się też tendencja do zasklepienia się w świecie spreparowanym tak, by dało się go kontrolować, poznać i praktycznie ogarnąć. Świat ten zaczyna wówczas składać się z najbliższej rodziny, kilkorga znajomych i sąsiadów oraz opierać na powtarzanych w nieskończoność schematach działania, prostych regułach i języku zrozumiałym tylko dla swojaków. Tego rodzaju rzeczywistość spajają silne więzi, bezgraniczne zaufanie do *swoich*, emocje i uczucia- to wszystko, co można byłoby nazwać kapitałem społecznym. Można byłoby, gdyby nie to, że ma on w tym wypadku charakter negatywny- jego produktem jest to, co przed laty Banfield określił mianem „amoralnego familizmu”<sup>1</sup>- a więc koncentracja na małej grupie, podejmowanie działań na jej rzecz, ale już nie na rzecz szerszej zbiorowości, której jest ona częścią. Ta ostatnia jest bowiem traktowana, jako wroga, jako coś, co *nam* zagraża, z czym rywalizujemy o ograniczone zasoby.

---

<sup>1</sup> zob. Banfield E.C., Banfield L. C., *The Moral Basis of a Backward Society*, Nowy Jork, 1958, str. 10, 12

„Amoralny familizm” generuje też dwa zjawiska, które zidentyfikowaliśmy w ramach projektu „Niewidzialne miasto”<sup>2</sup>, badając nieformalne ingerencje w przestrzeń miejską. Pierwsze z nich to *cichy sojusz*, rodzaj zмовы milczenia na rzecz niewtrącania się w sprawy innych, nawet jeśli sprawy te niosą za sobą skutki destrukcyjne dla całej zbiorowości. *Cichy sojusz* opiera się na założeniu, iż każdy ma coś na sumieniu, że każdy złamał kiedyś reguły, prawo, działał w sposób półlegalny. Ponieważ wszyscy są winni, nikt nie ma prawa pouczać innych, oskarżać ich o niszczenie tego, co wspólne. W takim kontekście trudno jest cokolwiek zmienić- nikt bowiem nie czuje się moralnie uprawniony do dokonania krytyki i uruchomienia zmiany. Drugim z tych zjawisk jest *bezproduktywna kreatywność*, której istotą jest wykorzystywanie wyobraźni, twórczych zdolności w roli środków, które powstrzymują zmianę, wzmacniają zamkniętość wspólnoty, pomagają się bronić przed, zdefiniowanym, jako zły i niepewny, światem. *Bezproduktywna kreatywność* z konieczności więc utrudnia wykorzystywanie tych twórczych potencjałów w roli mediów zmiany, zamyka w tym, co można określić mianem *wiecznej terażniejszości*. Oba zjawiska są doskonałymi środkami walki z niepewnością, ale utrudniają współpracę, uniemożliwiają myślenie o świecie w kategoriach dobra wspólnego, o przyszłości- ich domeną jest *tu i teraz* oraz obrona status quo. Skutkiem ich obecności jest więc implozja różnorodnych, uspołeczniających potencjałów (zaufania, więzi, kompetencji kulturowych, zdolności do tworzenia i współdziałania) w niewielkiej wspólnotcie, traktującej zewnętrzny wobec niej świat, jako wrogi i nieprzyjazny.

Mówiąc jeszcze inaczej w Dźwierzutach (a szerzej na Warmii i Mazurach), mamy do czynienia z różnorodnością, która nie pracuje na rzecz wspólnoty, bo brakuje powiązań pomiędzy zbiorowościami, które się na nią składają. Dostyc symptomatyczne dla tej sytuacji jest to, iż tym, co łączy oraz sprawia, iż ludzie są ze sobą, (choć na chwilę) jest nie tyle przeszłość, wzmacniana przez lata tożsamość, ale „nowe tradycje”- *świecki kult* Krzysztofa Klenczona, *Babska Izba* założona przez Marynę Okęcką - Bromkową w Sąplatach; Gminna Liga Sołecka Piłki Nożnej; dreznia uruchomiona z inicjatywy *Stowarzyszenia Wioska Żurawi* w Popowej Woli. Można tego rodzaju fenomeny deprecjonować, wskazując, iż są one *wykorzenione*, ale trudno przeoczyć to, że wyrastają one od dołu i stanowią platformę, na której można się spotkać. Są rodzajem „trzeciego miejsca”, które do nikogo nie należy i usytuowane jest pomiędzy, ale/ a może dzięki temu właśnie/ łączy, skupia jednostki wokół wspólnego zadania.

---

<sup>2</sup> zob. *Niewidzialne miasto*, Krajewski M. (red.), Warszawa, 2012

Jak się wydaje, to właśnie budowa tego rodzaju platform jest najbardziej potrzebna w zbiorowościach, w których różnorodność nie uległa zmiksowaniu w całość zdolną do współdziałania. Tego rodzaju platformy nie są głęboko osadzone w przeszłości, nie odnoszą się wprost do silnie zakorzenionych tożsamości i preferowanych strategii adaptacyjnych. Przeciwnie- opierają się one na *słabych więziach*<sup>3</sup>, w których jednak drzemie zdolność do uspołeczniania. Nie są one odwieczne, ale też nie mają charakteru jednorazowego (tak jak zwykły festyn, festiwal czy okazjonalne spotkanie) - ale raczej systematyczny. Ten ostatni sprawia, iż platformy te mogą być doskonalone tak, aby coraz lepiej przystawały do potrzeb jednostek spotkających się w ich ramach. Zawierają one w sobie również zdolność skupiania osób różniących się pomiędzy sobą pod względem istotnych socjo-demograficznych cech, nie uprzywilejowując jednocześnie żadnej z kategorii. Można je więc uznać za model takiej formy uspołeczniania, która sprawia, iż jednostki opuszczają swoje mikro-zbiorowości, doświadczają różnorodności innych i z nimi współdziałają, nie tracąc jednocześnie tego, co stanowi rdzeń ich tożsamości. Być może więc to właśnie tworzenie takich uspołeczniających platform powinno być celem polityki kulturalnej realizowanej w gminie Dźwierzuty. Efektywność opisywanych tu platform uspołeczniania w kreowaniu zaufania, woli współdziałania, myślenia w kategoriach dobra wspólnego<sup>4</sup>, wzmacnia też i to, iż odwołują się one do idei lokalnych religijnych i świeckich świąt, dorocznych festynów (a więc do takiej formy praktyk kulturowych, która bardzo dobrze zakorzeniona jest w wiejskich zbiorowościach), ale jednocześnie nie mają one charakteru rytualnego. Ich celem jest nie tyle aktualizacja wspólnoty (a więc też wskazanie, kto do niej nie należy), ale raczej *agon* (współzawodnictwo), dążenie do stałego poszerzania składu zbiorowości, odkrywanie jej (ukrytego) potencjału, wymyślanie jej od nowa, odwaga w eksperymentowaniu. Platformy uspołecznienia przełamują też to, co silnie występuje w zorganizowanej kulturze gminy Dźwierzuty, a co można określić mianem rytualizmu- kiedy przyjrzeć się kalendarium imprez i wydarzeń kulturalnych, to uderzająca jest nie tylko powtarzalność ich kalendarza, ale też zawartości, artystów w ich ramach występujących. Tego rodzaju rytualizm daje niewątpliwie poczucie bezpieczeństwa, chroni przed ryzykiem, ale ma też w sobie moc wykluczania tych, którzy w

---

<sup>3</sup> zob. Granovetter, M. , *The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited. Sociological Theory*, nr 1/ 1983.

<sup>4</sup> *A więc przez pryzmat tych wartości, z powodu deficytów których gmina ta szczególnie cierpi, zob. Wojarska M., Społeczno-ekonomiczne tło kapitału społecznego w gminie Dźwierzuty (przyczynek do analizy SWOT), Olsztyn, 2013*

te powtarzające się zdarzenia nie mogą się wpisać. Choćby z tego powodu warto zastanowić się nad uruchomieniem innych narzędzi uspołeczniania- nazywanych tu platformami- nie zapominając jednocześnie o potencjale drzemącym w tych istniejących.

---

#### ABY TEGO RODZAJU PLATFORMY USPOŁECZNIANIA BUDOWAĆ POTRZEBNE JEST SPEŁNIENIE KILKU OGÓLNYCH WARUNKÓW:

- Po pierwsze konieczne jest zidentyfikowanie zasobów, na których platformy te mogłyby zostać osadzone. Niekoniecznie należy ich szukać tylko w tych sferach życia, które uznajemy za bezdyskusyjnie wartościowe, a więc np. w kulturowej przeszłości, zabytkach, sztuce, folklorze itd. Równie dobrze można je znaleźć w naturalnym środowisku, lokalnej anegdocie, nazwie miejscowości, w codziennych praktykach mieszkańców. Ważne jest natomiast to, by zasoby te miały zdolność mobilizowania uwagi i energii, wyzwały chęć współdziałania. Oznacza to, iż powinny mieć one charakter inkluzyjny, a więc nie powinny się wiązać z jakąś pojedynczą zbiorowością, społeczną kategorią czy warstwą. Przeciwnie- powinny odwoływać się do tego, co wszyscy już dobrze znają i do tego, czego jeszcze nikt nie zasmakował.
- Po drugie- konieczne jest tych zasobów uruchomienie, a więc wyzwolenie w jednostkach woli współdziałania. Mogą tego dokonać lokalni liderzy, ale również jasno określone cele, dostrzegalne efekty wspólnych wysiłków, a także takie skonstruowanie działania, aby każdy mógł użyć tego, co potrafi najlepiej robić. Warunkiem uruchomienia uspołeczniających platform jest więc doprowadzenie do sytuacji, w której nie tylko każdy czuje się potrzebny, ale też ma możliwość uczenia się od innych. Platformy te nie powinny więc tylko konsumować jednostkowych kompetencji i umiejętności, ale też je wzmacniać, stawać się okazją do ich nabywania.
- Po trzecie niezwykle istotne jest również tworzenie zewnętrznych wzmocnień dla uspołeczniających platform. Ważne są tu medialne informacje o wydarzeniach dziejących się na platformach; wykorzystywanie mediów społecznościowych, jako miejsc w których publikowane są relacje z wydarzeń mających miejsce na platformach; obecność w trakcie tych wydarzeń osób reprezentujących lokalne władze itd. Nie mniej istotne jest dokumentowanie (wizualne i tekstowe) zdarzeń mających miejsce na platformach uspołeczniających oraz zapewnienie dostępu do tego rodzaju zdjęć lub filmów (albumy w portalach w rodzaju flickr, kanały filmowe na YouTube itd.)
- Po czwarte- koniecznym aspektem tworzenia uspołeczniających platform jest prowadzenie działań o charakterze monitorującym i ewaluacyjnym. Niekoniecznie muszą mieć one postać systematycznych badań, czasami wystarczać powinny zwykłe rozmowy z

uczestnikami wydarzeń mających miejsce na platformach. Ten aspekt budowy platform jest o tyle istotny, że nie tylko pozwala na bieżąco korygować sposób ich funkcjonowania, ale daje okazje włączenia tych, którzy się na nich spotykają w procesy decyzyjne.

- Po piąte w końcu. Niezbędne jest zapewnienie stabilności finansowej i organizacyjnej dla zainicjowanych platform uspołeczniających. Warto więc tego rodzaju potrzeby uwzględniać w budżecie gminy, ale też zabiegać o środki zewnętrzne- zarówno te o charakterze publicznym oraz te o charakterze prywatnym. Warto rozważyć również społeczne mechanizmy finansowania platform ( np. poprzez narzędzia typu *crowdfunding*; zbiórki pieniężne lub dobrowolne składki członkowskie itd.)

---

## NARZĘDZIA

Poniżej próbuję zdefiniować kilka rozwiązań i narzędzi, które mogą być przydatne w budowaniu i utrzymywaniu *platform uspołeczniających*. Czasami są to instrumenty, których można użyć w realizacji tego procesu; czasami zasoby, na których mógłby się on opierać; czasami zaś konkretne rozwiązania organizacyjne i infrastrukturalne.

---

## POŚREDNIK KULTURALNY

Pośrednik kulturalny, to osoba zatrudniana przez władze gminy, a współpracująca w sposób bezpośredni z GOK w Dźwierzutach. Osoba ta powinna być wspomagana przez wolontariuszy działających na terenie sołectw wchodzących w skład gminy. Do najważniejszych zadań pośrednika kulturalnego należeć powinny:

- a. identyfikacja na terenie gminy osób lub podmiotów, które zajmują się szeroko rozumianą działalnością twórczą (nie chodzi przy tylko i wyłącznie o osoby, które malują, rzeźbią, śpiewają, tańczą czy piszą wiersze, ale też o te, które kreują w mniej konwencjonalny sposób: prowadzą piękny przydomowy ogród, doskonale szyją i ubierają się oryginalnie, tunnigują samochody i inne pojazdy lub samodzielnie je konstruują, są historykami-amatorami lub potrafią samodzielnie zbudować komputer lub odbiornik radiowy itd.);
- b. organizowanie cyklicznych prezentacji dokonań zidentyfikowanych „twórczych”- poprzez wystawy, spotkania, warsztaty. Prezentacje tego rodzaju wydają się niezbędne z kilku podstawowych powodów. Po pierwsze dowartościowują one twórców, a tym samym dostarcza im dodatkowej motywacji do działania. Po drugie pozwalają odświeżać listę „twórczych” w gminie, eksponować to, co

pozostawało w utajeniu, a co jednocześnie jest wartościowe kulturowo, bądź po prostu ciekawe, zaskakujące. Po trzecie- zwiększają szanse, iż kulturą zainteresują się nie tylko Ci, którzy uczestniczą w jej tradycyjnych formach, ale też Ci, którzy w wąsko rozumianej kulturze nie biorą udziału. Po czwarte w końcu- prezentacje tego rodzaju motywują osoby oglądające je do znajdowania własnych talentów i ich rozwijania, do publicznego prezentowania tego, co wartościowe kulturowe, a co stanowiło dotąd wyłącznie formę w jakiej spędzany był czas wolny;

- c. rozpoznawanie potrzeb kulturalnych mieszkańców gminy poprzez prowadzenie systematycznych badań o charakterze panelowym. Badania te nie powinny mieć tylko charakteru prostych, ilościowych analiz uczestnictwa w kulturze (choć i tego rodzaju eksploracje powinny mieć miejsce), co raczej opierają się na obserwacji, rozmowach, tworzeniu dokumentacji wizualnej. Badania tego rodzaju powinny pomagać w identyfikacji „twórczych”, w projektowaniu oferty kulturalnej lokalnych instytucji kultury itd. Ważnym celem tego rodzaju analiz jest też prowadzenie ewaluacji przedsięwzięć kulturalnych organizowanych na terenie gminy, w taki sposób, by pozyskiwać wiedzę na temat tego, co warto w nich pozostawić, co zaś należy zmienić.
- d. tworzenie okazji i pretekstów do spotkania i współdziałania różnych podmiotów działających na terenie gminy- przede wszystkim instytucji kultury, instytucji edukacyjnych (szkoły i przedszkola), organizacji pozarządowych, kół, klubów itd. Rola pośrednika polegałaby w tym wypadku na informowaniu poszczególnych podmiotów o ofercie kulturalnej i potrzebach innych, podobnych podmiotów działających w gminie. Dla przykładu- w gimnazjum w Dźwierzutach realizowane są liczne projekty edukacyjne dotyczące regionu, jego historii i kultury. Efekty tych działań prezentowane są jednak tylko i wyłącznie na stronach internetowych szkoły, a być może mogłyby się okazać interesujące również dla innych osób, niż tylko te, które odwiedzają portal tej placówki. Rola pośrednika polegałaby na próbie zainteresowania innych, niż szkoła, instytucji tym przedsięwzięciem, zachęcenia ich do organizacji wystawy lub spotkania, w trakcie których efekty pracy uczniów mogłyby zostać zaprezentowane. Równie istotne, jak zawiązywanie tego rodzaju współpracy jest prowadzenie działań, które sprawiałoby, iż współdziałanie to nie miało by charakteru jednorazowego, ale stały i systematyczny.

---

## GIEŁDY POMYSŁÓW I MIKRO-GRANTY

Często popełnianym błędem w aktywizowaniu działań lokalnych wspólnot jest bardzo często to, iż podmioty, które proces ten inicjują opierają go na pomysłach zaczerpniętych z zewnątrz, z takich kontekstów, w których przyniosły one doskonałe, uspołeczniające efekty. Tymczasem trudno sobie wyobrazić jakiegokolwiek uniwersalne narzędzia uspołeczniania, dobre praktyki, które mogłyby zostać zaaplikowane w każdym

kontekście. Rzeczywistość społeczna jest bowiem zbyt złożona, zróżnicowana i silnie kontekstowa, aby tego rodzaju uniwersalne środki rozbudzania współpracy, budowania kapitału społecznego mogły istnieć. Dlatego też dużo lepszym rozwiązaniem, niż przeszczepianie *przepisów na uspołecznianie z zewnątrz*, jest zaangażowanie lokalnych wspólnot w procesy ich tworzenia.

Jednym z możliwych sposobów na realizację tego zadania jest organizowanie cyklicznych gminnych giełd pomysłów i inicjatyw. W ich trakcie podmioty instytucjonalne (instytucje kulturalne i edukacyjne, organizacje pozarządowe, związki wyznaniowe i kościoły), jak i osoby fizyczne mogłyby zaprezentować swoje pomysły związane z budowaniem uspołeczniających platform, a więc tworzeniem okazji, pretekstów do współdziałania, bycia razem, współpracy. W trakcie trwania giełd pomysły te prezentowane byłyby publicznie, dyskutowane, a następnie poddawane ocenie przez zgromadzonych mieszkańców gminy. Przedsięwzięcia, które znalazły największe uznanie powinny być nagradzane mikro-grantami na ich realizację. Oznacza to, iż władze gminy powinny corocznie rezerwować część środków z budżetu na „kulturę” na urzeczywistnianie inicjatyw samych mieszkańców. Taka forma „budżetu obywatelskiego”, od lat z powodzeniem praktykowana w prawie 1000 miast na całym świecie, a od 3 lat również w Polsce, jest niezwykle efektywnym narzędziem aktywizującym i uspołeczniającym. Budżet partycypacyjny nie tylko bowiem pozwala dostosować wydatki publicznych pieniędzy do potrzeb i oczekiwań mieszkańców, nie tylko wyzwala w nich myślenie w kategorii dobra publicznego, ale prowokuje współdziałanie. W jego ramach finansowane są bowiem tego rodzaju przedsięwzięcia, które są przygotowywane i realizowane przez istniejące kooperatywy, jak i te zawiązywane ad hoc, na potrzeby konkretnego zadania.

Istotnym założeniem, które powinno leżeć u podstaw tej formy budowy uspołeczniających platform, powinno być to zgodnie, z którym te z przedsięwzięć zgłaszanych podczas giełd pomysłów, które wydają się być szczególnie zgodne z strategią rozwoju gminy, odnoszą znaczący sukces i angażują wyjątkowo wielu mieszkańców, powinny być wspierane w sposób celowy przez władze gminy, zaś ich wieloletnie finansowanie powinno zostać włączone do gminnych budżetów, zostać objęte opieką ze strony samorządowych instytucji kultury itd.. W ten sposób-finansując zarówno aktywności niszowe (poprzez mikro-granty), jak i te posiadające duży potencjał uspołeczniający (mikro-granty, finansowanie z budżetu gminy, wsparcie ze strony instytucji kultury) możliwe jest włączenie w życie społeczne lokalnej wspólnoty przedstawicieli każdej kategorii społecznej, a więc maksymalny stopień inkluzyjności.

Ważnym aspektem organizacji giełd pomysłów jest również zapewnienie możliwości konsultowania pomysłów przed ich prezentacją- zwłaszcza ich finansowych i organizacyjnych aspektów, możliwych społecznych konsekwencji. Powinien tego dokonywać zespół złożony z przedstawicieli komisji kultury działającej przy Radzie Gminy, lokalnych liderów i twórców kultury. Tego rodzaju wstępne skonsultowanie pomysłów

pozwalaloby na ich ulepszenie przed publiczną prezentacją- chroniloby tez przed publicznym ośmieszeniem twórców tych pomysłów, które są zbyt niszowe lub ekscentryczne, by stać się fundamentem dla platformy uspołeczniania.

---

## GMINNE SIECI KOMUNIKACYJNE

Wstępnym warunkiem uczestnictwa w kulturze jest wiedza na temat tego, co może być jego przedmiotem- a więc informacje o tym, w czym można wziąć udział, o tym, w co można się włączyć, a także o tym, co można współtworzyć. Tworzenie platform uspołeczniania wymaga więc budowania sieci komunikacyjnych, w których tego typu informacje mogą krążyć. Ważne jest, by pamiętać, iż sieci tego rodzaju powinny zostać dostosowane do przyzwyczajzeń komunikacyjnych ich użytkowników, zazębiać się z ich nawykami dotyczącymi sposobów używania mediów. Oznacza to, iż powinny być one zróżnicowane, że nie należy ich fundować tylko na jednym trybie przekazywania informacji. Dlatego też sieci tego rodzaju nie mogą być budowane wyłącznie w oparciu o tradycyjne media (plakaty, ulotki, informacje zamieszczane w lokalnej prasie), ponieważ te środki przekazu są wykorzystywane tylko przez część potencjalnych uczestników zdarzeń kulturalnych. Istotne jest więc wypróbowywanie:

- a. sieci komórkowych (sms wysyłane do mieszkańców i informujące o wydarzeniach kulturalnych. Bazy numerów telefonicznych powinny tworzone przy okazji imprez kulturalnych, w trakcie zbierania opinii na temat tych ostatnich, zaś sami mieszkańcy powinni zostać zaangażowani w rozbudowywanie tego rodzaju sieci);
- b. portali społecznościowych (warto stworzyć fanpage gminy i działających w jej obrębie instytucji kultury- w taki sposób, aby umożliwić uczestnictwo w kulturze również osobom w młodszym wieku, dla których sieci internetowa jest naturalnym środowiskiem komunikacyjnym. Ponadto media tego rodzaju są też same w sobie istotnym medium uspołeczniającym- czymś, co pozwala prowadzić dyskusje, wymieniać się informacjami, komentować zdarzenia mające miejsce na terenie gminy itd.);
- c. technologii mobilnych (szczególnie przydatna jest tutaj technologia *QR Code* pozwalająca łączyć tradycyjne media z tymi określanymi mianem nowych i to w sposób bezkosztowy);
- d. ambientowych form informowania o wydarzeniach kulturalnych (mam tu na myśli przede wszystkim flash moby; happeningi; przemarsze; obiekty umieszczane w przestrzeni publicznej i nie tylko zachęcające do udziału w zdarzeniach kulturalnych, ale też na tyle intrygujące same w sobie, że wzbudzające rozmowy i dyskusje itd.);



- e. tworzenia sieciowej telewizji lub radia (tego rodzaju formy działania radia i telewizji nie wymagają już kosztownych licencji i nakładów technologicznych, mogą opierać się na ogólnodostępnych i bezpłatnych kanałach upowszechniania- takich, jak YouTube czy polskastacja.com. Istotne jest jednak to, że zapewniają one współpracę bardzo różnych środowisk, nakładają na nie obowiązek podtrzymywania wspólnie wykreowanego dzieła, są idealnymi środowiskami mówienia o tym, co lokalne, pokazywania jego specyfiki, dowartościowania twórczych działań, prezentowania dobrych przykładów tego, jakie efekty może przynieść za sobą współpraca. Stworzenie tego rodzaju kanałów medialnych umożliwi ich wykorzystywanie po to, by promować gminę, dostarczać bardziej precyzyjnych i szczegółowych informacji turystycznych itd.).

Niezależnie jednak od tego, jaką formę przybierze sieć komunikacyjna warto pamiętać o tym, że powinna być ona tak skonstruowana, aby nie miała charakteru wykluczającego (np. ze względu na rodzaj posiadanych przez jednostki kompetencji medialnych), ale inkluzyjny (a to wymaga oparcia jej na wspomnianej wyżej wielości mediów).

---

## GAMIFIKACJA

Portal gryfikacja.pl definiuje gamifikację (nazywaną też grywalizacją, grywalnością, ang. gamification) w sposób następujący: *Gryfikacja (ang. gamification) – wykorzystanie mechaniki znanej np. z gier fabularnych i komputerowych, do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia ich zaangażowania.* To nowe pojęcie odnosi się do prób wykorzystywania naszej potrzeby zabawy, skłonności do rywalizacji i konkurowania, wszechobecności gry jako jednej z najważniejszych form kulturowych do realizacji celów społecznych, marketingowych, edukacyjnych. Choć pojęcie jest nowe, w przeszłości i dziś sięga się po mechanizm gry jako środek wytwarzania więzi spajających lokalne zbiorowości. W okresie PRL-u miały miejsce *Turnieje Miast*, które choć nadmiernie eksploatowane propagandowo w mediach masowych, posiadały niezwykłą moc ewokowania solidarności i współdziałania, były one też produktywne, jeżeli chodzi o kreowanie poczucia dumy z miejsca, w którym się mieszka, identyfikacji z innymi mieszkańcami i z „małą ojczyzną”. W gminie Dźwierzuty od pewnego czasu organizowane są rozgrywki Gminnej Ligi Sołeckiej Piłki Nożnej, stanowiące również doskonały przykład pozytywnych społecznych skutków, jakie niesie za sobą *gamifikacja*. Biorąc pod uwagę efektywność gry jako środka wytwarzania więzi powinno się rozważyć wykorzystywanie go jako narzędzia kreującego platformy uspołeczniania w gminie. Istotne jest by tworząc różne formy gamifikacji uwzględniać następujące zasady:

- a. konkurowanie nie powinno prowadzić do konfliktów, ale mieć postać gry, zabawy, a więc przynosić radość i zadowolenie osobom, które w niej uczestniczą;
- b. gamifikacja nie powinna mieć charakteru jednorazowego zdarzenia, ale być procesem rozłożonym w czasie, posiadać etapy pośrednie i punkt kulminacyjny (np. może to być konkurowanie o tytuł najpiękniejszej miejscowości w gminie, które opiera się na ocenianiu bardzo różnych aspektów estetyki, w różnych porach roku itd.) - tylko w ten sposób możliwe jest uczynienie gry *produktywną społecznie*;
- c. gamifikacja nie powinna dotyczyć tylko konwencjonalnych i społecznie uznanych rodzajów praktyk kulturowych (na jej potrzeby można wymyślać nowe, niekonwencjonalne pola rywalizacji- tak, jak w przypadku *Mistrzostw Świata w Rzucie Młotkiem do Telewizora*, organizowanych od ponad 20 lat w Bałagu; czy *Mistrzostw Świata w Rzucie Beretem* organizowanych od 1996 roku w Krotoszynie. Niekonwencjonalność przedmiotu grywalizacji niesie też za sobą efekt szumu medialnego, pozytywnie wzmacniającego zaangażowanie konkurujących ze sobą społeczności);
- d. (d) podmiotami, które ze sobą konkurują nie powinny być jednostki, ale społeczności lokalne- w ten sposób, z jednej strony, wzmacniania jest lokalna solidarność i wola współdziałania oraz, z drugiej strony, ustanawiana jest uspołeczniająca platforma z innymi wspólnotami istniejącymi na terenie gminy;
- e. warto również przemyśleć taką formę grywalizacji, która nie byłaby tylko rodzajem karnawałowego ekscesu, ale która niosłaby za sobą bezpośrednie korzyści społeczne (np. konkurowanie pomiędzy sołectwami o tytuł najbardziej ekologicznego; dbającego o swoje dziedzictwo kulturowe itd.)

---

## PARKI

Jednym z istotnych zasobów, którego istnienia są zresztą świadome władze Gminy<sup>59</sup> parki, zakładane przy folwarkach i pałacach, często projektowane przez znakomitych ogrodników, jak Johann Larass, którego dzieła znajdują się na terenie całych Warmii i Mazur oraz na Pomorzu. Parki obecne na terenie Gminy Dźwierzuty znajdują się obecnie w różnym stanie, odmienny jest również ich status prawny- część z nich jest własnością prywatną. Obok niezwykle wartościowych zasobów naturalnych (zespół przyrodniczo-krajobrazowy rzeka Babant i Jezioro Białe; użytek ekologiczny i ornitologiczny Łąki Dymerskie; Złotowisko Żurawi; rezerwat florystyczny Kulka i wiele innych), to właśnie parki zdają się

stanowić dobro, którego obecność może wyznaczać specyfikę gminy- warto więc zastanowić się nad jego wykorzystaniem w budowaniu *platform uspołecznienia*.

- a. Uruchomienie potencjału tego dobra powinno zaczynać się od inwentaryzacji parków istniejących na terenie gminy (być może warto włączyć do tego działania uczniów gimnazjum, którzy w ramach projektów edukacyjnych mogliby wykonywać dokumentację fotograficzną, poszukiwać informacji na temat parków w istniejących dokumentach, docierać do osób, które pamiętają ich pierwotny wygląd, a być może również do tych, które opiekowały się parkami w okresie przedwojennym).
- b. Po drugie, być może warto by pomyśleć o lokowaniu imprez kulturalnych organizowanych na terenie gminy właśnie w istniejących parkach- tego rodzaju spotkania mogłyby być poprzedzane społecznymi pracami porządkowymi i rewitalizacyjnymi, zaś w ich trakcie mogłyby mieć miejsc zdarzenia (wykłady, pokazy zdjęć) prezentujące historię parku.
- c. Po trzecie- wskazane wydaje się też lepsze wykorzystanie istniejących parków w działalności promocyjnej i w rozwijaniu ruchu turystycznego w gminie (np. poprzez stworzenie gminnego szlaku parków, strony internetowej zawierającej informacje na ich temat, publikowanie wydawnictw związanych z parkami).
- d. Po czwarte- wszędzie tam, gdzie da się to zrobić, a więc tam, gdzie parki są własnością publiczną- wskazane wydaje się otwieranie parków na nowe formy wykorzystania (place zabaw, miejsca spotkań i imprez plenerowych, wzbogacanie ich o małą architekturę itd.).
- e. Po piąte- ponieważ parki są istotnym elementem kulturowego dziedzictwa, wykorzystywanie go powinno odbywać się w ścisłej współpracy z historykami sztuki, projektantami krajobrazu, konserwatorami zabytków. Niezbędne wydaje się również pozyskiwanie zewnętrznych środków (MKiDN, MIR, UE) na realizację wyżej wskazanych zadań. Warto pomyśleć również o włączaniu mieszkańców miejscowości, w których znajdują się parki w procesy decyzyjne, określenie funkcji i sposobów wykorzystywania istniejących parków w trakcie dyskusji i spotkań z mieszkańcami.

---

## REZYDENCJE ARTYSTYCZNE / ANIMACYJNE

Rezydencje artystyczne (i animacyjne), to rozwiązanie niezwykle efektywne dla budowania lokalnej tożsamości (oraz dla jej wzmocnienia), przynoszące korzyści zarówno twórcom (animatorom), jak i społecznościom. Ich istota polega na tym, że gmina zaprasza artystę (animatora) do kilkumiesięcznego pobytu na jej terenie (artysta/animator mieszka i pracuje na terenie gminy w tym czasie), zapewniając mu miejsce zamieszkania (czasami też drobne, comiesięczne stypendium- można też przemyśleć wsparcie tego aspektu z budżetu Urzędu

Marszałkowskiego lub Powiatu), środki niezbędne do tworzenia i prezentacji prac, pomoc w nawiązywaniu kontaktu z lokalną społecznością itd. Artysta zaś tworzy w miejscu rezydencji, prezentuje tu swoje prace, organizuje spotkania i warsztaty przeznaczone dla mieszkańców, czasami też pozostawia dzieła trwałe, wzbogacające atrakcyjność lokalnej przestrzeni. Ponieważ gmina Dźwierzuty cierpi na deficyty kapitału społecznego, problemem jest w niej również nieobecność myślenia w kategoriach dobra wspólnego, tematy rezydencji powinny być w taki sposób przemyślane, aby efektem pracy artysty było przeciwdziałanie tym zjawiskom. Oznacza to koncentrację na tym, co Bourriaud określa mianem *estetyki relacyjnej*<sup>5</sup>, a więc na takich formach i gatunkach sztuki, w które wpisane są potencje uspołeczniające, które opierają się w dużej mierze na idei współtworzenia i kreatywnej partycypacji (np. *sztuka społeczności- community art./sztuka interaktywna/ sztuka publiczna/ teatr/ performance/ film/ muzyka/ingerencje w przestrzeń publiczną* itd.). Ważne jest również to, by artyści (animatory) pracowali w taki sposób, aby ich działania dotyczyły wprost tego, co lokalne, przeszłości, kulturowej różnorodności i hybrydyczności tak charakterystycznej dla gminy Dźwierzuty. Warto zadbać również o to, by program rezydencji artystycznej miał charakter ciągły- to znaczy, aby w każdym roku na 3 miesięcznych pobytach przebywało tu czworo artystów (animatorów), zaś nabór miał charakter otwarty i obejmował swoim zasięgiem również osoby tworzące/ działające poza Polską. Przed rozpoczęciem wieloletniego programu rezydencjalnego warto go skonsultować z tymi instytucjami w Polsce, które prowadzą podobne projekty (np. CK Zamek w Poznaniu; Centrum Art & Business "Zatoka Sztuki" w Sopocie; Galeria Bielska BWA w Bielsku Białej; CSW Łąźnia w Gdańsku i inne), a także oprzeć pierwszy rok jego funkcjonowania o środki finansowe pozyskane w ramach programu MKiDN „Edukacja kulturalna”.

---

## OTWARTE ARCHIWUM HISTORII MÓWIONEJ GMINY DŹWIERZUTY

W 2011, Centrum Edukacji i Inicjatyw Kulturalnych w Olsztynie, między innymi na terenie gminy Dźwierzuty, w ramach Programu „Archipelag”, stworzyło „Atlas Miejsc Niezwykłych Warmii i Mazur” – jednym z najważniejszych jego aspektów były rozmowy z mieszkańcami rozmowy na temat przeszłości regionu, wspomnień z dzieciństwa, szczególnie istotnych wydarzeń biograficznych, traumatycznych przeżyć wojennych. Zapisy tych rozmów dostępne są na stronie internetowej projektu (<http://archipelag.ceik.eu>) i stanowią bezcenny element dziedzictwa kulturowego regionu. Opowiadają one też jego historię z perspektywy doświadczeń zwykłych osób, a tym samym wzbogacają opracowania historyczne o to, co jest w nich zazwyczaj nieobecne- o zbiorowe i społeczne formy pamiętania, tak konstytutywne dla wspólnotowych i

---

<sup>5</sup> Bourriaud N., *Estetyka relacyjna*, Kraków, 2012.

jednostkowych tożsamości. Być może warto, korzystając z doświadczeń tego projektu, poszerzyć procesy utrwalania wspomnień mieszkańców gminy o takie formy, które miałyby szerszy wymiar i owocowały rozbudowanym repozytorium zapisów historii mówionej. Repozytorium powinno być ulokowane nie tylko w sieci, ale również w fizycznym miejscu, w taki sposób, aby dostęp do niego miały również osoby niekorzystające na co dzień z nowych technologii ( wyobrażam sobie to jako rodzaj „audialnej czytelnicy”, która mogłaby być umiejscowiona w lokalnej bibliotece i która wypełniałaby podwójną funkcję- zarówno miejsca, w którym można odsłuchać zgromadzone nagrania, jak i zarejestrować swoje własne wspomnienia). Warto pomyśleć też o wypracowaniu pewnego standardu tych zapisów (lub skorzystać z tych, które zostały opracowane w ramach projektu Archipelag: <http://archipelag.ceik.eu/czytelnia.html>) oraz o wykorzystaniu, opisanej wyżej, mechaniki gamifikacji, jako środka, który może zachęcać do gromadzenia wspomnień. Dodatkowo- archiwum tego rodzaju będzie żyło pod warunkiem, że zostanie obudowane dodatkowymi zdarzeniami (np. podobnymi do tego organizowanego w 2012 roku przez GOK, a zatytułowanego "Tajemnice codzienności", w trakcie którego prezentowano rodzinne pamiątki i opowiadano o historiach z nimi związanych). Warto gromadzonymi wspomnieniami zainteresować również historyków i instytucje zajmujące się historią mówioną (np. Ośrodek Karta od lat powiększa zbiory Archiwum Historii Mówionej- obecnie znajduje się w nim ponad 5 tysięcy nagrań, udostępnianych zarówno w sieci- <http://www.audiohistoria.pl/> , jak i poprzez mediatekę warszawskiego Domu Spotkań z Historią. Być może warto byłoby namówić Ośrodek na otwarcie nowego programu nagrań, podobnego do tego, który realizowany był przez tą instytucję wcześniej: „Krzyż-Kreuz w XX wieku. Polska i niemiecka pamięć pewnego miasta”). Tworzenie tego rodzaju audialnego archiwum nie jest specjalnie kosztowne, a przynosi za sobą mnóstwo społecznych korzyści- jedną z najważniejszych jest tworzenie okazji do wysłuchania alternatywnych historii dotyczących tych samych zdarzeń mających miejsce w przeszłości. Wsłuchiwanie się w taką dialogową historię wydaje się być niezbędne wszędzie tam, gdzie przeszłość i monologowe relacje raczej dzielą, niż łączą.