

Katarzyna  
Kalinowska

Warszawa-Kielce 2017

# Kultury Bardzo Młodej Kultury

SPIS TREŚCI: Wprowadzenie [2] || Nota metodologiczna [3]  
|| Co to znaczy „dziecięcy”? Co to znaczy „młodzieżowy” [5] ||  
Typologia kultur komunikacyjnych dzieci i młodzieży [10] ||  
Oferta dla dzieci i młodzieży [16] || Podsumowanie:  
kierunkowskazy [18] || Bibliografia [20]

Raport  
diagnostyczny  
2017

## Wprowadzenie

Tegoroczne badanie diagnostyczne skupiało się na **odbiorcach** działań edukacyjnych, czyli na dzieciach i młodzieży. Po zeszłorocznym stworzeniu profili edukatorów kulturalnych oraz kompleksowym rozpoznaniu warunków ich pracy i specyfiki działań edukacyjnych w Województwie Świętokrzyskim<sup>1</sup>, postanowiliśmy przyjrzeć się grupom, do których kierowane są działania edukacyjne w regionie.

Przedmiotem naszych badań były **kultury dziecięce i młodzieżowe**, traktowane nie jako monolit, ale jako wielowymiarowy układ sposobów postrzegania świata przez młodych ludzi i sposobów, w jakich funkcjonują oni w rzeczywistości społecznej. Ujednolicone kategorie „bycia dzieckiem” lub „bycia młodzieżą” w naszej optyce nie są wystarczające do charakterystyki postaw, przekonań i zachowań młodych ludzi. Opisywane w niniejszym raporcie kultury dziecięce i młodzieżowe to różnorodne formy bycia w świecie, a kultury komunikacyjne dzieci i młodzieży, to ich (różne) drogi dostępu do rzeczywistości i (różne) sposoby „układania się” ze światem. Tę różnorodność i wielowymiarowość kultur dziecięcych i młodzieżowych staramy się pokazać w tegorocznej diagnozie<sup>2</sup>.

Naszym głównym celem było **opisanie stylów komunikacji i wchodzenia we wzajemne interakcje** przez bardzo młodych uczestników kultury. Obserwowałyśmy zatem wokół jakich znaczeń, wartości, odczuć, emocji skupiają się i łączą młodzi ludzie oraz jak układają się ich relacje wewnątrzgrupowe i międzygrupowe. Interesowały nas formy ekspresji młodych ludzi oraz obierane przez nich strategie interakcyjne wobec siebie samych, świata społecznego i materialnego.

Drugim celem było **sprawdzenie, jak definiowane jest dziś „dziecięce”, a jak „młodzieżowe”**. Postanowiliśmy dowiedzieć się i prześledzić, jak kultury dziecięce i młodzieżowe postrzegane są przez edukatorów kulturalnych, czyli osoby, które mają częsty i intensywny kontakt z odbiorcami działań edukacyjnych. Interesowało nas, przez jakie kategorie opisane zostaną światy/kultury dziecięce i młodzieżowe.

Ostatnim zadaniem, jakie sobie postawiłyśmy, było **zebranie opinii i postulatów dotyczących oferty edukacyjno-kulturalnej dla dzieci i młodzieży**. To, jak dziś żyją najmłodszy uczestnicy kultury, chcieliśmy skonfrontować z oczekiwaniami wobec instytucjonalnych działań kierowanych do najmłodszych grup wiekowych.

---

<sup>1</sup> Zob. B. Kietlińska, T. Kasprzak (współpraca), *Raport z diagnozy stanu i specyfiki edukacji kulturowej w Województwie Świętokrzyskim*, Kielce 2016.

<sup>2</sup> Ze względu na podkreślaną wielowymiarowość i niewystandaryzowanie kultur dziecięcych i młodzieżowych, będących przedmiotem badania, tytuł niniejszego raportu – „Kultury Bardzo Młodej Kultury” – jest luźną analogią do tytułu książki Marka Krajewskiego „Kultury kultury popularnej”, która koncentruje się na różnorodności realizacji kultury popularnej i opisuje sposoby, na jakie kultury popularne współcześnie mediują rzeczywistość, zanurzoną w tych kulturach. Na takie właśnie rozumienie kultur – jako filtrów rzeczywistości, narzędzi radzenia sobie ze światem i jako sposobów bycia – chcemy ukierunkować Czytelników raportu. Por. M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005.

# Nota metodologiczna

Metodologia badań diagnostycznych łączyła dwie tradycje badań społecznych:

- (1) klasyczne metody i techniki **socjologii jakościowej**, takie jak wywiady scenariuszowe (IDI, FGI) oraz ankiety zbudowane z pytań otwartych i zadań projekcyjnych, analizowane w sposób jakościowy;
- (2) **metodę etnograficzną**, obejmującą bezpośrednie obserwacje terenowe, „rozpytki” w środowisku lokalnym i techniki opisowej interpretacji danych.

W ramach diagnozy przeprowadzone zostały następujące działania badawcze<sup>3</sup>:

## Ankiety diagnostyczne [N=103]

skierowane zostały do edukatorów kulturowych, którzy uczestniczyli w warsztatach zorganizowanych w ramach tegorocznej edycji programu Bardzo Młoda Kultura. Ankiety rozdawane były w wersji papierowej po warsztatach. Wypełniło je 85 kobiet i 18. mężczyzn, w wieku od 16 do 63 lat, głównie nauczycielek, instruktorów różnych dziedzin sztuki, kierowniczek placówek kultury, bibliotekarzy, animatorek oraz wolontariuszy. Zebrałyśmy i zakodowałyśmy odpowiedzi na następujące pytania:

- ▶ Proszę dokończyć następujące zdanie: **Dziecięcy/Młodzieżowy** dla mnie to...
- ▶ Co się Pani/Panu kojarzy z określeniem „**kultura dziecięca**”/ „**kultura młodzieżowa**”?
- ▶ Jaka wg Pani/Pana powinna być **oferta dziecięca/młodzieżowa**?

## Ankiety ewaluacyjne [N=16]

skierowane zostały do osób prowadzących warsztaty w ramach Świętokrzyskiej Akademii Edukacji Kulturowej (ŚAEK). Do ewaluacyjnej części ankiety dołączyłyśmy następujące pytania diagnostyczne:

- ▶ Co się Pani/Panu kojarzy z określeniem „**kultura dziecięca**”/ „**kultura młodzieżowa**”?
- ▶ Jakie są, wg Pana/Pani, największe wyzwania dla osób wychowujących i kształcących młode pokolenia, czyli dla rodziców, nauczycieli i edukatorów kulturalnych?

## Obserwacje terenowe

służyły bezpośredniemu przyjrzeniu się i opisaniu kultur komunikacyjnych młodych ludzi. Obserwacje prowadzone były podczas kilkudniowego pobytu w Kielcach: w czasie spacerów po różnych częściach miasta (głównie w parkach, na ulicach, ławkach, skwerach, w galerii handlowej), w popularnych „miejscówkach gastronomicznych” oraz podczas wydarzeń kulturalnych – jednym słowem tam, gdzie

---

<sup>3</sup> Za koordynację badań terenowych oraz realizację wywiadów odpowiedzialna była Bogna Kietlińska. Ankiety zebrane zostały dzięki współpracy i zaangażowaniu pracowników WDK. Obserwacje prowadziłyśmy w składzie Bogna Kietlińska i Katarzyna Kalinowska.

przebywała młodzież. Obserwacje ukierunkowane zostały na szukanie odpowiedzi na następujące pytania:

- ▶ Jakie formy przyjmuje **komunikacja** młodych ludzi? Jakie są **style interakcji** między dziećmi, młodzieżą i dorosłymi?
- ▶ Jak jest nastawienie młodych ludzi do siebie nawzajem? Jak jest nastawienie grup młodzieżowych między sobą w wymiarze interakcji, spotkań?

### „Rozpytki”, wywiady etnograficzne [N=30]

towarzyszyły obserwacjom terenowym. Większość „rozpytek” udało nam się zebrać podczas wydarzeń kulturalnych organizowanych w Kielcach, głównie podczas koncertu finałowego Scyzoryków 2017<sup>4</sup> oraz podczas Wakacyjnego Festiwalu Sztuki dla Dzieci i Młodzieży HURRA!art!<sup>5</sup> w Teatrze Kubuś. Wchodzenie w interakcje z młodymi ludźmi wiązało się ze zbieraniem odpowiedzi na pytania:

- ▶ Co lubisz/lubicie robić w wolnym czasie?
- ▶ Jak młodzież spędza wolny czas **w swoim gronie**? A jak **w gronie rodzinnym**?
- ▶ Dlaczego lubicie robić to, co robicie? Co jest w tym fajnego? Co „kręci” młodzież w tych rozrywkach?

### Wywiady indywidualne i grupowe

przeprowadzone zostały w ramach działań ewaluacyjnych tegorocznej edycji Bardzo Młodej Kultury. Były to tradycyjne wywiady scenariuszowe – wywiad grupowy z przedstawicielami Operatora Programu, czyli Wojewódzkiego Domu Kultury, a także 4 wywiady z edukatorami pracującymi w regionie. Podczas rozmów ewaluacyjnych udało się poruszyć kilka wątków, które interesowały nas pod kątem diagnostycznym. Uzyskałyśmy odpowiedzi na poniższe pytania:

- ▶ [FGI z Organizatorami:] Jakie widzicie **obszary do pracy z dziećmi i młodzieżą**? W jakim kierunku, z Waszych obserwacji i doświadczenia, powinny się rozwijać **działania kierowane do tych grup**? Co w kulturach młodzieżowej i dziecięcej jest wyzwaniem dla edukatorów w województwie i samych Kielcach?
- ▶ [IDI z edukatorami:] Jak **komunikuje się** młodzież? Jak można scharakteryzować jej sposoby wchodzenia w interakcje?

Niniejszy raport został opracowany na podstawie analizy materiałów zebranych przy wykorzystaniu powyższych metod.

<sup>4</sup> Świętokrzyskie Nagrody Artystyczne – Scyzoryki – rozdawane są w kilkunastu kategoriach, w grupach wiekowych osób dorosłych, dzieci i młodzieży. Gala SuperScyzoryki 2017 podczas IX edycji Festiwalu miała miejsce 17 czerwca 2017 w Kielcach na Rynku Starego Miasta.

<sup>5</sup> Obserwacje i wywiady podczas Festiwalu HURRA!art! zrealizowały: Bogna Kietlińska, Kaja Rożdżyńska-Stańczak oraz Aleksandra Zalewska-Królak. Wykorzystane w tym raporcie „rozpytki” przeprowadzone wśród młodzieży były częścią ewaluacji Festiwalu, zob. B. Kietlińska, K. Rożdżyńska-Stańczak, A. Zalewska-Królak, K. Kalinowska (współpraca) „*Nie ma nudy w wakacje!*” Raport z ewaluacji projektu III Wakacyjny Festiwal Sztuk dla Dzieci i Młodzieży HURRA!art!, Kielce 2017.

## Co to znaczy „dziecięcy”? Co to znaczy „młodzieżowy”?

Edukacja kulturowa – jako specyficzne wyzwanie komunikacyjne<sup>6</sup> – rozwijana jest zawsze w odniesieniu do pewnego rozumienia okresu dziecięcości i młodzieńczości. To obszar różnych odczytań fenomenów „bycia dzieckiem” i „bycia młodzieżą”. Dlatego sprawozdanie z badania kultur Bardzo Młodej Kultury rozpoczynamy od przedstawienia sposobów definiowania kultur/światów dziecięcych i młodzieżowych.

Analiza charakterystyk kultury dziecięcej oraz skojarzeń związanych z określeniem „dziecięcy” pokazuje, że dziecięcy świat opisywany jest na kilku różnych i odległych płaszczyznach, które bardziej niż w jedną całość składają się na podzielony, niejednorodny obraz kulturowej ikony dziecka<sup>7</sup> (Graf 1).

Po pierwsze „dziecięcość” jest postrzegana przez pryzmat **pozytywnych emocji** kulturowo powiązanych z radosną, dziecięcą energią, emocjonalną ekspresją oraz miłym, wesołym usposobieniem dzieci. Ta warstwa opisu obejmuje też emocje łączone z oczekiwaną postawą wobec dzieci, czyli łagodnością, czułością, ciepłem.

Dalej widzimy powiązanie „dziecięcego” ze specyficzną **estetyką** dziecięcej ładności i fajności, której głównymi wymiarami są kolor, bajkowość, zabawowy, lekki klimat oraz piękno i prostota, które budzą zachwyty.

Dwa kolejne kierunki opisu tego, co dziecięce nazwać można **przestrzeniami otwarcia i przestrzeniami izolacji**. Te pierwsze mieszczą w sobie charakterystyki odnoszące się do dziecięcej otwartości na świat, ciekawości, szczerości i tego, co kojarzy się ze spontanicznym, afirmującym doświadczaniem rzeczywistości przez dzieci.

Przestrzenie izolacji z kolei definiują to, od czego dziecko – z racji wieku – jest odcięte: dziecka nie dotyczą troski; dziecka nie dotyka choroba; dziecko nie ma doświadczeń ani dojrzałości; dziecko nie ma dostępu do dorosłych problemów, do życia na serio i do realnego świata.

„Dziecięcość” bywa opisywana także przez pryzmat doświadczenia **kolektywnego**: życia w grupie, działania zespołowego, wspólnoty, ale także w kontekście wyzwań w relacjach międzypokoleniowych.

**Przejawy sprawczości** dziecka to kolejny wymiar opisu kultury dziecięcej. W tej kategorii umieszczone zostały wszelkie przejawy kreatywności i twórczości dzieci oraz to, co wiąże się z potencjałem zmiany, jaki drzemie w dziecięcej aktywności.

Jeszcze inny porządek myślenia prowadzi do charakteryzowania kultury dziecięcej poprzez **obszary uczestnictwa** dzieci w kulturze, czyli podejmowane przez nie

<sup>6</sup> M. Krajewski, Po co nam edukacja kulturowa? Próba definicji [w:] *Kulturalni Edukatorzy: Wiedza 1*, K. Kułakowska (red.), Mazowiecki Instytut Kultury, Warszawa 2016, ss. 11-20.

<sup>7</sup> Por. M. Brzozowska-Brywczyńska, To, co urocze. Notatki o estetyce *cuteness*, „Czas Kultury” 3/2007, ss. 4-17.

aktywności i formy ekspresji. Ten sposób definiowania „dziecięcego” wyraża się w tworzeniu katalogów pasji i zainteresowań przejawianych przez dzieci.

<p><b>Warstwa pozytywnych emocji [93]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• radosny [25]; uśmiechnięty [11]; wesóły [6]; miły [7]; ciepły [3]; czuły; uczuciowy [2]; emocjonalny [2]; wrażliwy [3]; dobry [9]; delikatny [4]; energia/energiczny [4]; żywiołowy; entuzjazm; ekspresyjny; szczęśliwy [2]; pełen chęci i zapału [4]; optymizm; zadowolenie; nieprzewidywalność [2]; zmienne nastroje; pogodny; przyjazny</li> </ul>
<p><b>Kategorie estetyczne [66]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kolorowy [12]; bajkowy [3]; fantastyczny; słodki; zabawny [13]; prosty [7]; infantylny; przytulny; fajny; lekki; frywolny; śmieszny; folklor; plastyczny [2]; postrzegany wszystkimi zmysłami; interesujący [4]; piękny [6]; budzący zachwyt/zachwycający [3]; emocjonujący; zwyczajny; malowany; obrazowy; prostolinijsy; miły dla oka</li> </ul>
<p><b>Przestrzenie otwarcia [103]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• otwarty [9]; szczerzy [25], uczciwy [3]; sprawiedliwy; ufny [6]; pełen wiary w ludzi; ciekawy/ciekawski [16]; spontaniczny [15]; bezpośredni; swobodny [2]; wolny; naturalny [8]; autentyczny; prawdziwy [4]; prawdomówny; zróżnicowany; łaknący czegoś nowego; chłonny [2]; zaskakujący; elastyczny; dowolny; ruchliwy; szukanie miejsca w świecie</li> </ul>
<p><b>Przestrzenie izolacji [51]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bez troski [16]; pozbawiony zmartwień [2]; niewinny [5]; zdrowy [2]; bezpieczny [3]; opieka; dziecko powinno mieć wsparcie; wymagający pomocy; nieskrępowany [3]; nieograniczony [2]; bez zahamowań i barier; bez zobowiązań; niedojrzały [2]; niedoświadczony [2]; nieodpowiedzialny; naiwny; nieskażony; inny niż dorośli; zachowujący się "jak dziecko" [5]</li> </ul>
<p><b>Wymiar kolektywny [40]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zespołowy/zespół/grupa [17]; wspólna zabawa i wygłupy [12]; przyjaźnie; orientacja na kolegów; konflikty [2]; skłonność do rywalizacji; integracja; denerwowanie nauczycieli na lekcji; pragnienie bycia zauważonym; wymagający intensywnej pracy rodziców i nauczycieli, aby zapewnić dziecku najprzeży rozwój; element rozwoju społeczeństwa; przyszłość</li> </ul>
<p><b>Przejawy sprawczości [95]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• twórczy [9]; kreatywny [10]; pomysłowy [5]; odważny [2]; aktywny [9]; odkrywczy/poznający świat [7]; doświadczający [4]; eksperymentujący [7]; świeży; poszukujący; pełen wyobraźni [6]; pełen przygód [4]; talent [4]; działanie/działający [13]; marzenia/marzyciel [3]; zbuntowany; dynamiczny; bezkompromisowy; można zrobić coś z niczego; emancypacja; rzeczy/prace wykonywane przez dzieci [4]; bawgroły prosto z wnętrza</li> </ul>
<p><b>Obszary uczestnictwa [171]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gry [10]; tańce [7]; śpiewanie/chór [6]; opowiadania [3]; film/kino [13]; bajka [6]; literatura/książka/czytanie [8]; wierszyki; muzyka [8]; plakat; zadania plastyczne/manualne [13]; rower; recytowanie [3]; konkursy [8]; przedstawienie/spektakl/teatr/teatrzyk [31]; komputer; muzeum; zajęcia [12]; warsztaty [4]; projekt; występ [2]; praca; pasja; zainteresowania [12]; obcowanie z kulturą i sztuką [18]</li> </ul>

Graf 1. Co to znaczy „dziecięcy”? [N=619] (opracowanie własne – KK).

Obraz „dziecięcości”, który rysuje się w powyższych zestawieniach, nawiązuje do kulturowych konotacji z dzieciństwem jako wiekiem niewinności, radości, nieskrępowanych możliwości i swobodnej zabawy. Współcześnie ów obraz dzieciństwa mocno działa na wyobraźnię człowieka Zachodu i kształtuje silną społeczną normę swoistej odrębności okresu dzieciństwa przeznaczonego na realizację niezmaconego szczęścia – takie powinno być dzieciństwo: niewinne, szczęśliwe, przeznaczone na rozwój i zabawę. Kultura dziecięca w skojarzeniach i projekcjach badanych jest wyraźnie odcięta od wszystkiego, co zagrażałoby sielskim warunkom rozwoju najmłodszych pokoleń. Nie ma w niej miejsca na negatywne, czy choćby trudne emocje (pojawiają się ledwie pojedyncze wskazania na zmienność nastrojów przypisywaną dzieciom) albo traumy związane z różnymi etapami rozwoju dziecka czy problemy z socjalizacją (pojedyncze wskazania trudności w relacjach z rówieśnikami czy nauczycielami). Z „dziecięcym”, według edukatorów kulturowych, wiąże się natomiast grecki kanon cnót, czyli dobro (nie testowanie norm społecznych), piękno (nie kicz i bałagan) i prawda (nie ukrywanie się przed wzrokiem dorosłych). Świat dziecięcy poszerza się intensywnie i bogaci o nowe wrażenia, ale zdecydowanie w kierunku wartościowych aktywności i budujących doświadczeń.

Kultury/światy młodzieżowe opisywano przez pryzmat w większości analogicznych kategorii (Graf 2), których treść i zakres były jednak znacząco różne niż w przypadku charakteryzowania światów dziecięcych.

Charakterystykę tego, co młodzieżowe rozpoczyna warstwa **ambivalentnych emocji i postaw**. „Młodzieńczość” nie kojarzy się z tak jednoznacznie pozytywnymi emocjami, jak „dziecięcość”. Młodzież jest emocjonalnie zmienna: z jednej strony ekspresyjna i pełna pasji, z drugiej niepewna i lękliwa. Młodzieńczy romantyzm hamowany jest w tym obrazie przez pewien impas emocjonalny, wynikający ze zniechęcenia i dużej wrażliwości.

Drugim ważnym kryterium opisu młodzieżowego świata są **kierunki ekspansji** młodzieży: ku dorosłości i dojrzałemu decydowaniu o swoim życiu, w obszarze rozwoju intelektualnego i poznawczego, w warstwie rozwoju tożsamościowego i osobowościowego, w kierunku poznania i wyrażania siebie.

Niejako w opozycji do poprzedniej kategorii charakterystyk, kultura młodzieżowa pojawia się we wskazaniach badanych jako **obszar ryzyka**, zbiór zagrożeń i negatywnych zmian w życiu, z których najczęściej podkreślany jest bunt młodzieżowy oraz zdystansowanie do świata dorosłych, które sprawiają, że młody człowiek staje się problemowy, trudny i wymagający.

Dalej, „młodzieżowy” opisywany jest poprzez odniesienia do **subkulturowych estetyk**, które cechuje szaleństwo, luz i spontaniczność, nowoczesność, koncentracja na zewnętrznych przejawach stylu oraz bycie modnym.

W odpowiedziach ankietowych pojawiały się także liczne definicje kultury młodzieżowej poprzez wskazywanie **obszarów uczestnictwa** młodzieży w różnych

obszarach kultury. Podobnie jak w przypadku kultury dziecięcej, także tu tworzono katalogi zainteresowań i sposobów spędzania czasu przez młodych ludzi.

Ostatni, najmniej liczny zbiór wskazań odnoszących się do kategorii „młodzieżowy” stanowią **przestrzenie relacji**, czyli zarówno aktywności podejmowane kolektywnie, jak i wspólne przestrzenie, sprawy, formacje.

<p><b>Warstwa ambiwalentnych emocji i postaw</b> [43]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• chwiejny; nie wie, czego chce; niezdecydowany; nieoczywisty; pełen zapału, pasji i entuzjazmu [7]; energiczny [2]; słomiany ogień; szybkie zniechęcenie [2]; pewny siebie; niepewny siebie; wrażliwy [4]; empatyczny; stanowczy; miły; odważny [3]; ekspresyjny [12]; ciągła zmienność emocji [2]; dużo emocji</li> </ul>
<p><b>Kierunki ekspansji</b> [143]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dojrzały [7]; dorosły [5]; samodzielny [3]; chce podejmować decyzje i wyzwania [22]; ma własne zdanie [7]; ma chęć działania [10]; rozwijający się/rozwój [6]; odkrywczy [3]; pomysłowy [3]; ambitny; poszukujący [8]; ciekawy [13]; określający własną tożsamość [3]; szukający swojego miejsca w świecie; realizacja własnych potrzeb [2]; zaangażowanie [3]; ukierunkowanie na sukces; w ruchu; mądry; refleksyjny; nastawiony na intensywną naukę [3]; twórczy [5]; kreatywny [7]; wyraża siebie [27]</li> </ul>
<p><b>Obszary ryzyka</b> [65]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zbuntowany [31]; problemowy [2]; trudny [3]; cyniczny; błędzący/popełniający błędy [3]; nieokreślony; nieodpowiedzialny; beztrojski; wymagający [6]; nieufny; zdystansowany [4]; szczerze do bólu; brak szczerości; lękliwy; kreujący się na kogoś innego; wycofany; chcący zakrzyczeć swoje frustracje; rozżalenie; pretensja; niezadowolony z życia; leniwy [2]</li> </ul>
<p><b>Estetyki subkulturowe</b> [118]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• subkultura [11]; "odłam" kultury; styl [10]; trend [4]; to, co jest na topie; na czasie; moda/modny [11]; wygląd [3]; ostry; głośny; krzykliwy; kolorowy [3]; charakterystyczny; świeży [2]; nowoczesny [14]; postępowy; szalony; spontaniczny [3]; na luzie; wyluzowany; wolny; swobodny [7]; bezpośredni; prawdziwy; oryginalny; przebojowy; lekki; ubiór [6]; strój; fryzura; interesujący; szalony [17]; gwara młodzieżowa/język [3]; hip-hop [2]; hipisi; nie nudna</li> </ul>
<p><b>Obszary uczestnictwa</b> [98]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• książki/literatura [5]; gry [6]; język; film/kino [6]; spektakl/teatr [12]; zabawa [4]; impreza/klub [4]; internet [3]; koncert [5]; pasje; zainteresowania [14]; sport [2]; projekt; muzyka [12]; media społecznościowe [3]; technologia [2]; koła zainteresowań; warsztaty [8]; recytacja; śpiew [3]; osvajanie z kulturą i sztuką [5]</li> </ul>
<p><b>Przestrzeń relacji</b> [39]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spotkania ze znajomymi [8]; intensywne relacje z rówieśnikami [2]; znaczenie grupy rówieśniczej [2]; grupa/zespół [14]; oczekujący wsparcia; szukający autorytetów; szkoła; organizacja; instytucja; dom kultury; grupowy; masowy; wyczulony na potrzeby grupy odniesienia; rywalizujący [2]; praca z młodzieżą [2]</li> </ul>

Graf 2. Co to znaczy „młodzieżowy”? [N=506] (opracowanie własne – KK).



Przy porównywaniu skojarzeń i projekcji, które badani formułowali w związku ze światami dziecięcym i młodzieżowym, warto zwrócić uwagę na kilka kwestii.

Po pierwsze obydwa światy najrzadziej charakteryzowane były przez odniesienia do praktyk wspólnotowych. Wydawać by się mogło, że znaczenie grupy rówieśniczej, bycia w relacjach czy specyficznego „stadnego” kolektywizmu młodych ludzi będą stanowić jedne z podstawowych kategorii definiujących te grupy wiekowe. Tymczasem kultury dzieci i młodzieży w oczach edukatorów kulturowych nastawione są zdecydowanie bardziej na praktyki indywidualistycznego samorozwoju, pracy nad sobą czy też na akty kreacji.

Druga rzecz dotyczy obszarów swoistego tabu w mówieniu o dzieciach i młodzieży. Przestrzenie izolacji, w które „wpadało” wszystko to, przed czym dziecko powinno być chronione, co nie powinno nad nim ciążyć i do czego nie powinno mieć dostępu – czyli głównie kwestie łączone z problemami życia dorosłego – na późniejszych etapach rozwoju młodego człowieka zostają przez niego odkryte i przechodzą w obszary ryzyka. Jednak tabu powraca i zaczyna obejmować to, przed czym już dłużej nie da się młodego człowieka chronić i co staje się w związku z tym problemem społecznym. Warto zauważyć, że ani razu wśród skojarzeń z kulturą młodzieżową nie pojawiły się choćby narkotyki, alkohol czy niebezpieczne praktyki seksualne. Zagrożenia związane z wiekiem młodzieńczym nazywane były ogólnikowo, zostały semantycznie ukryte – głównie pod pojęciem buntu.

W warstwie estetycznej dostrzec można z kolei dosyć radykalne przejście od dziecięcego ładu (statycznego) do młodzieżowego chaosu (dynamicznego). Już nie przystępność, urok i niekontrowersyjna atrakcyjność, ale odrębność i czasami niewygodna zadziorność charakteryzują formalne aspekty kultury młodego pokolenia. Ponadto, estetyki subkulturowe są też obszarem uczestnictwa, ekspresji i działania, wydaje się więc, że ta kategoria, inaczej niż w przypadku estetyk świata dziecięcego, jest bardziej dynamiczna, nie obejmuje wyłącznie charakterystyk związanych z biernym odbiorem i statyczną formą, ale łączy się także z czynnym przekształcaniem świata.

Warto podkreślić jeszcze jedną rzecz: najobszerniejszy inwentarz charakterystyk „dziecięcości” i również obszerny w przypadku „młodzieżowości” – obszary uczestnictwa – gromadzą przede wszystkim te aktywności i zainteresowania dzieci i młodzieży, które należą do tradycyjnie pojmowanej oferty kulturalnej tworzonej z myślą o małych i młodych ludziach, czyli mają niejako glejt ze strony dorosłych. Z kulturą dziecięcą nie kojarzy się nuda, marnowanie czasu, telewizja, smartfon i internet, a z drugiej strony obszarem uczestnictwa dzieci nie jest „życie podwórkowe” czy aktywności w przestrzeni publicznej. Młodzież z kolei nie szwenda się po parkach, mało imprezuje i nie funkcjonuje – w świetle głosów edukatorów kulturowych – jak cyfrowe plemię. „Dziecięcy” i „młodzieżowy” w warstwie uczestnictwa odsyła głównie do kultury instytucjonalnej i bezpośrednio doświadczanej, a tylko w niewielkim stopniu do kultury nieformalnej lub wirtualnej.

Żyjemy w wielokulturowym świecie, w kulturze, która jest federacją (sub)kultur<sup>8</sup>. Ludzie, w swoich działaniach, kierują się wytycznymi różnorodnych, współistniejących kultur. Kultury te, zorientowane wokół różnych (często sprzecznych) znaczeń i symboli, regulują m.in. nastawienie do wartości, własnego miejsca w świecie oraz |do innych ludzi i grup społecznych. Z pewnymi kulturami się identyfikujemy, a od innych się dystansujemy, zależnie od *habitusu*, który wskazuje nam sposób poruszania się po świecie<sup>9</sup>, oraz od aktualnej sytuacji; zależnie od wyznawanych przekonań czy indywidualnych upodobań, ale też emocji budujących daną interakcję.

Nie inaczej funkcjonują dzieci i młodzież, którzy – jak my wszyscy – adaptują się do życia w wielokulturowym społeczeństwie. Dlatego opisane w tym rozdziale kultury komunikacyjne młodych ludzi traktować należy jako **możliwe optyki obierane przez dzieci i młodzież, dostępne im ramy interpretacji świata oraz strategie działania w świecie**. Nie są to style interakcji wybierane przez młodego człowieka raz na zawsze, nie służą do etykietowania odbiorców działań edukacyjnych. Opisane strategie komunikacyjne są na tyle labilne i nieustrukturyzowane, że mogą być ze sobą łączone albo stosowane zamiennie, zależnie od kontekstu. Można uczestniczyć w kilku spośród tych kultur jednocześnie albo uciekać się do wybranych stylów komunikacji w zależności od grupy odniesienia, do której aktualnie należy młody człowiek.

Poniższa typologia została rozpisana na przecięciu dwóch osi.

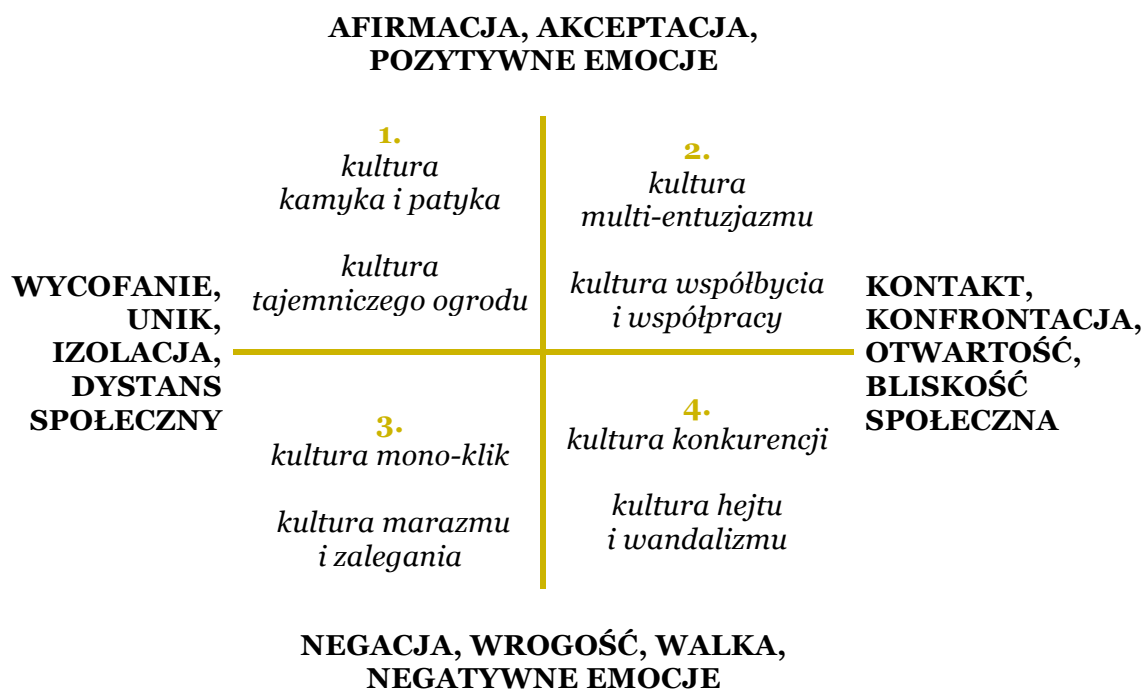
Pierwsza z nich – pozioma – rozciąga się między **dystansami i zbliżeniami społecznymi**. Kluczowa jest tu opozycja komunikacji generującej dystanse społeczne wobec komunikacji nakierowanej na usuwanie tych dystansów, na społeczne włączanie. Na krańcach tej osi figurują postawy skupione na unikaniu kontaktu, wycofaniu oraz izolacji *versus* postawy otwarte, dążące do konfrontacji i kontaktu.

Druga oś – pionowa – różnicuje postawy komunikacyjne ze względu na **nastawienie i emocje towarzyszące interakcjom**: pozytywne, afirmujące i akceptujące albo negatywne, wrogie i negujące.

Wykres 1 pokazuje, jak młodzi ludzie układają swoje wzajemne stosunki, jak komunikują się ze światem, na co zorientowane są ich praktyki interakcyjne. Pod wykresem opisujemy, czym charakteryzują się poszczególne kultury komunikacyjne młodych ludzi.

<sup>8</sup> Por. B. Fatyga, *Dzicy z naszej ulicy. Antropologia kultury młodzieżowej*, ISNS UW, Warszawa 2005.

<sup>9</sup> Za Pierrem Bourdieu *habitus* najkrócej zdefiniować można jako zbiór względnie stałych dyspozycji, kompetencji, umiejętności nabytych w toku socjalizacji, które ukierunkowują ludzkie zachowania i wybory. Por. P. Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzona*, Scholar, Warszawa 2006.



Wykres 1. Kulture komunikacyjne dzieci i młodzieży (opracowanie własne – KK).

### 1. Wycofanie i afirmacja

- ▶ ***Kultura kamyka i patyka*** tworzy klimat do fizycznego i mentalnego wycofania się z interakcji, oderwania się od najbliższego otoczenia po to, by nawiązać ze światem relację poprzez twórcze przejawy dziecięcej kreatywności. *Kultura kamyka i patyka* z jednej strony zamyka młodego człowieka w jego własnym, odrębnym świecie, a z drugiej daje mu narzędzie do uzewnętrzniania tego, co dzieje się w owym wewnętrznym świecie. To kultura dziecka, które całkowicie „przepadło” w swojej pasji: od kilku godzin układa fortecę z klocków, namiętnie czyta komiksy, robi mikstury z ketchupu i kawy, wymyśla systemy klasyfikacji kolekcjonerskich kart FIFA, konstruuje dziwne wynalazki itp. To kultura nastolatka, który nie widzi świata poza deską, gitarą albo aparatem fotograficznym. Albo nastolatki-szafiarki, zapalanej graczki RPG czy artystycznej duszy, nie rozstającej się ze szkicownikiem. Ważne jest to, że *kultura kamyka i patyka* wydobywa z młodego człowieka pokłady jego kreatywności, a pasję zmienia w sposób komunikowania ze światem. To kultura, która pozornie tylko odsuwa młodego człowieka od innych ludzi, jest w niej bowiem wielki potencjał nawiązania kontaktu i zbliżenia się do świata.
- ▶ ***Kultura tajemniczego ogrodu*** określa horyzont tego, co grupa rówieśnicza chroni jako swoje i wyjątkowe; wyznacza granice niedostępnego dla dorosłych czy innych młodych ludzi, spoza kręgu najbliższej paczki. *Kultura tajemniczego ogrodu* obejmuje dobrze znane wszystkim dzieciom i młodzieży strategie konstruowania sekretów, ukrywania tajemnic, wymyślania szyfrów i kodów,

oddzielania się od świata, szukania kryjówek, tworzenia swoich własnych, niedostępnych subświatów. *Kultura tajemniczego ogrodu* jest po to, aby wiedzieli o niej nieliczni i aby mogli się w niej zorientować tylko wybrani. Jest to więc kultura zbudowana na odrębności i izolacji, a jednocześnie tworzy dla jej członków aktywizującą przestrzeń wolności i daje możliwość zawiązania niezwykle ciepłych, silnych więzi. Integracja wewnątrzgrupowa zbudowana na swoistym odcięciu od świata i wycofaniu się z biegu życia tworzy relacje o charakterze „braterstwa krwi”. *Kultura tajemniczego ogrodu* inspirowa więc nie tylko ważne doświadczenie grupy – wyalienowanej, a przez to niezwyklej, wyjątkowej i bliskiej – ale może być także powracającym raz po raz etapem życia.

## 2. Kontakt i afirmacja

- ▶ ***Kultura multi-entuzjazmu*** to orientacja pro-innościowa, ufundowana na zachwycie możliwościami, jakie daje różnorodność i rozległość światów społecznych. Wartością samą w sobie jest tu poznawanie nowych ludzi, zdobywanie nowych znajomych, swoista „polirelacyjność”, czyli pozostawanie jednocześnie w wielu relacjach i ciągle poszerzanie kręgu przyjaciół. *Kultura multi-entuzjazmu* jest włączająca, włączająca, nie robiąca różnic, międzypokoleniowa i wielokulturowa. W *kulturze multi-entuzjazmu* relacje budowane są na afirmacji różnorodności, a także na fascynacji tym, co nowego może przynieść kontakt z Innym. W przekraczaniu granic i wkraczaniu w obszary obcości usytuowana jest wielka wartość. Tę kulturę widać w mediach społecznościowych, które pozwalają nieustannie rozbudowywać sieć znajomych i cieszyć się zapraszaniem różnych osób do grona przyjaciół. To także kultura imprezowych spotkań po latach, przelotnych kontaktów, jednorazowej randki z dziewczyną z autobusu, wypadów na zapiekanki z kolegami z angielskiego (z którymi zaraz po zakończeniu kursu urwie się kontakt), czy też sezonowego eksplorowania nowych, młodzieżowych subkultur.
- ▶ ***Kultura współbycia i współpracy*** nakierowana jest na aktywne współdziałanie, robienie czegoś razem, na wspólny cel, ale także gromadzenie się wokół wspólnych rozrywek, zabaw, pomysłów, idei, „zajawek”. W *kulturze współbycia i współpracy* ludzie są dla siebie partnerami, są sobie nawzajem ciekawi i otwarci na podejmowanie wspólnych działań. Przede wszystkim chcą być ze sobą razem. Uzupełniają się wzajemnie i dla dobra grupy dzielą się swoimi umiejętnościami – cechuje ich myślenie wspólnotowe. Ważny jest tu team, energia grupy, klimat zespołu, nawiązanie relacji, bliskość z Innymi, współodpowiedzialność za siebie nawzajem i za podejmowane działania. Ważne są też idee, symbole, pasje i działania, które ludzi łączą, zbliżają do siebie, tworzą dobry, pozytywny grunt do współdziałania i bycia razem. *Kultura współbycia i współpracy* widoczna jest w pracy zespołowej i zabawie grupowej, we wspólnym „szlajaniu się” i „szwendaniu” młodzieżowych paczek; realizuje się w atmosferze

familijnej, piknikowej; jest źródłem i motorem napędowym grup neoplemiennych<sup>10</sup> i subkulturowych.

### 3. Wycofanie i wrogość

- ▶ **Kultura marazmu i zalegania**, inaczej zwana „zmulingiem”, obejmuje formy komunikacji zaprojektowane na niewidoczne trwanie w przestrzeni społecznej, „prześlizgiwanie się”, bierne a przy tym niechętnie bycie z boku. Jest to kultura niekonstruktywnej nudy, wiecznego niezadowolenia, banowania różnych inicjatyw przez zaniechanie, ukrywania się w cieniu, społecznego znikania. Zjawiska komunikacyjne w obrębie *kultury marazmu i zalegania* charakteryzują się szybkim wycofaniem z interakcji, brakiem inicjatywy, nie przejawianiem emocji. To postawa zdołowanego dziecka albo zdystansowanego nastolatka, który „doesn't care”, nawet (albo szczególnie wtedy) gdy słyszy z każdej strony „zrób coś ze sobą, cokolwiek”. *Kultura marazmu i zalegania* wiąże się często z przerwanyimi relacjami bądź z impasem interakcyjnym: gdy młodzi ludzie rozchodzą się z poczuciem niewyjaśnionej sytuacji, zostają z niejasnymi emocjami i poczuciem, że nie potrafili zareagować tak, jak by chcieli. Kultura ta obejmuje też postawę zrezygnowania, utknięcia w bierności, braku nadziei na zmianę.
- ▶ **Kultura mono-klik** zbudowana jest na podkreślaniu całkowitej odrębności własnej grupy, ale nie przez aktywną opozycję wobec inności, tylko przez ignorowanie zewnętrznego świata i podkreślanie swojego alternatywnego charakteru<sup>11</sup>. Żywiołem *kultury mono-klik* jest zaprzeczanie jakimkolwiek wspólnym mianownikom, które mogłyby połączyć różne grupy ludzi. Jest to kultura, która jest monolitem, nie ma w niej miejsca na zewnętrzny głos czy różnorodność, nie ma miejsca na pokojowy dialog ani na agresywny konflikt. To kultura, która ma niezwykle szczelne granice, jest systemem zamkniętym, tkwi w postawie „okopanej twierdzy”. Zamknięcie i unikanie konfrontacji z innością powoduje, że wewnątrz *kultury mono-klik* kultywowane mogą być różne społeczne fobie, pogarda dla zachowań normatywnych, dyskryminujące przekonania odnośnie innych ludzi i grup społecznych. Źródłem tej kultury upatrywać należy w autarkicznych, wyizolowanych grupkach „małych separatystów”, którzy produkują „na własny użytek” społeczne utopie i dystopie (w realu lub w sieci).

<sup>10</sup> Por. M. Maffesoli, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, PWN, Warszawa 2008.

<sup>11</sup> *Kultura mono-klik* bliska jest nie-kulturom, opisywanym przez semiotyków tartuskich w kategoriach alternatywnego ładu kulturowego, odrębnego od ładu panującego w kulturze dominującej. Nie-kultury przeciwstawiane były u semiotyków tartuskich antykulturom, które z kolei były ufundowane na podważaniu i odwracaniu dominującego porządku. Por. J. Łotman, B. Uspieński, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, [w:] *Semiotyka kultury*, (red.) E. Janus i M. R. Mayenowa, PIW, Warszawa 1977, s. 147-170.

#### 4. Kontakt i wrogość

- ▶ **Kultura konkurencji** opiera się na schemacie: dążenie do starcia – walka – wygrana/przegrana. U podstaw *kultury konkurencji* leży przekonanie o tym, że inny człowiek bądź grupa ludzi stanowią zagrożenie. W interakcji biorą więc udział strony konfliktu – partner interakcji to ktoś, kto chce nam coś odebrać, rywal, przeciwnik. Ta kultura dąży do reprodukcji nierówności i wytwarzania hierarchii, bo zawsze ktoś musi być wygrany, a ktoś inny przegrany; ktoś ma się okazać lepszy, a ktoś inny – gorszy. Młodzi ludzie konkurują między sobą o popularność w grupie rówieśniczej; koledzy konkurują o możliwość narzucenia reszcie grupy sposobów spędzania czasu; dzieci i dorośli konkurują o kontrolę i władzę w rodzinie itp. Żywiołami *kultury konkurencji* są konflikt, walka i dążenie do dominacji.
- ▶ **Kultura hejtu i wandalizmu** wyrasta z aktywnego szukania zwady, zaczepki i konfliktu. Jej żywiołem jest niszczenie, niekonstruktywna krytyka, agresja, stawanie w kontrze oraz prowokowanie wrogich spięć. Na celowniku zachowań komunikacyjnych umocowanych w *kulturze hejtu i wandalizmu* znajduje się to, co inne. Inne automatycznie staje się obce, nieswoje, a więc niewarte tego, by czuć się za to odpowiedzialnym. Przeciwnie – obce należy zwalczać, a nie go bronić. U podstaw tego trybu konstruowania wroga leży przekonanie, że to, co inne jest zagrożeniem, któremu trzeba stawić czoło. Wobec rzeczywistości materialnej kultura ta dąży do psucia i dewastowania: mogą to być akty wandalizmu w przestrzeni publicznej, wymagającej swoistego oswojenia, lub zniszczenie mienia kolegi, który odstaje od grupy, jest inny. Wobec ludzi i grup społecznych *kultura hejtu i wandalizmu* przejawia się w aktach przemocy fizycznej i psychicznej, w bullingu i cyberbullingu.

Analogicznie do opisanych wyżej stylów wchodzenia w interakcje, ruchów i bezruchów komunikacyjnych, można rozpisać postawy dzieci i młodzieży wobec dedykowanej im oferty kulturalnej. Konsekwentne kultywowanie kultur komunikacyjnych z poszczególnych ćwiartek Wykresu 1, utworzyłyby bazujące na danych sposobach komunikacji **typy idealne dziecięcych i młodzieżowych postaw wobec działań edukatorów** (Wykres 2). Mamy więc:

**1. Dzieciaki, które żyją w swoim świecie:** są „zafiksowane” na swoich pasjach i „zajawkach”, mocno koncentrują się na tym, co robią, przejawiają bardzo wysoki poziom zaangażowania w podejmowane działania; nie potrzebują zewnętrznych motywacji do konsekwentnego zaangażowania w działanie; są bardzo chłonne i żądne wiedzy, chętnie uczą się od dorosłych i rówieśników, ale potrzebują dużego marginesu swobody i wolności; proces twórczy traktują jako intymną przestrzeń; najlepiej funkcjonują w zadaniach wymagających pracy samodzielnej i kreatywnej.

**2. Dzieciaki, które podbijają świat:** nie trzeba ich zachęcać do podejmowania działań, są pełne inicjatywy, chętnie współpracują, aktywnie budują relacje z dorosłymi i rówieśnikami; stawiają czoła wyzwaniom, podejmują rękawicę, są nastawione na konstruktywną konfrontację z Innym, inspirują ich sytuacje towarzyskie, energia grupy, chemia międzyludzka; idą przebojem przez życie; dobrze sprawdzają się w działaniach zespołowych.

**3. Dzieciaki odrzucone przez świat:** są zamknięte, zdystansowane, bierno; z własnej woli nie podejmują współpracy, nie wchodzi w projekty, nie przejawiają inicjatywy, a aktywnie animowane i namawiane do kontaktu stają się nieufne i wycofane; czuć z ich strony bierną agresję, niewyrażoną, tłumioną niechęć; najlepiej funkcjonują w projektach opartych na dowolności, w których pozostawiona jest furka ucieczki, a jednocześnie, gdy są nieinwazyjnie zapraszani do działania, stale zachęceni i dostrzegani przez organizatorów.

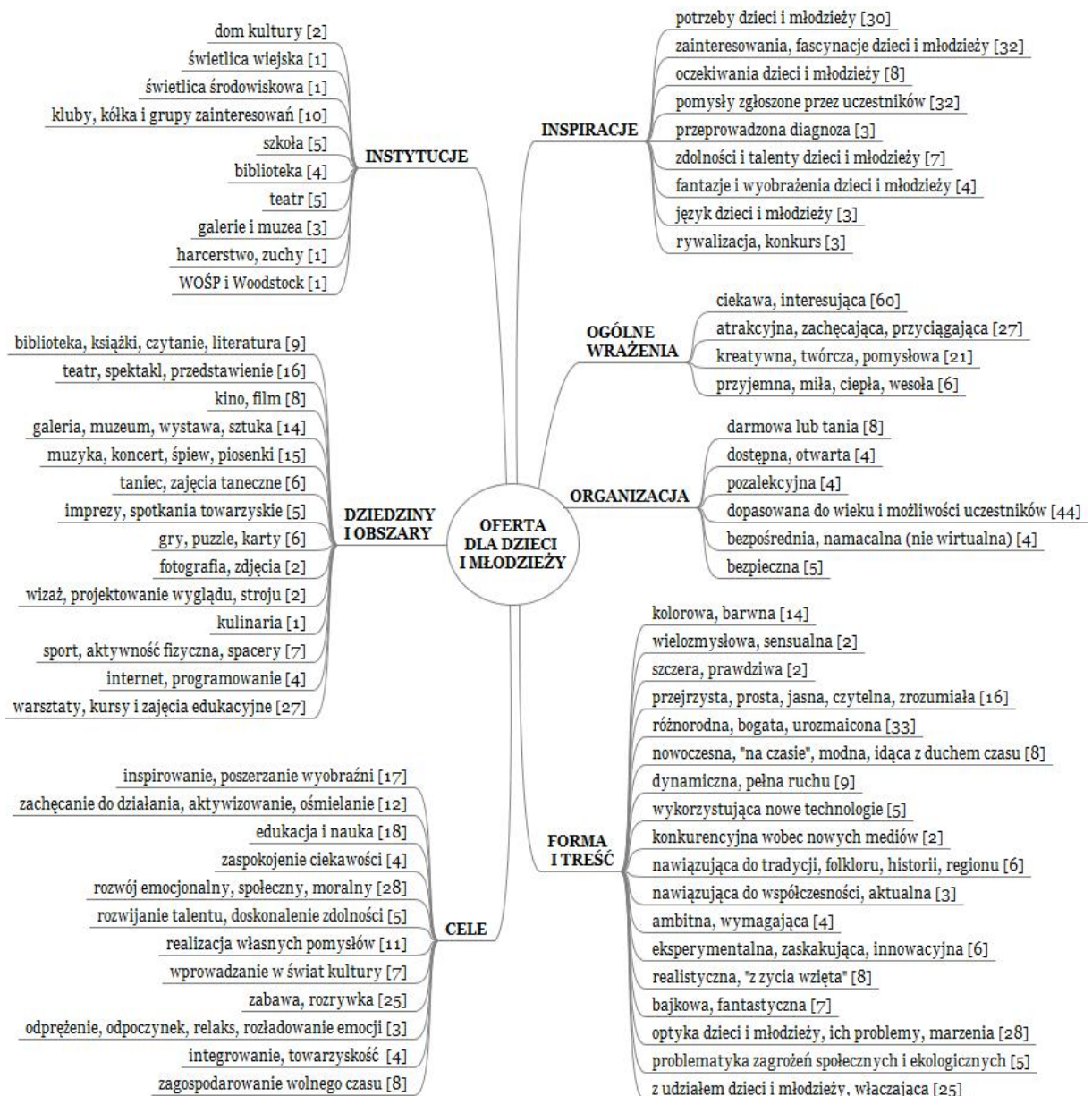
**4. Dzieciaki bojowo nastawione do świata:** zbuntowane, wrogo nastawione do dorosłych i rówieśników, określane jako „dzieci sprawiające problemy wychowawcze”; wchodzi w utarczki, prowokują konflikty, bywają agresywne; głośno wyrażają swoją niechęć, dążą do podważania zdania dorosłych, są krytycznie nastawione do wszystkiego, niczego nie przyjmują na słowo; dobrze czują się w projektach, które stawiają przed nimi wyzwania (pozwalają „brać się ze światem za bary”, „mierzyć się” z samymi sobą), wymagają niekonwencjonalnego myślenia i wychodzenia poza schematy, a także pozostawiają im przestrzeń do decyzji i wzięcia odpowiedzialności za swoje działania.



Wykres 2. Postawy komunikacyjne wobec działań edukacyjnych (opracowanie własne – KK).

## Oferta dla dzieci i młodzieży

Ostatnia grupa pytań badawczych, na które szukałyśmy odpowiedzi, dotyczyła oferty kulturalnej dedykowanej dzieciom i młodzieży. Wiedza o tym, jak mali i młodzi ludzie komunikują się między sobą i ze światem oraz o tym, jak definiowane są kultury dziecięca i młodzieżowa, to wiedza, która może być wykorzystana do projektowania działań edukacyjnych. Na podstawie odpowiedzi z ankiet i rozmów z edukatorami udało nam się odtworzyć mapę kierunkowskazów dla twórców oferty kulturalnej dla dzieci i młodzieży<sup>12</sup>.



Mapa 1. Jaka powinna być oferta dla dzieci i młodzieży? (opracowanie własne – KK).

<sup>12</sup> Ze względu na duże podobieństwo odpowiedzi dotyczących oferty dla dzieci i dla młodzieży postanowiliśmy przedstawić zbiorcze wyniki analiz dla obydwu kategorii wiekowych na wspólnej mapie.



Mapa pokazuje odpowiedzi edukatorów zapytanych o to, jaka powinna być oferta dla dzieci i młodzieży. Oprócz dosyć oczywistych wskazań dotyczących **ogólnych wrażeń**, jakie owa oferta powinna w odbiorcach wywoływać (powinna być ciekawa, atrakcyjna, twórcza), na mapie możemy znaleźć również interesujący katalog **inspiracji** obecnych podczas projektowania oferty dla dzieci i młodzieży – odnosi się on niemal w całości do potrzeb, oczekiwań, pomysłów czy zainteresowań uczestników działań. To budująca kategoria odpowiedzi – wskazuje bowiem na to, że w oczach edukatorów dobra oferta dla dzieci i młodzieży powinna wyrastać z ich świata: powinna być kompozycją oddolnych impulsów i powinna wynikać z obserwacji potrzeb i stylów życia grup docelowych. Odpowiedzi, które znalazły się w tym inwentarzu są jednak dosyć niekonkretne i enigmatyczne (nie wiadomo jakie dokładnie potrzeby czy zainteresowania mieli na myśli badani), co wskazuje na to, że w myśleniu o projektowaniu oferty wyraźne jest ukierunkowanie na odbiorcę, jednak wciąż brakuje diagnozy, która pomogłaby skonkretyzować owe potrzeby, oczekiwania i zainteresowania młodych ludzi.

Wskazania dotyczące inspiracji łączą się z katalogiem **celów**, jakie pełnić powinny działania kierowane do dzieci i młodzieży. Tu oczekiwania są znacznie bardziej przewidywalne: oferta powinna mieć wartość edukacyjną i rozrywkową, powinna stawiać na wszechstronny rozwój młodych ludzi, inspirować ich i aktywizować. Jednym zdaniem – bawić i uczyć. Ważny jest tu pragmatyczny aspekt oczekiwań wobec oferty dla dzieci i młodzieży: powinna ona przede wszystkim służyć rozwojowi młodych ludzi, znacznie mniej badanych uznało, że może być ona nastawiona przede wszystkim na zabawę, integrację i relaksujące spędzanie czasu tu i teraz.

Badani wskazywali także na **warunki organizacyjne** cechujące dobrą ofertę – powinna być ona przede wszystkim dostosowana do wieku i możliwości uczestników, ale także niedroga, dostępna i bezpieczna.

Najbardziej różnorodną gałęzią mapy są wymagania dotyczące **treści i formy**. Tu znalazły się zarówno ogólne wskazania (oferta powinna być różnorodna, zrozumiała, nowoczesna), jak i konkretne wytyczne (oferta powinna nawiązywać do tradycji bądź współczesności; powinna być realistyczna lub bajkowa). Warta podkreślenia jest także duża liczba odpowiedzi dowartościowujących formę działań, która uwzględnia aktywny udział uczestników, oraz dostrzeżenie, że cenna jest optyka młodych ludzi w podejmowaniu tematów ważnych dla tych grup wiekowych.

We wskazaniach edukatorów pojawiły się także odpowiedzi dotyczące **obszarów i dziedzin**, jakich powinna dotyczyć oferta. Najpopularniejsze są tradycyjne działania z obszaru wąsko rozumianej kultury, takie jak teatr, muzyka i sztuki plastyczne oraz z drugiej strony obszerny inwentarz propozycji edukacyjnych, takich jak warsztaty, kursy i zajęcia. Ostatnim typem charakterystyk dobrej oferty są **instytucje**, które postrzegane są jako oferta sama w sobie. Dwie ostatnie kategorie pokazują, że o ofercie kulturalnej dla dzieci i młodzieży nadal myśli się przez pryzmat kultury instytucjonalnej i zorganizowanej.

## Podsumowanie: kierunkowskazy

Wnioski, jakie płyną z badań kultur Bardzo Młodej Kultury zebrać można w formie kilku kierunkowskazów dotyczących pracy z grupami dzieci i młodzieży:

### ► Kierunek 1: **DOSTRZEŻENIE RÓŻNORODNOŚCI**

Ludzie są różni. Dzieci i młodzież również są różnorodną grupą: przyjmują niekiedy skrajnie odmienne postawy komunikacyjne, interesują się różnymi obszarami, preferują inne aktywności. Wydaje się więc, że nie ma jednego klucza dla edukatorów kulturowych – oferta kulturalna powinna być możliwie zdywersyfikowana, aby trafiała do różnych grup małych i młodych ludzi. Tak jak całe nasze społeczeństwo, kultury młodych pokoleń są złożoną mozaiką – kultura instytucjonalna, w miarę możliwości, powinna odwzorowywać tę złożoność świata dzieci i młodzieży, a nie formatować ją czy ograniczać.

### ► Kierunek 2: **REWIZJA STEREOTYPÓW**

Ważnym elementem postrzegania dzieci i młodzieży przez edukatorów, nauczycieli i rodziców są stereotypy dotyczące dzieciństwa i młodzieńczości oraz kultur dziecięcej i młodzieżowej. Stereotypy obecne są zarówno na etapie projektowania działań (gdy dorośli wyobraża sobie, co mogłoby zainteresować młodego człowieka), jak i podczas interakcji z małym lub młodym człowiekiem. W tym drugim przypadku interakcja zamiast być bezpośrednim spotkaniem dorosłego z dzieckiem czy młodzieżą, staje się spotkaniem zapośredniczonym przez stereotyp<sup>13</sup>. Warto dbać o to, aby w codziennych interakcjach (w szkole, na zajęciach pozalekcyjnych, w ogniskach teatralnych, w domu itd.) dostrzegać tego konkretnego młodego człowieka, który stoi naprzeciwko, rozmawia z dorosłym, wchodzi w interakcję. Być może zachowuje się on/ona tak, że przywodzi na myśl szereg stereotypowych skojarzeń z kulturą dziecięcą czy młodzieżową, ale to on/ona – konkretny Adaś czy konkretna Martyna – jest partnerem interakcji, a nie abstrakcyjne „to tylko dziecko” czy „typowa nastolatka” (czy też „rozwydrzony dzieciak”, „rozpieszczona panna”, „zwykły leń”, „patologia społeczna” itp.).

### ► Kierunek 3: **DIAGNOZA**

Stereotypy są kluczowym narzędziem komunikowania z dziećmi i młodzieżą wtedy, gdy nie ma innych narzędzi pozwalających zajrzeć do ich światów i nawiązać z nimi kontakt. Ta potrzeba kontaktu i zagładania w kultury dziecięce i młodzieżowe była sygnalizowana przez badanych. W grupie edukatorów i opiekunów młodych ludzi widać świadomość dotyczącą konieczności oddania głosu i przestrzeni podopiecznym.

<sup>13</sup> Por. K. Kalinowska, Interakcje pedagogiczne w szkole gimnazjalnej, [w:] „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. VIII, nr. 3/2012, s. 30-57.

Dlatego w miejsce stereotypu warto wprowadzić elementy diagnozy jako narzędzia, które może wspomóc, mediować kontakt z młodymi uczestnikami kultury. Diagnozę warto prowadzić dwutorowo: poprzez obecność (obserwację zachowań oraz towarzyszenie dzieciom i młodzieży w ich aktywnościach) oraz poprzez dialog z najmłodszymi pokoleniami, danie im możliwości wypowiedzenia się w swoim imieniu.

► Kierunek 4: **KOMUNIKACJA NIEHIERARCHICZNA**

Nawiązanie kontaktu i dialog międzypokoleniowy, jeśli mają faktycznie budować porozumienie i dostarczać rzetelnej wiedzy o dzieciach i młodzieży, muszą być prowadzone w oparciu o szacunek i zachowanie równych pozycji partnerów interakcji. Dorosłemu, do tego z władzą nadaną przez szkołę lub z autorytetem artysty, łatwo wykorzystać swoją przewagę nad młodym człowiekiem, by mu narzucić własne perspektywy i propozycje aktywności. Dzieciom jednak nie można dać głosu bez zapewnienia im możliwości samostanowienia o sobie; nie da samo zdiagnozowanie potrzeb młodych ludzi, jeśli nie potraktuje się ich poważnie i nie dołoży starań, żeby faktycznie oferta dla dzieci i młodzieży na te potrzeby odpowiadała; nie można poznać świata nastolatka po to, by zignorować to, co się dostrzegło. Wiek dziecięcy czy młodzieńczy, który cechuje młodego partnera interakcji, nie odbiera mu jednak ani jednostkowych cech ani człowieczeństwa równego człowieczeństwu ludzi dorosłych. Wiek i związane z nim doświadczenia oraz możliwości i ograniczenia traktować należy jako pewne specyficzne uwarunkowanie interakcji, nie jak przestrzeń władzy.

► Kierunek 5: **WOLNOŚĆ UCZESTNICTWA**

Ostatnim kierunkowskazem jest pilnowanie zasady, że to instytucje i oferta kulturalna są dla dzieci i młodzieży, a nie dzieci i młodzież dla zapełnienia sal w instytucjach kultury czy też dla uczynienia zadość ofercie przygotowanej przez edukatorów. Ważne jest pozostawienie uczestnikom dowolności uczestnictwa i zadbania o to, by mogli oni zaangażować się w nie tak, jak akurat mogą, potrzebują i chcą. Dobrą praktyką jest takie projektowanie działań dla dzieci i młodzieży, które dopuszcza różne poziomy aktywności uczestników, również wycofanie i krytykę. Dziecko uczęszczające na zajęcia w domu kultury powinno móc odmówić udziału w działaniu, którego nie chce podejmować – nie dlatego, że jest niegrzeczne czy niedostosowane, tylko dlatego, że po prostu nie ma w danym momencie ochoty na rysowanie albo zwyczajnie nie lubi gier zespołowych. Uczennica, który idzie z klasą do teatru powinna mieć możliwość dokonania własnej oceny spektaklu, a jeśli sztuka jej się nie podoba albo myśli o czymś innym, a przedstawienie nie jest w stanie dostatecznie odwrócić jej uwagi od tych myśli, to dlaczego ma nie wyjść albo nie „zapuścić sobie muzyki” (tak, by nie przeszkadzać innym widzom). Ważne jest, by zachęcać dzieci i młodzież już od najmłodszych lat do uczestniczenia w kulturze w wolności i dlatego, że się chce, a nie z powinności, „bo tak wypada”.

## Bibliografia

- Bourdieu Pierre, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia*, Scholar, Warszawa 2006.
- Brzozowska-Brywczyńska Maja, To, co urocze. Notatki o estetyce cuteness, „*Czas Kultury*” 3/2007.
- Fatygą Barbara, *Dzicy z naszej ulicy. Antropologia kultury młodzieżowej*, ISNS UW, Warszawa 2005.
- Kalinowska Katarzyna, Interakcje pedagogiczne w szkole gimnazjalnej, „*Przegląd Socjologii Jakościowej*”, t. VIII. nr. 3/2012.
- Kietlińska Bogna, Kasprzak Tomasz (współpraca), *Raport z diagnozy stanu i specyfiki edukacji kulturowej w Województwie Świętokrzyskim*, Kielce 2016.
- Kietlińska Bogna, Rożdżyńska-Stańczak Kaja, Zalewska-Królak Aleksandra, Kalinowska Katarzyna (współpraca) „*Nie ma nudy w wakacje!*” *Raport z ewaluacji projektu III Wakacyjny Festiwal Sztuk dla Dzieci i Młodzieży HURRA!art!*, Kielce 2017.
- Krajewski Marek, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005.
- Krajewski Marek, Po co nam edukacja kulturowa? Próba definicji [w:] *Kulturalni Edukatorzy: Wiedza 1*, K. Kułakowska(red.), Mazowiecki Instytut Kultury, Warszawa 2016.
- Łotman Jurij, Uspieński Borys, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, [w:] *Semiotyka kultury*, (red.) E. Janus i M. R. Mayenowa, PIW, Warszawa 1977.
- Maffesoli Michel, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, PWN, Warszawa 2008.

**Katarzyna Kalinowska** – badaczka społeczna i ewaluatorka projektów kulturalnych oraz edukacyjnych. Z wykształcenia socjolog i antropolog współczesności, absolwentka Instytutu Stosowanych Nauk Społecznych UW, gdzie obroniła pracę doktorską dotyczącą praktyk flirtu i podrywu w sanatoriach i na imprezach klubowych. Zajmuje się metodologią badań jakościowych, socjologią emocji i miłości oraz antropologią młodzieży.




NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDZO  
MŁODA KULTURA



WSK  
KIELCE



Świętokrzyska Akademia

**Świętokrzyska Akademia**  
**Edukacji Kulturowej**

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach Programu Bardzo Młoda Kultura oraz ze środków Województwa Świętokrzyskiego