

**Raport z konsultacji społecznych wybranych elementów wniosku
aplikacyjnego Miasta Katowice PLAY!
do tytułu
Europejskiej Stolicy Kultury 2029**

Propozycja oferty kulturalnej, przygotowana przez Katowice i Górnośląsko-Zagłębiowską Metropolię, jest formą wniosku aplikacyjnego w ramach konkursu na Europejską Stolicę Kultury 2029. Została starannie opracowana przez instytucję kultury Katowice Miasto Ogrodów, a następnie skierowana do konsultacji społecznych i zaopiniowania przez mieszkańców. Z uwagi na to, że młodzież w wieku od 15 do 18 lat jest grupą najmniej chętnie uczestniczącą w życiu społecznym i kulturalnym, wniosek został oddany do konsultacji społecznych z młodzieżą.

Zorganizowano pięć spotkań, po jednym w każdym z pięciu podregionów Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii. W ramach konsultacji społecznych odbyły się następujące warsztaty:

- 17 kwietnia 2024 w Szkole Filomata w Gliwicach (podregion gliwicki),
- 18 kwietnia 2024 w III Liceum Ogólnokształcącym im. Stefana Batorego w Chorzowie (podregion katowicki),
- 22 kwietnia 2024 w Zespole Szkół Technicznych w Mikołowie (podregion tyski),
- 24 kwietnia 2024 w Zespole Szkół Artystyczno-Projektowych w Tarnowskich Górach (podregion bytomski),
- 25 kwietnia 2024 w I Liceum Ogólnokształcącym im. Waleriana Łukasińskiego w Dąbrowie Górniczej (podregion sosnowiecki).

W każdym spotkaniu wzięły udział osoby młode, w wieku od 15 do 18 lat, łącznie 110 osób. Byli wśród nich zarówno członkowie Młodzieżowych Rad Miejskich poszczególnych miejscowości, osoby zainteresowane partycypacją, kulturą, amatorzy teatru, jak i ci, którzy na co dzień niechętnie biorą udział w wydarzeniach kulturalnych.

Celami spotkań były:

- sprawdzenie, w jaki sposób młodzież definiuje kulturę,

- identyfikacja typów aktywności i wydarzeń kulturalnych preferowanych przez młodzież,
- zebranie opinii na temat oferty aplikacyjnej ESK 2029, przygotowanej przez Katowice Miasto Ogrodów,
- rozwinięcie głównych idei Miasta Katowice, przedstawionych we wniosku aplikacyjnym do tytułu ESK 2029, w postaci stworzenia przez młodzież repertuaru propozycji uzupełniających wniosek,
- zwrócenie uwagi na problem nienawiści i wykluczenia oraz wskazanie sposobów zapobiegania tym zjawiskom.

Każde ze spotkań realizowane było wedle tego samego scenariusza. Konsultacje społeczne odbywały się w formie warsztatów opierających się głównie na pracy zespołowej.

Scenariusz konsultacji społecznych z młodzieżą

Każde spotkanie rozpoczęło się krótkim przedstawieniem aktualnego stanu starań Katowic i GZM o tytuł ESK 2029 oraz celu organizowanych konsultacji. Następnie rozpoczynała się merytoryczna część spotkania, którego opisany poniżej scenariusz autorsko przygotowali członkowie Fundacji Wiedzy i Dialogu Społecznego Agere Aude.

1. Wprowadzenie do tematyki – czym jest kultura?

Uczestnicy zostali zaproszeni do dyskusji na temat tego, czym jest kultura. Wykorzystując platformę Mentimeter, utworzono chmurę słów. Po udzieleniu wszystkich odpowiedzi osoba prowadząca podsumowała zebrane odpowiedzi i przedstawiła definicję kultury. Następnie zaprezentowała różne przejawy kultury, poruszając zarówno temat popkultury, jak i kultury wysokiej. Wywiązała się dyskusja.

2. Zadanie kreatywne na budowanie zespołu

Osoba prowadząca podzieliła uczestników na cztery równoliczne grupy, a następnie rozdała poszczególnym zespołom niezbędne materiały. Zadaniem uczestników było zbudowanie

konstrukcji, dzięki której surowe jajko po rzuceniu z około dwóch metrów wysokości nie ulegnie rozbiciu.

Po tym ćwiczeniu omówiono, dlaczego ważna jest praca w grupie, jakie są role, dlaczego każda z nich jest potrzebna. Pomocnicze pytania:

- Czy każdy z Was miał taki sam wkład w wykonanie tego zadania?
- Kto czuł się liderem, czuł, że prowadzi całą grupę do rozwiązania zadania?
- A kto czuł, że wykonuje polecenia innej osoby?
- Czy gdyby każdy w pojedynkę wykonywał to zadanie, to zrobiliście to w taki sam sposób?
- Co Wam dała praca w grupie w tym zadaniu?

Następnie osoba prowadząca zadała pytanie podsumowujące: Dlaczego warto współpracować i nie brać wszystkiego na siebie?, a po dyskusji z uczestnikami przedstawiła im role zespołowe (m.in. koordynator, lokomotywa, myśliciel, wartościujący krytyk, realizator, skrupulatny wykonawca).

3. Przedstawienie idei Play!

Uczestnicy zostali zapoznani z ogólną koncepcją Play! podzieloną na cztery kategorie: personal playlist, re:play, fair play oraz total immersion. Otrzymali skrócone opisy wszystkich wydarzeń proponowanych w ofercie kulturalnej przygotowanej w ramach konkursu ESK 2029. Kategorie były omawiane na konkretnych przykładach.

4. Opracowanie dodatkowych wydarzeń kulturalnych

Osoba prowadząca rozdała niezbędne materiały (duże kartki, mazaki). Uczestnicy, wciąż podzieleni na cztery zespoły, mieli za zadanie wzięcie na warsztat jednej z ww. kategorii (cztery zespoły = cztery kategorie). Grupy zastanawiały się, jakie działania systemowe i konkretne mogą służyć realnemu wdrożeniu tej idei. Przy realizacji zadania każdy zespół musiał brać pod uwagę ogólną ideę Play! z jej wartościami: egalitaryzm, zero tolerancji dla rasizmu, ksenofobii i hejtu, brak wykluczenia, dążenie do włączenia społecznego. Osoba prowadząca przypomniała, aby nie powielać propozycji zapisanych w ebooku *Play!*

Po wykonaniu pracy następował panel prezentacji i dyskusji, w którym brali udział nie tylko uczestnicy warsztatów, ale również eksperci (po dwie lub trzy osoby na każdym spotkaniu), w tym przedstawicielka instytucji Katowice Miasto Ogrodów (Magda Szczepocka), nauczyciele (Ewa Noworzyn-Pilch, Ewa Pawik, Marcin Painta, Katarzyna Kalisz, Maria Czerwińska), a także specjaliści ds. komunikacji i kultury (Michał Bawełek, Małgorzata Grzonka, Tomasz Sobisz, Szymon Witczak).

5. Kultura przeciw nienawiści

Uczestnicy nadal pracowali w czterech zespołach. Każda grupa miała za zadanie wypracować konkretne wydarzenia czy działania, które można wdrożyć w społeczeństwie, związane z przeciwdziałaniem wykluczeniu i nienawiści. Osoba prowadząca przypomniała, aby nie powielać propozycji zapisanych w ebooku *Play!*

6. Ewaluacja idei Play!

Osoba prowadząca rozwiesiła przygotowaną wcześniej kartkę z wizerunkami walizki, kosza i prezentu. Następnie rozdała uczestnikom karteczki samoprzylepne i coś do pisania. Poprosiła, aby uczestnicy zapisali na kartkach propozycje ESK, a później przykleili je w odpowiednim miejscu, odpowiadając na pytania:

- Które wydarzenia z propozycji ESK mi się podobają? W jakich wydarzeniach wzięłbym/wzięłabym udział? (walizka)
- Które wydarzenia z propozycji ESK mi się nie podobają? W jakich wydarzeniach nie wzięłbym/wzięłabym udziału? (kosz)
- Co jeszcze bym dodał/dodała do zestawu propozycji w ramach idei Play! (prezent)

Wnioski

W ramach pierwszego zadania zadaliśmy otwarte pytanie, czym jest kultura. Każdy uczestnik mógł udzielić trzech odpowiedzi. Chcieliśmy się dowiedzieć, z czym młodym osobom kojarzy się termin „kultura”. Najczęściej padała odpowiedź: „sztuka”. To hasło pojawiło się na każdym z 5 spotkań. Dużą popularnością cieszyły się także takie odpowiedzi jak: tradycja, historia, ludzie. Inne skojarzenia to muzyka, zbiór wartości, muzeum, wychowanie.

Odpowiedzi młodych osób były różnorodne, co wskazuje na szerokie pojmowanie zagadnienia. Na pierwszy plan wysuwały się pojęcia związane z artystycznymi wytworami.

Opracowanie oferty dodatkowych wydarzeń kulturalnych w ramach koncepcji Play! oraz Kultura przeciw nienawiści to części, którym poświęciliśmy najwięcej czasu. Miały one charakter twórczy i były prowadzone metodą open space¹. Uczestnicy konsultacji sami proponowali tematy/aktywności, nad którymi chcą się zastanowić. Na wszystkich spotkaniach młodzież pracowała w 4 zespołach. Poniżej przedstawiamy stworzone przez uczestników propozycje kulturalne uzupełniające ofertę Play!

Liceum Filomata w Gliwicach

(podregion gliwicki)

W spotkaniu wzięło udział 19 osób. Uczestnicy podzieleni na cztery grupy opracowali propozycję działań kulturalnych w ramach poniższych czterech kategorii.

Personal playlist:

- 1) festiwale (proponowane miejsca: radiostacja Gliwice, lotnisko, parki):
 - a) dotyczące różnych kultur, np. festiwal kultury włoskiej, w trakcie którego uczestnicy mogliby zapoznać się z włoską muzyką, kuchnią, filmami,
 - b) festiwal naukowy popularyzujący naukę i kulturę organizowany przy współpracy z Politechniką Śląską, Uniwersytetem Śląskim,
 - c) festiwal poezji,
- 2) zawody sportowe, w tym sportów drużynowych, ale też taneczne czy lekkoatletyczne:
 - a) miejski tydzień sportu, rozgrywki międzyszkolne,
 - b) wydarzenia w skateparku,
 - c) współfinansowanie biletów na mecze piłkarskie lokalnych drużyn sportowych,

¹ Open space umożliwia dyskusje dużej grupie osób nad wybranymi problemami. Ważne jest, aby podany temat był istotny dla uczestników spotkania, natomiast oni sami określają przedmiot rozmowy (Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2015: 19).

- d) przeprowadzenie badań ankietowych wśród mieszkańców, a następnie wybór dyscyplin cieszących się większym zainteresowaniem,
- 3) kino plenerowe (proponowane miejsca: radiostacja Gliwice, lotnisko, parki): filmy nie tylko komediowe, ale też kreatywne, filmy z przesłaniem, przestrzenie dla młodzieży, w których byłyby organizowane wieczorne imprezy taneczne,
- 4) centrum technologiczne w Gliwicach, park rozrywki.

Re:play:

- 1) występ drag queen inspirowany śląskimi strojami ludowymi: warsztaty z wizażu, tradycyjnych śląskich fryzur, pokaz śląskich strojów ludowych, proponowane miejsce: Nikiszowiec,
- 2) kilkudniowy festiwal przedstawiający kulturę Śląska, a na nim:
 - a) koncerty, występy artystyczne w języku śląskim (artyści wykonywaliby swoje utwory po śląsku),
 - b) kuchnia śląska w wersji wege: food trucki z wegetariańską kuchnią śląską, stanowiska z książkami kucharskimi,
 - c) warsztaty kulinarne,
 - d) występy komediowe, stand-upy,
 - e) rekonstrukcja typowego dnia Ślązaka na Nikiszowcu w Katowicach, w tym możliwość przebrania się w śląskie stroje ludowe,
 - f) występy taneczne: popularyzacja śląskich tańców ludowych, połączenie tańca współczesnego ze śląskim,
 - g) pokazy ludowego ubioru śląskiego oraz mody współczesnej inspirowanej motywami Śląska.

Total immersion:

- 1) zwiedzanie muzeów z wykorzystaniem nowoczesnej technologii: poza klasycznym oglądaniem muzeum można by doświadczyć sztuki dzięki technologii VR – widoku poruszających się obrazów, dźwięku wydobywającego się z obrazów, dostosowanie

do potrzeb każdego z nas: samodzielne dostosowanie głośności, jasności oglądanego obrazu,

- 2) muzeum wirtualne w domu: przeniesienie możliwości zwiedzania muzeum do sieci, zrealizowanie wirtualnych spacerów uczyniłoby muzeum łatwiej dostępnym dla ludzi z niepełnosprawnościami, osób starszych, rodzin z dziećmi, które nie mogą pozwolić sobie na takie doświadczenie z różnych powodów.

Fair play:

- 1) dożynki/festyny multi-kulti: w trakcie takich wydarzeń byłaby promowana kultura z całego świata, odbyłyby się koncerty, występy taneczne, można byłoby spróbować tradycyjnych potraw, proponowane miejsca: mniejsze miejscowości,
- 2) miesiące różnych kultur: kampania prowadzona w mediach społecznościowych, która miałaby na celu zintegrowanie społeczności międzynarodowej, walkę z uprzedzeniami, poszczególne działania: wydarzenia skupiające się na promocji danej kultury (np. spektakl teatralny, warsztaty śpiewu, kuchni, tańca danej kultury, piknik rodzinny itp.), zdobienie miast tematycznie dla danej kultury,
- 3) kółka Integracyjne dla zagranicznych studentów na uczelniach: organizacja eventów związanych z twórczością tych kółek (np. robotyka, muzyka i teatr).

Kultura przeciw nienawiści – propozycje działań

Zespół I

Jak przeciwdziałać hejtowi?

- 1) prowadzenie kampanii w mediach społecznościowych (angażowanie influencerów i twórców kultury) – kampania promowałaby różne kultury oraz wartości takie, jak: równość, tolerancja, zrozumienie, akceptacja, empatia,
- 2) organizowanie festiwali prezentujących różne kultury: odbyłyby się koncerty, zostałyby wyświetlone filmy promujące tolerancję i empatię, zorganizowanoby panel, tłumaczący, jak radzić sobie hejtem, byłaby możliwość spotkania się z influencerami doświadczającymi hejtu, sesja Q&A na scenie, proponowani influencerzy: Friz Wersow, 7 metrów pod ziemią, Michał Szpak,

- 3) realizacja filmów, sztuk teatralnych i innych form artystycznych,
- 4) organizacja wystaw i warsztatów,
- 5) programy edukacyjne w szkołach,
- 6) współpraca z organizacjami, które przeciwdziałają dyskryminacji.

Zespół II

Kultura przeciw nienawiści:

- 1) tworzenie filmów dokumentalnych pokazujących, że osoby hejtowane są takimi samymi członkami społeczności jak inne,
- 2) spotkania osób hejtowanych, wymienianie się doświadczeniami, tj. rodzaj grupy wsparcia, regularnych spotkań, w trakcie których uczestnicy mieliby możliwość wzięcia udziału w różnych warsztatach, np. radzenia sobie z hejtem, asertywności, radzenia sobie z emocjami.

Zespół III

Walka z hejtem za pomocą sztuki:

- 1) stworzenie platformy pozwalającej ludziom, którzy doświadczają hejtu, podzielić się swoją sztuką, poruszane tematy: tolerancja, emocje, hejt, agresja, radzenie sobie z hejtem itp., a następnie zorganizowanie wystawy składającej się z danych obrazów, rysunków,
- 2) moderacja stron internetowych mających na celu eliminowanie hejtu,
- 3) integracyjne spotkania,
- 4) podcast pokazujący, że ludzie są różni i każdy zasługuje na szacunek,
- 5) projekt przeciwdziałający hejtowi, wspierany przez lubiane gwiazdy, w tym spotkania eksperckie, wywiady.

Zespół IV

Wykluczenie ze względu na:

- 1) religię – należy szanować wszystkie wyznania,
- 2) rasę – szanujmy czyjeś pochodzenie,

- 3) wiek – uwrażliwiamy, tłumaczymy różnice międzypokoleniowe,
- 4) narodowość – należy akceptować wszystkich,
- 5) niepełnosprawność – pomagamy osobom słabszym,
- 6) poglądy – pamiętajmy, że każdy może mieć swoje poglądy,
- 7) orientacja seksualna – powinniśmy rozumieć i szanować wszystkie orientacje,
- 8) status materialny – szanujmy czyjąś pracę,
- 9) płeć – nie dyskredytujemy żadnej płci.

III Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Batorego w Chorzowie

(podregion katowicki)

W spotkaniu wzięło udział 27 osób. Uczestnicy podzieleni na cztery grupy opracowali propozycję działań kulturalnych w ramach poniższych czterech kategorii.

Personal playlist:

- 1) „Parada beboków” w Katowicach-Nikiszowcu:
 - a) parada, która przyciągnie nie tylko osoby najmłodsze (dzieci, nastolatków), ale również ich rodziny, dziadków, przyjaciół oraz inne osoby, które na co dzień nie mają czasu, okazji lub chęci na poznanie kultury śląskiej,
 - b) promowanie historii i legend śląskich jako wyrazistego elementu tożsamości regionu,
 - c) zaangażowanie osób kreatywnych w różnym wieku w organizację i realizację wydarzenia,
 - d) wydarzenie planowane na dwa dni,
 - e) zaangażowanie mediów do promocji wydarzenia,
 - f) parady mogą się także odbywać w innych dzielnicach Katowic lub innych miastach Metropolii,
 - g) dodatkowe aktywności, pokazy, konkursy związane z kulturą śląską:
 - i) degustacje śląskich potraw,

- ii) muzyka ludowa regionu,
- iii) stroje ludowe i tradycyjne,
- iv) spotkania z artystą Grzegorzem Chudym – autorem obrazów z bebokami,
- v) parady innych postaci z legend śląskich – zaangażowanie mieszkańców dzielnic i miast.

Re:play:

- 1) Silesian Restaurant Week:
 - a) promocja tradycyjnej kuchni śląskiej,
 - b) warsztaty kulinarne dla mieszkańców Metropolii,
 - c) stworzenie sieci śląskich klubów gospodyń,
- 2) Szlak historii nieobecnej:
 - a) odnalezienie i wypromowanie historycznie ważnych miejsc, które zostały zapomniane i wymazane z pamięci mieszkańców Metropolii,
 - b) budowa makiet nieistniejących budynków (w miejscach, gdzie kiedyś stały),
 - c) zaangażowanie lokalnych przewodników do oprowadzania po szlaku,
 - d) wizualizacje przestrzeni metodą VR,
- 3) Moda śląska w XXI wieku:
 - a) konkurs dla projektantów na stworzenie kreacji inspirowanych tradycyjnymi strojami śląskimi i zagłębiowskimi,
 - b) pokazy mody strojów wykonanych na konkurs w charakterystycznych miejscach Metropolii,
 - c) wystawy strojów dawnych i inspirowanych nimi strojów współczesnych w różnych miejscach Metropolii,
- 4) Klopsztanga:
 - a) tydzień performance'ów przy klopsztangach, tradycyjny element śląskich podwórek jako miejsce różnych aktywności: scena, ekran kinowy itd.,
 - b) metropolitalny turniej skata (szkata) przy klopsztangach, osiedlowe zawody w kapsle,

- c) konkurs na instalację artystyczną z klopszangą w roli głównej.

Total immersion:

- 1) BNB – bajtle i beboki: LARP w Skansenie w Parku Śląskim wzorowany na grze Dungeons & Dragons:
- a) chętni do udziału wcielaliby się w różne postaci z legend i mitologii śląskiej,
 - b) gra w czasie rzeczywistym, a jej przebieg zależy od postaci i bieżącej sytuacji.
 - c) wykorzystanie AI w funkcji zielarki,
 - d) gra mogłaby być realizowana w innych miejscach Metropolii.

Fair play:

- 1) Spray & Play:
- a) artystyczne eventy dla niespełnionych graficiarzy z dostępnymi farbami, sprayami i poradami profesjonalnych artystów,
 - b) możliwość tworzenia własnych dzieł, promowania ich i siebie,
 - c) legalne tworzenie graffiti,
 - d) promowanie Metropolii i regionu poprzez graffiti,
 - e) włączenie okolicznych mieszkańców w wybór miejsca na graffiti oraz projektowanie i realizację,
 - f) tematyka:
 - i) Śląsk – perspektywa młodych,
 - ii) ekologia,
 - iii) baśnie i legendy Śląska,
 - iv) historia Śląska.
 - g) strona internetowa kodem QR (autor, interpretacja, opis, technika),
 - h) mapa graffiti,
 - i) proponowane miejsca realizacji:
 - i) Dolina Trzech Stawów,
 - ii) Załęże,
 - iii) Panewniki.

Kultura przeciw nienawiści – propozycje działań

Zespół I

Osoby z niepełnosprawnościami:

- 1) stereotypy na temat niepełnosprawności i ludzi z niepełnosprawnościami (np. z zespołem Downa),
- 2) niska wiedza o możliwościach osób z niepełnosprawnościami (często nawet ignorancja),
- 3) skrajne, samolubne podejście do pomocy, co jest rodzajem przemocy wobec osób z niepełnosprawnościami, pomoc osobom z niepełnosprawnościami tylko wtedy, kiedy one same tego chcą,
- 4) wciąż mniejsze możliwości zawodowe osób z niepełnosprawnościami,
- 5) nadal zbyt wiele miejsc niedostępnych np. dla osób na wózkach lub miejsc publicznych bez udogodnień dla osób z niepełnosprawnościami,
- 6) „ciche wagony” w pociągach, w których wcale nie jest cicho (ignorowanie zasad), strefy ciszy potrzebne także w innych miejscach.

Jak możemy to zmienić?

- 1) edukacja! Istnieje wiele możliwości poszerzających wiedzę i świadomość o niepełnosprawnościach, jednak najlepszym rozwiązaniem byłaby edukacja w tym zakresie w szkołach w formie warsztatów, angażującym panelom dyskusyjnym, spotkań z osobami z niepełnosprawnościami,
- 2) uświadamianie, że osoby z niepełnosprawnościami to ludzie, którzy chcą żyć „po swojemu”. Często spotykamy się z sytuacjami, w których ktoś, zupełnie niepotrzebnie, czuje się wręcz zobowiązany do pomocy osobie z niepełnosprawnością (bardzo często dla własnej satysfakcji) wbrew jej woli. To może być dla osoby z niepełnosprawnością frustrujące, bo potrafi poradzić sobie sama albo sama poprosić o pomoc, kiedy jej potrzebuje. Trzeba nauczyć się pytać, czy pomoc jest potrzebna, czy ktoś sobie życzy tej pomocy,
- 3) mimo oznaczeń, np. miejsc parkingowych czy miejsc w autobusie, że to miejsce jest przeznaczone dla osoby z niepełnosprawnością, takie miejsca są często zajęte. Ludzie

w autobusach nie przesuwają się, by umożliwić osobie na wózku dotarcie do dedykowanego i bezpiecznego miejsca w autobusie czy tramwaju,

- 4) większa reakcja! W wielu miejscach znajdują się strefy ciszy przeznaczone dla osób np. z autyzmem. Jednak bardzo często ta zasada jest ignorowana i jest tam głośno. Potrzebna jest większa aktywność obsługi takich miejsc, aby mogły one pełnić swoją funkcję.

Zespół II

Jedna MEtropolia

- 1) walka ze stereotypami dzielnic miast Metropolii (uprzedzenie, dyskryminacja, krytyka) np. Cwajka, Lipiny, Załęże, Bobrek, Karb itd.
- 2) plakaty promocyjne miast i gmin Metropolii, które promują ich mniej znane zakątki – tworzone we współpracy z mieszkańcami. Ekspozycja plakatów w komunikacji publicznej, ponieważ łączy ona wszystkie miasta i gminy Metropolii,
- 3) puzzle metropolitalne – każde miasto i gmina ma swój puzzle, puzzle jako symbol połączenia i całości, jedna Metropolia,
- 4) aplikacja MEtropolia lub MEtroapka:
 - a) zintegrowana np. z aplikacją do zakupu biletów na przejazdy komunikacją publiczną,
 - b) w aplikacji MEtropolia informacje o aktualnych i nadchodzących wydarzeniach na trasie przejazdu, o miejscach: kluby, kawiarnie, restauracje,
 - c) system punktowy – uczestnictwo w wydarzeniach lub odwiedzenie konkretnych miejsc na terenie Metropolii daje punkty, które np. dają zniżki na płatne wydarzenia promowane w MEtroapce.

Zespół III

Kultura przeciw nienawiści:

- 1) projekt „Klopsztanga” – sposób aktywizacji osób wykluczonych, niwelowanie dystansu osób w różnym wieku (ze wskazaniem na osoby starsze),

- 2) projekt „Szlak historii nieobecnej” – przedstawienie historycznej wielokulturowości Metropolii,
- 3) warsztaty i wydarzenia skierowane do uchodźców i imigrantów zamieszkujących Metropolię:
 - a) spotkania integracyjne,
 - b) miejski rzecznik do spraw imigrantów,
- 4) festiwal filmów o tematyce LGBT+,
- 5) turniej piłkarski dla drużyn złożonych z różnych mniejszości (narodowych, etnicznych),
- 6) program aktywizacji artystycznej dla imigrantów,
- 7) koncert transkulturowy (występy wokalne wykonawców z różnych stron świata), mający na celu rozpowszechnianie wiedzy o kulturze danego kraju czy grupy etnicznej,
- 8) kampania antydyskryminacyjna społeczności żydowskiej. Edukacja w zakresie historii katowickich Żydów i znaczenia Katowic dla powstania państwa Izrael,
- 9) językowe wieczorki przy kawie i herbacie – wielonarodowe spotkania, poznawanie się w sytuacjach nieoficjalnych,
- 10) zaangażowanie znanych Ślązaków w akcje antydyskryminacyjne.

Zespół IV

Zasmakuj innej kultury:

- 1) „Zasmakuj innej kultury” to wydarzenie, które ma na celu zwiększenie świadomości społeczeństwa o współistnieniu wielu nacji i ich kultura na terenie Polski,
- 2) cele szczegółowe:
 - a) przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu,
 - b) poszerzenie wiedzy społeczeństwa na temat innych kultur.
- 3) W programie:
 - a) stoiska z tradycyjnymi potrawami różnych narodów i kultur,
 - b) muzyka różnych kultur, występy na żywo,

- c) strefa integracji międzykulturowej – miejsce spotkań, rozmów, nawiązywania relacji,
- d) krótkie prelekcje o najciekawszych aspektach i aktywnościach różnych kultur i narodów,
- e) wstęp wolny.

Zespół Szkół Technicznych w Mikołowie

(podregion tyski)

W spotkaniu wzięło udział 26 osób. Uczestnicy podzieleni na cztery grupy opracowali propozycję działań kulturalnych w ramach poniższych czterech kategorii.

Personal playlist:

- 1) Festiwal piwa pod hasłem „kaj się piwo warzy, tam się mile gwarzy”:
 - a) prelekcje o historii piwa,
 - b) degustacje lokalnych piw – domowych i rzemieślniczych,
 - c) prezentacje procesu warzenia piwa,
 - d) grill integracyjny,
 - e) zawody: sprint z karą (taczka) węgla, chód farmerski z kratami piwa,
 - f) stoiska z piwami regionalnymi,
 - g) stworzenie szlaku zabytków browarnictwa,
 - h) informacje o problemie uzależnienia od alkoholu.

Uzasadnienie potrzeby:

- już od średniowiecza piwo mógł pić każdy mieszczanin śląska,
- piwo to bardzo pospolity trunek w dzisiejszych czasach, który zazwyczaj spożywa się w wakacje przy wysokich temperaturach, otwartej przestrzeni, co pozwala na relaks i integrację,
- piwo to jest pospolity, a zarazem bardzo ceniony napój, ponieważ kojarzy się z kulturą śląską od wielu lat,

- piwo to również stały element różnych imprez, świąt i spotkań rodzinnych.

Re:play:

- 1) organizacja większej liczby koncertów w miejscach rekreacyjnych, w tym:
 - a) festyn ze śląskimi potrawami i śląską muzyką, wykonawcy: Magic Band, Krzysztof Górka, Grzegorz Poloczek, Teresa Werner,
 - b) więcej zlotów zabytkowych samochodów, w tym maluchów (które produkowane były w Tychach),
 - c) festyny w Parku Śląskim,
 - d) festiwal kulania klusek,
- 2) ogólnośląska nauka języka śląskiego – międzypokoleniowe zajęcia z języka śląskiego (pokolenie, które mówi po śląsku naturalnie może uczyć młodszego pokolenia),
- 3) nauka gry w skata jako upamiętnienie tradycyjnej śląskiej gry.

Total immersion:

- 1) symulacje historyczne w grach:
 - a) wirtualne rekonstrukcje historycznych wydarzeń, miejsc i epok,
 - b) przybliżenie graczom kultury i historii regionu, co pozwoli lepiej zrozumieć dzieje,
 - c) symulacje mogą przybliżać historię Śląska,
 - d) inspiracją dla gry mogłaby być Bitwa Wyrska,
- 2) symulacje ekologiczne w grach:
 - a) pomysł na stworzenie gry z totalną immersją, która skupia się na symulacji ekologicznej,
 - b) mogą znacznie przyczynić się do zwiększenia świadomości ekologicznej,
 - c) symulacja będzie przedstawiać możliwe skutki ocieplenia klimatu oraz zmiany na Śląsku spowodowane rozwojem przemysłu (krajobraz zmienił się m.in przez szlaki górnicze),
 - d) w galeriach handlowych można zamontować urządzenia symulacyjne, aby każdy miał do nich dostęp,

3) centra integracji:

- a) miejsca, które sprzyjają interakcji, współpracy i wymianie pomysłów, ludzie mogą wyrazić swoje pomysły na zmiany lub nowości, skonsultować je z innymi, będą tam poruszane kontrowersyjne tematy,
- b) możliwość uczestnictwa w zajęciach z języka śląskiego, które przybliżą kulturę, od 14 roku życia każdy może się zapisać i być częścią takiej grupy, proponowane miejsca spotkań, np. galeriach handlowych na terenie Metropolii,

4) muzeum z okularami VR:

- a) na wejściu do muzeum każdy otrzyma okulary, po założeniu ich zwiedzamy wirtualne muzeum, które opowiada nam historię górników i hutników ze śląska, którzy po godzinach pracy malowali obrazy nawiązujące do śląskich legend oraz interesowali się okultyzmem (grupa Janowska).

Fair play:

1) Wielka biesiada Śląska!

- a) Na górze róże na dole gruba, przidźcie na biesiada, bo w chałpie pewnie mocie nuda! (hasło reklamowe),
- b) wspólne śpiewanie śląskich szlagierów,
- c) tańce ludowe,
- d) flagi śląskich miast i gmin,
- e) wspólne malowanie graffiti,
- f) darmowe kopalnioki,
- g) koncert polskiego rapu po Śląsku,
- h) koncerty,
- i) piwo,
- j) poznawanie historii Śląska
- k) śląskie zespoły ludowe,
- l) śląskie specjały,
- m) historia Śląska i pierwszych kopalń,

- n) miejskie imprezy: Górnośląski Park Etnograficzny,
- o) wielki quiz po Śląsku.

2) Festiwale muzyki elektronicznej:

- a) miejsce imprezy: spodek/stadion Śląski,
- b) gatunki: trance, techno, house.

Kultura przeciw nienawiści – propozycje działań

Zespół I

Sposoby pozbycia się hejtu:

- 1) odpowiednie wychowanie w domu, wytłumaczenie przez rodziców, że hejt jest zły i nie prowadzi do niczego dobrego,
- 2) konferencje/warsztaty o hejcie – przedstawienie złych skutków hejtu oraz przeciwdziałanie temu,
- 3) poznanie osób z innymi poglądami i doświadczeniami,
- 4) poznawanie osób o innej orientacji.

Zespół II

Rozwiązanie sporów pomiędzy śląskimi klubami:

- 1) problemy:
 - a) alkohol,
 - b) pseudo kibicowanie,
 - c) fanatycy klubów,
 - d) spór o tereny narkotykowe,
 - e) głęboko zaburzone spory pomiędzy mieszkańców miast przekazywane z pokolenia na pokolenie,
 - f) liczne biznesy – sprzedaż biletów, koszulek, szalików,
- 2) ów problem jest trudny do rozwiązania, gdyż jest to problem jednostki, a nie ogółu, problemem nie są rywalizacje sportowe, a patologiczna społeczność. Należy działać w obrębie grup kibolskich, a nie wydarzeń sportowych i restrykcji na kibiców, którzy

chcą przeżywać wydarzenia sportowe, a nie niszczyć przystanki i przewracać śmietniki. Patologie są w obrębie każdych grup i innego rodzaju społeczności. Nie można nakładać represji na ogół, gdy problematyczne są poszczególne jednostki.

Zespół III

Spór Ruch Chorzów – Górnik Zabrze:

- 1) problemy między tymi klubami są wszędzie w szkole, w mieście, na ulicach, ponieważ w różnych miastach są popierane inne kluby i np. w Katowicach, kibice Ruchu udzielający się będą bici, są zamieszki na miastach, są również zamieszki śmiertelne, są to problemy narkotykowe, mafijne itp.

Zespół IV

Przeciwdziałanie hejtowi i nienawiści:

- 1) można zorganizować warsztaty lub gry integrujące ludzi różnych poglądów (nie robiąc nudnej lekcji dotyczącej tolerancji), tylko udowadniając im, że są w stanie ze sobą współpracować, żyć w zgodzie; zachęcić do znalezienia wspólnych tematów, próby nawiązania rozmowy aby przekonali się, że wszyscy są ludźmi i nie wyróżniają się od siebie,
- 2) ludzi można zachęcić do spotkania np. obecnością sławnej osoby, która będzie to promować i samą swoją obecnością przyciągnie ludzi,
- 3) spotkanie może być zorganizowane w formie ogniska.

Zespół Szkół Artystyczno-Projektowych w Tarnowskich Górach

(podregion bytomski)

W spotkaniu wzięło udział 18 osób. Uczestnicy podzieleni na cztery grupy opracowali propozycję działań kulturalnych w ramach poniższych czterech kategorii.

Personal playlist:

- 1) sobota dla muzyki:
 - a) wyłączenie pewnego obrębu miasta z ruchu drogowego (auta) i zagospodarowanie miejsca dla mniejszych zespołów, by miały szansę się rozwinąć i wypromować,
- 2) kino plenerowe:
 - a) organizacja pokazów kinowych na świeżym powietrzu – dostępne dla wszystkich,
- 3) silent disco (imprezy z słuchawkami):
 - a) każdy wybiera swoją muzykę,
 - b) możliwość stworzenia przestrzeni, która nie będzie uciążliwa dla innych,
- 4) szklarnie publiczne (ogródki społeczne),
- 5) więcej lodówek publicznych,
- 6) więcej targów tematycznych,
- 7) więcej miejsc bez palenia,
- 8) wieczorki tematyczne,
- 9) tropem sztuki:
 - a) utworzenie strony internetowej z mapą, która będzie ukazywać punkty z dziełami artystów ulicznych, na bieżąco aktualizowana, w tych miejscach będą też umieszczone kody qr.

Total immersion:

- 1) tworzenie własnego krótkiego filmu za pomocą AI:
 - a) wymyślenie własnej fabuły i postaci w punktach do tego przeznaczonych, np. w muzeum filmu,
 - b) do każdego punktu będzie dopisany tytuł filmu i kilku zdaniowy opis na temat historii,
 - c) wbudowane ograniczenia na treści niestosowne, np. pornografia,
 - d) możliwość stworzenia historii dzielnicy/rodziny.
- 2) interaktywna kawiarnia/klub:

- a) możliwość zaprojektowania wnętrza i wybierania gatunku muzyki,
 - b) korzystanie z AI lub okularów VR lub reflektorów, które wyświetlają obraz na ścianach,
- 3) Teatr Escape Room:
- a) goście oglądają spektakl, w którym jest opisana zbrodnia, muszą zwracać uwagę na szczegóły, zmiany scenografii itp., po czym sami wchodzi na scenę i rozwiązują zagadkę, w spektaklu grają prawdziwi aktorzy,
- 4) upiększanie miasta:
- a) w pustych/zniszczonych miejscach w miastach, w których przydałaby się zielen. Należy tworzyć miejsca, w którym można przyjść i zasadzić własne kwiaty/rośliny (zakładać ogrody społeczne).
 - b) miejsca do siedzenia oraz dostęp do krzaczków z owocami, z których można samemu robić soki,
- 5) Park Graffiti:
- a) należy wyznaczyć miejsca, w których będzie można robić graffiti,
 - b) park będzie strzeżony, będą miejsca na odpoczynek oraz lodziarnie/kawiarnie (strefa gastronomiczna),
 - c) co jakiś czas miejsca na graffiti będą zmywalne, aby powstały nowe.

Re:play:

- 1) Śląska kapsuła czasu: jarmark w duchu życia codziennego mieszkańców dawnego Śląska, a na nim:
- a) możliwość zapoznania się z historią danego miasta, aktorzy będą przedstawiać sceny codziennego życia z dawnych lat, okazja do poznania historii miasta, dzielnicy,
 - a) możliwość obejrzenia pokazu i przeniesienia się do dawnego śląska,
 - b) możliwość sprzedaży i zakupu staroci,
 - c) duży wybór tradycyjnych potraw i śląskich specjałów kulinarnych,
 - d) dania dostępne również w ofercie wegańskiej, wegetariańskiej, bezglutenowej,

- e) wydarzenie mobilne w różnych miastach i gminach na terenie Metropolii.

Fair play:

Pełna micha:

- a) wydarzenia cykliczne (raz na rok),
- b) integracja kulturowa poprzez wspólne spożywanie posiłków,
- c) wydarzenia w różnych rejonach Polski promujące Metropolię GZM,
- d) włączenie w przedsięwzięcie lokalnych restauracji, barów, małych producentów żywności,
- e) dodatkowe informacje szczegółowe:
 - udział mogłyby wziąć małe, niezależne restauracje – wcześniej muszą się zapisać – będą wybierane na podstawie popularności oraz jakości i oryginalności jedzenia,
 - każdy z gości płaci jednorazowo przy wejściu, co gwarantuje jedzenie bez ograniczeń – miasto partycypuje w kosztach przygotowania potraw, zwyskuje na opłatach - wejściówkach,
 - małe stanowiska z potrawami z możliwością przeczytania, ewentualnie wysłuchania informacji o ich historii i procesie przygotowywania.

Kultura przeciw nienawiści – propozycje działań

Zespół I

Nienawiść:

- 1) występuje między subkulturami,
- 2) może być spowodowana odmiennym wyglądem,
- 3) kierowana do danych osób (w tym celebrytów i influencerów)
 - a) rozwiązanie: stworzenie kont edukacyjnych w mediach społecznościowych, które będą wchodzić w dyskusje z hejterami,
- 4) może występować w rodzinie,
- 5) występuje między pokoleniami:

- a) rozwiązanie: organizacja spotkań integracyjnych i co może przyczynić się do zmiany punktu widzenia,
- 6) występuje między religiami:
 - a) rozwiązanie: edukacja, wprowadzenie nauk o religiach, usunięcie znaków religijnych z niepotrzebnych miejsc.

Zespół II

Czy da się stworzyć społeczeństwo tolerancyjne/otwarte:

- 1) nie da się, gdyż:
 - a) ludzie są zamknięci w bańce informacyjnej i posiadają konserwatywne poglądy, oceniają z góry, są nieufni wobec tego co jest inne, wychowani są na stereotypach i boją się różnorodności,
 - b) więcej jest osób nietolerancyjnych,
 - c) nienawiść coraz bardziej się rozprzestrzenia,
 - d) na świecie są różni ludzie, o różnych poglądach, których nie zawsze da się zmienić te poglądy. Ludzie są wychowywani są w przeróżnych domach, mają swoją tradycję, kulturę i nie chcieliby jej zmieniać.
- 2) da się:
 - a) jeśli obie grupy będą otwarte na różne poglądy,
 - b) można by stworzyć symulację polegającą na spotkaniu grupy o skrajnych poglądach. Grupa ta zostałaby zaangażowana do prostych zabaw (może nawet przedszkolnych). Osoby uczestniczące w zabawie nie miałyby wiedzy o swoich poglądach. Grupa musiałaby wspólnie współpracować w zadaniach, poznawać się i rozmawiać ze sobą. Dzięki takiej integracji łatwiej byłoby im się przekonać i otworzyć na siebie. Gdy zebrane osoby odkryliby swoje poglądy zobaczyliby, że nie różnią się bardzo, mają wspólne pasje i zainteresowania.

Zespół III

Sąsiedzi (jak sprawić, by się integrowali):

- 1) jedno sąsiedztwo,

- 2) majowo-letnie grillowanie,
- 3) wspólne zbieranie się na celu charytatywne,
- 4) wspólne kolędowanie,
- 5) pomoc w organizacji opieki dla dzieci/zwierząt na czas wyjazdów,
- 6) powitanie nowych sąsiadów.

Zespół IV

Integracyjne tworzenie muralu:

- 1) zaproszenie obywateli różnych miast na wspólne tworzenie muralu przeciw nienawiści,
- 2) uczniowie szkół artystycznych zapraszają na akcję pod nazwą „mural równości”,
- 3) artyści wykonują główny zarys muralu przedstawiającego ludzi o różnym pochodzeniu, orientacji seksualnej, wierzeniach,
- 4) obywatele różnych miast mają możliwość pokolorowania lub dodania coś od siebie na muralu,
- 5) gdzie: akcja zostanie zorganizowana w trzech dużych miastach na Śląsku takich jak: Katowice, Bytom, Gliwice.

I Liceum Ogólnokształcące im. Waleriana Łukasińskiego w Dąbrowie Górniczej (podregion sosnowiecki)

W spotkaniu wzięło udział 20 osób. Uczestnicy podzieleni na cztery grupy opracowali propozycję działań kulturalnych w ramach poniższych czterech kategorii.

Personal playlist:

- 1) Wakacje w mieście – jeden projekt, wiele możliwości:
 - a) joga na plaży: integracja międzypokoleniowa, poranna joga każdego dnia wakacji, proponowane miejsca: plaża Pogoria III w Dąbrowie Górniczej, Stawiki w Sosnowcu czy plaża miejska w Będzinie,

- b) kino plenerowe lub samochodowe: co sobotnie seanse napełniające energią na kolejny tydzień, proponowane miejsca: Fabryka Pełna Życia, parking Pogoria III,
- c) kulinarne piątki: integracyjne spotkania międzypokoleniowe, wzajemne warsztaty edukacyjne, tj. warsztaty kulinarne prowadziliby seniorzy, a młodzież warsztaty technologiczne, obsługi programów, telefonu itp., proponowane miejsca: MCK, Fabryka Pełna Życia,
- d) międzypokoleniowe disco: impreza tematyczne, lata 70./80./90., letnie wydarzenie taneczne integrujące pokolenia, które byłoby promowane przede wszystkim bezpośrednio (wśród rodziny, sąsiadów), a także za pośrednictwem lokalnych mediów, wzbogacone o kwestie kulturalne, proponowane miejsce: Park Śląski,
- e) podchody o tematyce kulturalnej, proponowane miejsca: Park Zielona lub Park Śląski.

Re:play:

Promujmy nasze Śląskie dziedzictwo kulturowe!

- 1) Śląsk Festiwal (proponowane miejsce: Park Śląski, w dniu festiwalu powinny kursować dodatkowe linie komunikacji miejskiej): weekendowy event, który zawierałby:
 - a) przedstawienie teatralne "Mały Książę" po śląsku,
 - b) koncert słynnych wykonawców po śląsku z ludowymi zespołami, np. zaangażowanie Bedoesa, Sanah, zespołu Myslovitz,
- 2) Festiwal Śląsko-Zagłębiowski (proponowane miejsce: rynek w Katowicach, Park Śląski): wydarzenie można by organizować cyklicznie, byłyby to comiesięczne spotkania promujące kulturę śląską, w tym:
 - a) regionalne stroje ludowe (za ludowy śląski lub zagłębiowski strój -50% taniej w strefie gastro),

- b) kuchnię (propozycje potraw: wodzionka, karminadle, żurek, rolady, szpajza, pieczonki (możliwość wersji: bezglutenowej, bez cukru, wegańskie, bez laktozy), apfelmus, kopa, kołocz i wiele innych),
- c) odbyłaby się wystawa śląskiego i zagłębiowskiego rękodziela, odzieży inspirowanej motywami Śląska i Zagłębia.

Total immersion:

Wirtualna rzeczywistość dla ekologii: gra terenowa z wykorzystaniem technologii VR o charakterze powrotu do przeszłości lub do przyszłości wybranych polskich miast. Z pomocą technologii VR/AR utworzyć wizualizacje i pokazać historyczną architekturę i ukształtowanie terenu w miejscu dzisiejszego Parku Śląskiego czy plaży Pogorii, a w odniesieniu do przyszłości można by pokazać katastroficzne wizje, aby zachęcić ludzi do dbania o środowisko. Celem gry byłoby zwiększenie świadomości na temat dawnych tradycji oraz pogłębienie wiedzy o ekologii. Każdy z zapisanych wcześniej graczy miałby za zadanie przejść 5 etapów gry, które ukazywałyby zmiany w środowisku ekologicznym miasta, gracz w każdym etapie musi znaleźć korzystne rozwiązania dla środowiska z tamtego okresu i przenieść je do aktualnej rzeczywistości. Gra pozwoliłaby na zintegrowanie starszych pokoleń z młodszymi oraz wzbudzenie zainteresowania kulturą, historią i ekologią miast, w których żyjemy. Dzięki temu starsi mieszkańcy miast mieliby możliwość powrotu do czasów swojego dzieciństwa, a młodzież połączyłaby aktywność fizyczną z poszerzeniem swojej wiedzy i wykorzystaniem technologii. Nagrody: butelki filtrujące, torby wielorazowe, nagroda główna: rower elektryczny. Proponowane miejsca: Park Zielona w Dąbrowie Górniczej, Park Śląski w Chorzowie, Sielecki Park w Sosnowcu.

Fair play:

- 1) Be yourself with Sigma Drag: nasze serca biją w rytmie retro (proponowane miejsce: NOSPR):
 - a) zorganizowanie warsztatów nt. akceptacji i tolerancji,
 - b) następnie pokaz drag queen,
 - c) a później impreza w stylu silent disco.

Spotkanie miałoby na celu integrację osób z różnych społeczności, zwrócenie uwagi na problem nietolerancji, a także na różnorodność kulturową w naszym społeczeństwie.

Kultura przeciw nienawiści – propozycje działań

Zespół I

- 1) Sąsiedzkie sobotnie integracje:
 - a) grillowanie,
 - b) dbanie o środowisko (akcje sadzenia kwiatów),
 - c) rozmowy o przyszłości małej ojczyzny.

Zespół II

Sąsiedzi vs sąsiedzi

więcej ludzi = więcej miłości

więcej miłości, mniej zawiści

Sąsiedzki meeting mający na celu integrację. W jego skład wchodziłyby:

- a) wieczorne ognisko,
- b) wspólne gry,
- c) wspólnie przygotowywane dobre jedzenie,
- d) wspólne sprzątanie osiedla.

Zespół III

Stop Nienawiści – działania:

- 1) amatorskie spektakle teatralne,
- 2) eksperymenty społeczne – spotkania w ciemno, film – reakcja ludzi w konkretnych sytuacjach,
- 3) „igrzyska równości” – przeciwne drużyny,
- 4) gry pokoleniowe,
- 5) spotkania sprzeczności.

Zespół IV

Nienawiść międzypokoleniowa: cel: skupienie na tym, co łączy, a nie dzieli, poszczególne działania:

- a) piknik międzypokoleniowy,
- b) wspólne zajęcia integrujące (np. gra w szachy, robótki ręczne),
- c) kluby książkowe,
- d) panele dyskusyjne,
- e) wspólna nauka języków, gry strategiczne,
- f) grupa teatralna łącząca pokolenia,
- g) wspólna aktywność fizyczna na świeżym w powietrzu,
- h) spotkanie matek z różnych pokoleń,
- i) wspólne gotowanie.

Ewaluacja oferty kulturalnej Play!

proponowanej przez Katowice i Górnośląsko-Zagłębiowską Metropolię

Zadanie ewaluacyjne było ostatnim z proponowanych przez nas ćwiczeń. Osoba prowadząca rozwiesiła przygotowaną wcześniej kartkę z wizerunkami walizki, kosza i prezentu. Następnie rozdała uczestnikom karteczki samoprzylepne i poprosiła, aby uczestnicy zapisali na kartkach propozycje ESK, a później przykleili je w odpowiednim miejscu, odpowiadając na pytania:

- Które wydarzenia z propozycji ESK mi się podobają? W jakich wydarzeniach wzięłbym/wzięłabym udział? (walizka)
- Które wydarzenia z propozycji ESK mi się nie podobają? W jakich wydarzeniach nie wzięłbym/wzięłabym udziału? (kosz)
- Co jeszcze bym dodał/dodała do zestawu propozycji w ramach Play!? (prezent)

W ewaluacji wzięli udział wszyscy uczestnicy każdego ze spotkań (110 osób). Jedni nie „wrzucali” do kosza lub walizki żadnej propozycji, inni nawet po pięć.

Dużym zainteresowaniem uczestników cieszyły się wydarzenia związane z upowszechnianiem dziedzictwa kulturowego, w tym historii, tradycji, rękodzieła. Aż 30% osób wskazało, że

bardzo chętnie skorzystają z mobilnego Piekarnioka, jednocześnie podkreślając potrzebę rozszerzenia propozycji o organizację cyklicznych międzypokoleniowych warsztatów pieczenia chleba i kołacza. Na podobnym poziomie uplasowało się wydarzenie City quest, w ramach którego uczestnicy mieliby wyruszyć w wielką, interaktywną wyprawę w poszukiwaniu ukrytych i zapomnianych historii miasta i okolicy. 30% osób wskazało, że chętnie wzięliby udział w takim wydarzeniu. Między sztuką a rękodziełem to kolejne wydarzenie, które podobało się młodym uczestnikom spotkań.

Równie dużym zainteresowaniem młodzieży cieszyły się propozycje umożliwiające uczestnikom swobodne wyrażanie siebie za pomocą występów artystycznych, akcji związanych ze sportem czy muzyką. Aż 30% osób wyraziło chęć wzięcia udziału w propozycji Zostań z nami, a 26% w 48h: Streets are ours.

Uczestnicy wykazywali także zainteresowanie wydarzeniami ściśle związanymi z muzyką: Move your bass, Sound Form, Yes and no... festiwal, Wielogłos, Start me up, a także Opera Utopia czy Międzynarodowy Festiwal Orkiestr Radiowych. Młodzież zwracała uwagę na to, aby organizatorzy skupili się na odpowiedniej promocji propozycji Sound Form oraz poruszyli kwestię zanieczyszczenia dźwiękowego.

Młodzi mieszkańcy Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii popierali również propozycje takie jak: wystawy artystyczne, w tym malarstwa (Balkan Express), instalacje artystyczne wykorzystujące rozwiązania ekologiczne (Dwie wieże), a także wydarzenia skupiające się na wizji przyszłości, dialogu społecznym, współpracy z mieszkańcami i wspólnym tworzeniu przestrzeni (Metropolis, Metrolab, Teatr bez granic) oraz propozycje umożliwiające rozwój młodym twórcom (Start me up, Lokalne Huby Kultury). Młodzież postulowała o zaproszenie młodych uczestników oraz lokalnych działaczy do dialogu w projekcie Metrolab.

Uczestnicy konsultacji społecznych często wybierali także propozycje związane z szeroko pojętym gamingiem, tj. oparte na rywalizacji i grach, jak wspomniany wcześniej City quest czy Let's play oraz Game on! Historia gier wideo, a także wykorzystaniem nowych mediów i technologii, w tym Indunature 2029 oraz New Mediopolis. W przypadku propozycji Let's play młodzi zwracali uwagę na krzywdzące ich zdaniem wykluczenie wiekowe z udziału osób

powyżej 29. roku życia.

Co ciekawe, wydarzenia kulturalne, które najczęściej wskazywano jako te, w których młodzież nie chciałaby wziąć udziału, to również propozycje przedstawione powyżej (jako wartościowe i warte realizacji). Zdecydowanie mniej osób wykazywała niechęć do uczestnictwa w jakichkolwiek propozycjach przedstawionych w ebooku *Play!*.

Zadziwiające jest jednak to, że aż 15% osób w wydarzeniach, których nie popierają, wypisała Zostań z nami, a więc propozycję mającą jednocześnie 30% zwolenników. Być może wynika to z obecnych nadal w całym kraju obaw względem osób nieidentyfikujących się zero-jedynkowo w odniesieniu do tożsamości płciowej czy orientacji seksualnej, a także z bezpośrednich poglądów osób uczestniczących w realizowanych przez nas spotkaniach.

Wśród młodzieży biorącej udział w konsultacjach społecznych znalazło się kilku przeciwników (od 4 do 8 osób) następujących wydarzeń: Opera Utopia, Dwie wieże, Wielogłos, Game on! Historia gier wideo, Move your bass, Yes and no festiwal, Sound Form, Balkan Express, 48h: Streets are ours, Międzynarodowy Festiwal Orkiestr Radiowych, Metrolab, New Mediopolis, Let's play.

Pojedyncze osoby „wrzuciły do kosza” wydarzenia takie jak: Indunature, Lokalne Huby Kultury, Teatr bez granic, Metropolis, City quest, Start me up.

W ramach zadania uczestnicy wpisywali na kartkach także własne propozycje wydarzeń kulturalnych, których, ich zdaniem, brakuje w ofercie przygotowanej przez Katowice i GZM.

Najczęściej wskazywali braki i chęć wzięcia udziału w wydarzeniach/działaniach:

- międzypokoleniowych opartych na tradycji i kulturze Śląska i Zagłębia (wymieniano: pokazy strojów ludowych, warsztaty kulinarne, pogawędki historyczne, spacery miejskie ze starszym pokoleniem, biesiady śląskie, ogniska, inicjatywy sąsiedzkie),
- sportowych (wymieniano organizację: zawodów sportowych oraz e-sportowych, wspólne rowerowanie, spaceru, wydarzeń dotyczących historii sportu na Śląsku),
- muzycznych (wymieniano: silent disco, dyskoteki na łonie natury (na plaży, w parku), imprezy związane z muzyką reggae),
- kulinarnych (wymieniano: warsztaty kuchni śląsko-zagłębiowskiej, kursy i eventy

kulinarne),

- społecznych (wymieniano: inicjatywy sąsiedzkie, lodówki społeczne, jadłodzielnie),
- związanych z popularyzacją podań i legend śląskich,
- innych, np. targach tematycznych, festiwalach różnych kultur.

Młodzież wskazała również na brak sensownej aplikacji/strony internetowej informującej o wydarzeniach kulturalnych w regionie. Wielokrotnie wybrzmiała również potrzeba integracji międzypokoleniowej – w rozmowach uczestnicy zwracali uwagę na to, że są zainteresowani historią, tradycjami, legendami śląskimi i zagłębiowskimi, ale uważają, że nie mają możliwości na ich poznanie.

Przykładowe propozycje wydarzeń zostały opisane wyżej, w części dotyczącej poszczególnych konsultacji społecznych.

Wnioski i spostrzeżenia

Konsultacje oferty Play! z młodzieżą w wieku 15–18 lat pokazały, że początkowe założenie mówiące o tym, że młodzież w tym wieku rzadko lub wcale nie uczestniczy w aktywnościach kulturalnych i nie interesuje się tymi aspektami życia nie jest w pełni uprawnione. Przeczą temu:

- 1) znajomość historycznych i tradycyjnych przejawów kultury (aktywnie kultywowanych głównie przez seniorów oraz osoby dorosłe),
- 2) propozycje nowoczesnych odsłon tradycji kulturalnych Metropolii i regionu,
- 3) zainteresowania historią i lokalnymi tradycjami,
- 4) otwartość na interakcję i międzykulturową, i międzypokoleniową.

Otwartość i tolerancja

Młodzież, planując swoje działania kulturalne, w naturalny sposób skupiała się na swoim miejscu zamieszkania, lokalizacji szkoły, dzielnicy, najbliższej okolicy. Eksponowała zwłaszcza to, co im znane i lubiane. Podczas żadnego spotkania konsultacyjnego nie padały jednak

takie sformułowania jak: my i oni, Śląsk i Zagłębie, miejscowi i przyjezdni, osoby z niepełnosprawnościami i osoby tzw. pełnosprawne, itp. Granice te wydają się zacierać, ustępując ciekawości i szczerzej otwartości, znacznie większej niż w przypadku starszych pokoleń. Otwartość ta uwidoczniła została w propozycjach aktywności kulturalnych oraz przeciwdziałających wykluczaniu, hejtowi i mowie nienawiści.

Wiele propozycji zakładało włączanie w działania mniejszości narodowych, etnicznych i seksualnych, wzajemne poznawanie się i integrowanie. Młodzież prezentowała bardzo otwartą postawę wobec osób z niepełnosprawnościami, postulując pozostawienie im przestrzeni na decyzję o potrzebie wsparcia, nie narzucanie się z pomocą: „To nie są kosmici, decydują sami o sobie”. Natomiast przejawem szacunku dla opinii i poglądów innych było wyrażanie przez młodzież potrzeby konsultacji społecznych np. w przypadku tworzenia graffiti na ścianach budynków w dzielnicach miast Metropolii.

Młodzież wskazywała także na duże znaczenie istniejących i potrzebę tworzenia kolejnych przestrzeni społecznych sprzyjających integracji i nawiązywaniu relacji, takich jak: centra integracji, ogrody społeczne, parki. Szczególny nacisk powinien być postawiony na integrację społeczności lokalnych i sąsiedzkich.

Dominacja kultury śląskiej nad zagłębiowską

Bardzo słabo identyfikowalna jest kultura Zagłębia, nawet pośród mieszkańców tej części Metropolii. Uczestnicy konsultacji w podregionie sosnowieckim wskazywali głównie na tradycje kulinarne i ludowe części śląskiej jako kultury silnej i dominującej. Nie byli w stanie podać konkretnych przykładów aktywności kulturalnych związanych bezpośrednio z Zagłębiem. Wskazuje to na potrzebę ożywienia kultury zagłębiowskiej w miksie kulturalnym Metropolii GZM.

Kultura tradycyjna? Tak! W tradycyjnych i nowoczesnych formach

Młodzież wykazywała żywe zainteresowania kontynuowaniem i promowaniem różnego rodzaju tradycji regionu, zarówno w formach pierwotnych, jak i w nowoczesnych odsłonach:

- drag queen w strojach ludowych,

- potrawy w tradycyjnych i nowoczesnych formach (bez cukru, wege, itp.),
- moda inspirowana strojami ludowymi, ale także prezentacje oryginalnych strojów ludowych,
- język śląski – nauka języka, kultura po śląsku: kina, teatry, literatura,
- ożywienie zapomnianych elementów tożsamości kulturowej Śląska – legend i postaci mitologicznych w formie pokazów, parad, graffiti,
- historia miast i gmin metropolii – wizualizacje nieistniejących miejsc, budynków z zastosowanie np. technologii VR/AR,
- integrowanie scenariuszy współczesnych gier (komputerowych, LARP) z postaciami i miejscami związanymi z kulturą tradycyjną Śląska,
- klopsztanga jako wielofunkcyjny element metropolitalnych podwórek – nie tylko trzepak, ale i scena teatralna, ekran kinowy, miejsce gier i zabaw oraz aktywności sportowych – „Spotkajmy się pod klopsztangą”.

Kulinarria i gotowanie – klucz do integracji międzypokoleniowej i międzykulturowej

Ważnym dla młodzieży aspektem kultury są kulinaria, ale także sam proces przygotowywania potraw. Interesują ich potrawy tradycyjne, polskie, śląskie, ale i kuchnia świata ze wskazaniem na kuchnię mniejszości narodowych zamieszkujących Metropolię. Gotowanie w starym, tradycyjnym stylu, w konsultacji ze starszymi, ale i stare przepisy w nowej odsłonie. Kulinarria i gotowanie są postrzegane przez młodzież jako świetny pretekst do integracji i porozumienia międzykulturowego i międzypokoleniowego. Ten aspekt kultury pojawił się podczas każdego spotkania konsultacyjnego, nawet po kilka razy.

Zmiany klimatyczne – cichy towarzysz wielu projektów

Podczas konsultacji pojawiło się kilka projektów bezpośrednio nawiązujących do problemu degradacji środowiska naturalnego i zmian klimatycznych. Przykładem jest koncepcja młodzieży z podregionu sosnowieckiego. Z pomocą technologii VR/AR chcieliby pokazać, jak wybrane miejsca Metropolii wyglądały przed wielu laty, ale także jak mogą wyglądać w przyszłości, dotknięte zmianami klimatycznymi. Młodzież naturalnie zwraca uwagę na problemy wynikające ze zmian klimatu, choć pewnie na co dzień o nich nie mówi. W ramach

proponowanych projektów pojawił się cały repertuar działań okołoprojektowych, bezpośrednio nawiązujących do problemu zmiany klimatu, np. ograniczenie ruchu samochodowego w miastach, edukacja klimatyczna, jadalnie, więcej zieleni w miastach, ograniczanie odpadów i ścieków itp.

Myślenie projektowe

Podczas spotkań pojawiło się wiele koncepcji w formie krótkich haseł, bez konkretnej podstawy i bez rozwinięcia. Jednakże wiele projektów miało charakter całościowy, wskazujący na to, że młodzież potrafi myśleć szeroko o swoich propozycjach przedsięwzięć, w tym także definiować skalę ryzyka. Przykładem jest pomysł młodzieży z podregionu katowickiego Spray & Play. W założeniu tej koncepcji są konsultacje z mieszkańcami w dzielnicach, gdzie miałyby powstawać graffiti (działania w porozumieniu, za zgodą, wypracowanie wspólnej koncepcji). Takie działania z jednej strony miałyby na celu włączenie mieszkańców w proces twórczy, ale z drugiej uniknięcie nieporozumień i zapobieżenie niszczeniu dzieł.

Młodzież bardzo podkreśla konieczność promocji przedsięwzięć i wielokierunkowego informowania o wydarzeniach kulturalnych. Stąd pomysł na aplikację MEtropolia czy wskazywanie na konieczność współpracy z mediami, influencerami i znanymi ludźmi związanymi z Metropolią. Jednocześnie młodzież przewiduje trudności w promowaniu wydarzeń kulturalnych wśród seniorów jako osób w dużej części nie używających narzędzi cyfrowych lub używających ich w bardzo ograniczonym zakresie. Pomysłami na rozpowszechnianie informacji wśród tej grupy społecznej były: „poczta pantoflowa” (informowanie starszych przez młodszych), ogłoszenia parafialne, współpraca z lokalnymi mediami tradycyjnymi, ale także organizacja warsztatów kulinarno-cyfrowych, podczas których starsi uczyliby młodszych gotowania, a młodszy starszych korzystania ze smartfonów.

Ciekawym pomysłem na poszerzenie grup odbiorców wydarzeń był pomysł organizacji wydarzenia „Be yourself with Sigma Drag” w NOSPR. Organizacja tego typu sztuki w przestrzeni z nią nie kojarzonej może, zdaniem młodzieży, pozytywnie wpłynąć i na rozgłos przedsięwzięcia, i na wzbudzenie ciekawości i udział stałych bywalców sal koncertowych typu

katowicki NOSPR, Filharmonia Śląska czy Opera Śląska. Byłoby także okazją do spotkania się osób o odległych (tak się wydaje) zapatrywaniach na kulturę i sztukę, poznawania się i poszukiwania wspólnych wartości.

Szerokie myślenie projektowe i tożsamościowe wyrażane było także w przywoływaniu kontekstu międzyregionalnego, np. „Kraków ma paradę smoków, a my będziemy mieli paradę beboków” czy hasłach typu: „Scream SILESIA!!!”.

Mały-wielki problem – komunikacja publiczna

Problemem poruszonym podczas spotkań (szczególnie w podregionie gliwickim) był brak dogodnych połączeń w ramach komunikacji publicznej, co istotnie utrudnia uczestnictwo w wydarzeniach oddalonych od miejsca zamieszkania, szczególnie odbywających się w porach wieczornych lub nocnych.

Konsultacje przeprowadzili:

Michał Bawełek

Małgorzata Grzonka

Tomasz Sobisz

Szymon Witczak

Fundacja Wiedzy i Dialogu Społecznego AGERE AUDE

www.agereaude.pl

Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia

kwiecień–maj 2024