



# Gry w miejskim sąsiedztwie



Publikacja podsumowująca projekt  
„Szkoła w Sąsiedztwie. Edycja terenowa”



**Opracowanie tekstu:** Natalia Skoczylas, Konrad Ryszard Wysocki,  
Martyna Ciszewska-Klejnowska

**Redakcja:** Michalina Pągowska

**Identyfikacja wizualna:** Mira Larysz

**Opracowanie graficzne i skład:** Anna Weksej

Publikacja powstała w ramach projektu „Szkoła w Sąsiedztwie. Edycja terenowa”, realizowanego przez Fundację Pole Dialogu ze środków m.st. Warszawy.

Projekt współfinansuje m.st. Warszawa



Publikacja jest dostępna na licencji  
Creative Commons **Uznanie autorstwa 4.0** (CC BY)



Fundacja Pole Dialogu  
ul. gen. W. Andersa 13  
00-159 Warszawa

<https://poledialogu.org.pl/>  
[kontakt@poledialogu.org.pl](mailto:kontakt@poledialogu.org.pl)  
(+48) 737 332 271

Warszawa 2022

# **Gry w miejskim sąsiedztwie**

**Publikacja podsumowująca projekt  
„Szkoła w Sąsiedztwie. Edycja terenowa”**

# Spis treści

Co się działo w trzeciej edycji „Szkoly w Sąsiedztwie”?	5
Teoria i praktyka gier przestrzennych	10
Pandemia a sąsiedztwo	16

# Co się działo w trzeciej edycji „Szkoły w Sąsiedztwie”?

## Natalia Skoczylas

*Koordynatorka projektów społecznych, działaczka równościowa i antyprzemocowa, prawniczka.*

„Szkoła w Sąsiedztwie. Edycja terenowa” to już trzecia edycja projektu, który Fundacja Pole Dialogu realizuje z warszawskimi szkołami podstawowymi przy współfinansowaniu ze środków m. st. Warszawy. **Od początku projektowi przyświecają cele takie, jak integrowanie społeczności lokalnej czy wspieranie sprawczości młodych osób przy założeniu, że szkoła jako miejsce spotkań wielu bardzo różnych osób ma wielki potencjał łączenia i rozmowy. Te wartości i cele jeszcze mocniej wybrzmiewają w obliczu powracającej falami pandemii koronawirusa, podczas której na nowo definiujemy, czym jest dla nas najbliższe otoczenie, sąsiedztwo, nasze relacje.** W trakcie dwóch pierwszych edycji młodzież pod opieką nauczycielską ze strony szkoły oraz mentorską zapewnioną przez fundację realizowała działania sąsiedzkie, a ich rodzaj był wybierany samodzielnie przez grupy. Do przykładowych działań należały:

- gra miejska w „Chińczyka” na ulicy,
- wspólne pisanie wspierających listów do domów pomocy społecznej,
- „Moja ulica Noakowskiego” – wystawa o historii ulicy,
- Garażówka – wymiana sprzętów domowych i innych rzeczy,
- sprzątnięcie lasu w sąsiedztwie,
- szkolny konkurs „Master Chef”,

- zajęcia z akrobatyki,
- film Bielański Przewodnik Gadających Główn.

O efektach drugiej edycji więcej można przeczytać w publikacji [„Szkoła w Sąsiedztwie 2.0. Podsumowanie działań sąsiedzkich”](#)<sup>1</sup>. Podczas trzeciej edycji wybraliśmy jeden wspólny format dla wszystkich działań - wspólne wyjście w teren. Wszystkie szkoły tworzyły gry terenowe/miejskie, ale ich format, zasady, fabuła, czy realizacja pozostawały już w gestii poszczególnych grup. W poniższym tekście postaram się pokrótce opowiedzieć o etapach aktualnej edycji z perspektywy koordynatorki.

Ze względu na powtarzającą się w pierwszej i drugiej „Szkoła w Sąsiedztwie” grę terenową oraz chęć wprowadzenia nowego formatu w trzeciej odsłonie zaproponowaliśmy tworzenie gry terenowej/miejskiej jako działania sąsiedzkiego integrującego społeczność szkolną z otoczeniem. W ramach projektu młodzież uczestniczyła w dwóch warsztatach, pracowała pod opieką mentorską, a także miała możliwość pokazania efektów procesu pracy nad grą (a w niektórych przypadkach także opowiedzenia o samej realizacji gry) podczas spotkania podsumowującego działania. Wobec zamysłu uwzględnienia

<sup>1</sup>Natalia Skoczylas et al., *Szkoła w Sąsiedztwie 2.0*, Fundacja Pole Dialogu, Warszawa 2021.

różnorodności doświadczeń wśród grup biorących udział w projekcie w procesie rekrutacji wyłoniliśmy 6 szkół podstawowych z 6 różnych dzielnic Warszawy: Mokotowa, Ochoty, Pragi Południe, Pragi Północ, Targówka oraz Woli. Zgłaszające się osoby, czyli nauczycielki i nauczyciele, miały różną praktykę zarówno jeśli chodzi o projekty społeczne, jak i gry terenowe/miejskie, co było dla nas wartością ze względu na potencjał uczenia się także od siebie wzajemnie i zwracania uwagi na różne aspekty. Założyliśmy, że każda grupa pracująca nad własną grą będzie liczyła 6-7 uczniów i uczennic oraz osobę koordynującą w postaci nauczycielki lub nauczyciela, a także że będzie to młodzież klas 6-8 szkół podstawowych, zaangażowana w szkolnych kołach wolontariatu czy samorządzie, jak również młodsze dzieci czy takie, dla których to będzie pierwsza okazja do podobnego zaangażowania. Szkoły, które wzięły udział w edycji terenowej „Szkoły w Sąsiedztwie” to: Szkoła Podstawowa nr 225 im. Józefa Gardeckiego, Szkoła Podstawowa nr 374 im. gen. Piotra Szembeka, Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 275 im. Artura Oppmana, Szkoła Podstawowa nr 175 im. Heleny Marusarzówny, Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 30 im. Powstańców 1863 r. oraz Szkoła Podstawowa nr 371 im. Sandro Pertiniego.

Od początku zależało nam na stworzeniu młodym osobom przestrzeni do wspólnej pracy i sieciowania. Niestety sytuacja epidemiologiczna w styczniu i lutym nie pozwoliła nam na przeprowadzenie warsztatów stacjonarnie i, jak wiele innych wydarzeń w Polsce i na świecie, przenieśliśmy się do świata spotkań online. Warsztaty, które zaproponowaliśmy, dotyczyły dwóch obszarów stanowiących esencję aktualnej edycji projektu: pierwszy dotyczył diagnozy potrzeb, analizy otoczenia szkoły i wagi zbierania informacji w celu wykorzystania ich w działaniach społecznych, drugi natomiast poruszał kwestie projektowania gier, ich celów oraz funkcji, a także tworzenia możliwych scenariuszy fabuły gry miejskiej osadzonej w zainteresowaniach uczniów i uczennic czy w lokalnej historii lub

społeczności. Spotkania odbywały się w grupach obejmujących po 3 szkoły, a młodzież miała okazję wymienić się pomysłami w ramach ćwiczeń i pracy w mniejszych grupach.

Kolejnym ważnym etapem, który jest siłą napędową „Szkoły w Sąsiedztwie” od początku powstania projektu, jest mentoring, czyli indywidualne wsparcie dla grupy szkolnej ze strony ekspertki czy eksperta z doświadczeniem w pracy z młodzieżą i animacji działań społecznych.

Grupy pracowały intensywnie pod opieką mentorską od lutego do maja, kiedy zaczęły odbywać się gry. Zdecydowanie dominowały w nich wątki historyczne i identyfikacja z ważnymi

miejskami oraz obiektami danego otoczenia. Nie zabrakło także duchów i księżniczek!

Zrealizowane gry:

1. Szkoła Podstawowa nr 225 im. Józefa Gardeckiego – gra „Zostań znawcą Woli!”, podczas której osoby uczestniczące rozwiązywały na poszczególnych stoiskach różne zadania związane z historią okolicy, poznając przy okazji fakty historyczne, ciekawostki lub postaci (np. Pabla Picassa) związane z otoczeniem lub szkołą.
2. Szkoła Podstawowa nr 374 im. gen. Piotra Szembeka – gra „Przygoda z Patronem Szkoły” osadzona w historii powstania listopadowego, podczas której młodzież na odpowiednich stacjach poznawała zasady udzielania pierwszej pomocy, zapoznawała się z modą XIX wieku czy musztrą wojskową.
3. Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 275 im. Artura Oppmana – rozpoczynająca i kończąca się wierszem gra przygodowo-kryminalna w klimacie XIX-wiecznej Warszawy, a dokładnie Bródna i Targówka, na początku oferowała uczestnikom i uczestniczkom akta sprawy, opisujące morderstwo poety. Każdy kolejny punkt zawierał kolejne poszlaki umożliwiające dotarcie do zdumiewających informacji, poznanie lokalnej fryzjerki czy sprzedawczyni na okolicznym bazarku, także dzięki którym tajemnica wychodziła na jaw.

*Od początku zależało nam na stworzeniu młodym osobom przestrzeni do wspólnej pracy i sieciowania.*

4. Szkoła Podstawowa nr 175 im. Heleny Marusarzówny – gra, której motywem przewodnim oraz celem było oswobodzenie księżniczki, uwięzionej przez smoka, który chciał ją ratować przed nieubłaganymi zmianami klimatu. Zadania obejmowały m.in.: quiz i zabawy sportowe, kalambusy, segregację śmieci, udzielenie pierwszej pomocy czy przejście przez „ławę”.

5. Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 30 im. Powstańców 1863 r. – gra „Śladami tajemnic Pragi” bazowała na sojuszach lokalnych m.in. z Muzeum Warszawy, biblioteką, Oratorium św. Jana Bosko czy Praskim Stowarzyszeniem Mieszkańców Michałów i odślaniała ciekawostki poukrywane w starszych oraz nowszych miejscach okolic Pragi Północ.

6. Szkoła Podstawowa nr 371 im. Sandro Pertiniego – gra, która przyjęła nietypowy format i polegała m.in. na rozwiązaniu krzyżówki, zapoznawała graczy i graczki z ciekawymi i historycznie ważnymi miejscami na Sadybie, a na końcu prowadziła do odkrycia skarbu Sadyby.

Wychodząc od chęci umożliwienia młodzieży opowiedzenia o procesie pracy, jego blaskach i cieniach, zorganizowaliśmy spotkanie podsumowujące, łączące część prezentacyjną, gdy wszystkie grupy mogły podzielić się informacjami o grze, a także część warsztatową sprzyjającą refleksji i wnioskom na przyszłość. Spotkanie odbyło się w Pracowni Duży Pokój w momencie, gdy połowa grup była już po premierze swojej gry, a połowa miała ten dzień jeszcze przed sobą.

Zapytaliśmy uczniów i uczennice o najciekawsze elementy pracy, napotkane trudności oraz o nowe rzeczy, których dowiedzieli i dowiedziały się o sąsiedztwie. Najciekawsze elementy wskazywane przez młodzież w czasie projektu to: przede wszystkim integracja zespołu, ale też integracja w ramach klasy czy integracja z młodszymi dziećmi, czy młodszymi klasami. To też przygotowania stanowisk i strojów, przypomnienie historii patrona, współpraca, historia konkretnej lokalizacji (tutaj: Pragi), wędrowki po cmentarzach, wymyślanie fabuły, tworzenie gry i miłe wspomnienia, sukces po udanej grze czy zabawa. Młode osoby także dość szczerze dzieliły się napotkanymi trudnościami, a jak refren pojawiał

się wśród nich brak zaangażowania określonych osób w klasie czy grupie, czasem nazywany lenistwem, nieterminowym wywiązywaniem się z obowiązków czy wskazywaniem wprost na nieobecność osoby, gdy była potrzebna. Pozostałymi kwestiami związanymi ze współpracą były początkowe kłótnie czy podział pracy. Jeśli chodzi o konkretne zadania to wyzwanie stanowiło stworzenie mapy oraz zaplanowanie gry, a do trudności organizacyjnych młodzież zaliczyła: kolidujące wycieczki, goniący ich czas, pogodę (jedna gra musiała zmienić termin ze względu na deszcz), egzaminy. W samym ćwiczeniu największe niewiadome objawiły się w aspekcie nowych informacji na temat sąsiedztwa. Młodzież wskazywała na gwarę, odkrycia związane z funkcjonowaniem określonych miejsc (np. bazarku) czy tego, kto mieszka w ich okolicy (np. na Woli młode osoby odkryły wiele osób związanych ze sztuką). Częściej pojawiały się odpowiedzi na pewnym poziomie ogólności, chociaż wśród nich również bardzo cenne, jak świadomość, że mogą na siebie w sąsiedztwie liczyć czy że można współpracować z instytucjami.

Dzięki uczestnictwu w projekcie młodzież nabyła też ekspertyzy w zakresie realizowania gry przestrzennej wokół szkoły. Podczas spotkania podsumowującego uczestnicy i uczestniczki dzielili się swoimi refleksjami na temat tego, co może stanowić dobrą praktykę, a czego warto unikać. Cały proces pracy nad grą podzielił się na 3 etapy:

1. wymyślenia,
2. przygotowania,
3. realizacji.

Na etapie **wymyślenia gry** – a więc tworzenia zespołu, wymyślenia koncepcji, fabuły, zasad – uczniowie i uczennice wskazywali na następujące pozytywne działania: rzetelne sprawdzenie informacji, dbałość o zintegrowanie grupy, ustalenie celu gry, stworzenie listy potrzebnych materiałów, zastanowienie się nad grupą docelową oraz niezbyt trudny schemat gry. Czego nie robić? Nie stresować się, gdy coś nie wyjdzie, nie tracić cierpliwości do grupy tworzącej projekt, nie robić wszystkiego na raz, należy rozdzielić pracę na etapy, nie robić wszystkiego na ostatnią chwilę, nie dopuszczać osób niechętnych do współpracy.



Kolejny etap to **przygotowanie gry**, czyli moment, w którym już konkretnie zajmujemy się zakupami na określone stanowiska w grze, przygotowujemy role i nagrody. Wskazówki dotyczące tego etapu to: dobra komunikacja, praca na żywo w grupie, mierzenie sił na zamiary, stroje pasujące do fabuły, posiadanie planu „b”, wyłonienie lidera czy liderki, założenie, że jeżeli ktoś nie chce pracować, to nie należy go zmuszać oraz podzielenie się obowiązkami. Nie należy natomiast na siłę być śmiesznym i zapominać się, jeśli chodzi o czas.

W dniu **realizacji gry** młodzież sugerowała, by: mieć wszystko dopięte na ostatni guzik, zgłaszać się odważnie po pomoc do nauczycieli i nauczycielek, ponownie przygotować plan „b” i mierzyć siły na zamiary, ale również mądrze wybierać nagrody (np. nie czekoladę, która może się roztopić), i zapewnić także punkty gry pod dachem na wypadek ulewy, chociaż mimo to sprawdzać pogodę. Nie należy: martwić się, że nikt nie przyjdzie, rozpamiętywać, co by mogło być, a się nie wydarzyło oraz nie krzyczeć na wszystkich. Pod czym zdecydowanie możemy się podpisać.

My jako zespół pracujący przy projekcie ze strony Fundacji także mamy własne przemyślenia. **Edycja terenowa stanowiła niejako eksperyment: czy ograniczenie rodzaju działania do jednego nadal będzie interesującym formatem? Jak definiować sąsiedztwo i w jaki sposób lub na jakim etapie angażować aktorów społecznych, czyli instytucje, lokalne aktywistki itp.?** Okazało się, że jeśli chodzi o to pierwsze pytanie, nie było powodów do obaw. Młodzież chętnie i z zainteresowaniem pracowała z mentorami oraz mentorkami, i z entuzjazmem opowiadała o efektach swoich działań na spotkaniu podsumowującym. Natomiast w kontekście aspektów projektu związanych z sąsiedzkością, pojawiły się różne nowe wnioski. Po pierwsze, ważna jest kwestia założenia tzn.: czy, planując działania, mamy na celu realizować je wspólnie z sąsiadami i sąsiadkami, czy niejako dla nich. W tak

krótkim projekcie, trwającym niecały rok szkolny trudno jest zawiązać na szybko tak silne i oparte na zaufaniu znajomości, by partnersko współdecydować o wszystkich elementach działania, za to ewidentnie udaje się stworzyć szkolny zespół

*Szkoła ma niezwykle potencjał do integrowania społeczności – po pierwsze, jako miejsce, w którym różne osoby uczą się i pracują, a po drugie – jako miejsce, w którym odbywają się rozmaite lokalne spotkania czy wydarzenia.*

projektowy zaangażowany w tworzenie i planowanie działania opartego o wartości sąsiedzkie. Co jest bardzo cenne, biorąc pod uwagę, że nie wszystkie osoby mieszkają w okolicy szkoły, do której chodzą, niektóre dojeżdżają do niej np. samochodem i mają mało okazji do dokładnego poznania otoczenia przed projektem.

Kolejną lekcją dla nas jest podkreślanie wagi kontaktów sąsiedzkich niezależnie od tego, czy współpraca odbywa się z domem kultury, czy lokalnym sprzedawcą owoców. Czasami łatwo jest myśleć w pierwszej kolejności o instytucjach i pewnej oficjalności, zamiast wyjść do konkretnej osoby i nawiązać z nią relację, osobiście włączyć do wspólnego działania. A przecież szkoła ma niezwykle potencjał do integrowania społeczności – po pierwsze, jako miejsce, w którym różne osoby uczą się i pracują, a po drugie – jako miejsce, w którym odbywają się rozmaite lokalne spotkania czy wydarzenia (choćby głosowanie w wyborach!). W połączeniu z kompetencjami i talentami młodych osób to ogrom możliwości dla wielu następnych edycji Szkoły w Sąsiedztwie.



**Głównymi hasłami przewijającymi się w projekcie były: sąsiedztwo, pandemiczna rzeczywistość i gry. Dlatego zaprosiliśmy dwoje współpracujących z nami autorów na co dzień zajmujących się grami i wspieraniem sąsiedztwa do rozwinięcia tych haseł.**

**W kolejnych tekstach Martyna Ciszewska-Klejnowska z Fundacji Kulturotwórczej „Grupa W Działaniu” podzieliła się swoimi refleksjami odnośnie (post)pandemicznego sąsiedztwa, a socjolog Konrad Ryszard Wysocki przyjrzał się szerzej teorii i praktyce gier terenowych i miejskich.**

# Teoria i praktyka gier przestrzennych

**Konrad Ryszard Wysocki**

*Socjolog, edukator. Absolwent ISNS UW. Zawodowo związany z edukacją i grami edukacyjnymi.*

Pandemia wpłynęła na nasze życie pod wieloma względami. Badacze szczególną wagę przykładają do między innymi takich zagadnień, jak integracja społeczna czy edukacja. W wyniku restrykcji epidemicznych musieliśmy zreorganizować swoje podejście do tworzenia i podtrzymywania relacji społecznych. W sytuacji drastycznego ograniczenia możliwości kontaktowania się ze sobą w świecie rzeczywistym, zaczęliśmy używać technologii do tworzenia pozorów „starego przedpandemicznego świata”. Aktualnie, kiedy koronawirus, na razie, jest w odwrocie i wróciliśmy do wspólnych spotkań, wydarzeń i imprez, wręcz egzotycznie brzmią opowieści o Świątach Wielkanocnych czy urodzinach rodziców odbywających się przez wideokomunikatory. W czasie najostrejszego lockdownu zaczęły pojawiać się coraz to nowe problemy, które dopiero w sytuacji kryzysu ujrzały światło dzienne. Niebagatelny wpływ na ich rozwiązanie miały między innymi grupy sąsiedzkie, które dzięki samoorganizacji potrafiły pomagać osobom najbardziej potrzebującym.

Okres pandemii uwypuklił również wiele problemów, które skrywał system edukacji. Polskie szkolnictwo, które nadal jest zakotwiczone w pruskim, XIX-wiecznym sposobie nauczania i wychowania, nie zdało egzaminu. Prowadzenie zajęć online wymagało od nauczycieli i nauczycielek tytanicznej pracy przeorganizowania swoich kompetencji metodyki prowadzenia zajęć. **Na początku 2022 roku eksperci z think tanku**

**EI opublikowali raport na temat osiągnięć szkolnych uczniów i uczennic z warszawskich szkół średnich. Osiągali oni znacznie niższe wyniki od tych opisanych w badaniach Pisa z 2018 roku – zmiany oscylowały wokół nawet 60 punktów. Badacze tłumaczą te luki edukacyjne, m.in. pandemią, edukacją zdalną, ale również zmianami strukturalnymi w systemie oświaty (likwidacja gimnazjów).** Co ciekawe, luka edukacyjna była mniejsza w społeczności uczniowskiej po gimnazjum niż wśród młodzieży, która poszła trybem 8-klasowej szkoły podstawowej. Pandemia wpłynęła również na stan psychofizyczny uczniów i uczennic. Jak wynika z raportu NIK i Instytutu Profilaktyki Zintegrowanej, znacząco spadła kondycja psychofizyczna środowiska szkolnego. Badania IPZ trafiły na biurko ministerialne w lutym 2021. Pomimo drastycznych danych MEN dopiero w lipcu 2021 postanowił wprowadzić odpowiedni program. Pomoc, jak zaznacza NIK, była opóźniona i niewystarczająca. Społeczność uczniowska zaczęła doświadczać więcej objawów psychosomatycznych takich jak: trudności w zasypianiu, bóle brzucha, bóle głowy, brak energii. Ponadto ponad połowa uczniów i uczennic wskazywała na to, że ich relacje z rówieśnikami uległy pogorszeniu.

Powiedzenie, że sytuacja pandemiczna wpłynęła na jakość życia i relacji uczniów, i uczennic byłoby bardzo łagodną diagnozą. W życiu młodych osób doszło do jednego z największych przewrotów życiowych, podczas którego często

zostawały same bez wsparcia instytucjonalnego. Szkoła w wydaniu polskim ma uczyć – na dalszy plan schodzi dobrostan społeczności. System szkolny jest sformułowany tak, żeby wychowywać obywateli i obywatelki – publicznych, wychodzących naprzeciw problemom społecznym. Dlatego w szkołach uczy się nas podstaw przedsiębiorczości, aby dobrze rozliczyć PIT, i wiedzy o społeczeństwie, aby wiedzieć, w którym miejscu postawić krzyżyk na karcie do głosowania. Gdzie w tym wszystkim jest miejsce na „edukację wewnętrzną” – dotyczącą samoświadomości, rozumienia swoich emocji i problemów?

Postarałem się przedstawić bardzo ogólny zarys problemu, który musimy rozwiązać. Jestem świadomy, że jest to jedynie kropla w morzu mankamentów polskiego systemu edukacji. Pozytywnym aspektem pandemii jest większy namysł nad rozwiązaniami dydaktycznymi, które mogą być z sukcesem wprowadzone w środowisku szkolnym. W artykule przedstawię swoją propozycję, która może pomóc w odbudowaniu relacji uczniowskich, ale również może być ciekawą propozycją innowacji dydaktycznej. Chodzi bowiem o edukacyjne gry przestrzenne.

## Gry przestrzenne, czyli co?

Kiedy robiłem przegląd literatury związanej z grami przestrzennymi, moim oczom ukazała się znikoma liczba artykułów na ten temat. W Polsce, jak wynika z moich informacji, prowadzi się małą liczbę badań na temat funkcjonowania gier przestrzennych – dynamiki, problemów, znaczenia przestrzeni, procesów społecznych, logistyki. Wśród nielicznych jednostek zajmujących się tym tematem jednym z pionierów badań nad grami (w tym grami przestrzennymi) jest Polskie Towarzystwo Badania Gier. Na stronie towarzystwa można znaleźć szereg publikacji, które dotyczą ludologii, czyli dziedziny nauki, która zajmuje się badaniem gier.

Problem związany z grami dziejącymi się w przestrzeni zaczyna się już przy samej nazwie.

**Z jednej strony, możemy usłyszeć o grach miejskich, z drugiej – o grach terenowych, z trzeciej strony, piszę tutaj o grach przestrzennych. Osobiście uważam, że słowo „gry przestrzenne” jest najbardziej pojemnym wyrażeniem.**

Jeżeli chcemy pójść tropem różnic pomiędzy tymi aktywnościami, to **gry miejskie**, jak nazwa wskazuje, odbywają się w przestrzeni miejskiej, wykorzystując infrastrukturę miasta. Pierwszą popularną grą miejską był *Urban Playground*, który miał miejsce w 2005 roku w Warszawie. Od tego momentu w Polsce zaczęto organizować takie wydarzenia w innych polskich miastach. Wg

definicji Witolda Warcholika gra miejska to „forma zabawy, realizowana w czasie rzeczywistym w przestrzeni miejskiej, stanowiącej planszę rozgrywki, w której gracze (pionki) rozwiązują zadania nakreślone w scenariuszu, według narzuconych przez organizatora lub

własnych wariantów rozwiązań”. Olga Nowakowska natomiast wskazuje, że takie wydarzenia „przyciągają rywalizacją, zabawą, możliwościami, (...)”. [Gra miejska] pozwala spędzić czas z rodziną i przyjaciółmi w niekonwencjonalny sposób. Nierzadko jest jedyną możliwością, by dotrzeć do miejsc, do których na co dzień nie ma wstępu albo w których grający nie bywają na co dzień”.

**Gry terenowe** natomiast, odbywają się przede wszystkim w środowisku naturalnym (głównie w lasach, parkach, przestrzeniach zielonych). Olga Smoleńska definiuje grę terenową jako „gry rozgrywane w przestrzeni (zamkniętej lub otwartej), dostosowanej do scenarii realiów świata fabularnego, na którym są oparte. Terenówki nie mają odgórnie ustalonych zasad. Każda impreza cechuje się własnymi regułami ustalonymi przez organizatorów i graczy”. Definicja Smoleńskiej ma pewne mankamenty. Niestety jest zbyt obszernym spojrzeniem na gry terenowe, które nie wskazuje na specyfikę danego wydarzenia.

Różnice pomiędzy tymi dwoma rodzajami wydarzeń są bardzo płynne i często aspekty gier

*Ludologia, inaczej groznawstwo, to stosunkowo młoda dziedzina nauki, która zajmuje się badaniem gier. Jednym z pionierów takich badań jest Polskie Towarzystwo Badania Gier.*

miejskich oraz terenowych występują zarówno w jednych, jak i drugich, ponieważ nieraz w grach z pierwszej kategorii wykorzystuje się przestrzeń terenów zielonych do zadań animacyjnych i na odwrót. Drugim mankamentem jest nieistnienie gier wiejskich. Organizuje się gry na terenach wiejskich, w celu na przykład integracji społeczności lokalnych. W opisach tych wydarzeń stosuje się wtedy nazwę „gry terenowe” – jakby infrastruktura wiejska nie miała nic do zaoferowania i miała zerowy walor edukacyjny. Takie podejście może wynikać np. z ignorancji. Problemem może być nazewnictwo – niestety słowo „wiejska” u niektórych ludzi wywołuje negatywne skojarzenia.

Stworzenie jednej klasyfikacji gier przestrzennych jest zadaniem spisany na porażkę już na samym starcie. Różnorodne wykorzystywanie technik i metod w tych grach uniemożliwia stworzenie wykluczających się kategorii. Dlatego zaproponuję stworzenie typologii, która nie ogranicza nas w naszym myśleniu o grach. Przygotowane opracowanie jest jedynie szkicem, do którego można dodawać coraz to więcej nowych elementów. Wyszczególniłem tylko te, które w moim odczuciu są najbardziej widoczne w branży edukacyjnej.

## Teoria, która może nam pomóc

Ludologia jest nauką, która u swoich podstaw ma podejście interdyscyplinarne, czyli łączące kilka perspektyw badawczych. Specjaliści zajmujący się grami muszą czerpać z dorobków innych dyscyplin, aby jak najlepiej pokazać wielowątkowość zjawiska. Na potrzeby tego artykułu skupię się na trzech dziedzinach, które mogą dać nam szerszy obraz – pedagogice (pedagogika przygody i *outdoor education*), psychologii i socjologii (spójność grupowa, miasto i przestrzeń).

Małgorzata Jagodzińska i Anna Strumińska-Doktor prezentują najważniejsze założenia *outdoor education* (OE) i filozofii przygody. Autorki pierwszy termin wyjaśniają jako „zorganizowany proces uczenia się poprzez samodzielne doświadczenie oraz eksperymentowanie, najczęściej w ramach edukacji nieformalnej. Charakterystycznymi formami wykorzystywanymi w OE są gry zespołowe na świeżym powietrzu,

Tabela 1. Podział gier przestrzennych

Kategoria	Rodzaj gry
miejsce	miejskie
	terenowe
technologie	offline
	hybrydowe
	online
cel	edukacyjne
	integracyjne/budujące zespół
	pasjonackie
	komercyjne
	turystyczne
	rozrywkowe
fabuła	bez fabuły/przygodowe
	fabularne/RPG
zadania	zręcznościowe
	fizyczne
	logiczne
	wiedzowe
	integracyjne
grupa odbiorcza	dla małych dzieci (5-8 lat)
	dla większych dzieci (9-12 lat)
	dla młodzieży (13-17 lat)
	dla dorosłych
	dla seniorów

źródło: opracowanie własne

wędrówki i ekspedycje, wspinaczka, zadania z wykorzystaniem lin, sporty wodne, łucznictwo, budowanie tratw, wyprawy z elementami *survivalu*”. To podejście może być z łatwością wykorzystane w grach terenowych, na świeżym powietrzu, gdzie na przykład przybliżamy w formie zabawy elementy związane ze środowiskiem przyrodniczym. Pomimo dużego skupienia się na aspektach natury, można adaptować to podejście do środowiska miejskiego. Coraz więcej

ludzi staje się swoistym „homo urbis”, dlatego naszym „naturalnym środowiskiem” stają się obszary zabudowane. Założenia jednego z pionierów pedagogiki przygody również mogą być z łatwością adaptowalne do gier miejskich. Jest to między innymi: stwarzanie okazji do przeżywania i uczenia się zarazem, *learning by doing*, aranżowanie przestrzeni, w której może zawiązać się wspólnota czy podkreślanie znaczenia transferu przeżyć do codziennego życia. Przygoda, według Colina Mortlocka, umożliwia doznanie emocji, często granicznych, które pozwalają na rozwój dziecka. Nie jest to możliwe w systemach szkolno-klasowych, które przez swoją skostniałość nie zakładają wprowadzenia elementów „emocji granicznych”, czyli takich, które są wywołane nowymi sytuacjami. Autor wyróżnia również cztery stany przygody: gra, w której jest mało emocji ze względu na małe wymagania co do umiejętności uczestnika, przygoda, w której jest moc radości i jednostka może wykorzystać swoje umiejętności, przygoda graniczna, charakteryzująca się szczytowymi emocjami oraz nie szczęśliwy wypadek, kiedy zadania wykraczają poza jej umiejętności poznawczo-fizyczne. Takie rozróżnienie jest, moim zdaniem, jedynie suchą klasyfikacją. Możemy z niej wyciągnąć taki wniosek, że gry przygodowe są oksymoronem, bo łączą „nieemocjonujące wydarzenie” z pełną przeżyć przygodą. Dodatkowo, należy spojrzeć krytycznie na silne deprecjonowanie gier jako wydarzenia edukacyjnego. Dobrze zaprojektowane gry mogą łączyć wyżej wspomnianą przygodą wraz z „emocjami granicznymi”. Wszystko zależne jest od odpowiedniego przygotowania merytorycznego zadań przez pedagoga czy wychowawcę.

Elżbieta Robak w swojej publikacji na temat integracji i spójności prezentuje podejścia badaczy do tych zagadnień. Integracja jest to „proces łączenia elementów i części składowych w jedną całość”. Wyróżniamy cztery płaszczyzny integracji: kulturową, normatywną, komunikacyjną oraz instytucjonalną. Wraz z procesami integracji dochodzi do spójności grupowej, która jest

rezultatem działań integracyjnych. Spoistość, w zależności od podejścia, możemy określić jako siłę, która oddziałuje na członków, powodując, że realizują odpowiednie cele, stopień „trzymania się razem”, czyli niezbędny element do istnienia grupy. Czynnikiem, które kreują spoistość są między innymi: mała liczebność członków grupy, częste bezpośrednie kontakty, wspólne sukcesy, wspólne cechy członków grupy i zadania, trudności w przyłączeniu się do grupy, zagrożenie (rywalizacja) zewnętrzne, akceptacja celów, atrakcyjność osobowa, stabilność składu osobowego, zapewnienie przez grupę potrzeb społecznych, wysokiej pozycji, uznania, harmonijne stosunki społeczne wewnątrz grupy, brak wewnętrznych podziałów społecznych. Należy pamiętać, że zbyt duża spójność grupy nie jest najlepszym rozwiązaniem – może to prowadzić do małej otwartości na innych, syndromu myślenia grupowego czy deindywidualizacji.

*Miasto nie jest jedynie zbiorem elementów materialnych, ale posiadamy wobec niego również pewne nastawienia i emocje. Wraz z socjalizacją uczymy się, jak żyć w mieście i przestrzeni, jak definiować różne miejsca.*

Ostatnim zagadnieniem jest kwestia miasta i przestrzeni. Są to kategorie, które są różnie rozumiane w zależności od dziedziny. Badacze społecznych będzie interesować między innymi to, jak ludzie funkcjonują w przestrzeni miejskiej, gdzie spędzają czas oraz to, jakie znaczenia nadają różnym miejscom. Miasto nie

jest jedynie zbiorem elementów materialnych, ale posiadamy wobec niego również pewne nastawienia i emocje. Wraz z socjalizacją uczymy się, jak żyć w mieście i przestrzeni, jak definiować różne miejsca. Oznacza to, że w wieku dziecięcym poznajemy elementy, które pasują nam do kategorii na przykład domu, sklepu, ławki, autobusu, kościoła, biurowca. Oprócz nazywania wiemy, jak mamy się zachowywać w danej przestrzeni. Miasta mogą być naszym polem do nauki. Dzięki przenikaniu się różnorodnych tworzących je elementów możemy znajdować wiele nowych sensów. **W badaniach miejskich coraz częściej podejmuje się kwestie uczestnictwa dzieci w przestrzeni. Martina Low w „Socjologii przestrzeni” pokazuje, jak dzieci postrzegają przestrzeń w postaci „wysp”. Rodzice pocięch**



**przewożą dziecko z miejsca do miejsca, tym samym nie integrują one różnych możliwości spędzania życia.** Plac zabaw do zabawy, szkoła do uczenia, plaża do odpoczynku. Potrzeba jest integracji różnych aspektów życiowych z różnymi przestrzeniami. Wysnuwam tutaj tezę, że właśnie takie przypisanie funkcji do danego miejsca przynosi więcej szkody niż pożytku i dlatego tak ściśle trzymamy się określonych schematów. Postrzegamy przestrzeń edukacyjną jako tę w klasie szkolnej, w której nauczyciele uczą młodzież o wydarzeniach historycznych, kiedy kilkaset metrów dalej mogą zobaczyć miejsca związane z omawianym tematem, lub prowadzi się lekcję o organizmach żywych i nie wychodzi się na dwór, żeby doświadczyć realnej wiedzy. Wyjdźmy poza swoje schematy myślenia i starajmy się aranżować przestrzeń edukacyjną w różnych miejscach. Dzięki temu możemy wytworzyć u dzieci i młodzieży większą otwartość na odkrywanie świata wokół nas.

## Kapka praktyki

Zastanówmy się teraz, jak wiedza, którą uzyskaliśmy, może nam pomóc w tworzeniu własnych gier przestrzennych oraz jak możemy ją wykorzystać do rozwiązywania przedstawionych we wstępie problemów.

### 1) Dajmy doświadczać

Kierując się pedagogiką przygody, twórzmy nasze wydarzenia tak, by jak najbardziej umożliwiały one doświadczenia różnych aspektów życia. Jeżeli mamy lekcję biologii, wyjdźmy na dwór i zobaczmy środowisko, w którym żyjemy, jeżeli na czwartej godzinie lekcyjnej jest lekcja wiedzy o społeczeństwie, odwiedźmy urzędy, placówki pomocy czy inne instytucje. Oprócz narzucania przez osobę uczącą zagadnień pozwólmy również uczniom i uczennicom stworzyć własną grę przestrzenną. Można wykorzystać metody tutoring międzyuczniowski, w którym starsze roczniki prezentują treści przed swoimi młodszymi kolegami i koleżankami. Dodatkowo, po każdej grze przestrzennej ważny jest moment refleksji. Zastanówmy się z grupą uczniowską, co przyszło im z łatwością, a co wymagało od nich większego zaangażowania i dlaczego. Nie zostawiajmy młodzieży z niedomkniętymi sytuacjami,

tylko zastanówmy się wspólnie, jak możemy wykorzystać zdobytą wiedzę.

### 2) Bądźmy uważni na naszą przestrzeń

Często mijamy dużo elementów w przestrzeni publicznej, których nie zauważamy i są dla nas „kolejnym nudnym pomnikiem”. Może pomysłem na grę będzie odkrywanie naszej wspólnej przestrzeni pamięci? Postarajmy się wtedy zaaranżować zadania, które będą odkrywały różne zakątki miasta, dzielnicy czy nawet naszej ulicy. Nie muszą to być też przestrzenie, które mają już nadany społeczny sens, ale wraz z wykreowaniem sytuacji edukacyjnej możemy go nadać. Przykładowo możemy zaaranżować lekcję matematyki w postaci gry przestrzennej. Zadania mogą koncentrować się na mierzeniu oraz obliczaniu. Możemy wprowadzić grupę w stan przygody, kiedy będą musieć obliczać (przykładowo) średnicę ściętego drzewa za pomocą linek, patyków, książek. Wprowadzamy wtedy element myślenia abstrakcyjnego i wykorzystanie niekonwencjonalnego myślenia.

### 3) Integracja na poziomie grupowym i społecznym

Spójność grupy możemy rozważać w dwóch wymiarach. Pierwszy wymiar dotyczy tego, co się dzieje wewnątrz grupy – jakie relacje są między członkiniami i członkami, relacje zależności czy prestiżu? Jak możemy wykorzystać czynniki wzmacniające spójność? Na pierwszy ogień weźmy najbardziej kontrowersyjny – zewnętrzny wróg. Jak wykorzystać ten czynnik? Otóż, przy tworzeniu fabuły, na przykład dla młodszych dzieci, postarajmy się wpleść „czarny charakter”, czyhające zagrożenie. Załóżmy, że organizujemy grę terenową związaną z czytelnictwem – wtedy naszym „czarnym charakterem” może być zły czarownik, który pomieszał zdania we wszystkich książkach! W ten sposób tworzymy wyimaginowaną postać, dzięki której grupa może zmobilizować się, aby zniwelować zagrożenie. Kolejny czynnik – zapewnienie przez grupę uznania. Tutaj możemy eksperymentować z zadaniami. Postarajmy się stworzyć zadania, które wymagają wiedzy każdego z uczestników. Przykładowo – uczestnicy mają do rozwiązania zagadkę, której elementy mają poszczególne osoby. Dopiero wspólna praca umożliwi im zaliczenie zadania.

Dzięki temu tworzymy poczucie bycia potrzebnym i niezbędnym w grupie.

Z drugiej strony, przyjrzyjmy się integracji na poziomie kulturowym. Dzięki poznaniu wspólnych wartości czy kultury grupy zaczynają rozumieć „kody kulturowe”, czyli znaczenie danego przedmiotu lub zjawiska. Szczególnie ważnym kontekstem w tym temacie są grupy zagrożone marginalizacją. Nie zawsze musi to przyjmować formę kanału komunikacyjnego od grupy większościowej do mniejszościowej. **Aktualnie, coraz więcej dzieci ukraińskich zaczyna uczyć się w polskich szkołach. Aby zwiększyć integrację na poziomie kulturowym rozwiązaniem może być stworzenie działania edukacyjnego, które będzie odpowiadać na braki wiedzy wśród uczniów i uczennic polskich o kulturze ukraińskiej. Dzięki temu również budujemy zrozumienie i tolerancję na inne kultury.**

## Postulat

Postarałem się pokazać szereg możliwości i teorii, które mogą pomóc w kreowaniu gier przestrzennych. Wraz z rozwijającymi się zmianami społecznymi musimy dostosowywać swoje metody dydaktyczne. Opisane tutaj zagadnienia są jedynie zarysem tego, jak można interpretować gry przestrzenne oraz w jaki sposób można wykorzystać teorie. Takie wydarzenia cieszą się bardzo dużym powodzeniem wśród młodzieży i na pewno pozwolą jej na lepsze zrozumienie otaczającego nas świata. Jako osoby pracujące z dziećmi i młodzieżą starajmy się pokazywać rzeczy takie, jakimi są, pozwalajmy doświadczać, dotknąć, zobaczyć.

## BIBLIOGRAFIA

- Gach, D. 2004. Czynniki wpływające na efektywność zespołów pracowniczych. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie*, (647), 87-97.
- GN, PS. 2022. *Badanie: Pandemia i reformy z ostatnich lat zdewastowały oświatę w Polsce. Uczniowie stracili dwa lata nauki*. Dostęp: 3.06.2022. <https://glos.pl/badanie-pandemia-i-reformy-z-ostatnich-lat-zdewastowały-oswiatę-w-polsce-uczniowie-stracili-dwa-lata-nauki>
- Jagodzińska, M. & Strumińska-Doktór, A. 2019. Outdoor education wzmocnieniem realizacji zrównoważonego rozwoju. *Studia Ecologiae et Bioethicae*, 17(4), 55-67.
- Kulczycka, B. 1984. Analiza porównawcza dynamiki grupowej klas szkolnych sprawiających i nie sprawiających trudności wychowawczych. *Roczniki Nauk Społecznych*, 12(2), 11-22.
- Lów, M. 2018. *Socjologia przestrzeni*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- MJM. 2022. *W czasie pandemii pogorszył się stan psychiczny uczniów i nauczycieli*. Dostęp: 2.06.2022.
- Muszyńska, A. 2012. Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Głowna). *Homo Ludens*, 1, 173-182.
- NIK. 2022. *Szkoły w czasach pandemii*. Dostęp: 2.06.2022. <https://www.nik.gov.pl/aktualnosci/szkoły-w-czasach-pandemii.html>
- Nowakowska, O. L. G. A. 2011. Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy. *Homo Ludens*, 1(3), 155-165.
- Pyżalski, J. 2021. Zdrowie psychiczne i dobrostan młodych ludzi w czasie pandemii COVID-19 – przegląd najistotniejszych problemów. *Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 20(2), 92-115.
- Robak, E. 2009. Doskonalenie społecznego potencjału organizacji poprzez integrację pracowników. *Ekonomiczne Problemy Usług*, 45, 549-557.
- Smoleńska, O. 2009. Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku. *Turystyka Kulturowa*, 8, 31-39.
- Warcholik, W. 2014. Turystyka kulturowa – na krakowskiej planszy gry miejskiej. *Turystyka Kulturowa*, 7, 6-19.
- <https://pulsmedycyny.pl/w-czasie-pandemii-pogorszył-się-stan-psychiczny-uczniów-i-nauczycieli-1140063>



# Pandemia a sąsiedztwo

**Martyna Cziszewska-Klejnowska**

*Prezesa Fundacji Kulturotwórczej „Grupa W Działaniu”, projektantka usług, miłośniczka nieużytków.*

Pandemia COVID-19 wkroczyła w nasze życie nagle, nieoczekiwanie, przyniosła dużo smutku i wyróciła wszystko do góry nogami. Jak zmieniła nasze sąsiedzkie relacje? Trudno odpowiedzieć na to pytanie, bo z jednej strony, pandemia nadal trwa, z drugiej zaś – rzucane nam są kolejne kłody pod nogi. Za naszymi granicami toczy się wojna. Podobnie jak na COVID-19 i na nią nie byliśmy gotowi. Jednak czy ktoś kiedyś nie powiedział, że przyjaciel poznaje się w biedzie?

Wydaje się, że relacje sąsiedzkie zmieniają swoje oblicze równie szybko, jak zmieniają się nowe technologie czy moda, jak zmienia się nasza kultura, czy styl życia. Każdy i każda z nas ma zupełnie różne doświadczenia sąsiedzkie, dla jednych oczywiste jest, że swoich sąsiadów i sąsiadki się zna, inni bardzo rzadko słyszą w windzie „dzień dobry”, przez co zastanawiają się, czy to sąsiad, czy ktoś tylko w odwiedzinach... Jeszcze inni, prowadząc nomadyczny tryb życia, nie są w stanie zapamiętać, ilu sąsiadów czy sąsiadek już w życiu mieli.

Czas pandemii przyniósł dwie rzeczywistości. Część z nas w strachu zamknęła się w swoich czterech ścianach – nie wiedzieliśmy, co robić, jak się zachować, co to będzie. Druga część inaczej radziła sobie ze stresem, czując potrzebę pomocy innym, większą niż kiedykolwiek wcześniej. Obie te rzeczywistości były dla nas nowe i każda z nich trwa do dziś.

Choć pandemia COVID-19 nadal nam towarzyszy, to te ostatnie dwa lata z nią spędzone dały nam wszystkim w kość do tego stopnia, że zaczęliśmy się do niej przyzwyczajać. Oswoiliśmy się z nią, a obostrzenia odeszły prawie w zupełną niepamięć. Dziś już nikt nie patrzy ze zdziwieniem na przechodzącą obok osobę w maseczce, jednak przestała ona być niezbędnym elementem każdego wyjścia z domu.

## Pandemia – i co teraz

Ogłoszenie pandemii COVID-19 było dla nas wszystkich dużym zaskoczeniem. Nikt się tego nie spodziewał, wywołało ono dużo niepokoju. Wszystko działo się bardzo szybko. Dla działań lokalnych oznaczało to jedno – odwołujemy. Bałiliśmy się wszyscy. Wytyczne rządowe wydawały się być niejasne w tamtym momencie, zamykano kolejne usługi, w tym domy kultury. Grupom nieformalnym podjęcie jakichkolwiek decyzji zazwyczaj nie sprawiało problemu – w końcu one same narzucają sobie zasady działania. Dużo trudniej sprawa wyglądała w przypadku organizacji pozarządowych czy Miejsc Aktywności Lokalnej<sup>1</sup>. Wiele fundacji czy stowarzyszeń było wtedy w trakcie realizacji projektów, na które otrzymały różnego rodzaju dotacje. Chyba żadna

<sup>1</sup>**Miejsca Aktywności Lokalnej (MAL)** to miejsca, w których mieszkańcy i mieszkanki Warszawy mogą skorzystać z bezpłatnej oferty oraz przestrzeni na sąsiedzkie działania. *Miejsca Aktywności Lokalnej (MAL)*, um.warszawa.pl, [dostęp: 20.06.2022, <https://um.warszawa.pl/waw/sasiedzka/-/miejsca-aktywnosci-lokalnej-mal-1>].

umowa grantowa w tamtym czasie nie przewidywała pandemii, więc też wiele organizacji nie wiedziało, jak zawiesić działania, a jednocześnie wywiązać się z zaplanowanych w projekcie rezultatów. Warszawskie MAL-e jako sieć miejsc zdefiniowanych jedynie pod względem nazwy czy wspólnych standardów działania, nie wpisują się w żadną większą kategorię usług, jakie znamy. Chyba, że jest to MAL prowadzony przez dom kultury. W innym wypadku miejsca te nie do końca wiedziały, jak właściwie postąpić, w jakie ramy obostrzeń mogą się wpisać, gdzie szukać wytycznych. Wydaje się, że przecież najłatwiej było podjąć decyzję o zamknięciu – w trosce o zdrowie pracowników, pracowniczek oraz mieszkank i mieszkańców. Jednak tak łatwo nie było. MAL-e są miejscami, które zostały stworzone dla osób mieszkających w Warszawie, by je wspierać, oferować im bezpieczną przestrzeń, pomagać w wielu codziennych czynnościach. Ta potrzeba, z której MAL-e się zrodziły, również w pandemii pokazała swoją siłę. **O ile nikt z nas nie miał wtedy nawet chęci brać udziału w dotychczasowych zajęciach, spotkaniach, o tyle wielu z nas zwracało się do tych miejsc, spodziewając się, że są to najbardziej aktywne punkty Warszawy, ale też najlepiej znające swoje sąsiedztwo.** O ile wszyscy czuliśmy zagubienie i strach, o tyle jednak chcieliśmy pomagać, i właśnie warszawskie Miejsca Aktywności Lokalnej mogły to zrobić najlepiej.

### Koordynatorzy pomocy

No i stało się. Ulice opustoszały, zamknęły się restauracje, domy kultury. Siedzieliśmy w domach z nadzieją, że za chwilę to wszystko się skończy. Nie każdy i każda miał możliwość czy odwagę do działania, ale znalazło się w tym czasie mnóstwo dobrych ludzi, którzy stanęli do boju. Gdy wybuchła pandemia i wprowadzony został obowiązek zakrywania nosa i ust, wydaje się, że maseczki zniknęły szybciej, niż zajęło mi napisanie tego zdania. Brakowało nie tylko maseczek, potrzebne były rękawiczki, płyny do dezynfekcji. W sklepach brakowało zwykłych towarów – bo wszyscy rzuciliśmy się na sklepowe półki.

Nie musieliśmy jednak długo czekać na reakcję organizacji społecznych. Między innymi właśnie Miejsca Aktywności Lokalnej w tym trudnym momencie oznajmiły, że zamykają swoje drzwi i zawieszają większość działań, ale udostępniają wszystko, co mają, w tym tak cenną wtedy przestrzeń do wspólnego działania, aby pomóc tym, którzy i które tej pomocy potrzebują. Zaczęły się akcje wspólnego szycia maseczek. MAL Otwarta Kolonia przy ul. Górczewskiej 15 w Warszawie

zorganizowała akcję „Szycie 1000 maseczek dla Mobilnego Punktu Poradnictwa” – wspierając w ten sposób osoby w kryzysie bezdomności. Chętnych do pomocy nie brakowało, uszytych zostało 1617 maseczek<sup>2</sup>.

*O ile wszyscy czuliśmy zagubienie i strach, o tyle jednak chcieliśmy pomagać, i właśnie warszawskie Miejsca Aktywności Lokalnej mogły to zrobić najlepiej.*

W Warszawie zaraz na początku pandemii uruchomiono program „Warszawa Wspiera” – miejski system wsparcia. W każdej dzielnicy powołano zespół, który pomagał osobom najbardziej narażonym na COVID-19<sup>3</sup>. Wolontariusze i wolontariuszki pomagali w robieniu zakupów, wnoszeniu śmieci, w prowadzeniu zwierząt.

### Widzialna ręka

W połowie marca 2020 roku, w momencie, w którym świat oficjalnie ogłosił pandemię, mieszkańcy i mieszkanki Warszawy spontanicznie stworzyli grupę „Widzialna ręka”. „Widzialna ręka” to facebookowa grupa, w której można zaoferować lub zwrócić się po pomoc w czasach „koronawirusowej” izolacji. Na Facebooku powstało mnóstwo jej odnóg (grup) w różnych dzielnicach stolicy, ale także w różnych innych miastach Polski. Nazwa została zainspirowana programem telewizyjnym „Niewidzialna ręka” realizowanym w latach 60. i 70. w TVP. Zachęcał on młodzież do bezinteresownej

<sup>2</sup>Post informujący o wynikach akcji „Szycie 1000 maseczek dla Mobilnego Punktu Poradnictwa”, [online] w: grupa „Otwarta Kolonia WCK”, Facebook, 5.08.2020, [dostęp: 26.06.2022, <https://www.facebook.com/groups/600594136968660/permalink/1207634072931327/>].

<sup>3</sup>Ochotnicy warszawscy, [online], m. st. Warszawa, 2015-, [dostęp: 25.06.2022, <https://ochotnicy.waw.pl/aktualnosci/40-wsparcie/502-system-warszawa-wspiera/>].

pomocy innym pod hasłem: „Niewidzialna ręka to także Ty”.

Widzialna ręka powstała, by wesprzeć wszystkie osoby, które potrzebują pomocy, a w opisie grupy czytamy: „Łądujesz na przymusowej kwarantannie lub obawiasz się ruszyć z domu i okazuje się, że potrzebujesz zakupów lub masz ważną sprawę do załatwienia, lub przegadania na skajpie, potrzebujesz pomocy dla dziecka, bo szkoły pozamykane, albo psa trzeba wyprowadzić lub przejąć na jakiś czas. A może potrzebujesz pogadać z drugą osobą. Nie czekasz na młodszego aspiranta, ale piszesz tu i razem dogadujemy szczegóły jak pomóc i kto się tego podejmie”<sup>4</sup>.

Kiedy zostaliśmy pozamykani w domach przez kwarantannę, ale też z obawy o zdrowie, ta „widzialna ręka” okazała się niezwykle pomocna w umożliwieniu nam w tej trudnej nowej pandemicznej rzeczywistości realizowania najważniejszych życiowych potrzeb. Widzialna ręka posłużyła jako tablica ogłoszeń do zasygnalizowania zarówno potrzeby, jak i gotowości do pomocy. Mieszkańcy i mieszkanki wspierali się w robieniu zakupów, wyprowadzaniu psów, dostarczali obiady, leki, szyli maseczki dla szpitali, pomagali znaleźć pracę, udzielali porad prawnych oraz wsparcia psychologicznego, pojawiła się możliwość nauki języka, gry na gitarze – wszyscy chcieliśmy „zająć” czymś nasze przerażone głowy i sensownie wykorzystać czas lockdownu.

Tworzone były zbiórki, powstawały pomocowe grupy. Inicjatywa nie zniknęła. Dziś, wpisując „widzialna ręka” w okno wyszukiwania na Facebooku, dalej znajdziemy całe morze potrzeb, ale i porad oraz wyciągniętych rąk chętnych do pomocy. Stworzyliśmy i stworzyłyśmy narzędzie, które niestety musieliśmy niedawno wykorzystać ponownie – podczas wojny za naszą granicą.

## Koncerty balkonowe

W tej nowej rzeczywistości, zamknięci w czterech ścianach zaczęliśmy zazdrościć tym, którzy mają własne ogródki i zastanawiać się, co tu zrobić, jak zorganizować ten czas zamknięcia,

jak w nowy sposób spędzać czas wolny. Jedne osoby zapisywały się na warsztaty, brały udział w spotkaniach online, zaczęły robić coś, na co nigdy nie było czasu, inne odkrywały swoje talenty w domowym zaciszu, jeszcze inne dzieliły się swoimi pasjami. **Muzycy i muzyczki, którym pandemia zabrała możliwość koncertowania, znaleźli sposób poradzenia sobie z tą sytuacją i zorganizowali koncerty we własnych mieszkaniach. Czasami robili to online, tworząc muzyczne relacje live na portalach społecznościowych, inni bardziej tradycyjnie – muzyka na żywo, tyle że... z balkonu.** Grali dla sąsiadów, sąsiadek, dla przechodniów, zachęcając do wspólnego śpiewu i zabawy. Część z nich zaczęła spontanicznie, ale spotykając się z bardzo pozytywnym odzewem, zaczęła organizować to częściej, umilając ten trudny czas innym mieszkańcom i mieszkankom. Podwórkowe koncertowanie dla sąsiadów i sąsiadek zamkniętych w mieszkaniach stało się niezwykle wzruszającą opowieścią o sąsiedzkiej trosce i pokazało, że chwila uśmiechu i radości jest nam tak niezwykle potrzebna, zwłaszcza w chwilach zwątpienia i poczucia bezsilności.

## Online'owa rzeczywistość

Organizacje społeczne, miejsca otwarte, domy kultury po pierwszych falach działań pomocowych zaczęły myśleć, jak dalej funkcjonować wobec wszystkich obostrzeń i ograniczeń. Kontynuowanie działań było ważne z wielu powodów. Jednym z bardziej oczywistych była chęć zachowania pracy. Potrzebne było nam też wszystkim oderwanie się od wiadomości, dla własnego komfortu psychicznego. W końcu chcieliśmy też jakoś zagospodarować swój czas wolny lub zapewnić zajęcie dzieciom, które utrudniały niejednemu rodzicowi pracę z domu. Mam wrażenie, że odkryliśmy dzięki pandemii szereg możliwości cyfrowych, a dzięki temu wiele miejsc otworzyło się na nowe formy działania. Oglądaliśmy przedstawienia teatralne transmitowane online, festiwale filmowe odbywały się na e-platformach, domy kultury realizowały zajęcia dla dzieci online, Miejsca Aktywności Lokalnej przeniosły swoją ofertę do Internetu. Mimo, że pozamykani w domu, odkryliśmy na nowo wspólną przestrzeń, zobaczyliśmy, jak łatwo spotkać ludzi

<sup>4</sup>Widzialna ręka, [online], w: Facebook, 2020-, [dostęp: 26.06.2022, <https://www.facebook.com/groups/304255033885298>].

z różnych zakątków Polski. Zapisywaliśmy się na kursy, warsztaty, odgrzebaliśmy nasze stare plany nauki języków obcych. Otworzyła się przed nami cała szeroka oferta działań, na które do tej pory nie mieliśmy czasu. Online odbywały się nawet oprowadzenia po wystawach czy spacerach.

Wsparcie w tym przejściu do nowej rzeczywistości zaoferowały też duże firmy. Mieliśmy szansę bezpłatnie lub z dużą zniżką korzystać z programów takich gigantów jak Microsoft, Google czy Cisco<sup>5</sup>. Dało nam to ogromne możliwości, jakich nie mieliśmy wcześniej, udoskonalilo naszą cyfrową wiedzę i dodało nam dużo sił. Online'owy świat stał się dla nas doskonałą ucieczką od tego, co działo się w realu. Nikt nie był wykluczony, bo na zajęcia online można było dołączyć nawet z domowej kwarantanny. I choć wydawać by się mogło, że w tym aspekcie sporo zyskaliśmy, to miesiące spędzone przed kamerkami, przed ekranami dały nam wszystkim mocno w kość. Kiedy teraz komuś proponuję spotkanie online, zupełnie nie dziwi mnie skrzywiona mina. To nie jest forma spotkań, która odpowiada na nasze potrzeby. Było to jedynie alternatywą dla spotkań na żywo, których wtedy realizować nie mogliśmy. Znaleźliśmy jedyne możliwe zastępstwo. Zdaliśmy sobie jednak wyraźnie sprawę, że nic nie zastąpi prawdziwych spotkań i relacji, kiedy widzisz twarze, emocje, czujesz atmosferę miejsca i ludzi. To element codzienności, za którym chyba wszyscy najmocniej tęskniliśmy.

## Postpandemiczne sąsiedztwo?

Części z nas pandemia dała poczucie, że powinniśmy na siebie bardziej uważać, dbać o siebie, aby ustrzec się przed zarazkami, ale też po prostu znaleźć czas dla siebie i korzystać z niego, bo nigdy nie wiadomo, co się wydarzy. Dopóki ten

strach w sobie mamy, będziemy omijać tłumne wydarzenia, myć uważniej dłonie, zrezygnujemy z tak otwartych i spontanicznych kontaktów z sąsiadami czy sąsiadkami. Naoglądaliśmy się wiadomości, być może sami i same różnych rzeczy doświadczyliśmy, nasi bliscy, znajomi, rodzina. Wojna w Ukrainie nie pomaga. Jest w nas strach, który skutecznie psuje niegdysiejsze sąsiedzkie „posiadówki” na podwórkach.

Jest maj 2022 roku, kiedy powstaje ten tekst – czas, w którym Europa świętuje „Dzień Sąsiada”. To pierwszy Dzień Sąsiada, od kiedy ogłoszono pandemię COVID-19, pierwszy, podczas którego można bez żadnych obostrzeń spotkać się w dużej grupie, a jedynym powodem odwołania imprezy staje się deszcz. Dni Sąsiada w Warszawie

jest w tym roku mnóstwo, niemal każda dzielnica świętuje. Jest radość, bo można się spotkać. Bardzo duża część mieszkańców i mieszkanki korzysta, jest jednak część, która się boi. Z jednej strony, mamy ogromną potrzebę wyjścia, porozmawiania, poznania

się, bycia wśród innych, z drugiej strony, z tyłu głowy czai się myśl, że wirus tylko czyha na taką gromadną imprezę. Kto ma rację?

**Potrzeba spotkania się wynika także z tej naszej długiej izolacji. Żyjemy w społecznościach i te relacje są nam potrzebne, wszyscy i wszystkie tak długo czekaliśmy na ten moment, kiedy w pełni legalnie będzie można wrócić do dawnych zajęć, aktywności, rytuałów. Czasem wydaje się, że ten głód sprawił, że zaczęliśmy to bardziej doceniać.** Możliwość spotkania się, pogadania z innymi. Doceniliśmy wiele rzeczy, których do tej pory nie docenialiśmy, które wydawały nam się mało znaczące, a podczas narodowej kwarantanny szukaliśmy psa, który swego czasu był biletem do wyjścia z domu. „Covidowe” lata okazały się też jednak niesamowitym motorem do działania. Potrzeba pomocy innym zmobilizowała nas do czynów, jakich sami po sobie byśmy się nie spodziewali. Ilu to „covidowych” znajomych zyskaliśmy, ile „covidowych” par pojawiło się wokół. Niemal

*Trudne czasy wyzwalają w nas niezwykłą siłę do współdziałania. Nagle przestają istnieć podziały, a sąsiedzka solidarność i społeczna przedsiębiorczość jest godna podziwu.*

<sup>5</sup>Computerworld Online, *Darmowe programy do pracy grupowej. Tak giganci IT walczą z koronawirusem*, [online], „Computerworld.pl”, 12.03.2020, [dostęp 20.05.2022: <https://www.computerworld.pl/news/Darmowe-programy-do-pracy-grupowej-Tak-giganci-IT-walczą-z-koronawirusem,419559.html>].



na każdej klatce pojawiały się ogłoszenia z chęcią pomocy i mimo, że „zamaseczkowani”, to z uśmiechniętym wzrokiem sąsiedzi i sąsiadki wspierali się w zakupach, wyprawianiu psów. Na potęgę szyliśmy maseczki! Och, niejedna maszyna ucierpiała w tym czasie. Braliśmy udział w balkonowych koncertach! Znaleźliśmy swój sposób na nowe doświadczanie lokalnych społeczności.

Mamy niesamowitą umiejętność radzenia sobie z trudnymi sytuacjami i tak też było podczas pandemii. Kiedy sąsiad potrzebował zakupów – z chęcią pomagaliśmy, kiedy upadały małe lokalne biznesy, zachęcaliśmy sąsiadów i sąsiadki, by właśnie tam zamawiali jedzenie, robili zakupy – by wesprzeć okolicznych przedsiębiorców i przedsiębiorczynie.

Trudne czasy wyzwalały w nas niezwykłą siłę do współdziałania. Nagle przestają istnieć podziały, a sąsiedzka solidarność i społeczna przedsiębiorczość jest godna podziwu. Nie tylko pandemia spowodowała tak dużą mobilizację do działania. Ważne wydaje się, żebyśmy nauczyli się brać przykład z takich sytuacji i wyciągać z nich lekcje na przyszłość. Uruchomione w nas w tym czasie pomysły i inicjatywy okazują się być równie przydatne w wielu innych sytuacjach, a im lepiej na to, co „nieoczekiwane” się przygotowujemy, tym lepiej będziemy w stanie reagować na różne trudności, które nas jeszcze w przyszłości czekają. Reakcje społeczne na różne sytuacje,

zdarzenia są tak niesamowicie zaskakujące, tak szybkie i tak silne, że wszyscy i wszystkie z zapalem, i niedowierzaniem obserwujemy, że da się, że można, że w grupie siła.

W czasie pandemii obserwowaliśmy, jak wspólna potrzeba i wspólny strach mobilizują do współpracy. Nie jest to takie nowe zjawisko, bo niejednokrotnie obserwujemy, jak wspólny problem łączy. Kilka miesięcy temu na mojej klatce zauważyłam ogłoszenie, w którym spółdzielnia mieszkaniowa grzecznie informuje mnie i moich sąsiadów oraz sąsiadki, że od przyszłego tygodnia na naszym podwórku rozpoczną się prace remontowe, a między naszymi blokami powstanie parking. Nie tylko mnie zbulwersowała myśl, że zamiast zielonego terenu będę miała pod nosem kolejną masę samochodów. Nie musiałam długo czekać na odzew. Dzień później na klatce pojawiło się kolejne ogłoszenie, tym razem od sąsiadów – było to wezwanie do działania. Zmobilizowani, źli, ale gotowi za wszelką cenę bronić naszego skrawka zieleni, skutecznie ochroniliśmy nasze podwórko. Dziś nadal prace nie zostały rozpoczęte.

Postpandemiczne sąsiedztwo to sąsiedztwo wzmocnione. Każdy taki kopniak daje nam dodatkowych sił do działania, jeszcze bardziej zacieśnia więzi, pokazuje siłę wspólnoty i daje nam wiarę w to, że możemy na siebie liczyć.



[poledialogu.org.pl](http://poledialogu.org.pl)