



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego

75



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury Dom Kultury+ Edycja 2026

Miejski Dom Kultury w Wągrowcu

**Raport z diagnozy potencjału kulturalnego mieszkańców  
miasta Wągrowiec**

## I. Wprowadzenie

Niniejszy raport przedstawia analizę potencjału kulturotwórczego młodzieży oraz młodych dorosłych w Wągrowcu, opartą na danych zebranych w ramach realizacji projektu diagnozy społecznej. Działania podjęto z przekonania o konieczności włączenia głosu młodego pokolenia w kształtowanie lokalnej oferty oraz przestrzeni publicznej. Diagnoza ta opiera się na czterech fundamentalnych filarach: inkluzywności, partnerstwie, partycypacji oraz ko-kreacji (współtworzeniu) działań przez samych uczestników. Głównym celem procesu było przekształcenie tradycyjnej roli instytucji kultury w „otwarte centrum współtworzenia”, które nie tylko dostarcza gotową ofertę, ale przede wszystkim słuca, uczy się i działa wspólnie z młodymi mieszkańcami, budując ich lokalną sprawczość.

W celu zidentyfikowania realnych potrzeb, barier oraz zasobów, proces diagnostyczny został precyzyjnie podzielony na dwie grupy wiekowe, co pozwoliło na uchwycenie unikalnej specyfiki każdego z tych etapów wkraczania w dorosłość:

1. Młodzież w wieku 13-18 lat – na etapie pogłębionej analizy jakościowej grupa ta została dodatkowo rozbita na podgrupy 13-15 lat oraz 16-18 lat, aby dostrzec różnice w potrzebach rówieśniczych, poczuciu prywatności i podejściu do samodzielności.
2. Młodzi dorośli w wieku 19-23 lata – studenci, osoby rozpoczynające pracę lub poszukujące swojego stałego miejsca w strukturze społeczno-gospodarczej miasta.

## II. Metodologia i cele szczegółowe działań diagnostycznych

Proces badawczy składał się z komponentu ilościowego (dedykowane e-ankiety) oraz działań jakościowych w formie aktywnych, włączających warsztatów.

Warto wyraźnie zaznaczyć, że całe badanie miało charakter eksploracyjny (rozpoznawczy). Głównym celem było zmapowanie trendów, zasygnalizowanie zjawisk oraz zidentyfikowanie kierunków rozwoju oferty, a nie sformułowanie kategorycznych, reprezentatywnych w sensie statystycznym prawidłowości dla całej populacji młodych mieszkańców Wągrowca. Takie podejście metodologiczne pozwala na elastyczne i wrażliwe podejście do zebranego materiału.

## 1. Diagnoza ilościowa: Kwestionariusze ankietowe

Ankiety zostały zaprojektowane w taki sposób, aby poprzez zneutralizowany, pozbawiony oceniania język dotrzeć do autentycznych postaw młodych ludzi. Pytania zostały ułożone w dedykowane ścieżki dostosowane do wieku respondentów i miały na celu:

- Zbadanie wizerunku instytucji i barier wejścia: Sprawdzenie, czy Dom Kultury jest postrzegany jako „przestrzeń dla nas”, czy jedynie jako budynek mijany w drodze do szkoły (pytania o wizerunek i *social proof* w grupie 13-18 lat).
- Mapowanie nawyków i stylu życia: Diagnoza tego, jak młodzi realnie spędzają czas po lekcjach i odpoczywają (np. przestrzeń domowa, internet, miejsca publiczne na zewnątrz), bez wartościowania ich wyborów.
- Badanie tożsamości w kulturze i sprawczości: Identyfikacja, czy młodzież woli występować w bezpiecznej roli konsumenta/odbiorcy szukającego relaksu, czy posiada ambicje „Twórcy” (chęć pokazywania swoich pasji) lub „Hakera” (chęć organizowania akcji zmieniających miasto).
- Identyfikację potrzeb przestrzennych i czasowych: W przypadku grupy 19-23 lata pytania koncentrowały się wokół deficytu tzw. „Trzeciego Miejsca” (poza domem i pracą/uczelnią), oczekiwań wobec oferty wieczornej (po godzinie 20:00) oraz barier emocjonalnych w relacji z miastem (postrzeganie Wągrowca jako miejsca z potencjałem vs. przestrzeni stagnacji).
- Mapowanie zasobów (Giełda Talentów): Zebranie informacji o unikalnych umiejętnościach i pasjach, którymi młodzi ludzie są gotowi wymieniać się między sobą w duchu edukacji rówieśniczej.

## 2. Diagnoza jakościowa: Aktywne narzędzia warsztatowe

Surowe dane ilościowe zostały pogłębione poprzez realizację nowatorskich działań warsztatowych, opartych na obserwacji uczestniczącej i rozmowie, podczas których pracownicy dokumentowali naturalne zachowania, emocje i postulaty uczestników.

- **Warsztaty „Strefa Wolna”** (zrealizowane dla grupy 13-18 lat): Podczas intensywnych, kilkugodzinnych sesji młodzież miała za zadanie fizycznie wybudować w salach Starej Piekarni makietę miejsca, którego brakuje im w mieście. Działania miały pokazać dynamikę rówieśniczą w kontekście wieku. Warsztat pozwolił zbadać potrzebę prywatności oraz integracji, a jego efektem był wspólny manifest-postulat skierowany do instytucji.

- **Maraton Projektowy „Wągrowiec Lab: Hackujemy Kulturę”** (zrealizowany dla grupy w wieku 19-23 lata): Formuła kilkugodzinnego hackathonu w luźnej, partnerskiej atmosferze posłużyła do zbadania lokalnej sprawczości młodych dorosłych. Praca nad projektami i ich finałowy pitching pozwoliły zmapować talenty organizacyjne grupy 19-23 oraz dostarczyły gotowej listy mikro-projektów realnych do wdrożenia.

### **3. Refleksyjność badawcza procesu jakościowego**

Eksperymentalne połączenie w jednej przestrzeni warsztatowej (i w tym samym czasie) dwóch grup: 13–15 lat oraz 16–18 lat wykazało radykalne różnice w dynamice władzy rówieśniczej, co stanowi cenny wynik sam w sobie. Z punktu widzenia refleksyjności badacza należy jednak otwarcie przyznać, że obecność grupy starszej, silniejszej i bardziej ekspresyjnej zdominowała przestrzeń (widoczne to było m.in. poprzez samodzielne przesuwanie taśm wyznaczających strefy czy ignorowanie elementów budowanych przez młodszych uczestników).

W efekcie proces badawczy dla grupy 13–15 lat został momentami zmarginalizowany, a zebrane dane o ich potrzebach mogą być zniekształcone przez stres rówieśniczy oraz autorytet starszych kolegów. Na przyszłość rekomenduje się całkowite rozdzielenie sesji warsztatowych dla młodzieży w wieku 13-15 lat oraz 16-18 lat, aby zapewnić pełną autonomię ekspresji i psychiczny komfort młodszej grupy.

### **4. Szerszy kontekst społeczno-kulturowy**

Badanie zostało mocno osadzone w nurcie animacji kultury oraz socjologii zaangażowanej, w której proces tworzenia kultury nie jest jednostronnym, paternalistycznym przekazem z instytucji do odbiorcy. Jest to ciągły proces negocjacji znaczeń i budowania partnerstwa. Przeprowadzona w Wągrowcu diagnoza nie miała na celu jedynie stworzenia statycznej listy życzeń młodego pokolenia. Jej nadrzędnym zadaniem było – zgodnie z duchem programu Dom Kultury+ – stworzenie bezpiecznych warunków do społecznego uruchomienia potencjału młodych. Poprzez oddanie im decyzyjności w trakcie warsztatów oraz wsłuchanie się w ich głos w ankietach, wykonano pierwszy, fundamentalny krok w kierunku budowania w Wągrowcu trwałej, młodzieżowej współodpowiedzialności za lokalną kulturę.

## III. Badanie kwestionariuszowe

### Wprowadzenie

Szczegółową analizę potencjału kulturotwórczego młodego pokolenia mieszkańców Wągrowca zrealizowano z wykorzystaniem badania ilościowego, opartego na dedykowanych kwestionariuszach ankietowych dystrybuowanych za pośrednictwem platformy Tally. Narzędzie to pozwoliło na zebranie danych dotyczących codziennych zainteresowań, preferowanych form spędzania wolnego czasu oraz barier w dostępie do kultury i infrastruktury miejskiej. Co kluczowe dla rzetelności całej diagnozy, analizę danych przeprowadzono z uwzględnieniem ścisłego podziału na grupy wiekowe (młodzież szkolną 13–18 lat oraz młodych dorosłych 19–23 lata). Umożliwiło to precyzyjną identyfikację specyficznych dla danego wieku wzorców, trendów oraz zróżnicowanych oczekiwań wobec miasta i instytucji.

### III. 1 Analiza demograficzna

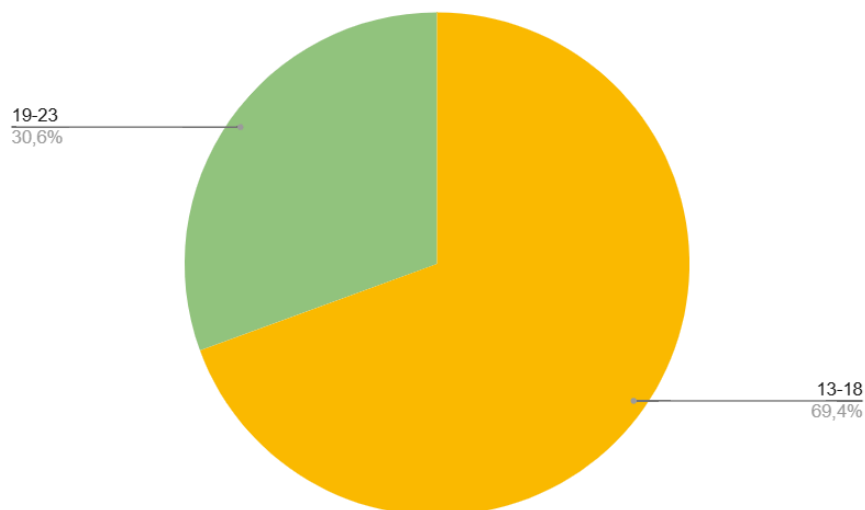
#### Struktura wiekowa uczestników badania

W badaniu ilościowym zebrano łącznie 170 unikalnych kwestionariuszy. Struktura odpowiedzi w podziale na konkretne grupy przedstawia się następująco:

- **Grupa 13-18 lat (młodzież szkolna):** to najliczniejszy segment, liczący 118 osób (69,41% ogółu badanych). Faktyczna wielkość tej próby daje silny, reprezentacyjny mandat do redefiniowania dotychczasowej oferty popołudniowej dla tej konkretnej grupy wiekowej.
- **Grupa 19-23 lata (młodzi dorośli):** stanowi dopełnienie próby w liczbie 52 osób (30,59%).

Z punktu widzenia metodologii socjologicznej należy wyraźnie podkreślić, że próba N=52 dla młodych dorosłych jest zbyt mała, by wyciągać z niej kategorię wniosków ilościowych dla całego Wągrowca lub traktować wyniki jako niepodważalny pewnik statystyczny. Z tego względu głos

tej grupy traktujemy jako **silny, diagnostyczny sygnał trendu** oraz reprezentację opinii najbardziej aktywnej, zaangażowanej części młodych dorosłych w mieście.



Fakt, że blisko 70% bazy stanowią uczniowie szkół ponadpodstawowych, daje niezwykle silny, reprezentatywny mandat do redefiniowania dotychczasowej oferty popołudniowej. Głos 118 nastolatków wprost wskazuje, że ich dominującą potrzebą po lekcjach jest „odpoczynek, muzyka i spokój” w przyjaznym klimacie, a niekoniecznie uczestnictwo w sztywno ustrukturyzowanych, tradycyjnych sekcjach zainteresowań.

Choć liczebnie mniejsza (52 osoby), grupa w wieku 19-23 - wnosi do diagnozy zupełnie nową, kluczową perspektywę analityczną. Są to osoby u progu samodzielności (studenci, młodzi pracownicy), których potrzeby drastycznie różnią się od potrzeb nastolatków. To ich wskazania budują w raporcie silny postulat stworzenia w mieście tzw. „Trzeciego Miejsca” oraz zorganizowania bezpiecznej, otwartej przestrzeni dostępnej w godzinach wieczornych (po 20:00).

Wyraźny podział na te dwie grupy pokazuje, że nie można traktować „młodzieży” jako jednego, spójnego monolitu. Skuteczna polityka kulturalna Wągrowca musi opierać się na dwóch równoległych torach: elastycznej przestrzeni relaksu i pasji dla osób niepełnoletnich w ciągu dnia oraz autonomicznego, wieczornego punktu spotkań dla młodych dorosłych.

## Wysoka responsywność i zaangażowanie w dialog

Analiza struktury odpowiedzi pokazuje, że badanie nie zostało przez młodzież potraktowane wyłącznie jako powierzchowny test do bezrefleksyjnego „przeklikania”. Realną podmiotowość i potrzebę wypowiedzi widać w zachowaniu 32 respondentów (blisko 19% całej próby), którzy w pytaniach zamkniętych celowo rezygnowali z gotowych, przygotowanych przez badaczy kafeterii na rzecz opcji „Inne”. Młodzi ludzie wykorzystywali te pola, aby doprecyzować swoje unikalne nawyki, wskazać konkretne lokalizacje w Wągrowcu (np. Park 600-lecia, OSiR, Jezioro Durowskie) czy też zasygnalizować palące problemy infrastrukturalne, jak w przypadku szczegółowych, krytycznych uwag dotyczących złego stanu technicznego i niebezpieczeństwa związanego z użytkowaniem lokalnego skateparku.

Dodatkowo, końcowe sekcje kwestionariusza, skonstruowane jako pytania otwarte (Giełda Talentów oraz Inspiracje), spotkały się z niemal stuprocentową responsywnością. Mimo że wymagały one wysiłku sformułowania własnej wypowiedzi pisemnej, respondenci masowo (w ponad 95% przypadków) wpisywali autorskie, nierzadko bardzo osobiste i wartościowe opisy swoich mikro-kompetencji (np. chęć rówieśniczej nauki gry na instrumentach, korepetycje, znajomość realizacji dźwięku czy ceramiki), dostarczając instytucji gotowej mapy potencjału do przyszłych działań ko-kreacyjnych.

## III.2 Jak odpowiadali na pytania reprezentanci grupy w wieku 13-18:

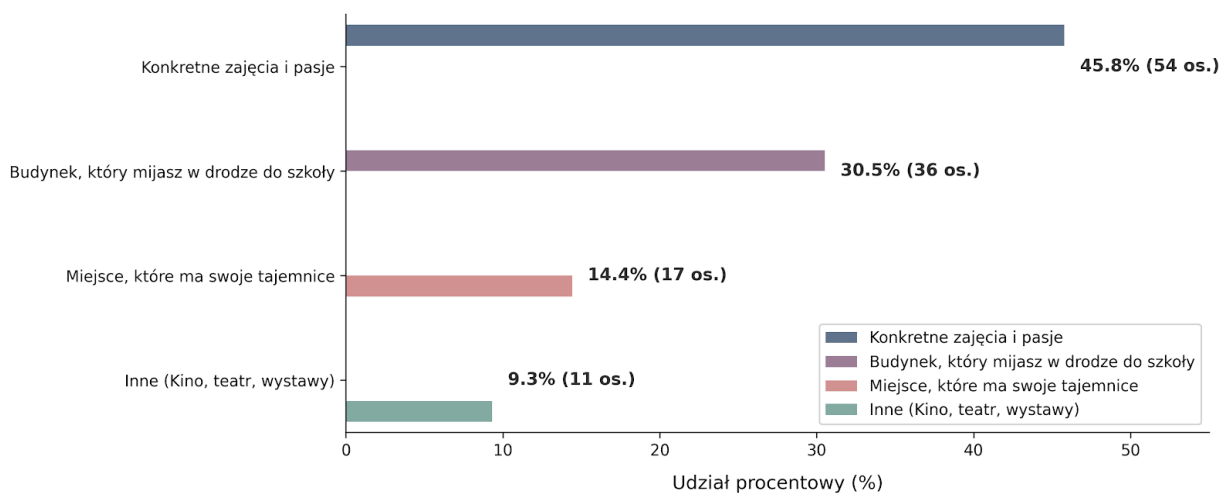
### Pytanie 1: „Gdy myślisz o Domu Kultury, widzisz...”

To pytanie miało na celu zbadanie pierwszych, intuicyjnych skojarzeń młodzieży z instytucją kultury, bez sugerowania negatywnych odpowiedzi.

- **Konkretne zajęcia i pasje:** 54 wskazania
- **Budynek, który mijasz w drodze do szkoły:** 36 wskazań
- **Miejsce, które ma swoje tajemnice:** 17 wskazań
- **Inne:**
  - ❖ **Kino** (8 wskazań),
  - ❖ **Wystawy** (1 wskazanie),

- ❖ **Zajęcia i filmy** (1 wskazanie),
- ❖ **Teatr** (1 wskazanie).

### 1. Gdy myślisz o Domu Kultury, widzisz... (Młodzież 13-18 lat, N=118)



### Pytanie 2: „Czy w Twojej paczce znajomych ktoś wpada czasem do Domu Kultury?”

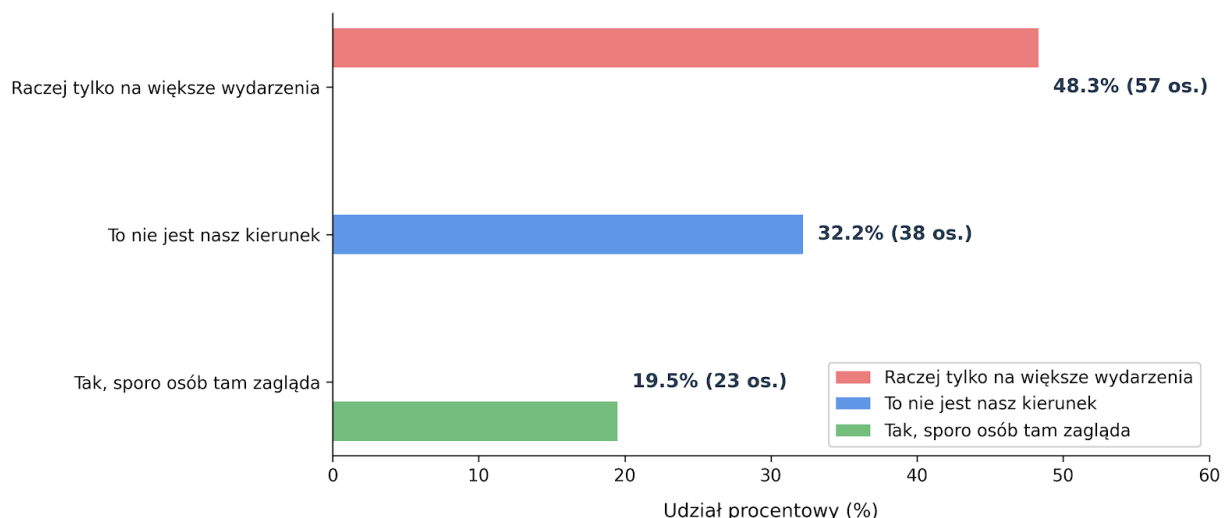
Pytanie to badało tzw. *social proof* (społeczny dowód słuszności). Chcieliśmy dowiedzieć się, czy odwiedzanie tej instytucji jest w rówieśniczym środowisku nastolatków uznawane za coś naturalnego i „cool”, czy wręcz przeciwnie.

#### Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=118)

- **Raczej tylko na większe wydarzenia:** 57 wskazań
- **To nie jest nasz kierunek:** 38 wskazań
- **Tak, sporo osób tam zagląda:** 23 wskazania



## 2. Czy w Twojej paczce znajomych ktoś wpada czasem do Domu Kultury? (Młodzież 13-18 lat, N=118)



### Pytanie 3: „Gdzie najczęściej spotykasz się ze znajomymi w wolnym czasie?”

Celem tego pytania było zmapowanie naturalnej geografii społecznej młodzieży w wieku 13–18 lat. Chcieliśmy dowiedzieć się, gdzie fizycznie (lub wirtualnie) bije serce życia towarzyskiego młodych mieszkańców Wągrowca, w jakich przestrzeniach czują się najbardziej swobodnie i czy dominuje u nich spędzanie czasu w świecie realnym, czy cyfrowym.

#### Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=118)

Rozkład głosów na podstawowe opcje zamknięte oraz zsumowaną kategorię „Inne” wygląda następująco:

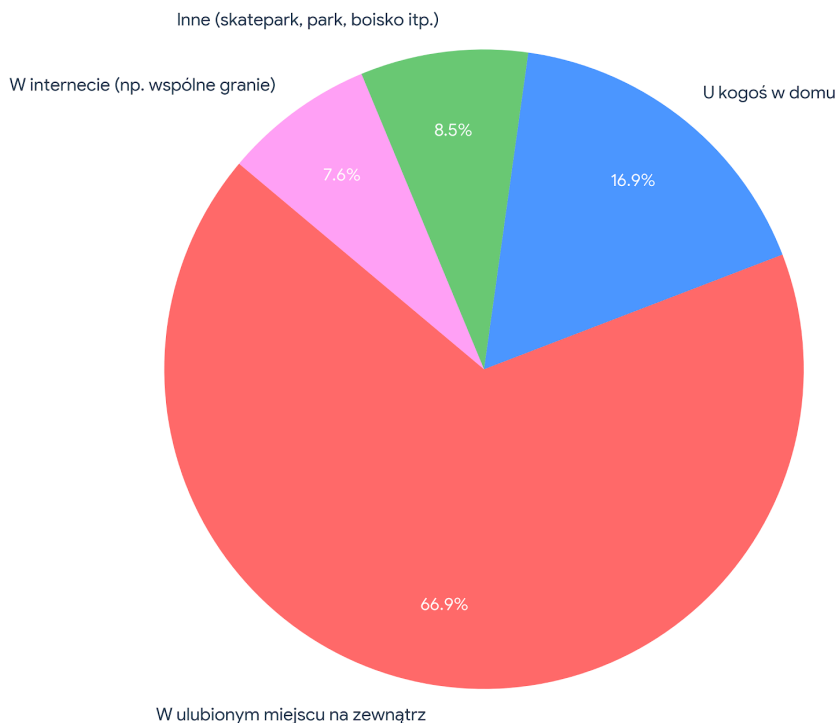
- **W ulubionym miejscu na zewnątrz:** 66,95% (79 wskazań)
- **U kogoś w domu:** 16,95% (20 wskazań)
- **W internecie (np. wspólne granie):** 7,63% (9 wskazań)
- **Inne (autorskie dopiski respondentów):** 8,47% (10 wskazań)

**Analiza pola „Inne” – co dokładnie dopisała młodzież?**

Zamiast wybrać standardowe odpowiedzi, 10 osób zdecydowało się na ręczne wpisanie konkretnych lokalizacji w Wągrowcu. Po usunięciu powtórzeń, oto pełna, autentyczna lista ich unikalnych odpowiedzi (z zachowaniem pisowni oryginalnej):

- ❖ Skatepark (2 wskazania)
- ❖ Skate park , park 600 lecia
- ❖ Jezioro Durowskie i osir
- ❖ Osir lub jezioro
- ❖ Osir na dworze, gdziekolwiek
- ❖ Chodzimy po całym Wągrowcu
- ❖ Na boisku
- ❖ Na ulicy
- ❖ Nie mam znajomych (1 smutny, ale ważny diagnostycznie głos w kontekście inkluzywności)

3. Gdzie najczęściej spotykasz się ze znajomymi w wolnym czasie?  
(Młodzież 13-18 lat, N=118)



#### Pytanie 4: „Twój idealny czas po lekcjach to...”

Pytanie to miało na celu zdiagnozowanie dominujących potrzeb młodzieży szkolnej w zakresie regeneracji po zajęciach lekcyjnych. Chcieliśmy dowiedzieć się, jaki styl spędzania czasu wolnego jest dla nich najbardziej pożądanym (czy dominuje potrzeba wyciszenia, aktywności fizycznej, czy też twórczej ekspresji), bez narzucania dorosłych ocen czy wartościowania ich wyborów. Ta informacja jest kluczowa dla określenia, jaki "vibe" (klimat) powinien panować w projektowanych dla nich działaniach instytucjonalnych.

#### Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=118)

Rozkład głosów (wartości procentowe odzwierciedlają udział w tej konkretnej grupie wiekowej) prezentuje się następująco:

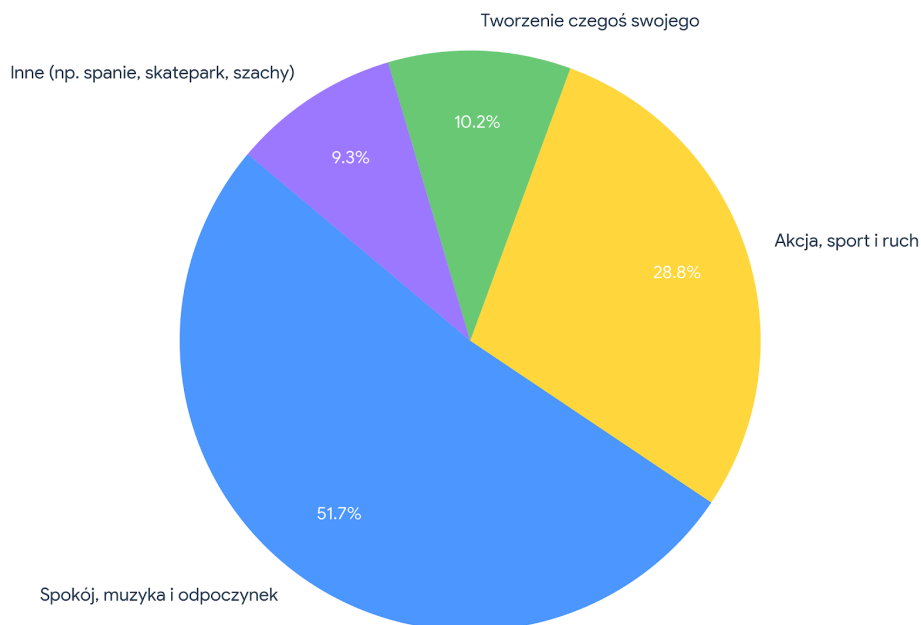
- Spokój, muzyka i odpoczynek: 51,69% (61 wskazań)
- Akcja, sport i ruch: 28,81% (34 wskazania)
- Tworzenie czegoś swojego: 10,17% (12 wskazań)
- Inne (autorskie dopiski respondentów): 9,32% (11 wskazań)

#### *Analiza pola „Inne” – co dokładnie dopisała młodzież?*

W przypadku tego pytania, 11 osób zdecydowało się odrzucić podstawowe odpowiedzi i ręcznie opisać swój idealny czas po lekcjach. Oto pełna, autentyczna lista ich dopisków (z zachowaniem pisowni oryginalnej):

- *Spanie* (2 wskazania)
- *Muzyka i sport*
- *Jeżdżenie rowerem, granie*
- *Jeździć na skateparku*
- *Wychodzenie na dwór i korzystanie z skateparku*
- *Piłka nożna*
- *Szachy*
- *Wychodzenie*
- *A,B,C* (wskazanie na połączenie wszystkich trzech podstawowych opcji)

4. Twój idealny czas po lekcjach to...  
(Młodzież 13-18 lat, N=118)



### Pytanie 5: „Gdybyś miał/a wpływ na to, co się tu dzieje, w jakiej roli czujesz się najlepiej?”

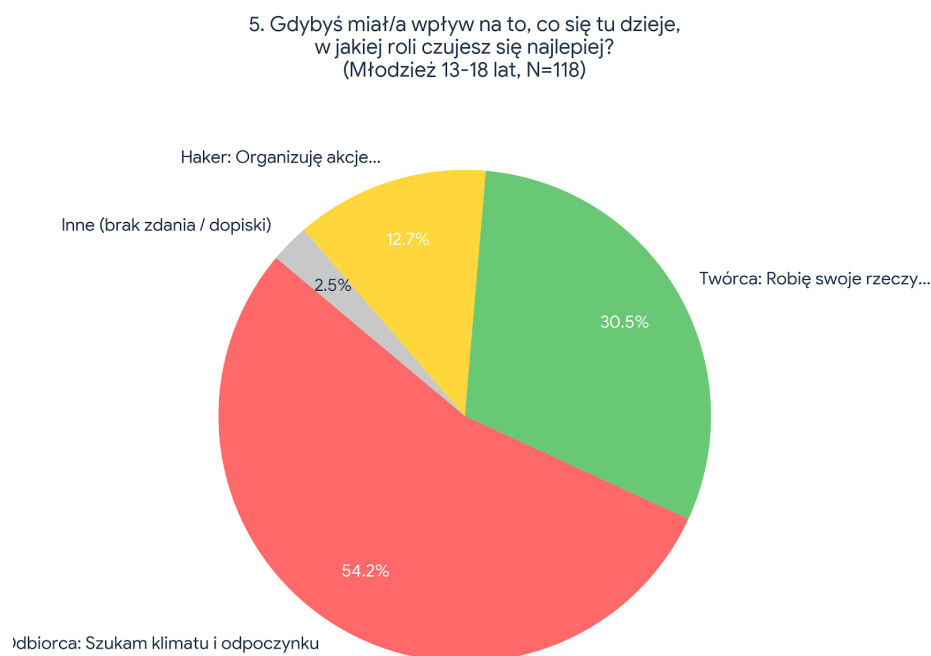
To pytanie miało na celu zbadanie poczucia sprawczości i preferowanego poziomu zaangażowania młodzieży w działania lokalne i kulturalne. Chcieliśmy sprawdzić, czy badani wolą przyjmować bezpieczną pozycję konsumenta (odbiorcy gotowych treści), czy przejawiają cechy liderów, realizatorów własnych pasji („Twórcy”) lub aktywistów chcących modyfikować zastaną przestrzeń miejską („Hakerzy”). Diagnoza ta bezpośrednio wspiera programowe filary partycypacji i ko-kreacji.

#### Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=118)

Rozkład głosów w młodszej grupie wiekowej układa się następująco:

- **Odbiorca: Szukam klimatu i odpoczynku: 54,24% (64 wskazania)**
- **Twórca: Robię swoje rzeczy i mam gdzie je pokazać: 30,51% (36 wskazań)**
- **Haker: Organizuję akcje i zmieniam miasto: 12,71% (15 wskazań)**

- **Inne (autorskie dopiski / brak zdania): 2,54% (3 wskazania)**



### Pytanie 6: „Co sprawiłoby, że ta okolica byłaby jeszcze ciekawsza?”

Celem tego pytania było zbadanie konkretnych oczekiwań i postulatów młodzieży szkolnej wobec zmian w ich najbliższym otoczeniu. Chcieliśmy zweryfikować, czy młodzi ludzie wykazują większe zapotrzebowanie na wydarzenia i ofertę programową (podejście eventowe), czy raczej na infrastrukturę sprzyjającą spotkaniom rówieśniczym lub rozwijaniu niszowych zainteresowań. Wynik ten wprost podpowiada kierunek inwestycji w zasoby instytucji.

#### Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=118)

Głosy respondentów rozłożyły się w sposób bardzo zrównoważony:

- **Wydarzenia, o których mówiliby miasto: 35,59% (42 wskazania)**

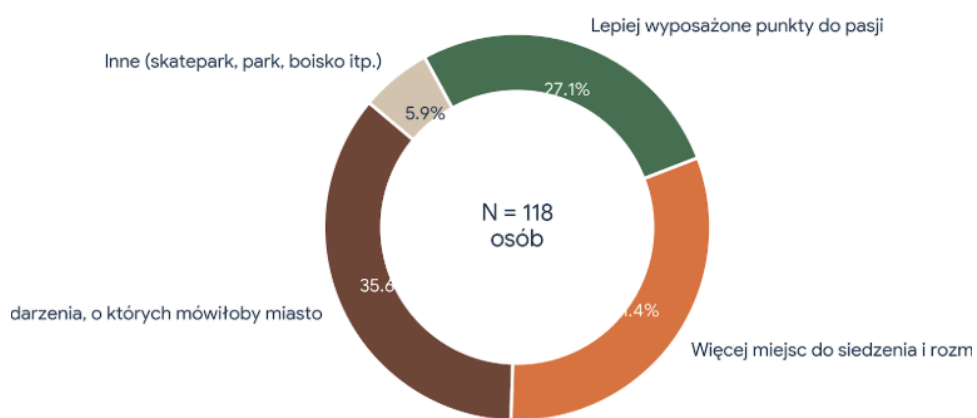
- **Więcej miejsc do siedzenia i rozmów:** 31,36% (**37 wskazań**)
- **Lepiej wyposażone punkty do pasji:** 27,12% (**32 wskazania**)
- **Inne (autorskie dopiski respondentów):** 5,93% (**7 wskazań**)

#### Analiza pola „Inne” – co dokładnie dopisała młodzież?

W przypadku tego pytania 7 osób zdecydowało się na wpisanie własnych postulatów miejskich. Są to niezwykle konkretne i cenne z punktu widzenia diagnozy głosy (zachowano oryginalną pisownię):

- ❖ *Lepszy skate park obecny jest zniszczony i niebezpieczny przez uszkodzone rampy*
- ❖ *Lepszy skatepark*
- ❖ *Bump park, i różne nowe miejsca*
- ❖ *Więcej wydarzeń i koncertów oraz więcej klubów sportowych np. w koszykówkę*
- ❖ *Więcej wydarzeń np koncert Lady Pank oraz plaża wągrowiecka*
- ❖ *Miejsce na imprezy dla młodych ludzi, miejsca na spotkania ze znajomymi*

6. Co sprawiłoby, że ta okolica byłaby jeszcze ciekawsza?  
(Młodzież 13-18 lat, N=118)



## Pytanie 11: „Gdyby lokalne kino było portalem do innej rzeczywistości, to jakiej?”

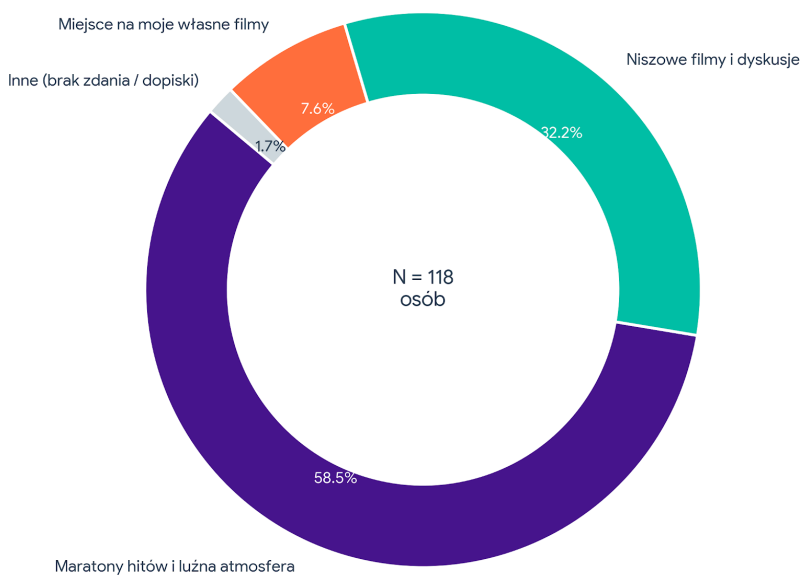
Pytanie miało na celu zbadanie ukrytych oczekiwań młodzieży wobec pożądanego formatu i atmosfery lokalnego kina miejskiego. Poprzez zastosowanie metafory „portalu do innej rzeczywistości” chcieliśmy uciec od schematycznych odpowiedzi i sprawdzić, czy młodzi ludzie szukają w kinie wyłącznie masowej rozrywki i przestrzeni społecznej (popcorn, luźny klimat, maratony kinowe), czy też oczekują od instytucji funkcji bardziej ambitnej (kino niszowe, dyskusyjne) lub platformy do prezentacji własnej twórczości.

### Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=118)

Głosy nastolatków rozłożyły się w następujący sposób:

- **Maratony hitów i luźna atmosfera: 58,47% (69 wskazań)**
- **Niszowe filmy i dyskusje: 32,20% (38 wskazań)**
- **Miejsce na moje własne filmy: 7,63% (9 wskazań)**
- **Inne (autorskie dopiski / brak zdania): 1,69% (2 wskazania)**

11. Gdyby lokalne kino było portalem do innej rzeczywistości, to jakiej?  
(Młodzież 13-18 lat, N=118)



## Pytanie 12: „W czym czujesz się dobrze? Przy czym najchętniej spędzasz czas??”

Intencją tego pytania było dotarcie do autentycznego, nienarzuconego krajobrazu zainteresowań i mocnych stron młodzieży szkolnej (13–18 lat). Kluczowym elementem było tu zidentyfikowanie tzw. **potencjału samopomocowego i rówieśniczego** – sprawdzenie, w jakich obszarach młodzi ludzie czują się na tyle pewnie, by móc dzielić się swoją wiedzą lub pasją z innymi. To gotowa mapa potencjalnych liderów kół zainteresowań, klubów dyskusyjnych czy wolontariatu rówieśniczego.

### Liczba wskazań i struktura procentowa (Próba: N=118)

Rozkład skonsolidowanych obszarów tematycznych wygląda następująco:

- **Muzyka, sztuka i szeroko pojęta twórczość: 22,9% (27 wskazań)** – (*Gra na instrumentach, śpiew, taniec, teatr, szycie, szydełkowanie, ceramika, fotografia, tworzenie social mediów/Rolek*)
- **Sport, skatepark i aktywność ruchowa: 15,3% (18 wskazań)** – (*Jazda na hulajnogach wyczynowych, deskorolka, rowery bmx, piłka nożna, siatkówka, koszykówka, siłownia, bieganie*)
- **Inne pasje domowe oraz relacje: 13,6% (16 wskazań)** – (*Gry komputerowe/gaming, czytanie książek, gra w szachy, nauka języków obcych, spotkania towarzyskie, psychologia*)
- **Trudność w określeniu/Brak jednoznacznej odpowiedzi: 48,3% (57 wskazań)**

## GŁOSY MŁODZIEŻY (13–18 LAT) – PEŁNY ZAPIS Z PYTANIA 12

„W czym czujesz się dobrze? Przy czym najchętniej spędzasz czas? Czego mógłbyś nauczyć innych?”

### 1. Muzyka, koncerty, dźwięk i taniec (Gotowi liderzy muzyczni)

1. Fajnie byłoby założyć jakieś zajęcia muzyczne, gram na gitarze, odkąd skończyłam 5 lat i fajnie byłoby mieć jakieś miejsce typu kółko muzyczne.
2. W grze na gitarze, mogłabym nauczyć ludzi podstawowych akordów :) Czuję się całkiem dobra w graniu.
3. Myślę, że w chemii, grze na gitarze, matematyce, jakichś takich problemach życiowych.
4. Mogłabym pomóc z matematyką, angielskim lub gitarą.

5. Realizacja dźwięku.
6. Wyrażam siebie poprzez muzykę.
7. Muzyka, koncerty wykonawców: Skolim, Bedoes i Mata.
8. Tworzenie muzyki prawdopodobnie i coś związanego z musicalem, nie wiem.
9. Tworzenie muzyki.
10. Szyję, tańczę, tworzę różne rzeczy, piszę teksty piosenek.
11. W nauce tańca.
12. Szydełkować, tańczyć, śpiewać, rysowanie, sport, nauka szkolna.
13. Lubię koncerty.
14. Na koncertach.
15. Koncerty.
16. Koncerty, muzyka.
17. Słucham muzyki.
18. Filmy, muzyka.

## **2. Sporty miejskie i plener (BMX, skatepark, rolki, siłownia)**

19. Jeżdżę na rowerze typu bmx w miarę dobrze mi to wychodzi. Jeżeli ktoś też by chciał wejść w taką pasję, to chętnie pomogę 😊
20. Jazda na desce na skateparku, który jest zbudowany pod hulajnogi i jest niebezpieczny.
21. W hulajnodze wyczynowej i piłce ręcznej.
22. Manual na hulajnodze.
23. Jeżdżenie na hulajnodze.
24. Deskorolka.
25. Deskorolką.
26. Piłka nożna. Wyników ostatnio nie notuję jakichś wybitnych, ale z moją weną i innymi można pomóc.
27. Koszykówka.
28. Siłownia.
29. Jazda rowerem.
30. Jazda na łyżwach.
31. Sport.

## **3. Pasje artystyczne, manualne i nowe media**

32. Czuję się dobrze w tworzeniu kontentu, mogłabym pomóc w tworzeniu różnych Rolek, w tworzeniu różnych ciekawych rzeczy, które mogłyby zachęcić młodszych, jak i tych starszych do częstszego przybycia do MDK.
33. W tworzeniu treści do social-mediów.

34. Lubię fotografować różne rzeczy i myślę, że jestem na tyle dobry, że dałbym radę kogoś nauczyć.
35. Na co dzień wyrażam siebie zdolnościami artystycznymi oraz wyróżniającym się stylem.
36. Czuję się dobrze w sporcie i w zajęciach artystycznych.
37. W ceramice.
38. Najlepiej czuję się w szydełkowaniu.

#### **4. Umysł, biznes, edukacja i pasje „stolikowe”**

39. Jestem szachistą z przeciętnym doświadczeniem, na ten moment kształcę moich znajomych, którzy dopiero co wchodzi w ten świat.
40. Czuję się dobrze w bieganiu, organizowaniu swoich celów i poznawaniu świata biznesu. Najchętniej spędzam czas na treningach biegowych, rozwijaniu wiedzy o przedsiębiorczości, tworzeniu własnych pomysłów na zarabianie oraz graniu na keyboardzie. Lubię także planować przyszłość i stawiać sobie ambitne cele. Mógłbym pomóc innym w budowaniu systematyczności, wytrwałości i organizacji czasu. Mógłbym również podzielić się wiedzą o podstawach biznesu internetowego dla młodych osób, motywacji do działania oraz bieganiu i przygotowaniu do regularnych treningów. Potrafię konsekwentnie realizować swoje cele i zachęcać innych do pracy nad sobą.
41. Najchętniej spędzam czas na nauce, udzielam korepetycji z przedmiotów, w których jestem dobra (angielski, historia). Również jako część samorozwoju nauczam innych gry na pianinie za symboliczną „dyszkę”.
42. Myślę, że bym pomógł z historii lub matematyki.
43. O dobrych fabułach w grach, książkach itd.
44. Gry komputerowe.
45. Granie w gry, słuchanie muzyki.
46. Gry.
47. Graniu.
48. Najchętniej spędzam czas przy książce.
49. W uczeniu się języków obcych.
50. Języki obce.
51. D&D (Dungeons & Dragons).

#### **5. Relacje, emocje i rozwój osobisty**

52. Jak nie przejmować się zdaniem innych i żeby robić to, co się kocha.
53. Wiedza o sobie, zdrowiu psychicznym mężczyzn, rozwój fizyczny mężczyzn.
54. Czy jestem w czymś na tyle dobra? Nie wiem w sumie. W sensie fajnie byłoby ogólnie podyskutować o np. psychicznych, fizjologicznych albo również fizycznych sprawach.

Lubię czytać książki, więc może np. o gatunku, jakim czytam, bym mogła powiedzieć coś o tym.

55. Empatia.

56. Entuzjazm.

57. Wszystko, każdemu staram się z czymś pomóc.

58. Rozmowa.

59. Przy znajomych, lubię spędzać z nimi miło czas, pamiętaj: przy dobrych osobach nie jesteś samotny! ;)

60. Przyjaciele.

61. Przy przyjaciołach.

62. Przy koledze.

63. Ze znajomymi na dworze.

64. Z przyjaciółmi na boisku na ulicy Jeżyka.

65. Na dworze.

#### 6. Inne unikalne zainteresowania i postulaty miejskie

66. Chętnie mogę nauczyć kogoś gotować lub piec.

67. Najchętniej spędzam czas ze zwierzętami.

68. Motoryzacja.

69. Najchętniej spędzam czas nad jeziorem Durowskim. Brakuje już plaży oraz więcej sprzętu, który można wypożyczyć, np. kajaki, skutery wodne czy motorówki.

70. Najchętniej spędzam czas nad wodą, brakuje plaży oraz motorówek na wypożyczenie.

71. Powiększyć skatepark dla młodzieży i dzieci.

#### Pytanie 13: „Inspiracja na dziś..”

To pytanie miało charakter „czystego wglądu” w aktualny krajobraz kulturowy, w którym zanurzeni są nastolatki z Wągrowca. Intencją było zmapowanie ich naturalnych punktów odniesienia – artystów, utworów, filmów i zjawisk internetowych, którymi żyją na co dzień, bez cenzury i narzuconych przez dorosłych ram. Dla programatorów instytucji to bezcenna baza wiedzy o estetyce, języku i kodach kulturowych współczesnych nastolatek.

#### Struktura i rozkład odpowiedzi (Próba: N=118)

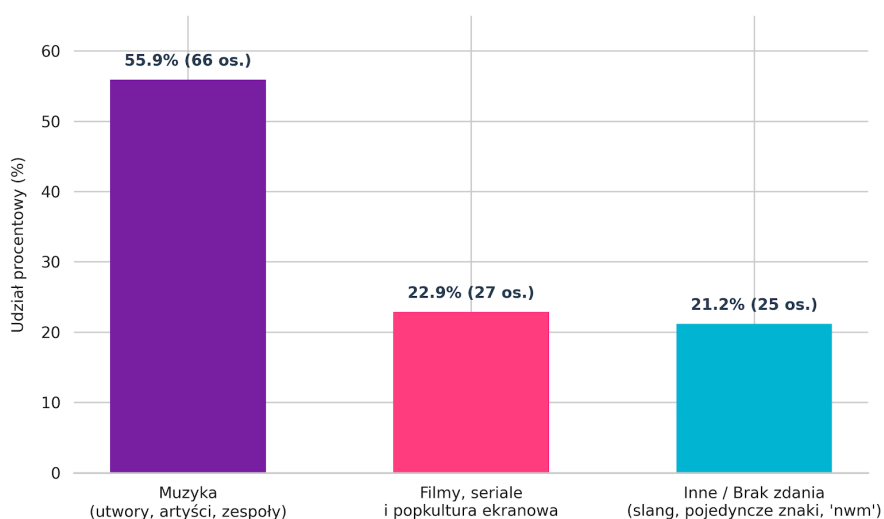
Wpisy młodzieży bardzo wyraźnie podzieliły się na dwa potężne nurty oraz tradycyjną grupę odpowiedzi rozproszonych:

- **Muzyka (utwory, artyści, konkretne zespoły): 55,9% (66 wskazań)**
- **Filmy, seriale i popkultura ekranowa: 22,9% (27 wskazań)**
- **Inne / Brak zdania / Slang internetowy: 21,2% (25 wskazań)**

Przyjrzenie się konkretnym wpisom daje fascynujący i bardzo zróżnicowany obraz pokoleniowy (zachowano pisownia oryginalną):

- **Świat Muzyki (55,9%):** Dominuje polski i zagraniczny rap oraz muzyka popularna. Pojawiają się absolutne ikony współczesnej sceny hip-hopowej (*Taco Hemingway – „Ratunku”, Bedoes, Szpaku – „Fanlove”, Chivas – „Kiedy nie ma cię”, Rusina, Waima*). Co ciekawe, obok nich młodzież wpisuje klasykę światowego formatu (*Michael Jackson, Metallica, Sabaton – „Uprising”*) oraz polskie legendy rocka (*Lady Pank*) czy muzykę taneczną (*Skolim – „Temperatura”*).
- **Świat Ekranu (22,9%):** Nastolatki inspirują się kinem niszowym i kultowym (*„Requiem dla snu”, „Truman Show”, „Nieznosna lekkość bytu”*), wielkimi francuzami popkulturowymi (*Marvel, Iron Man, Piraci z Karaibów, Władca Pierścieni, Harry Potter i Więzień Azkabanu*) oraz popularnymi serialami (*„Pamiętniki wampirów”, „Garnitury”, „Stranger Things”*). Pojawia się też polskie kino klasyczne (*„Kiler”, „Jak rozpętałem drugą wojnę światową”*) oraz produkcje młodzieżowe (*„Pieprzyć Mickiewicza”*).
- **Świat Algorytmu i Słangu (21,2%):** Ta sekcja idealnie obrazuje estetykę TikToka i YouTube'a. Młodzież wpisuje trendy i zjawiska sieciowe, takie jak *„Backrooms”* (znany internetowy creepypasta/universum horroru), *„hot girl summer”, „Phonk”* (gatunek muzyki z TikToka) czy abstrakcyjne ciągi liter i haseł rówieśniczych.

**13. Inspiracja na dziś...**  
**(Młodzież 13-18 lat, N=118 - Kategoryzacja tekstowych odpowiedzi otwartych)**



Wykres kolumnowy jednoznacznie pokazuje, że **muzyka jest absolutnym i najważniejszym nośnikiem tożsamości dla ponad połowy nastolatków w mieście**. To wokół muzyki, koncertów i luźnego klimatu najłatwiej budować z nimi relację. Co czwarty badany mocno inspiruje się opowieściami wizualnymi (filmy/seriale), co stanowi świetne uzasadnienie dla sukcesu formatów typu młodzieżowe maratony filmowe (o których wspominali w pytaniu 11).

### III.3 Jak odpowiadali na pytania reprezentanci grupy w wieku 13-18:

#### Pytanie 7: „Wągrowiec z Twojej perspektywy to obecnie miejsce...”

Celem tego pytania było zdiagnozowanie lokalnego patriotyzmu, poczucia perspektyw oraz ogólnego nastroju panującego wśród młodych dorosłych wchodzących na rynek pracy lub rozpoczynających studia. Chcieliśmy sprawdzić, czy miasto jest dla nich jedynie sypialnią i „miejscem wypoczynkowym”, z którego chcą uciekać, czy też dostrzegają w nim przestrzeń do rozwoju i lokowania swoich życiowych planów.

#### 2. Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=52)

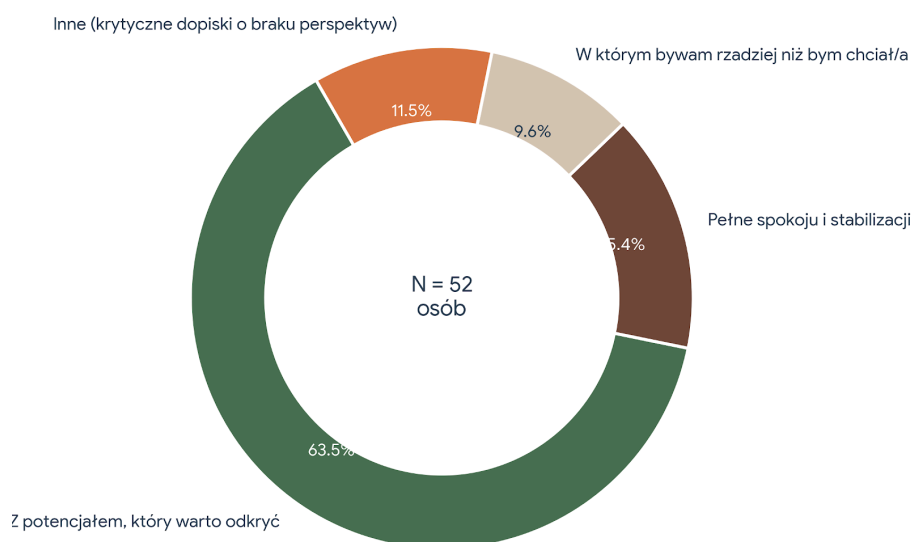
Wyniki ilościowe przynoszą bardzo optymistyczny i ciekawy rozkład głosów:

- **Z potencjałem, który warto odkryć:** 63,46% (33 wskazania)
- **Pełne spokoju i stabilizacji:** 15,38% (8 wskazań)
- **W którym bywam rzadziej niż bym chciał/a:** 9,62% (5 wskazań)

- **Inne (autorskie, krytyczne dopiski): 11,54% (6 wskazań)**

Zdecydowana większość starszej młodzieży (ponad 63%) widzi w Wągrowcu ukryty potencjał, a kolejne 15% ceni miasto za spokój. Jednak co dziesiąty badany wprost deklaruje poczucie odrzucenia i brak perspektyw.

7. Wągrowiec z Twojej perspektywy to obecnie miejsce...  
(Młodzi dorośli 19-23 lata, N=52)



## Pytanie 8: „Czego szukasz w ofercie kultury dla osób w Twoim wieku?”

Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=52):

Oczekiwania starszej młodzieży wobec instytucji kultury są bardzo wyraźnie zarysowane:

- **Przestrzeni do spotkań po godzinach: 65,38% (34 wskazania)**
- **Współtworzenia własnych projektów: 17,31% (9 wskazań)**
- **Rozwoju konkretnych skilli: 11,54% (6 wskazań)**

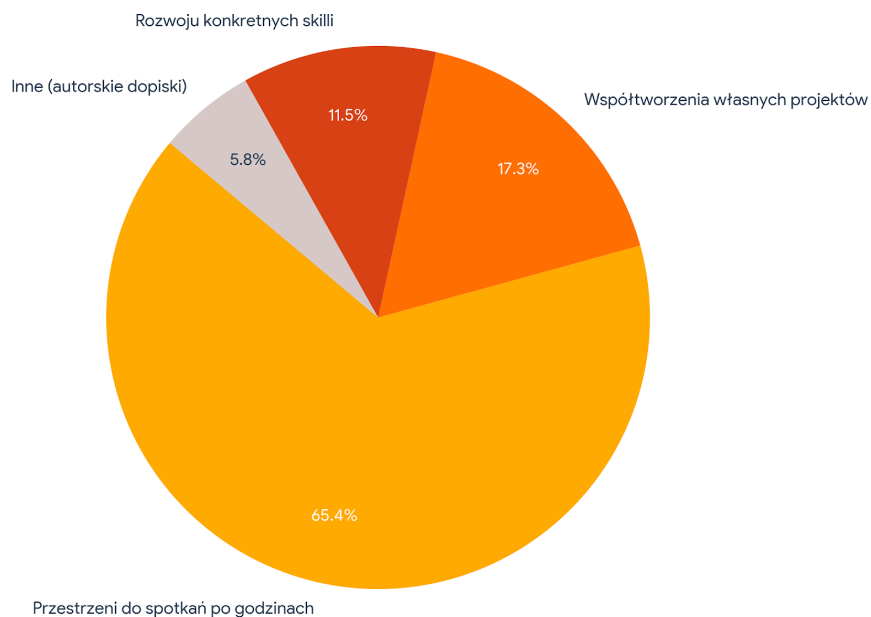
- **Inne (autorskie dopiski respondentów): 5,77% (3 wskazania)**

Analiza pola „Inne” – co dokładnie dopisała starsza grupa?

W tym pytaniu 3 osoby zdecydowały się na własne, bardzo konkretne sformułowania. Pokazują one pewne zniecierpliwienie lub precyzują, kogo ich zdaniem brakuje w obecnej ofercie miejskiej (pisownia oryginalna):

- *Już niczego. Pobliskie miejscowości zapewniają dosyć wrażeń (klasyczny sygnał „odpływu” kulturowego do innych ośrodków)*
- *Rozwoju konkretnych skilli? Chyba umiejętności. Szukam czegoś co może zainteresować ludzi innych a nie emerytów i "alternatywki" (wyraźny postulat ofertowy)*
- *Klubów*

8. Czego szukasz w ofercie kultury dla osób w Twoim wieku?  
(Młodzi dorośli 19-23 lata, N=52)



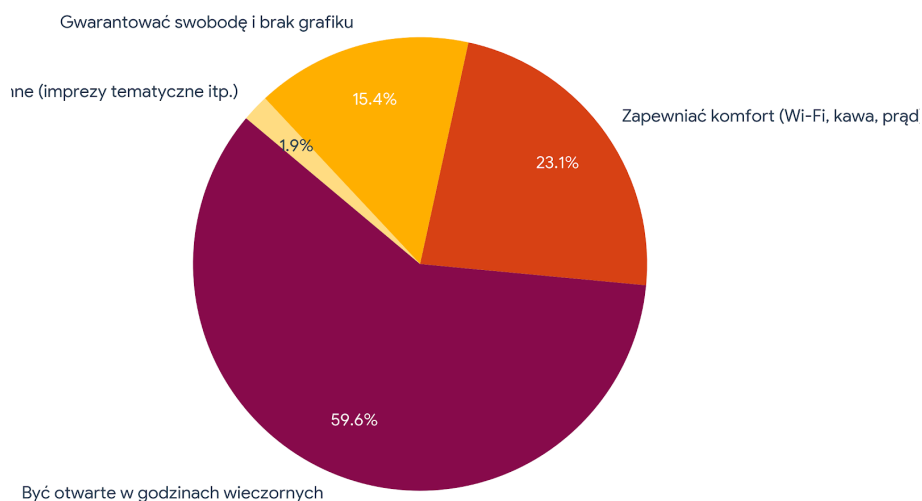
## Pytanie 9: „Trzecie Miejsce (poza domem i pracą/uczelnią) powinno przede wszystkim...”

1. Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=52)

Koncepcja socjologicznego „Trzeciego Miejsca” (przestrzeni neutralnej, służącej budowaniu więzi) w oczekiwaniach starszej młodzieży definiowana jest następująco:

- **Być otwarte w godzinach wieczornych:** 59,62% (31 wskazań)
- **Zapewniać komfort (np. Wi-Fi, kawa, prąd):** 23,08% (12 wskazań)
- **Gwarantować swobodę i brak grafiku:** 15,38% (8 wskazań)
- **Inne (autorskie dopiski respondentów):** 1,92% (1 wskazanie)
  - ❖ *dostarczać rozrywki (imprezy tematyczne)*

9. Trzecie Miejsce (poza domem i pracą/uczelnią) powinno przede wszystkim...  
(Młodzi dorośli 19-23 lata, N=52)



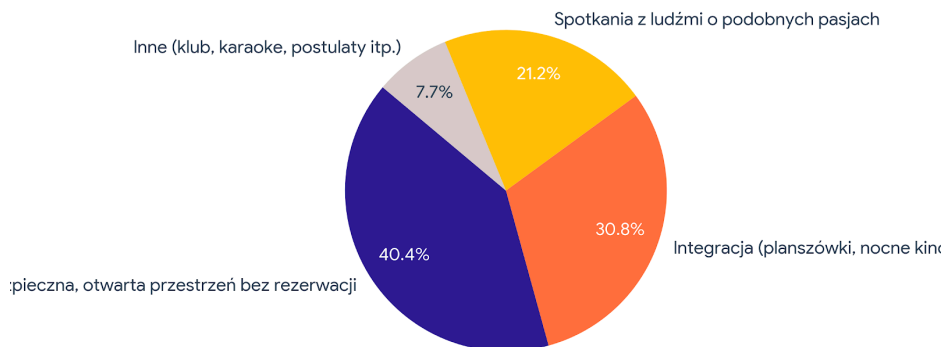
**Pytanie 10: „Co sprawiłoby, że oferta miasta byłaby atrakcyjna także wieczorem (np. po 20:00)?”**

Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=52)

Oczekiwania młodych dorosłych względem oferty wieczornej w Wągrowcu rozkładają się następująco:

- **Bezpieczna, otwarta przestrzeń bez rezerwacji: 40,38% (21 wskazań)**
- **Integracja (planszówki, nocne kino): 30,77% (16 wskazań)**
- **Spotkania z ludźmi o podobnych pasjach: 21,15% (11 wskazań)**
- **Inne (własne dopiski respondentów): 7,69% (4 wskazania)**
  - ❖ *Miejsce z muzyką gdzie można posiedzieć i pogadać ze znajomymi (nawet na otwartym terenie)*
  - ❖ *Możliwość artystycznego spędzania np. Podczas wieczorów karaoke w gronie przyjaciół i innych*
  - ❖ *Klub*

10. Co sprawiłoby, że oferta miasta byłaby atrakcyjna także wieczorem (np. po 20:00)?  
(Młodzi dorośli 19-23 lata, N=52)



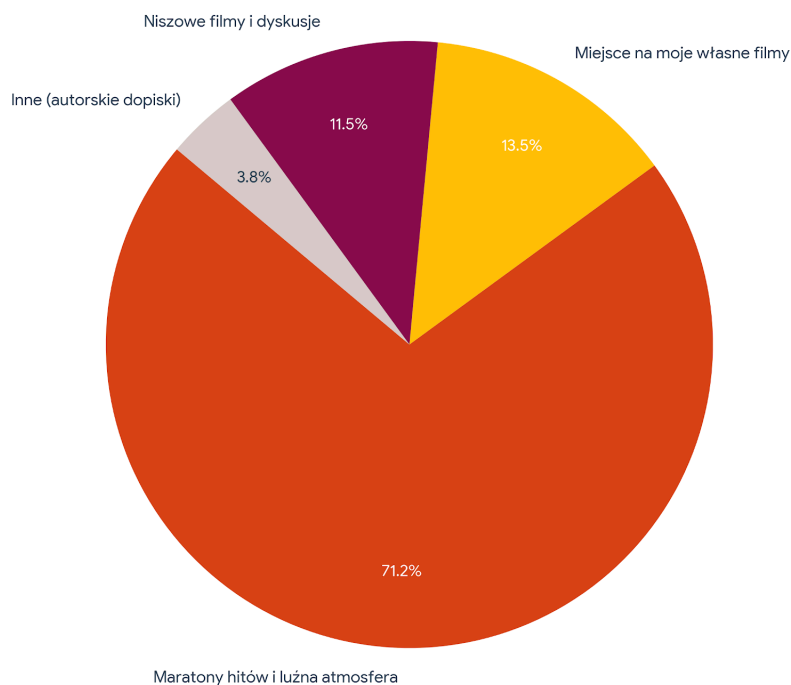
### Pytanie 11: „Gdyby lokalne kino było portalem do innej rzeczywistości, to jakiej?”

Liczba wskazań poszczególnych odpowiedzi (Próba: N=52)

Rozkład głosów w starszej grupie prezentuje się następująco:

- **Maratony hitów i luźna atmosfera: 71,15% (37 wskazań)**
- **Miejsce na moje własne filmy: 13,46% (7 wskazań)**
- **Niszowe filmy i dyskusje: 11,54% (6 wskazań)**
- **Inne (autorskie dopiski respondentów): 3,85% (2 wskazania)**

11. Gdyby lokalne kino było portalem do innej rzeczywistości, to jakiej?  
(Młodzi dorośli 19-23 lata, N=52)



## Pytanie 12: „W czym czujesz się dobrze? Przy czym najchętniej spędzasz czas??”

Identyfikacja dojrzałego kapitału i potencjału samopomocowego wchodzących w dorosłość mieszkańców Wągrowca. Chcieliśmy sprawdzić, jakie konkretne, gotowe kompetencje (artystyczne, cyfrowe, społeczne) ta grupa mogłaby wnieść do Domu Kultury na zasadach partnerskiej ko-kreacji.

### Liczba wskazań i struktura procentowa (Próba: N=52)

Po przeanalizowaniu 52 wypowiedzi, struktura obszarów kompetencyjnych młodych dorosłych wygląda następująco:

- **Sztuka, rzemiosło i twórczość cyfrowa/analogowa: 25,00% (13 wskazań)**  
(Muzyka, grafika komputerowa, montaż wideo, malarstwo, rzeźba, pisanie tekstów, taniec, wiolonczela)
- **Psychologia, relacje ludzkie i samopomoc: 17,31% (9 wskazań)**  
(Zdrowie psychiczne, wsparcie w nałogach, pierwsza pomoc, uważne słuchanie, podnoszenie na duchu, organizacja zespołu)
- **Sport, plener, podróże i rozrywka wieczorna: 17,31% (9 wskazań)**  
(Bieganie, skatepark, imprezy plenerowe i klubowe, górskie wyprawy, motoryzacja)
- **Brak sprecyzowanych pasji/puste wpisy: 40,38% (21 wskazań)**

## PEŁNA LISTA WYPOWIEDZI GRUPY 19–23 LATA

### Obszar A: Psychologia, wsparcie i relacje

1. Wsparciu z nałogami.
2. Pisanie, malarstwo, zdrowie psychiczne.
3. W sprawach związanych z muzyką, ale i psychologią.
4. Najchętniej spędzam czas z bliskimi oraz przy muzyce. Dobrze czuję się w rozmowach z ludźmi i potrafię ich wysłuchać. Mogłabym pomóc innym w organizacji pracy, nauce nowych obowiązków oraz pracy w zespole.
5. W podnoszeniu na duchu.
6. Pierwsza pomoc.
7. Pomaganie.
8. Bieganie, rozmowy.
9. Jestem osobą kreatywną i szybko potrafię analizować różne sytuacje z różnej perspektywy.

### Obszar B: Sztuka, design i nowe media

10. Najbardziej lubię czytać książki i projektować grafiki. Mogłabym uczyć innych podstaw montażu i grafiki.
11. Gry komputerowe, grafika komputerowa, muzyka, pisanie tekstów.
12. Sztuka (malowanie, rzeźba itd.).
13. Trudno powiedzieć. W malarstwie trochę.
14. Majsterkowanie, hodowla warzyw i owoców w skali mikro, gra na wiolonczeli.
15. Scrapbooking.
16. Salsa, fotografia, górskie wyprawy i kontent.
17. Zdolna manualnie.
18. Manualne rzeczy i wyjścia ze znajomymi.
19. Taniec.
20. Odwagi (w wyrażaniu siebie artystycznie).
21. Dobrego gustu muzycznego...

22. Przy dobrej muzyce.

23. Muzyka.

### **Obszar C: Animacja, eventy i rozrywka**

24. Animacje dla dzieci, dni rodzinne, ale wieczory dla dorosłych – koncerty, festiwale.

25. Organizacja imprez w plenerze.

26. Kino dla pań, świadoma kobieta i więcej imprez plenerowych z możliwością stoisk.  
Warsztaty dla dzieci i dorosłych.

27. Słuchanie muzyki i jazda autem.

28. Na imprezach.

29. Impreza.

30. Emocje, marketing.

### **Obszar D: Sport, rekreacja i natura**

31. Czuję się dobrze w sprawach muzycznych, ale też moją pasją jest sport.

32. Nauczać zdrowego odżywiania, sportów.

33. Sport – bieganie, gierki.

34. Muzyka, kino, sport.

35. Skatepark.

36. Opieka nad zwierzętami, muzyka.

37. Wieś i agroturystyka.

38. Zielarstwo w formie niekonwencjonalnej i ulotnej niczym chmurka na niebie.

39. Przy odpoczynku z rodziną.

## **Pytanie 13: „Inspiracja na dziś”**

Identyfikację aktualnych kodów kulturowych, gustów i punktów odniesienia osób wkraczających w dorosłość. Celem było wyłapanie różnic estetycznych w stosunku do młodszych nastolatków, co pozwala precyzyjniej profilować język promocji oraz estetykę wydarzeń dla tej wymagającej grupy.

### **Struktura i rozkład odpowiedzi (Próba: N=52)**

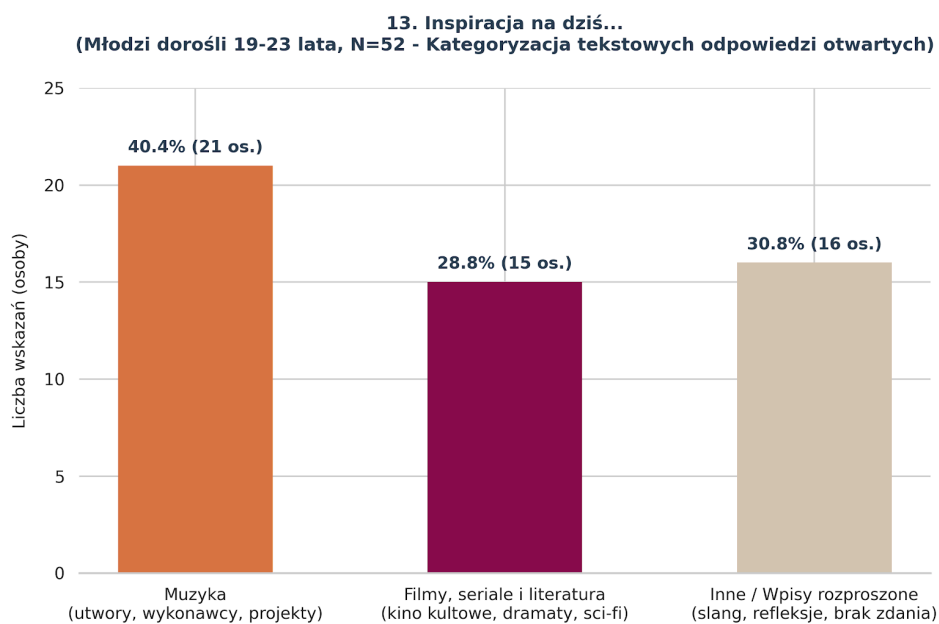
Wpisy młodych dorosłych rozłożyły się w sposób bardzo zrównoważony:

- **Muzyka (utwory, wykonawcy, projekty): 40,38% (21 wskazań)**
- **Inne / Wpisy rozproszone (slang, refleksje): 30,77% (16 wskazań)**
- **Filmy, seriale i literatura: 28,85% (15 wskazań)**

### 3. Anatomia inspiracji starszej grupy – czym żyją młodzi dorośli?

Gdy spojrzymy na konkretne, unikalne wpisy z bazy, zauważymy wyraźną ewolucję dojrzałości i szerokości horyzontów w stosunku do nastolatków (pisownia oryginalna):

- **Świat Muzyki (40,4%):** Obok współczesnego rapu i popu (*Gibbs – „Ty masz”, Szaran – „Mały król”, Borys LBD, Ariana Grande, Dawid Podsiadło*) pojawiają się bardzo świadome wybory niszowe i autorskie (*Ralph Kaminski – „2009”, Jesse Ware, Sheryl Lee Ralph*), muzyka elektroniczna (*Lena Raine*) oraz silna tęsknota za nostalgią, klasyką i retro (*„Muzyka retro - Ekwador Manieczki”, „Nareszcie męskie granie”, California Love*).
- **Świat Filmu i Literatury (28,8%):** Tutaj widać gigantyczny skok dojrzałości kinowej. Młodzi dorośli inspirują się kinem autorskim, dramataми, sci-fi i klasyką psychologiczną (*Interstellar, Kod Da Vinci, Batman 2022, Dracula, Cztery wesela i pogrzeb, 8 kobiet, Beautiful Boy, Pojutrze, Naznaczony*).
- **Świat Refleksji (30,8%):** W tej kategorii – obok tradycyjnych kropek – pojawiają się dojrzałe, poetyckie frazy rówieśnicze (*„Wartość sentymentalna”, „Bursztynowe koraliki”, „Sloviansky styl”*).



### III. 4. Zintegrowana analiza danych ilościowych - WNIOSKI

#### 1. Analiza korelacji i różnic w potrzebach grup 13–18 lat oraz 19–23 lata

Zestawienie wyników ankietowych obydwu grup wiekowych pozwala prześledzić wyraźną ewolucję potrzeb młodego mieszkańca Wągrowca – od poszukiwania odreagowania w wieku nastoletnim, po konkretne oczekiwania przestrzenne i towarzyskie wchodzących w dorosłość studentów i pracowników.

#### 2. Przebudźcowanie a ewolucja świadomości własnych zasobów

Dane z pytania otwartego o mocne strony i pasje (Pytanie 12) w połączeniu z pytaniami o czas wolny (Pytania 4 i 5) rysują bardzo ważny obraz kondycji psychicznej badanych:

- **Pokolenie zmęczone (13–18 lat):** Prawie połowa najmłodszych (**48,3%**) nie jest w stanie nazwać żadnej swojej unikalnej cechy ani pasji, wpisując masowo „nie wiem” lub „w niczym”. Wynik ten ściśle wiąże się z ich dążeniem do izolacji i spokoju po szkole – **51,7%** marzy wyłącznie o „spokoju, muzyce i odpoczynku”, a **54,2%** szuka w kulturze roli biernego odbiorcy, który chce po prostu złapać oddech i poczuć klimat. W tym wieku kultura ma przede wszystkim funkcję terapeutyczną i dekompresyjną.
- **Krystalizacja tożsamości (19–23 lata):** U młodych dorosłych wskaźnik bezradności w określaniu siebie spada do **40,4%**. Starsza grupa wyraźnie częściej potrafi wyartykułować konkretne zasoby (np. projektowanie graficzne, montaż, marketing czy umiejętność słuchania innych). Ich tożsamość jest już bardziej zdefiniowana, a co za tym idzie – maleje u nich potrzeba ucieczki w absolutny, bierny „święty spokój”.

#### 3. Zmiana geografii spotkań: z wolnego pleneru do zamkniętego wnętrza

Analiza pytań przestrzennych (Pytania 1, 3, 8 i 9) pokazuje radykalną zmianę w tym, gdzie i jak młodzież chce spędzać czas wolny w zależności od wieku:

- **Kultura podwórkowa (13–18 lat):** Nastolatki żyją na zewnątrz – **66,9%** deklaruje spotkania w przestrzeniach plenerowych, a sam budynek Domu Kultury jest dla **30,5%** z nich jedynie neutralnym obiektem mijanym po drodze. Ich postulaty dotyczą głównie poprawy warunków miejskich (ławki, miejsca do siedzenia – **31,4%** oraz bezpieczny skatepark).
- **Kultura kawiarniano-towarzyska (19–23 lata):** Wchodząc w dorosłość, młodzi ludzie przenoszą się z pleneru do wnętrza. **Aż 65,4%** młodych dorosłych w ofercie miejskiej szuka przede wszystkim „przestrzeni do spotkań po godzinach”, a **23,1%** wprost definiuje

to miejsce jako komfortowy punkt z Wi-Fi, kawą i prądem, gdzie można swobodnie usiąść.

#### 4. Bariera czasu i dostępności

To obszar, w którym grupa starsza wysyła do miasta najsilniejszy komunikat i w którym najwyraźniej widać rozjazd z grupą młodszą:


- Młodzież szkolna (13–18) konsumuje czas wolny bezpośrednio po lekcjach, w ciągu dnia. Z kolei dla młodych dorosłych (19–23) dzień kończy się o wiele później z racji studiów lub pracy.
- **Aż 59,6%** młodych dorosłych deklaruje, że idealna przestrzeń miejska musi funkcjonować **w godzinach wieczornych**, a **40,4%** uważa, że największą atrakcją po godzinie 20:00 byłaby „bezpieczna, otwarta przestrzeń bez rezerwacji”. Ta grupa wprost sygnalizuje, że miasto wieczorem zamiera, co zmusza ich do szukania rozrywki w okolicznych, większych miejscowościach.

#### 5. Ewolucja gustów i oczekiwań popkulturowych -Dualizm potrzeb kulturalnych

Porównanie pytań o kino (Pytanie 11) i codzienne inspiracje (Pytanie 13) pokazuje niezwykle ciekawe zjawisko, które można zdefiniować jako dualizm potrzeb kulturalnych u młodych dorosłych (19-23 lata):

- **Deklarowane inspiracje i przestrzeń prywatna:** W pytaniu o codzienne inspiracje (Pytanie 13) u starszej grupy zauważalny jest wyraźny skok dojrzałości kinowej. Młodzi dorośli w swoich osobistych wyborach wskazują na ambitne kino autorskie, dramaty psychologiczne oraz klasykę (filmy takie jak *Beautiful Boy* czy *8 kobiet*). Świadczy to o wysokich kompetencjach kulturowych i konsumpcji wymagających treści w przestrzeni prywatnej.
- **Oczekiwania wobec instytucji lokalnej:** Gdy jednak przenosimy punkt ciężkości na oczekiwania względem lokalnego kina miejskiego (Pytanie 11), aż 71,15% młodych dorosłych wybiera „maratony hitów i luźną atmosferę”, podczas gdy kino niszowe i dyskusje interesują zaledwie 11,54% z nich.

Wnioskowanie nie powinno zatem sztucznie łączyć tych dwóch porządków. Mamy tu do czynienia z naturalnym rozjazdem: młodzi dorośli w domu lub w internecie poszukują głębokich przeżyć artystycznych, lecz od instytucji lokalnej oczekują przede wszystkim funkcji integracyjno-rozrywkowej. Chcą przyjść do kina po to, by spędzić czas ze znajomymi, zrelaksować się po pracy lub studiach w niezobowiązującej atmosferze. W związku z tym



rekomendacje programowe nie powinny forsować w MDK czystego kina niszowego. Skuteczna oferta musi odpowiadać na ten dualizm.

### **PODSUMOWANIE POWIĄZAŃ:**

Dane ilościowe pokazują logiczny ciąg: nastolatek w Wągrowcu spędza czas na dworze, słucha rapu, czuje się zmęczony i szuka w kulturze wyciszenia oraz bezpiecznego schronienia. Ten sam nastolatek kilka lat później (jako młody dorosły) zaczyna już precyzyjniej dostrzegać swoje talenty, ale ulica przestaje mu wystarczać – zaczyna szukać zamkniętego miejsca spotkań, kawiarnianego komfortu oraz oferty dostępnej późnym wieczorem, której obecnie w mieście nie znajduje.

## IV. DIAGNOZA JAKOŚCIOWA (DZIAŁANIA W TERENIE)

### 1. Wprowadzenie metodologiczne do badań jakościowych

Uzyskanie pełnego, wielowymiarowego obrazu potrzeb i potencjału młodzieży w Wągrowcu wymagało uzupełnienia twardych danych ilościowych o pogłębione procesy jakościowe. Samo zliczanie procentowych wskazań w ankietach nie pozwala bowiem w pełni dotknąć sfery emocjonalnej, ukrytych barier rówieśniczych oraz specyfiki języka, jakim posługują się nastolatki.

W ramach diagnozy postawiono na metodologię **badania w działaniu (action research)** oraz **pedagogikę empatii przestrzennej**. Zamiast tradycyjnych, stresujących dla młodzieży wywiadów kwestionariuszowych, zastosowano techniki partycypacyjne: warsztaty architektoniczno-przestrzenne, projektowanie w skali 1:1, elementy pracy zwinowej oraz metodę „wywiadu przy okazji”. Pozwoliło to na naturalne wtopienie się badaczy w tkankę rówieśniczą, zminimalizowanie dystansu na linii dorosły-nastolatek oraz pozyskanie autentycznych, nieskażonych oficjalnym tonem wypowiedzi i reakcji.

### 2. Opis działania: Warsztat przestrzenno-twórczy „Strefa Wolna”

#### 2.1. Metryczka wydarzenia

- **Data realizacji:** 02.06.2026 r.
- **Miejsce:** Budynek Starej Piekarni w Wągrowcu (przestrzeń nieformalna, użyczona na cel badawczy)
- **Grupa badawcza:** Młodzież szkolna w wieku 13–18 lat (grupa licząca ok. 40 osób)
- **Czas trwania:** 4 godziny zegarowe
- **Główny cel diagnostyczny:** Badanie potrzeb przestrzennych i estetycznych młodzieży, identyfikacja deficytów w zakresie poczucia bezpieczeństwa w mieście oraz mapowanie ich sprawczości i dynamiki relacji wewnątrz- i międzygrupowych.

#### 2.2. Założenia przestrzenne i klimat (Niski próg wejścia)

Kluczowym elementem metodologicznym był świadomy wybór miejsca. Surowy, klimatyczny i pozbawiony instytucjonalnego zadęcia budynek Starej Piekarni odciął młodzież od skojarzeń ze szkołą czy urzędem.

Co niezwykle istotne z punktu widzenia psychologicznego bezpieczeństwa, podjęto celową decyzję o całkowitej rezygnacji z tradycyjnego dokumentowania warsztatów za pomocą reportażu fotograficznego (rezygnacja ze zdjęć portretowych i wizerunkowych uczestników). Świadomość bycia obserwowanym przez obiektyw aparatu mogłaby drastycznie osłabić spontaniczną kreatywność młodzieży, nasilić lęk przed oceną i usztywnić ich zachowania. Zamiast tego skupiono się wyłącznie na rejestrowaniu materialnych efektów ich pracy oraz anonimowych zapisków ściennych, co pozwoliło badanym w pełni swobodnie i bez skrępowania zmanifestować swoje naturalne potrzeby.

### 2.3. Przebieg działania krok po kroku

#### Etap I: Inicjacja i Kontrakt (20 minut)

Warsztat rozpoczął się od swobodnego wejścia w przestrzeń. Pracownicy Domu Kultury zawarli z uczestnikami kontrakt oparty na hasle przewodnim: *„Budujemy dziś Strefę Wolną – miejsce, którego wam w mieście brakuje. Wy decydujecie, jakie zasady tu panują”*. Badacze jasno zadeklarowali, że nie będą oceniać ani narzucać rozwiązań, lecz będą pracować ramię w ramię z młodzieżą, rozmawiając z nimi o ich wyborach w sposób całkowicie naturalny podczas wspólnej pracy (zasada „wywiadu przy okazji”).

#### Etap II: Komplementarne Projektowanie i Inżynieria Przestrzeni (ok. 130 minut)

Właściwa część badawcza polegała na podziale uczestników na dwie podgrupy, które pracowały symultanicznie w jednej wielkiej sali, zmuszając młodzież do ciągłej negocjacji granic:

1. **Starsza podgrupa (16–18 lat) odpowiadała za Architekturę Społeczną:** Ich zadaniem było wyznaczenie konkretnych stref funkcjonalnych (np. chillout, strefa pracy, głośna strefa muzyczna) za pomocą taśmy malarskiej bezpośrednio na posadzce w skali 1:1. Równolegle to starsi nastolatki definiowali sztywne lub elastyczne reguły rządzące danym terytorium (np. zakaz wchodzenia w butach, strefa głośnej rozmowy).
2. **Młodsza podgrupa (13–15 lat) odpowiadała za Inżynierię Przestrzeni:** Ich zadaniem było fizyczne wypełnienie ram nakreślonych przez starszych kolegów. Używając kartonów, budowali prowizoryczną architekturę i meble – kanapy, parawany odgradzające widoczność czy mini-sceny, nadając przestrzeni trójwymiarowy charakter.

W tym czasie moderatorzy pełnili rolę aktywnych obserwatorów i cichych diagnostów. Śledzili, czy młodzież intuicyjnie dąży do izolacji (budowanie zamkniętych, wysokich boksów z kartonów dających prywatność), czy do integracji (otwarte układy mebli). Zadając pytania wplecione w proces twórczy, zbierali surowy materiał do diagnozy, jednocześnie notując dynamikę napięć i współpracy na styku różnych grup wiekowych.

### Etap III: Manifest Wizualny i Debata „Zin na ścianie” (40 minut)

Ostatnia faza działania polegała na totalnej personalizacji stworzonej struktury. Uczestnicy, wykorzystując techniki warsztatu zinowego, nanieśli na kartony i ściany hasła, manifesty oraz symbole wyrażające ich aktualny stan emocjonalny.

Zwieńczeniem była moderowana dyskusja wokół gotowej, wspólnej instalacji. Badacze postawili młodzież przed kluczowymi pytaniami ewaluacyjnymi: „Czy to miejsce jest 'dla Was', czy 'dla nich'?”, „Czy trzynastolatek czuje się komfortowo, funkcjonując ramię w ramię z osiemnastolatkiem?” oraz „Jak nazwalibyście tę przestrzeń?”.

## 2.4. Wyniki badania

### A) Jak uczestnicy podzielili strefy?

Analiza przestrzenna wyklejeń taśmami pokazała, że młodzież dokonała bardzo wyraźnego i agresywnego podziału surowej sali na autonomiczne terytoria:

1. **Strefa Dynamiczno-Rozrywkowa (Klubowa):** Ulokowana w centralnej i najlepiej oświetlonej części sali. Wydzielona jako przestrzeń głośna, zorientowana wokół muzyki i interakcji ruchowej.
2. **Strefy Integracji** - Znalazły się tu Strefy Chillout, Strefa Gastronomiczna (z ekspresem do kawy, lodówką i mikrofalówką), Strefa Gier z bilardem i stołem do tenisa stołowego.
3. **Strefa Zamkniętych Mikrosterf (Azyle):** Wyklejone taśmami mniejsze prostokąty w kątach i przy ścianach. Miały one charakter enklaw prywatności, gdzie granice terytorium były traktowane bardzo rygorystycznie: Strefa Wyciszenia, Strefa Książkowa, Strefa Pasji (w tygodniu rozwijanie zainteresowań, w weekend w tej przestrzeni dyskoteka).

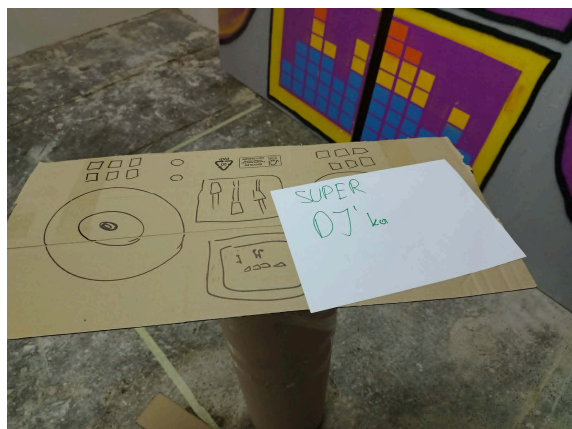
### B) Czym wypełnili strefy?

Młodzież zmanifestowała swoje potrzeby poprzez bardzo konkretne, tekturowe i rysunkowe ekwiwalenty prawdziwych mebli i sprzętów:

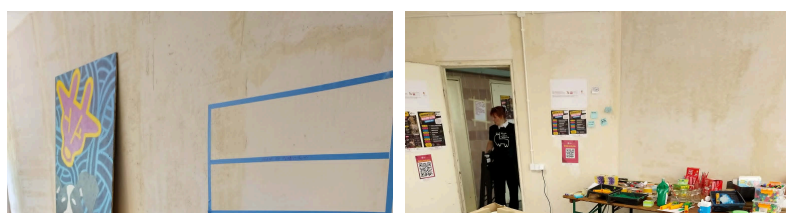
- **Sprzęt rozrywkowo-eskapistyczny:** Trójwymiarowy stół bilardowy z tektury i zielonego sukna wraz z kijami. To kluczowy akcesorium „łamacza lodów”.
- **Infrastruktura relaksu:** Wyklejone i narysowane puffy oraz kanapy w układzie twarzą w twarz
- **Atrybuty tożsamości kulturowej:** Makieta profesjonalnej DJ'ki, głośniki przy drzwiach.

- **Elementy domowości i intymności:** Prace plastyczne symbolizujące jedzenie (pizza pepperoni – bar z napojami oraz tekturowe, symboliczne zastawy w oknach.

Strefa Dynamiczno-Rozrywkowa (Klubowa) - stanowisko DJ-a



Strefa Integracyjjna- Strefa Gier







### C) Dynamika relacji grupowych, przywództwo i konflikty terytorialne

Podział uczestników na dwie grupy wiekowe (młodszy 13–15 lat oraz starsi 16–18 lat) pozwolił na zaobserwowanie głębokich, naturalnych procesów społecznych i barier komunikacyjnych:

- **Naturalne bariery wiekowe i procesy grupowe:** Wspólna praca uwypukliła wyraźny dystans rozwojowy pomiędzy dwiema podgrupami wiekowymi. Starsza młodzież (16–18 lat) wykazywała tendencję do przejmowania roli dominującej w procesach decyzyjnych, co momentami ograniczało przestrzeń do ekspresji młodszych uczestników (13–15 lat) i prowadziło do jednostronnego definiowania kształtu stref. W trakcie warsztatu widoczna była trudność w wypracowaniu kompromisu przestrzennego – grupa starsza samodzielnie korygowała za pomocą taśm granice terytorium, nie uwzględniając w pełni mebli i sprzętów wybudowanych wcześniej przez młodszą grupę. Sytuację tę dobrze

ilustruje bezpośredni, choć niefortunny komunikat liderki starszej grupy, która argumentowała prymat ich decyzji wyższymi kompetencjami projektowymi i przewagą wieku.

- **Rozjazd potrzeb i definicji czasu:** W procesie negocjacji ujawniła się biologiczna i kulturowa bariera wieku. Dla grupy 13–15 lat rekreacja i czas wolny kończą się drastycznie wcześniej (jeden z chłopców zadeklarował wprost: „po 23:00 się śpi”). Z kolei dla grupy 16–18 lat godzina 23:00 to moment, w którym dopiero rozpoczyna się wyjście ze znajomymi i życie towarzyskie.
- **Kreatywność vs. Schematy:** Obserwacja wykazała, że podgrupy posiadały zupełnie inne zasoby. Młodszy wykazali się znacznie większą kreatywnością, dbałością o detale i wrażliwością estetyczną. Starsi z kolei dominowali w myśleniu schematycznym, technicznym i sprawnej organizacji makiet. Co ciekawe, jednostki młodsze, które kompetencyjnie aspirowały do grupy starszej, zostały przez nią odrzucone.
- **Starcie modeli przywództwa:** W obydwu grupach naturalnie wyłonili się silni liderzy. W grupie starszej dominowało przywództwo autorytarne i zadaniowe – co część dziewcząt przyjęła z ulgą, ciesząc się z jasnych instrukcji. W grupie młodszej liderka stawiała na podmiotowość i relacje, przez co odrzucenie jej pomysłów przez starszych wywołało w tej podgrupie głęboką frustrację i poczucie zmarginalizowania.

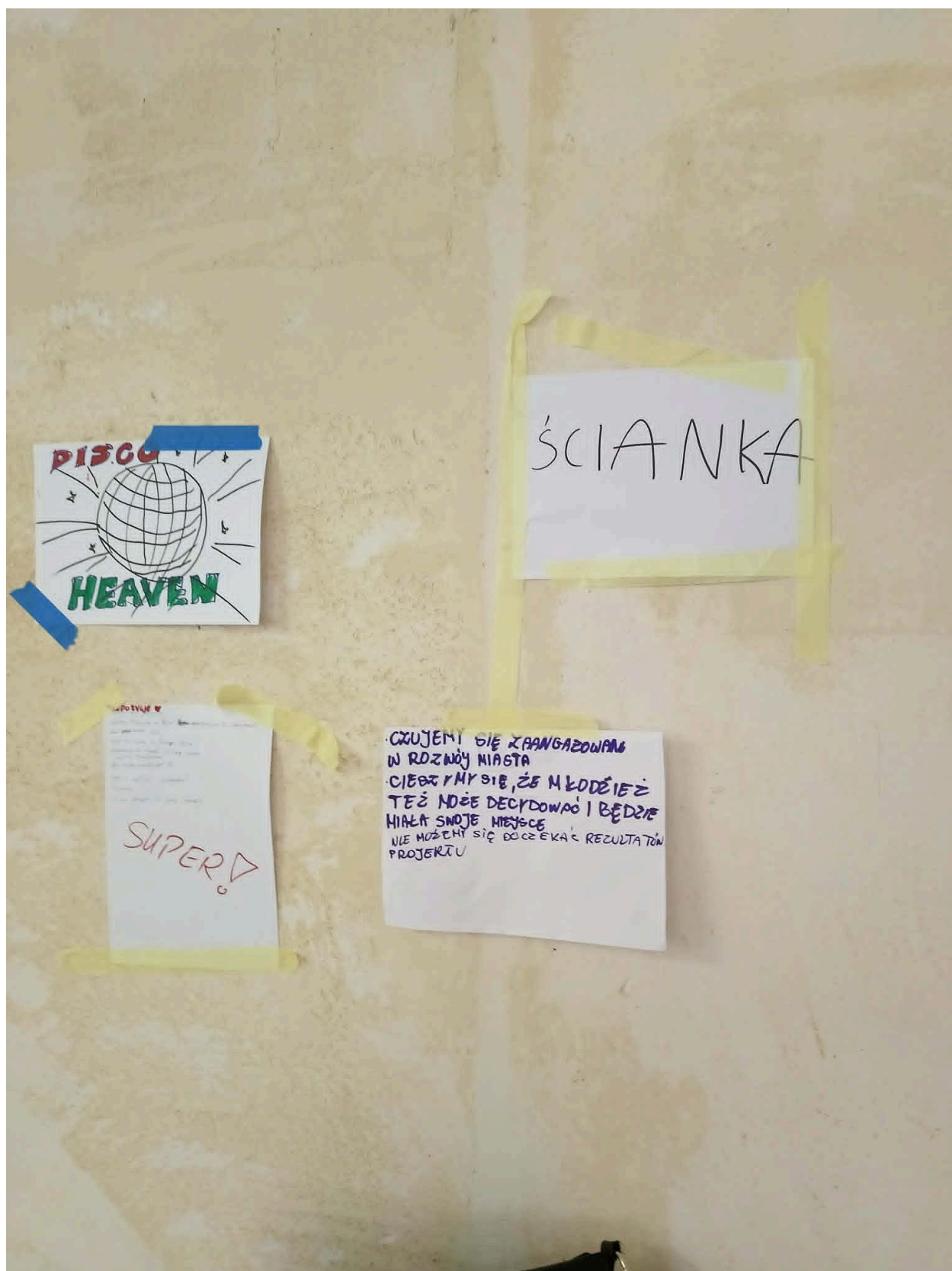
## Wniosek:

*„Młodzież” w Wągrowcu nie jest monolitem. Próba połączenia grupy 13–15 i 16–18 lat w jednym, otwartym pomieszczeniu bez wyraźnego strefowania funkcjonalnego i czasowego doprowadzi do natychmiastowej dominacji starszych i wyparcia młodszych. Te grupy nie potrafią współistnieć bez zewnętrznej platformy komunikacji oraz obecności dorosłego animatora-mediatora, który będzie aktywnie pilnował parytetu głosu i bronił podmiotowości młodszych nastolatków.*

D) Manifest ścienny („Zin na ścianie”) jako narzędzie bezcenzuralnej ekspresji

Trzeci etap warsztatu przeniósł diagnozę na płaszczyznę wolnej ekspresji tekstowo-graficznej. Oddanie młodzieży surowych kafelków Starej Piekarni w celu stworzenia wspólnego kolażu pozwoliło ominąć blokady psychiczne i ujawniło trzy kluczowe kwestie:

- **Pełna autentyczność:** Używanie przez uczestników młodzieżowego slangu (np. „*sigmatyczna pralka kolegi*”) na arkuszach ewaluacyjnych udowodnia, że brak aparatów fotograficznych i oceniania zapewnił im 100% poczucia bezpieczeństwa. Młodzież odrzuciła język „szkolny” na rzecz własnego.
- **Artykulacja potrzeb tabu:** Na ścianach pojawiły się postulaty dotyczące m.in. „*strefy dla palących*” oraz „*ochrony reagującej na bójki i picie do nieprzytomności*”. To jasny sygnał: młodzież nie chce udawać, że te problemy nie istnieją. Oczekuje od instytucji bezpiecznego, kontrolowanego przez dorosłych azylu, ale bez opresyjnej, policyjnej inwigilacji.
- **Test intencji dorosłych:** Dwukrotnie podkreślone przez młodzież hasło „*Ciekawe co z tego wyjdzie :)*” to rzucenie wyzwania instytucji. Uczestnicy potraktowali warsztat jako umowę społeczną – otworzyli się i teraz sprawdzają, czy dorośli traktują ich poważnie, czy konsultacje były jedynie urzędniczą formalnością.




## PROPOZYCJE ♥

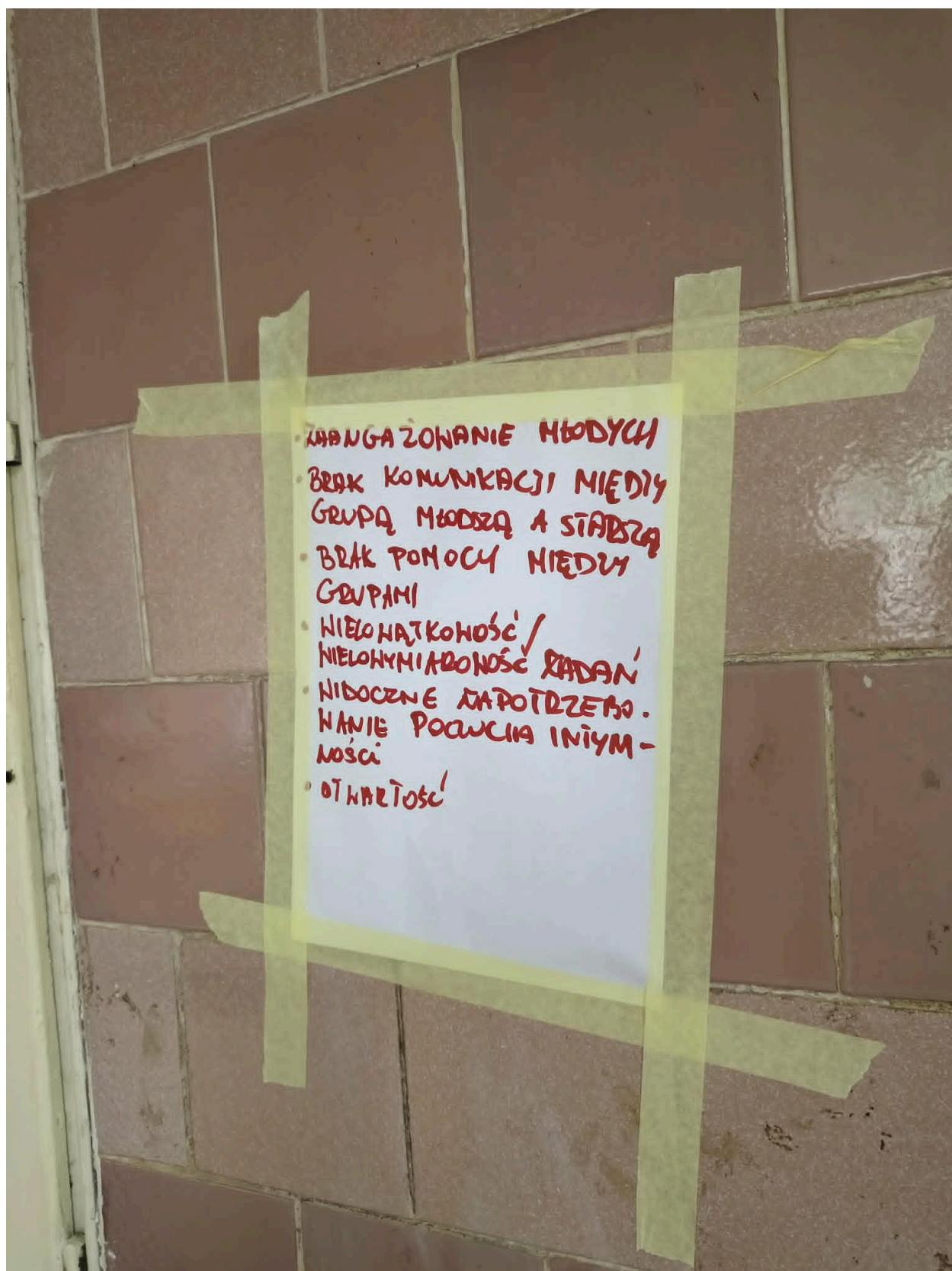
strefa dla polgucy

- ochrona reagująca na bójki, ~~alkohol~~ narkotyki, picie do nieprzytomności
- brak ~~państwa~~ kontroli polig:
- Ustęp na imprezy od 16:00 do 5:00
- korekcyj. do 20godz. i późniejsz. impreza
- imprezy tematyczne
- gry - bilard, konsola, dart itp.
- bar z napojami i przekąskami
- ścianka
- X na oknach to lustro weneckie

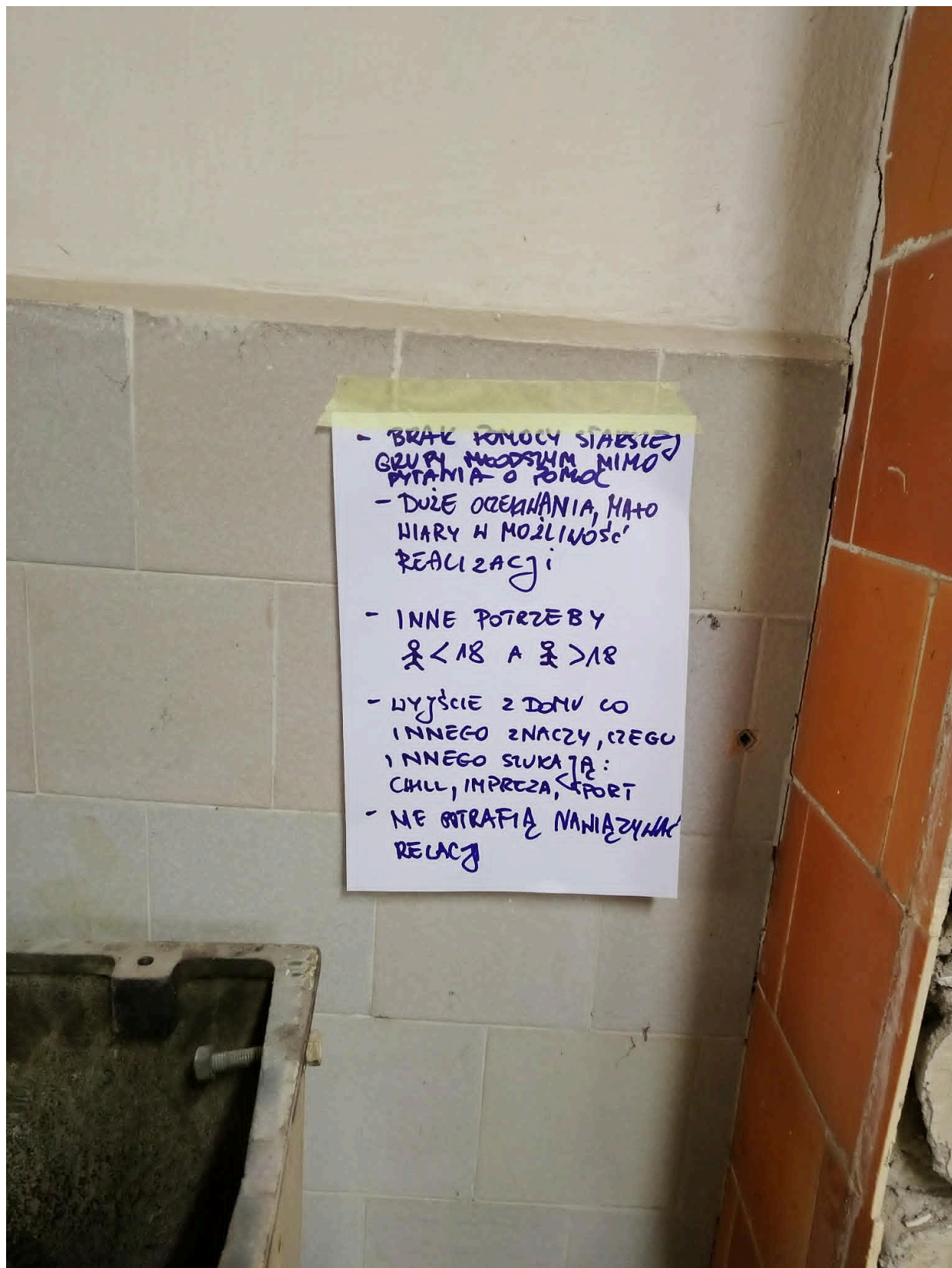
# SUPER Δ

fajne planowanie, dobre pomysły,  
wykonanie do przemyślenia, dobra  
zabawa przy rozmieszczeniu,  
sigmadystyczna pralba kolegi

Ciekawe co z tego wyjdzie  
~~---~~ 







## 3. Opis działania: Maraton Projektowy „Wągrowiec Lab: Hackujemy Kulturę”

### 3.1. Metodologia i założenia

Do diagnozy młodych dorosłych (19–23 lata) wykorzystano **hackathon społeczno-kulturalny (sprint projektowy)** – metodę polegającą na intensywnej, zespołowej pracy nad rozwiązaniem konkretnego problemu.

- **Miejsce i przestrzeń:** Działanie zrealizowano dzień po warsztatach dla młodszych nastolatków, wykorzystując tę samą, surową i nieformalną przestrzeń **Starej Piekarni w Wągrowcu**. Sala została zaaranżowana elastycznie (pufy, stoliki kawowe, stanowiska warsztatowe).
- **Ochrona komfortu (Brak zdjęć):** Podobnie jak w przypadku młodszej grupy, całkowicie zrezygnowano z wykonywania zdjęć wizerunkowych i portretowych uczestników. Decyzja ta miała na celu pełne rozluźnienie młodych dorosłych i wyeliminowanie „spięcia” czy pozy pod publiczność, co zapewniło maksymalną autentyczność procesu projektowego.
- **Moderacja:** Warsztat poprowadził młody psycholog. Dzięki świetnym kompetencjom interpersonalnym i bliskości wiekowej natychmiast skrócił dystans, budując atmosferę partnerskiego, eksperckiego dialogu.

### 3.2. Metryczka wydarzenia

- **Grupa badawcza:** Młodzi dorośli (19–23 lata, studenci i osoby pracujące), ok. 20 osób.
- **Czas trwania:** 6 godzin zegarowych.
- **Materiały:** Arkusze papieru, post-ity, markery, klocki LEGO, plastelina, czasopisma (kolaż) oraz pizza.
- **Cel diagnostyczny:** Mapowanie kompetencji zawodowych starszej młodzieży, badanie ich tożsamości lokalnej oraz pozyskanie konkretnych rozwiązań na ożywienie miasta.

### 3.3. Struktura procesu (5 etapów)

1. **Integracja (45 min):** Networking przy pizzy, prezentacja nieszablonowych projektów z kraju. *Cel: Przetłamanie bariery wstydu.*
2. **Challenge (30 min):** Ogłoszenie problemu głównego: „*Jak sprawić, by w Wągrowcu chciało się zostać po godzinie 20:00?*”. *Cel: Identyfikacja najgłębszych miejskich deficytów.*
3. **Formowanie zespołów (30 min):** Organiczne łączenie się uczestników w grupy wokół wybranych wyzwań. *Cel: Sprawdzenie, jakie dziedziny najbardziej ich interesują.*

4. **Sprint projektowy (3 h):** Autonomiczna praca grup nad rozwiązaniami. Psycholog i mentorzy pełnili wyłącznie rolę doradców technicznych. *Cel: Obserwacja umiejętności planowania i kompetencji liderek.*
5. **Pitching (1 h):** 3-minutowe prezentacje pomysłów na scenie przed pozostałymi grupami w walce o nagrodę. *Cel: Pozyskanie gotowej listy projektów do wdrożenia.*

### 3.4 Wyniki maratonu projektowego „Wągrowiec Lab” (Młodzi dorośli 19–23 lata)

Analiza materiałów warsztatowych, fiszek i projektów pitchingowych wykazuje, że uwaga najstarszej badanej grupy skupiła się na krytyce systemowej miasta oraz poszukiwaniu niezależności funkcjonalnej.

### 3.5 Diagnoza Wągrowca w percepcji młodych dorosłych

Na podstawie kwestionariuszy i flipchartów koncepcyjnych rekonstruujemy uderzająco spójny obraz miasta:

- **Wykluczenie ekonomiczne i brak „Trzecich Miejsc”:** Uczestnicy wprost wskazują, że w mieście jest „za mało bezpłatnych miejsc integracji” oraz „za mało tanich atrakcji/kawiarni”. Obecna oferta komercyjna jest dla nich barierą – w mieście jest „za dużo DROGICH RESTAURACJI”. Jedyne miejsca spotkań to przestrzeń prywatna („dom”, „Rossmann” lub „McDonald”).
- **Paraliż komunikacyjny i estetyzacja na pokaz:** Słowami-kluczami opisującymi miasto są „REMONTY” i „KORKI”. Młodzież krytykuje „zły i nielogiczny układ przebudów” oraz fakt, że przestrzeń „ma wyglądać, a nie być praktyczna”.
- **Migracja rozrywkowa i marazm:** Miasto po godzinie 20:00 kojarzy się im z nudą i betonozą, przez co młodzi „są przyzwyczajeni do wiązania się z wyjazdami do większych miast”.
- **Stosunek do starszych pokoleń:** Młodzi dorośli czują się oceniani powierzchownie („myślą, że żyjemy tylko dla telefonu”). Chcą, by dorośli dostrzegli ich wszechstronność, odporność na kryzysy („dużo przeżyliśmy”) oraz to, że ich potencjał tkwi w nowoczesnych technologiach i informatyce.

### 3.6 Bank projektów grupy 19–23 lata

W odpowiedzi na zdiagnozowane braki, uczestnicy stworzyli i zaprezentowali projekty:

#### Projekt I: Centrum Rozrywki „Las Vegas” (Odpowiedź na wyzwanie „Nocna Zmiana”)

- **Główna idea:** Stworzenie bezpiecznego, całorocznego azylu rozrywkowo-kawiarnianego ożywającego miasto w godzinach wieczornych, opartego na nowoczesnej grywalizacji.
- **Infrastruktura:** Profesjonalny Escape Room, interaktywna podłoga z kafelkami do gry (Pixel) oraz strefa szybkich gier barowych (stół bilardowy, cymbergaj, dart, kosz, boxer).
- **Model finansowy:** Samodzielnie zaprojektowana „mała restauracja/kawiarnia” (serwująca m.in. frytki, nuggetsy i napoje), z której zyski miałyby finansować bieżące utrzymanie strefy, gwarantując jej bezpłatny charakter dla użytkowników.
- **Promocja i Cel:** Kampania wizerunkowa na TikToku i Instagramie, której celem jest odciążenie rówieśników od siedzenia w domach i zaoferowanie im przestrzeni do rozwoju i integracji.

#### Projekt II: „Paki – Pomoc i Łaskocie Każdej Istocie” (Odpowiedź na wyzwanie „Trzecie Miejsce”)

- **Główna idea:** Obywatelski projekt pro-zwierzęcy, będący wyrazem ogromnej wrażliwości społecznej i chęci realizowania wolontariatu we współpracy z Domem Kultury.
- **Działania:** Powołanie młodzieżowych klubów zainteresowań, organizacja warsztatów artystycznych oraz cyklicznych targów adopcyjnych wspierających przepelnione, lokalne schroniska dla bezdomnych psów i kotów.
- **Wniosek:** Grupa 19–23 lata szuka w instytucji kultury nie tylko rozrywki, ale też przestrzeni do działań pożytecznych, opiekuńczych i altruistycznych.

#### Projekt III: Festiwal Motoryzacyjny / Złot Aut (Odpowiedź na wyzwanie „Wągrowiec Viral”/ „Infrastruktura”)

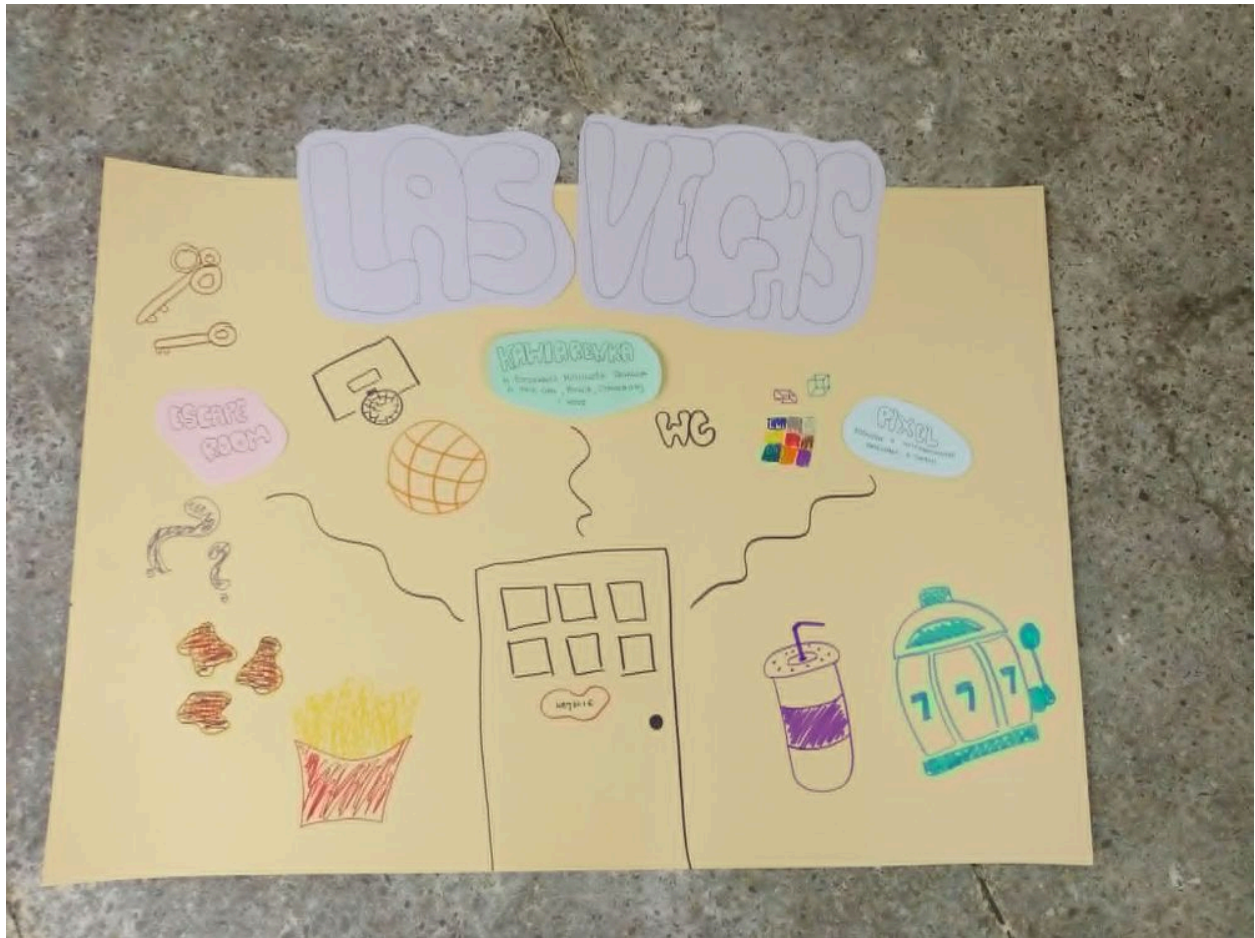
- **Główna idea:** Organizacja zlotu starych i sportowych samochodów w przestrzeni miejskiej (przylegającej do Aqua Parku), zaplanowana na rzucie makiety.
- **Komponenty:** Połączenie pasji motoryzacyjnej młodych dorosłych z kulturą festiwalową (strefa Food Trucków, scena koncertowa, pokazy aut).
- **Wniosek:** To odpowiedź na wcześniejszą krytykę samego Aqua Parku, gdzie młodzież uznała sam basen za nudny, pisząc: „bardziej dla fanów motoryzacji”). Młodzi dorośli wolą wykorzystać tę przestrzeń do generowania wydarzeń zorientowanych wokół

współczesnych, żywych pasji, co ma ogromny potencjał na stworzenie "viral" i przyciągnięcie ludzi z innych miast.

#### **Projekt IV: Diagnoza Wyzwań Społecznych: Bariery w dialogu z władzami samorządowymi (Obszar bez projektu)**

Wątek relacji na linii młodzież–władze lokalne wyraźnie wybrzmiał w dyskusjach warsztatowych oraz na kartach ankiet (m.in. na karcie). Fakt, że ta dyskusja **nie sformalizowała się w postaci gotowej propozycji projektowej**, stanowi jeden z najważniejszych i najbardziej pouczających wniosków z całej diagnozy jakościowej.

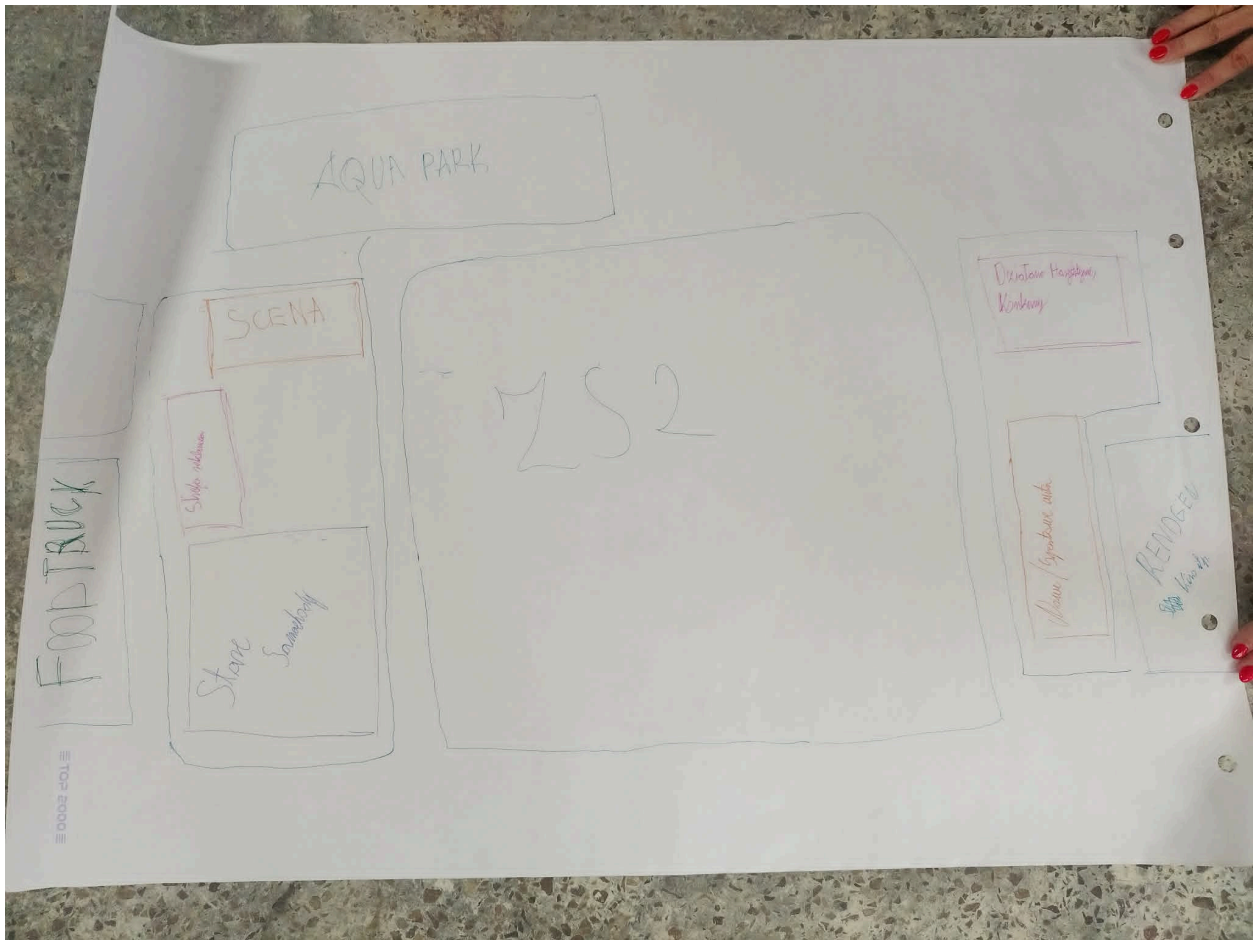
- **Zdiagnozowany problem - Poczucie braku sprawczości:** Młodzi dorośli wykazują wysoki stopień krytycyzmu wobec dotychczasowego zarządzania przestrzenią publiczną, wskazując na uciążliwości komunikacyjne („remonty, korki”) oraz przewagę estetyzacji nad funkcjonalnością miejską („ma wyglądać, a nie być praktyczne”). Jednocześnie badani sygnalizują głębokie poczucie bariery komunikacyjnej i braku zrozumienia ze strony starszych pokoleń podejmujących decyzje w mieście („starsze pokolenia mogą nie dostrzegać w nas...”).
- **Dlaczego nie powstał projekt? (Deficyt narzędzi partycypacyjnych):** Choć uczestnicy potrafią precyzyjnie zidentyfikować mankamenty infrastrukturalne i sformułować swoje racje w formie symulowanego dialogu z decydentami, ujawniła się tu tzw. bezradność instytucjonalna. Młodzież ma silną potrzebę i gotowość do rozmowy, jednak brakuje jej znajomości procedur administracyjnych, formalnych narzędzi prawnych oraz wiary w to, że ich głos może realnie wpłynąć na mechanizmy systemowe. Badani potrafią nazwać to, co budzi ich sprzeciw, lecz nie posiadają kompetencji do samodzielnego zaprojektowania trwałej platformy partnerskiej wymiany myśli z urzędem.



escape.  
 co miesiąc  
 odwiedzają się  
 nowi partnerzy  
 -> zabawy pomysły

# Las Vegas

1. Healtug nas problem polega na braku atrakcji, ciekawych miejsc spotkań. Opcje można spędzić czas z bliskimi. Brak inicjacji <sup>DEHUCION</sup> ~~kt~~ miejsca tego typu. Brak finansów co tyczy się braku pomocy ze strony miasta. ludzie są przyzwyczajeni do wiązać się z wypadkami do większych miast.
2. Naszym pomysłem jest stworzenie <sup>centrali</sup> centrum rozrywki, które zawierałoby ESCAPE ROOM, podłoga z interaktywnymi kafelkami do gry (PIXEL) i poczekalni możliwość zagramia w inne gry, boxer & cyrbergraj i KOSZ. oraz mała restauracja, skąd pozostawmy pientochę? obfinasowanie do państwa.
3. U. TIKTOK, FB, IG, ulotki, kamery. Relolio, przed filmem w kinie. żeby się integrować rozwijać, otworzyć umysły i nie się bójcie w obrotach, aby przeciwności całej - onnacie, wyściski, uroczymy.



1. W mieście jest za mało miejsc do rowerki (roweru)  
Spełniania czasu.
2. W mieście jest za dużo korków.
3. Miasto służy przede wszystkim do szukania pracy  
i chodzenia do szkoły.
4. Moje ulubione miejsce w mieście to jezioro.
5. Trzy słowa opisujące miasto to: chiura,  
poliqa
6. Lubię miasto za rowerki wodne latem  
na jeziorze.
7. Nie lubię miasta za to, że jest mało  
przez co nie jest tu tyle rozwinęte  
i nie ma za bardzo miejsc publicznych  
do spędzania czasu.

1. Sądzę, że naszym największym zaletą jest integracja.

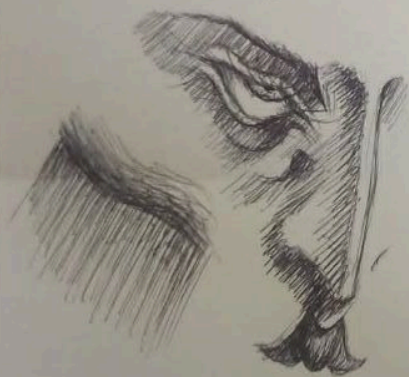
2. Sądzę, że naszym największym wadą jest lenistwo i uzależnienie od telefonu / internetu

3. Starsze pokolenia mogą nie dostrzegać

w nas, że jak chcemy możemy być  
pracownikami, a nie tylko pomyślnymi.

4. Chcielibyśmy poznać świat ten świat

1. W mieście jest za mało bezpłatnych miejsc integracji
2. W mieście jest za dużo DROGICH RESTAURACJI
3. Miasto służy przede wszystkim starszym mieszkańcom
4. Moje ulubione miejsce w mieście to ~~to~~ jezioro
5. 3 słowa opisujące miasto to męda, autobusy i depresja
6. Lubie miasto za krajobraz
7. Nie lubie miasta za WSZYSTKO INNE
8. Będę, że naszą największą zaletą jest zaradność



9. Będę, że naszą największą wadą jest mało wian w szkole
10. Starsze pokolenie może nie dostarczać w mi, że staramy się
11. Chcielibyśmy zobaczyć ten świat lepszym

### 3.7. Głos uczestników: Autentyczny kapitał pokoleniowy i konstruktywna krytyka

Ważnym elementem diagnozy jakościowej było oddanie głosu samym uczestnikom poprzez technikę niedokończonych zdań oraz rówieśniczą ocenę pomysłów. Poniższe zestawienie bezpośrednich cytatów (uzyskanych z analizy zabezpieczonych fiszek) jednoznacznie obala stereotyp o bierności młodych dorosłych w Wągrowcu, ukazując ich wysoki potencjał relacyjny, dojrzałość oraz pragmatyczne podejście do rozwoju miasta.

*„Sądzę, że naszą największą zaletą jest.....”*

- ❖ *...otwartość na nowe rzeczy”*
- ❖ *...akceptowanie inności”*
- ❖ *...zaradność”*

*„Starsze pokolenia mogą nie dostrzegać w nas.....”*

- ❖ *... że jak chcemy, możemy być pracowici i pomysłowi”*
- ❖ *... potencjału i przyszłości, jaka jest w informatyce”*
- ❖ *... że dużo przeżyliśmy”*

*“Słowa opisujące miasto:”*

- ❖ *„W mieście jest za mało bezpłatnych miejsc integracji”*
- ❖ *„Miasto ma wyglądać, a nie być praktyczne”*
- ❖ *„Aqua park – fajny pomysł, ale nie wypaliłby i myślę, że inne miejsce mogłoby wyjść całkiem nieźle. Bardziej dla fanów motoryzacji, ale OK”*

## 4. Wnioski z działania: Diagnoza kapitału i barier grupy 19–23 lata

Maraton projektowy wykazał u młodych dorosłych wysoki poziom świadomości problemów miejskich, połączony jednak z poczuciem braku realnego wpływu na decyzje samorządu. Uczestnicy wykazują silną potrzebę podmiotowości obywatelskiej, lecz barierą pozostaje deficyt znajomości procedur administracyjnych oraz narzędzi prawnych, co rodzi naturalne poczucie systemowej bezradności.

Zestawienie ich autorskich koncepcji z wynikami rówieśniczych fiszek pozwala sformułować trzy kluczowe wnioski końcowe:

- Test wiarygodności instytucjonalnej wobec intencji zmiany: Młodzi dorośli zaangażowali się w warsztaty z głęboką intencją zmiany swojego otoczenia na lepsze, co symbolizuje uniwersalne hasło spajające ich ankiety: „Chcielibyśmy pozostawić ten świat lepszym”. Jednocześnie ich dopisek „Ciekawe co z tego wyjdzie :)” to wyraźny, rzucony dorosłym test wiarygodności. Jeśli ich flagowe pomysły (strefa rozrywki „Las Vegas”, impreza motoryzacyjna czy klub wolontariatu dla zwierząt) nie zaczną być realnie wdrażane, ich poczucie alienacji oraz cynizm wobec działań partycypacyjnych w mieście drastycznie się pogłębią.
- Pragmatyczna dojrzałość – wolność w bezpiecznych ramach: Ta grupa wykazuje się wysoką dojrzałością życiową i społeczną. W postulatach dotyczących oferty nocnej wprost domagają się „ochrony reagującej na bójki, narkotyki, picie do nieprzytomności”. Młodzi dorośli oczekują wolności od sztywnych, szkolnych ram instytucji, ale nie chcą przestrzeni pozbawionej zasad. Oczekują bezpiecznych, dyskretnie kontrolowanych przez dorosłych warunków do zabawy, rozrywki i integracji. Ta dojrzałość widoczna jest też w ich autodiagnozie – wprost deklarują, że ich największymi zaletami są „integracja, otwartość na nowe rzeczy, zaradność oraz akceptowanie inności”.
- Głód użyteczności publicznej zamiast fasadowości: Analiza fiszek ujawniła głęboki sprzeciw młodzieży wobec komercjalizacji i powierzchowności działań w Wągrowcu. Pisząc wprost, że „miasto ma wyglądać, a nie być praktyczne” oraz skarżąc się na „za mało bezpłatnych miejsc integracji” i nadmiar „za drogich restauracji”, uczestnicy zdefiniowali jasne zadania do wykonania. Odrzucają oni wielkie, fasadowe inwestycje na rzecz stworzenia bezpłatnego, ekstremalnie praktycznego „Trzeciego Miejsca”, które da przestrzeń zarówno dla ich pasji technologicznych i motoryzacyjnych, jak i dla zwykłego, codziennego przebywania ze sobą bez konieczności płacenia za bilet.

## III. 4. Zintegrowana analiza danych ilościowych i jakościowych – WNIOSKI

Zestawienie wyników ankietowych z autentycznym głosem z warsztatów i fiszek pozwala prześledzić wyraźną ewolucję potrzeb młodego mieszkańca Wągrowca. Poniższy podział obrazuje, jak deklaracje z ankiet znajdują bezpośrednie, namacalne potwierdzenie w zachowaniach i projektach konkretnych grup wiekowych.

### 1. Grupa młodsza: Nastolatki (13–18 lat) – Potrzeba dekompresji i azylu

W tej grupie badanie ilościowe i jakościowe zgodnie pokazują silne przebodźcowanie, ucieczkę od oceniania oraz potrzebę bezpiecznego, bezpłatnego wyciszenia.

#### ❖ **Zmęczenie szkolne a architektura intymności (Zasłony):**

- *Korelacja:* W ankietach prawie połowa nastolatków nie potrafi nazwać swoich pasji (wpisując „nie wiem”), a większość marzy po szkole wyłącznie o „spokoju, muzyce i odpoczynku”, szukając w kulturze roli biernego odbiorcy.
- *Dowód z warsztatów:* Ta pozorna bierność może stanowić mechanizm obronny przed oceną rówieśników i dorosłych. Na warsztatach nastolatki przełożyli potrzebę „świętego spokoju” na twarde żądania przestrzenne: masowo wyklejali na oknach hasła „ZASŁONY” oraz postulowali montaż „lustra weneckiego”. Chcą być w Domu Kultury, ale pod warunkiem, że nikt z zewnątrz nie będzie ich obserwował.

#### ❖ **Geografia spotkań – z pleneru do bezpiecznego wnętrza:**

- *Korelacja:* W badaniu ilościowym większość nastolatków deklaruje, że czas wolny spędza na dworze (kultura podwórkowa), a budynek Domu Kultury omijają neutralnie, bo brakuje w nim oferty dla nich. Ich postulaty w ankietach to prośba o zwykłe ławki do siedzenia i bezpieczny skatepark.
- *Dowód z warsztatów:* Gdy dano im wolną rękę, nastolatki natychmiast spróbowali przenieść ten „podwórkowy”, swobodny klimat do wnętrza Starej Piekarni. Zamiast krzeseł wyklejali na podłodze taśmami strefy na pufy, tworzyli makiety stołów bilardowych z kartonu oraz wielkie, hip-hopowe boomboxy z graffiti. Pokazuje to, że ulica jest dla nich wyborem z przymusu – gdy dostaną bezpieczne, darmowe wnętrza, chętnie się do niego przeniosą.

### ❖ **Monokultura rapu jako język tożsamości:**

- *Korelacja:* W ankietach ponad połowa nastolatków wskazuje nowoczesny polski rap jako swoje główne paliwo tożsamościowe i inspirację, wykazując jednocześnie spore zainteresowanie niszowym kinem i alternatywnymi narracjami.
- *Dowód z warsztatów:* Pasja ta zdominowała estetykę ich prac ściennych. Wizualne manifesty nastolatków zostały oparte na kulturze miejskiej i hip-hopowej. Dodatkowo na kartach pracy obok postulatów o karaoke i DJ-ce, rysowali postacie alternatywnych artystów. Muzyka i film są dla nich podstawowym narzędziem do budowania bazy pod integrację.

## 2. Grupa starsza: Młodzi dorośli (19–23 lata) – Potrzeba podmiotowości, rozrywki i dialogu

W tej grupie korelacje pokazują ukształtowaną tożsamość, ogromny głód współdecydowania o mieście, krytykę drożyzny oraz potrzebę zorganizowanej rozrywki wieczornej.

### ❖ **Krystalizacja tożsamości a projekt „Las Vegas” (Kultura kawiarniana):**

- *Korelacja:* W ankietach wskaźnik bezradności w określaniu siebie mocno spada. Młodzi dorośli precyzyjnie wskazują swoje talenty (grafika, marketing, informatyka) i masowo żądają zamkniętej, kawiarnianej przestrzeni z Wi-Fi i prądem, gdzie można usieść po godzinach pracy lub studiów.
- *Dowód z warsztatów:* Ta dojrzałość zaowocowała stworzeniem kompletnego projektu Centrum Rozrywki „Las Vegas”. Młodzi dorośli nie chcieli po prostu „miejsca do siedzenia” – zaprojektowali strefę nowoczesnej grywalizacji (Escape Room, kafelki Pixel) połączoną z kawiarnią i barem przekąskowym. Co kluczowe, sami wskazali pomysł na jej utrzymanie, w którym zyski z kawiarni mają finansować darmowy dostęp do gier.

### ❖ **Bariera zamierającego miasta a postulat bezpieczeństwa po 20:00:**

- *Korelacja:* W ankietach większość młodych dorosłych alarmuje, że Wągrowiec po godzinie 20:00 całkowicie zamiera, co zmusza ich do ucieczki towarzyskiej do

większych miast. Żądają bezpiecznej, otwartej strefy wieczornej i nocnej rozrywki (masowe maratony filmowe, luźny klimat).

- *Dowód z warsztatów:* W wyzwaniu „Nocna Zmiana” młodzi dorośli rozpisali konkretny podział wieczoru (karaoke do 20:00, potem imprezy tematyczne i DJ). Wykazali się przy tym niesamowitym pragmatyzmem – na fiszkach wprost zażądali „ochrony reagującej na bójki, narkotyki i picie do nieprzytomności”. Nie oczekują od Domu Kultury dzięki imprezowni, ale wolności w bezpiecznych, kontrolowanych ramach.

#### ❖ **Krytyka fasadowości miasta a głód podmiotowości obywatelskiej:**

- *Korelacja:* W pytaniach otwartych młodzi dorośli ostro krytykują miasto za „betonozę”, korki, brak perspektyw zawodowych i nastawienie na seniorów. Deklarują, że czują się pomijani przez władze przy podejmowaniu decyzji.
- *Dowód z warsztatów:* Na fiszkach uczestnicy sformułowali to krótko: „*miasto ma wyglądać, a nie być praktyczne*”. Narzekali na brak darmowych stref i nadmiar „*za drogich restauracji*”. Jednocześnie zostawili dorosłym jasny manifest: „*Sądzę, że naszą największą zaletą jest zaradność*”, „*Starsze pokolenia mogą nie dostrzegać w nas, że jak chcemy, możemy być pracowici*”, kończąc ankiety hasłem: „*Chcielibyśmy pozostawić ten świat lepszym*”.

#### ❖ **Ujawniona bezradność instytucjonalna (Obszar bez projektu):**

- *Korelacja i Dowód:* Mimo olbrzymiej wiedzy o problemach miasta i udanej symulacji dialogu z urzędnikami na warsztatach, młodzież nie była w stanie stworzyć gotowego projektu platformy komunikacji z władzami. Ujawnił się tu kluczowy deficyt – młodzi dorośli mają ogromny głód podmiotowości, ale brakuje im znajomości procedur administracyjnych i narzędzi formalno-prawnych. Wiedzą, co ich boli, ale nie wiedzą, jak zaprojektować trwałą, urzędowy most dialogu.



## Rekomendacje do Konkursu Inicjatyw Lokalnych

### Wytyczne dla projektów skierowanych do nastolatków (13–18 lat)

Inicjatywy dla tej grupy powinny koncentrować się na **funkcji dekompresyjnej, rówieśniczej integracji oraz kulturze miejskiej i alternatywnej**, zapewniając im bezpieczny azyl i ochronę prywatności przed oceniającym wzrokiem dorosłych (zasłonięte okna, kameralne strefowanie).

- **Kultura miejska i wizualna jako rdzeń projektu:** Najmłodszy jako swoje główne paliwo tożsamościowe wskazują nowoczesny polski rap oraz street-art. Projektami wzorcowymi będą tu: warsztaty produkcji muzycznej i beat-makingu, rówieśnicze bitwy freestyle'owe, warsztaty poezji mówionej (slam poetycki) czy projektowanie i legalne tworzenie wielkoformatowych murali/graffiti.
- **Sztuka filmowa jako pretekst do odpoczynku:** Odpowiedzią na potrzebę wyciszenia po szkole powinny być inicjatywy oparte na edukacji filmowej – np. młodzieżowe kluby dyskusyjne ukierunkowane na kino niszowe, niezależne i alternatywne narracje. Sam

pokaz filmowy musi być tu jednak połączony z twórczą dyskusją, nauką recenzji lub rówieśniczym montażem wideo.

- **Kultura czasu wolnego w przestrzeni zamkniętej:** interdyscyplinarność - rekomenduje się inicjatywy łączące kulturę spotkania z turniejami gier planszowych fantasy, warsztatami tworzenia autorskich gier, czy wieczorami z kulturą i muzyką retro w swobodnym formacie rówieśniczym.

### Wytyczne dla projektów skierowanych do młodych dorosłych (19–23 lata)

Działania dla tej grupy (studenci, osoby pracujące) muszą stawiać na podmiotowość, kulturę klubowo-kawiarnianą oraz zaawansowaną rozrywkę wieczorną (po godzinie 20:00), realizowaną w bezpiecznych, moderowanych przez animatora warunkach.

- **Kultura klubowa, muzyczna i performerska jako rdzeń projektu:** W odpowiedzi na zamierające wieczorami miasto, projekty powinny ożywiać przestrzeń MDK poprzez sztukę dźwięku i performansu. Rekomenduje się inicjatywy takie jak: warsztaty DJ-skie i sztuki miksowania muzyki, wieczory muzyczne z otwartą sceną (open mic), amatorskie wieczory karaoke połączone z nauką emisji głosu, czy organizację wieczornych, tematycznych imprez tanecznych z elementami sztuk wizualnych i mappingu.
- **Sztuka filmowa jako platforma integracji (Odpowiedź na dualizm potrzeb):** Mając na uwadze zdiagnozowany dualizm potrzeb, projekty filmowe skierowane do grupy 19-23 lata powinny unikać formatów wyłącznie elitarnych i sztywnych klubów dyskusyjnych. Rekomenduje się organizację nocnych maratonów kinowych hitów z elementami luźnej dyskusji oraz obowiązkowym popcornem. Wydarzenie powinno mieć charakter "social eventu" – przestrzeń kina musi pozwalać na swobodne rozmowy przed i po seansie, łącząc masową, kinową rozrywkę o wysokiej jakości realizacyjnej z przestrzenią do budowania relacji rówieśniczych w swobodnym klimacie.
- **Kultura motoryzacyjna jako element interdyscyplinarny (Festiwal sztuki miejskiej):** Pasja motoryzacyjna młodych dorosłych może przybrać formę Multimedialnego Festiwalu Kultury Miejskiej przy Aquaparku, gdzie zlotowi aut towarzyszą plenerowe koncerty młodych lub lokalnych zespołów, wystawy fotografii reportażowej o tematyce industrialnej, warsztaty sitodruku na koszulkach czy obecność festiwalowych stref sztuki kulinarnej (Food Trucki jako kultura gastronomiczna).
- **Edukacja kulturalna przez wrażliwość społeczną (Interdyscyplinarne projekty pro-zwierzęce):** Potrzeba wolontariatu na rzecz schronisk (projekt „Paki”) może zostać wprowadzona poprzez działania artystyczne. Sukces odniosą inicjatywy takie jak: warsztaty fotografii portretowej zwierząt do celów adopcyjnych, tworzenie rzeźb i instalacji przestrzennych z recyklingu (eko-design), projektowanie graficzne plakatów



społecznych czy organizacja charytatywnych koncertów i aukcji rękodzieła młodzieżowego.

- Nowe technologie i sztuka cyfrowa (Digital Art): Skoro młodzi dorośli widzą swoją przyszłość w informatyce, rdzeniem projektów powinna być kultura cyfrowa. Inicjatywy powinny dotyczyć: warsztatów grafiki komputerowej, animacji 3D, projektowania wizualnego do Escape Roomów, sztuki tworzenia gier wideo czy cyfrowego montażu filmowego pod nocne maratony kultowych hitów kinowych.