

Wioska hobbitów od początku.

Studium przypadku pierwszego etapu aktywizacji i rozwoju społeczności lokalnej Sierakowa Sławieńskiego w oparciu o dziedzictwo kulturowe.

Projekt aktywizacji i rozwoju społeczności lokalnej Sierakowa Sławieńskiego ma na celu wykorzystanie zasobów dziedzictwa kulturowego dla dostosowania lokalnej gospodarki do funkcjonowania w globalnej gospodarce wiedzy i kreatywności. Ponieważ projekt był zarazem badaniem socjologicznym opartym na metodologii badania w działaniu, zostanie tu przedstawiony w ujęciu kolejnych faz cyklu badawczego – obserwacji, refleksji i działania. Pierwsze dwa cykle badawcze, obejmujące okres luty 2001 – wrzesień 2001 to czas powstawania ogólnej wizji rozwoju wsi. Celem niniejszego artykułu jest prezentacja procesu tworzenia wizji rozwoju wsi, oraz pierwszych etapów jej wdrażania.

1. Pierwszy cykl badawczy

Realizacja pierwszego cyklu badawczego rozpoczęła się w ramach tworzenia strategii rozwoju gminy Sianów. Objął on stworzenie mapy zasobów lokalnych Sierakowa Sławieńskiego, oraz wstępnych założeń jego rozwoju. Uczestniczyli w nim przedstawiciele społeczności lokalnej. Cykl ten objął okres luty 2001 – czerwiec 2001.

Dla osiągnięcia zaangażowania członków społeczności lokalnej Sierakowa Sławieńskiego w proponowane im przedsięwzięcia służyło przekonanie na początek kilku osób, które pełniły potem rolę „mediatorów” wśród pozostałych członków społeczności. W roli tej występowały osoby dobrze znane i pełniące rolę opiniotwórczą, oraz ci, którzy uczestniczyli w pierwszych spotkaniach poświęconych rozwojowi wsi. Istotna była również rola księdza, który nie mieszka w Sierakowie, jednak przekonany do projektu, budował pozytywną atmosferę wokół przedsięwzięć podczas niedzielnych kazań. Bardzo ważna, zwłaszcza na wstępnym etapie osiągania partycypacji, była rola dzieci, które bardzo szybko zapalają się do wspólnej pracy i równie łatwo zachęcają do tego swoich rodziców, którym początkowo „nie wypada” się angażować.

Poprzez kreowanie takich „mediatorów” w społeczności osiągnięto efekt „kuli śniegowej”. Dodatkowo spośród „mediatorów” mogą się wyłaniać późniejsi liderzy lokalni (np. pani dyrektor szkoły podstawowej – obecnie przewodnicząca Stowarzyszenia Rozwoju Sierakowa Sławieńskiego „Hobbiton”). Osiąganiu partycypacji służyły również małe, proste przedsięwzięcia przynoszące już na tym etapie realizacji projektu pierwsze efekty, również

finansowe (organizacja Letniej Akademii Liderów, pierwszego Jarmarku Hobbita, wspólne budowanie i sadzenie drzew).

Na początkowym etapie realizacji projektu istotne okazało się ustalenie takich proporcji między planowaniem a działaniem, aby nie stwarzać wrażenia że „my tu tylko gadamy i nic nie robimy”. Konieczne więc było zrezygnowanie ze szkoleń dla mieszkańców na rzecz wspólnego uczenia się przez działanie – uczenia się na własnych błędach i sukcesach.

1.1. Obserwacja – Czym dysponujemy? Na co nas stać?

W lutym 2001 roku odbyło się spotkanie warsztatowe w miejscowości Sucha Koszalińska poświęcone planom rozwoju obszarów wiejskich gminy Sianów. Spotkanie dotyczyło tworzenia planów operacyjnych dla strategii rozwoju Sianowa. W warsztatach prowadzonych przez dr Wacława Idziaka uczestniczyli przedstawiciele samorządu oraz Sierakowa Sławieńskiego (2 osoby) i innych sołectw w gminie Sianów. Podczas tego spotkania i kolejnego, które odbyło się w Sierakowie Sławieńskim (uczestniczyło w nim 12 osób) zanalizowano zasoby lokalne i przyjęto ogólną koncepcję jego rozwoju w oparciu o dziedzictwo kulturowe. Był to zarazem początek pierwszego cyklu badawczego.

Informacje zebrane metodą grupy fokusowej, wywiadu swobodnego i obserwacji dokonanych w okolicach Sierakowa, zostały pogrupowane zgodnie z modelem pięciu kapitałów lokalnego układu społeczno – gospodarczego.

- **Kapitał przyrodniczy:**

- Krajobraz: zróżnicowana rzeźba terenu z przewagą wzgórz morenowych; lasy liściaste i mieszane, w tym rzadkie lasy brzoźowe i gęste bory sosnowe, oraz pozostałości puszczy; rozległe łąki powstałe na nieużytkach i dawnych pastwiskach stopniowo ulegające naturalnemu zalesieniu; rozległe kolonie żarnowca; strumienie i wąwozy w lasach; tereny położone na zboczach pradoliny rzeki Grabowej, rozległe widoki na otaczające wieś lasy i na przeciwległy brzeg pradoliny.
- Zasoby naturalne: złoża gliny, torfu i żwiru; wysokie plony runa leśnego – jagody, kurki; duża ilość głązów narzutowych; wysokie pogłowie dzików i saren w lasach; gleby V i VI klasy bonitacyjnej.

- **Kapitał ludzki:**

Obszary wiejskie regionu Zachodniopomorskiego charakteryzują się jedną z najniższych w Polsce gęstością zaludnienia – poniżej 10 os./km² [Powierzchnia i ludność w przekroju terytorialnym w 2001 r., GUS, Warszawa 2001.]. Sierakowo liczy 173 mieszkańców. 4 osoby we wsi mają wykształcenie wyższe, w tym pani dyrektor SP w Sierakowie oraz jedna z nauczycielek zamieszkała tu na stałe. Wykształcenie średnie posiada 15 osób, w zdecydowanej większości są to kobiety. Pozostali mieszkańcy mają wykształcenie podstawowe lub zawodowe. Mieszkańcy posiadają umiejętności związane z pracą w lesie, rolnictwem, w niewielkim zakresie z hodowlą. W Sierakowie mieszkają również osoby posiadające umiejętności w zakresie: tradycyjnej kuchni, ogrodnictwa, haftu, układanek z kwiatów i gołębiarstwa.

- **Kapitał fizyczny:**

Lokalna infrastruktura jest na dostatecznym poziomie. Do Sierakowa prowadzi asfaltowa droga średniej jakości, wieś jest telefonizowana i zelektryfikowana. Sierakowo jest objęte siecią komunikacyjną PKS (trzy autobusy dziennie). We wsi brak kanalizacji i oczyszczalni ścieków. W Sierakowie znajduje się: budynek szkoły z kuchnią, salami dydaktycznymi udostępnianymi na zebrania wiejskie, oraz strychem wykorzystywanym jako miejsce noclegowe; kościół z XVII w.; zabytkowa kuźnia; remizo – świetlica; dwa sklepy spożywcze. W odległości 1 kilometra od wsi, w lesie, stoi nieużywana leśniczówka, należąca do nadleśnictwa Karnieszewice. W Sierakowie Sławieńskim brak gospodarstw przystosowanych do przyjmowania gości. lub do prowadzenia jakiegokolwiek innej formy turystyki wiejskiej.

- **Zasoby finansowe:**

Sytuacja ekonomiczna mieszkańców jest w dużym stopniu określana faktem, że bezrobocie w okolicy Sierakowa sięga prawie 40 %. Mieszkańcy utrzymują się z pracy w lesie, dojeżdżają do pracy do Koszalina i Sianowa, niektórzy z nich uprawiają także niewielkie arealy ziemi (4 – 5 ha). Ważnym elementem utrzymania są prace sezonowe przy zbiorze truskawek oraz runa leśnego. Równie ważną rolę ekonomiczną odgrywają renty i emerytury, a także kłusownictwo.

- **Kapitał społeczny:**

Za potencjał rozwojowy z zakresu kapitału społecznego można uznać funkcjonujące w otoczeniu Sierakowa instytucje o zasięgu lokalnym i ponad lokalnym. Są to:

- Ochotnicza Straż Pożarna;
- Szkoła Podstawowa w Sierakowie;
- Koło Łowieckie;
- Koło Gospodyń Wiejskich;
- Nadleśnictwo Karnieszewice;
- Ukraińskie towarzystwo Społeczno Kulturalne;
- Parafia rzymsko katolicka.

Przy określaniu poziomu kapitału społecznego, za istotne uznano następujące wskaźniki:

- mieszkańcy Sierakowa Sławieńskiego są postrzegani w okolicy jako porządni,
- normy funkcjonujące wśród mieszkańców wsi każą mówić dzień dobry napotkanym znajomym i nieznanym przechodniom,
- obojętności przeważnie nie są zamykane na noc,
- mieszkańcy pomagają sobie nawzajem w pracach polowych,
- wspólnie obchodzone są święta religijne,
- wspólnie organizowane są zabawy wiejskie,
- wspólnie podejmowane są decyzje dotyczące najważniejszych spraw społeczności, służy temu instytucja spotkań wiejskich,
- wieś należy do czystych i zadbanej.

Społeczność lokalną Sierakowa Sławieńskiego uznano więc za noszącą cechy wspólnoty. Występuje tu silna kontrola społeczna oraz elementy więzi mechanicznej w stosunkach sąsiedzkich i rodzinnych. Wieś jest w pewnym stopniu izolowana przestrzennie – znajduje się w znacznej odległości od głównych szlaków komunikacyjnych; od innych miejscowości odgradzają ją szerokie połacie lasu. Czynniki dezintegrujące społeczność wiążą się przede wszystkim z dojeżdżaniem młodzieży do szkół do Koszalina, Darłowa i Sławna (głównie szkoły zawodowe) oraz pracą niektórych mieszkańców poza miejscem zamieszkania (głównie Sianów i Koszalin).

- **Dziedzictwo kulturowe:**

Wstępna analiza zasobów dziedzictwa kulturowego Sierakowa Sławieńskiego wskazała, że zostały one zubożone w wyniku przerwania transmisji kulturowej. Mieszkańcy Sierakowa to ludność osiedlona tu po 1945 roku, między innymi w ramach akcji „Wisła”. Są więc wśród nich dawni mieszkańcy Łemkowszczyzny i innych regionów II Rzeczypospolitej Polskiej. Polityka władz Polski Ludowej wobec tzw. Ziemi Odzyskanych zmierzała do ich unifikacji kulturowej. Sprzyjały temu również konflikty etniczne pojawiające się tu w latach

powojennych. Obecnie niematerialne dziedzictwo kulturowe związane z korzeniami mieszkańców wsi jest słabe i w dużym stopniu nie uświadamiane. Pokutuje również wśród ludzi starszych lęk przed przyznawaniem się do korzeni łemkowskich, lub ukraińskich, jest to związane z pamięcią o czasach powojennych.

Niektórzy z mieszkańców pamiętają jednak jeszcze pieśni, obrzędy, tradycyjne potrawy, czy zabawy ludowe ze swoich stron rodzinnych. Materialne przejawy dziedzictwa kulturowego to pozostałości po ludności niemieckiej, zamieszkującej te tereny do końca II wojny światowej. Należą do nich: zachowany układ architektoniczny wsi, zabudowania gospodarskie, kościół, cmentarz i kuźnia z wyposażeniem. Istnieją również pozostałości niematerialnego dziedzictwa kulturowego związanego z dawnymi gospodarzami tych ziem. Ich występowanie związane jest z krótkim, około pięcioletnim, okresem po wojnie, kiedy ludność niemiecka i polska koegzystowała w Sierakowie Sławieńskim. Do tego dziedzictwa można zaliczyć: szczątki legend, opowieści o skarbach, tajnych przejściach, życiu Niemców i ich obyczajach; pamięć o takich miejscach jak: lotnisko polowe, rozebrany pałac i inne budynki w okolicy, jak np. młyn i świetlica z obrotową sceną w Sierakowie. Do dziedzictwa kulturowego tej okolicy, można zaliczyć także grobowiec neolityczny odkryty w pobliskiej miejscowości Borkowo oraz to, że w nieodległym Darłowie urodził się książę Eryk I Pomorski z dynastii Gryfitów, który dzięki koligacjom rodzinnym został królem Danii, Szwecji i Norwegii.

1.2. Refleksja – Co z takim kapitałem można zrobić? Jak wzmocnić zasoby wsi i jak je lepiej wykorzystać?

Analiza zasobów lokalnych Sierakowa Sławieńskiego wskazała, że miejscowość tę można uznać, według definicji Duczkowskiej – Małysz za obszar wiejski o cechach problemowych [Duczkowska – Małysz, K. 1999. *Wiejskie obszary problemowe – dylematy rozwoju w świetle regionalnej polityki Unii Europejskiej* (w:) Lewczuk, A. (red.). *Aktywizacja społeczności lokalnych na obszarach wiejskich o cechach problemowych*. Centrum Rozwoju Obszarów Wiejskich Uniwersytetu Warmińsko – Mazurskiego w Olsztynie, Olsztyn]. Lokalne zasoby są na zbyt niskim poziomie aby same w sobie mogły stworzyć podstawę dla rozwoju lokalnego. Nie ma tu zabytków, wybitnych walorów przyrodniczych, ani niczego podobnego, co samo w sobie mogłoby stanowić o konkurencyjności nawet w skali regionu. Brakuje ludzi ze szczególnymi zainteresowaniami lub umiejętnościami. Uznano też, że lokalne dziedzictwo kulturowe jest obecnie za słabe, aby wspomóc pozostałe zasoby dla stworzenia konkurencyjnego produktu wsi.

W tej sytuacji przyjęto, że istnieje potrzeba skorzystania z zewnętrznego wsparcia w postaci *kapitału nowej ery* – zasobów światowego dziedzictwa kulturowego. W poszukiwaniu odpowiednich do tej sytuacji zasobów skupiono się na krajobrazie Sierakowa, oraz w dużym stopniu wiejskim charakterze tej miejscowości. Wiejskość tą odnaleźć można w sferze architektury, w stylu życia mieszkańców i w formach życia społecznego. Analiza tych zasobów doprowadziła do zwrócenia uwagi na twórczość brytyjskiego pisarza, lingwisty i historyka literatury Johna Ronalda Rauela Tolkiena, autora *Hobbity* i *Władcy Pierścieni*. Przemawiały za tym wyborem następujące czynniki:

- Sierakowo Sławieńskie położone jest w dolinie otoczonej niewielkimi wzgórzami morenowymi i lasami, krajobraz jest tam bardzo zróżnicowany i przypomina krainę Shire, którą zamieszkiwali opisywani przez Tolkiena Hobbici.
- Hobbici, zajmujący szczególne miejsce w twórczości pisarza, tworzyli społeczność, którą można określić jako typ idealny (w sensie weberowskim) lokalnej społeczności wioskowej.
- Pomorze Zachodnie jest położone 30 kilometrów od Bałtyku i było zamieszkiwane przez plemiona germańskie, słowiańskie i norweskie, z których mitologii profesor Tolkien korzystał budując literacki obraz Śródziemia – świata, w którym rozgrywały się opisywane przez niego wydarzenia.
- Autor „Władcy Pierścieni” wywodzi początki rodu Tolkienów gdzieś z Pomorza a pochodzenie swojego nazwiska od języka słowiańskiego.

Celem odwołania się do prozy Tolkiena było:

- Stworzenie szansy na zachowanie i rozwijanie lokalnego i wspólnotowego charakteru wsi, zgodnie z założeniami duchowego wymiaru odnowy wsi.
- Pobudzenie lokalnego dziedzictwa kulturowego, poprzez stworzenie przestrzeni dla wykorzystania go jako potencjału rozwojowego.
- Nadanie wyróżnialności lokalnym zasobom w celu podniesienia ich konkurencyjności w gospodarce opartej na wiedzy.
- Podniesienie atrakcyjności osiedleńczej Sierakowa Sławieńskiego zarówno dla miejscowej młodzieży jak i mieszkańców miast, wobec coraz powszechniej pojawiających się tęsknot za lokalnością i wspólnotowością.

- Pozyskanie na rzecz społeczności lokalnej kapitałów ludzkiego i społecznego z zewnątrz, w postaci fanów twórczości Tolkiena i kontaktów ze stowarzyszeniami i klubami tolkienowskimi, mogącymi wspierać realizowane w Sierakowie działania.

W wyniku tego etapu przyjęto więc założenie, że tematem rozwojowym, podstawą do tworzenia wsi tematycznej w Sierakowie, może stać się proza J. R. R. Tolkiena.

1.3. Działanie – Co to jest hobbit?

Na tym etapie zaplanowano i zrealizowano pierwsze działania będące próbą stworzenia podstaw do dyskusji na temat wizji rozwoju Sierakowa Sławieńskiego w możliwie szerokim gronie mieszkańców. Było to: przygotowanie z dziećmi inscenizacji fragmentu książki Tolkiena pt. *Hobbit*, konkurs na wiedzę o prozie Tolkiena, zaopatrzenie biblioteki szkolnej w książki pisarza i przeprowadzenie lekcji o jego twórczości.

Sztuka *W norce Hobbita* została przygotowana przez dzieci z Sierakowa po polsku i po angielsku. Była wystawiana w Sierakowie (po raz pierwszy w czerwcu 2001), w okolicznych szkołach oraz przed premierą drugiej części filmu „Władca Pierścieni” na scenie koszalińskiego kina. Celem tego przedsięwzięcia było zaznajomienie dzieci z twórczością Tolkiena, a poprzez nie zainteresowanie nią również dorosłych mieszkańców Sierakowa.

2. Drugi cykl badawczy

Po przyjęciu ogólnych, wstępnych założeń rozwoju Sierakowa Sławieńskiego i przygotowaniu w pewnej mierze społeczności do dyskusji nad tematem rozwojowym, można było dokonać pogłębionej obserwacji i refleksji nad sytuacją wsi. Można też było podjąć pierwsze działania służące wdrożeniu elementów przyjętej wizji rozwoju. Drugi cykl badania w działaniu objął okres maj 2001 – wrzesień 2001.

2.1. Obserwacja – jak uczynić Sierakowo miejscem wyjątkowym?

Analiza efektów dotychczasowych działań wskazała, że udało się, w pewnym stopniu, zainteresować społeczność lokalną podjęciem działań dla zmiany warunków życia. Świadczył o tym fakt, że na spotkania warsztatowe, rozpoczynające kolejny cykl, przyszło już 25 osób. Ci, którzy uczestniczyli w tworzeniu ogólnej wizji rozwoju na poprzednim etapie, zaczęli pełnić rolę „mediatorów”. To oni zachęcali innych do przyjścia i przybliżali im dotychczasowe ustalenia. Poziom wiedzy o twórczości Tolkiena nie osiągnął wysokiego

stopnia, jednak mieszkańcom znane stały się postacie hobbitów – istot wymyślonych przez Tolkiena. Społeczność lokalna zainteresowała się również pomysłem na rozwój Sierakowa.

W ramach spotkań warsztatowych została dokonana pogłębiona analiza zasobów lokalnych pod kontem możliwości wykorzystania ich dla działań wokół twórczości Tolkiena.

Zwrócono przy tym uwagę na:

- krajobraz wsi przypominający krainę Shire, w szczególności na wzgórza (własność ANR), na których mogłyby w przyszłości powstać domki hobbitów,
- plac przed szkołą, będący jej własnością, jako miejsce na organizowanie imprez,
- puste stodoły we wsi, będące potencjalną przestrzenią dla różnych aktywności,
- zabytkową kuźnię, mogącą stać się atrakcją turystyczną i miejscem nauki,
- umiejętności ludzi, którzy mogliby wykorzystać je do uczenia innych (pszczelarz, kowal, gołębiarze).

2.2. Refleksja – Sierakowo na nowo, czyli gdzie leży Shire?

Analiza wskazała, że w posiadaniu społeczności znajdują się zasoby, które da się wykorzystać w ramach przyjętego tematu rozwojowego. Uznano, że dla podniesienia wartości lokalnych kapitałów, należy dokonać ich interpretacji w duchu twórczości Tolkiena. W ten sposób ogólna wizja rozwoju została przy udziale społeczności lokalnej uszczegółowiona. Zwracano przy tym uwagę głównie na wykorzystanie istniejących zasobów (krajobraz, umiejętności ludzkie) poprzez ich zinterpretowanie w ramach przyjętego tematu rozwojowego.

2.3. Działanie – pierwszy krok w Śródziemiu

Po dokonaniu analizy zasobów i uszczegółowieniu celów, podjęto się zaplanowania w oparciu o nie dalszych działań obejmujących okres letni 2002. We wstępnej fazie realizacji projektu, zaplanowano:

- opracowanie projektu architektonicznego placu targowego,
- zbudowanie miniaturowej wioski Hobbitów i wieży widokowej do jej oglądania,
- zorganizowanie szkolenia dla liderów wiejskich z Sierakowa i innych miejsc Polski i przygotowanie dla niego zaplecza,
- organizacja festynu „Jarmark Hobbitów”,
- przygotowanie zaplecza pod obóz naukowy Koła Naukowego Studentów Wydziału Architektury Politechniki Poznańskiej,

- Pozyskanie funduszy poprzez przygotowanie wniosku do Fundacji Wspomagania Wsi i ANR (wówczas AWRSP).

Na tym etapie ustalono osoby odpowiedzialne za realizację poszczególnych elementów planu.

Planowane działania zostały zrealizowane w Sierpniu 2001. Odbyła się wtedy Letnia Akademia Liderów, szkolenie dla liderów wiejskich organizowane metodami uczenia w działaniu – uczestniczyło w nim 10 liderów spoza społeczności lokalnej. Uczestnicy szkolenia brali udział w przygotowywaniu Jarmarku Hobbitów. Szkoleniu towarzyszył obóz naukowy studentów architektury z Poznania (7 osób), którzy wznosili domek skromnego hobbita eksperymentalną metodą budownictwa słomiano – glinianego. W przygotowaniach uczestniczyli także członkowie bractwa rycerskiego Koszalińska Kompania Zbrojna (20 osób). W działaniach wzięło udział 65. mieszkańców wioski (w tym 35 osób to dzieci i młodzież). W Jarmarku Hobbita uczestniczyło około 1000 osób.

Działania te pozostawiły po sobie trwały ślad w krajobrazie. W trakcie przygotowań do festynu zmieniona została koncepcja wieży widokowej do oglądania miniatURY wioski hobbitów. Strażacy z OSP Sierakowo nie chcieli budować zaplanowanego jednopiętrowego budynku, uznali go za zbyt mały, jak na ich możliwości i ambicje. Rozpoczęli więc wznoszenie wieży „z prawdziwego zdarzenia”. Budowla została ukończona dopiero w czerwcu 2002, jest obecnie nazywana Wieżą Elfów i wznosi się na wysokość dwóch pięter. Studenci architektury musieli więc dopasować swoją konstrukcję do planowanych rozmiarów wieży. W ten sposób powstał domek skromnego hobbita w skali 1:1, zbudowany z gliny i słomy. Wieża i domek hobbita zlokalizowane zostały na placu przed szkołą i stanowiły początki planowanej tam infrastruktury do organizacji festynów i innych imprez. Powstał również pomnik smoka Smauga.

Zrealizowane na tym etapie działania nie były finansowane ani ze środków ANR, ani organizacji pozarządowych – mimo starań nie udało się pozyskać środków z tych źródeł. Realizacja zamierzeń była więc możliwa dzięki sponsorom, wkładowi własnemu mieszkańców oraz dofinansowaniu z urzędu gminy Sianów.

3. Trzeci cykl badawczy

Ten etap badania rozpoczął się we wrześniu 2001 a zakończył się w czerwcu 2002 organizacją II Jarmarku Hobbitów i zapoczątkowaniem eksperymentów z tolkienowską trasą turystyczną i środowiskiem do terenowych gier fabularnych.

3.1. Obserwacja – co się udało, z czego jesteśmy dumni?

We wrześniu 2001 odbyło się zebranie wiejskie podsumowujące dotychczasowe działania. W spotkaniu uczestniczyło 25 mieszkańców Sierakowa. Były to osoby, które dotychczas włączyły się w działania związane z projektem. Określono, jakie korzyści udało się dotąd osiągnąć. Było to:

- zarobienie niewielkich sum pieniędzy przez niektórych mieszkańców podczas I Jarmarku Hobbitów,
- rozpoczęcie wznoszenia pierwszych budowli na placu przed szkołą,
- pozyskanie na rzecz projektu studentów architektury Politechniki Poznańskiej,
- zaangażowanie się w projekt członków bractwa rycerskiego z Koszalina,
- ukazanie się w prasie lokalnej 3 wzmianek i 2 artykułów o Jarmarku Hobbita w Sierakowie Sławieńskim (w okresie promocji filmu „Władca Pierścieni – Drużyna Pierścienia” artykuł o Sierakowie ukazał się również w tygodniku Newsweek),
- zaangażowanie się w podjęte dotąd działania 65 mieszkańców wsi,
- uzyskanie wsparcia ze strony gminy.

Podczas spotkania dokonano również ponownego przeglądu zasobów, ze zwróceniem uwagi na możliwości stworzenia tras turystycznych wokół Sierakowa. Zorganizowana została w tym celu wycieczka po okolicy wsi z udziałem wszystkich uczestników warsztatów i przedstawicieli władz gminnych.

3.2. Refleksja – czego dowiedzieliśmy się o sobie i o naszej wsi? Co robić dalej?

Mieszkańcy Sierakowa postanowili kontynuować rozpoczęte działania. Dotychczasowe osiągnięcia określono jako sukces, choć wielu twierdziło, że mogło być lepiej. Osoby, które uczestniczyły dotychczas w realizacji projektu poczuły, że istnieją możliwości rozwoju dla ich wsi. Stwierdzono jednak, że mieszkańcy nie byli by w stanie kontynuować działań bez zewnętrznego wsparcia. Zapał, jaki towarzyszył im przy pracy i wkrótce po festynie wygasł, kiedy wrócili do swoich codziennych zajęć i trosk. Pojawiły się również pierwsze głosy, że pieniądze przeznaczone są na „głupoty” zamiast na budowę chodnika, czy kanalizacji. Za konieczne uznano więc natychmiastowe zaplanowanie następnych działań, obliczonych na przygotowanie się do sezonu letniego 2002. Skupiono się przy tym na stworzeniu trasy turystycznej i dokończeniu tworzenia infrastruktury pod organizację imprez na placu przed szkołą. Analiza zasobów pod kątem trasy turystycznej i środowiska do gier terenowych pokazała, że istnieją duże możliwości realizacji tego przedsięwzięcia. Krajobraz okolic Sierakowa jest bardzo zróżnicowany i istnieje możliwość

wytyczenia takiego szlaku, który w połączeniu z jego interpretacją w ramach prozy Tolkiena, byłby interesujący turystycznie i stwarzał przestrzeń dla organizacji terenowych gier fabularnych.

3.3 Działanie – Z przewodnikiem przez Śródziemie

W okresie zimowym 2001 / 2002 skupiono się głównie na przygotowaniu wniosków na konkursy Fundacji Wspomagania Wsi i Akademii Rozwoju Filantropii w Polsce. Było to połączone z planowaniem działań mających rozpocząć się wiosną i objąć początek sezonu letniego 2002. W planach znalazło się:

- pozyskanie funduszy na dokończenie budowy wieży elfów i rozpoczęcie dalszych prac budowlanych na placu przed szkołą,
- dalsze pozyskiwanie wolontariuszy,
- opracowanie trasy turystycznej,
- organizacja pierwszych terenowych gier fabularnych w czerwcu 2002.

Wniosek napisany na konkurs Działaj Lokalnie organizowany przez Akademię rozwoju Filantropii w Polsce dotyczył stworzenia trasy turystyczno – edukacyjnej „Tam i z powrotem”. Został on przyjęty więc udało się tym samym pozyskać pierwsze fundusze.

Przygotowania do realizacji tego projektu rozpoczęły się w czerwcu 2002. Została wtedy zorganizowany II Jarmark Hobbitów, któremu towarzyszyła **gra terenowa „Tam i z powrotem”**. Osoby chętne do wzięcia w niej udziału musiały przebrać się w stroje poszukiwaczy przygód i w towarzystwie przewodników (będących równocześnie „mistrzami gry”) wyruszały na podbój Śródziemia. Trasa wyprawy prowadziła wokół wsi i po okolicznych lasach a po drodze czyhało na wędrowców wiele przygód. Można było napotkać Królową Elfów, Beorna, czarownice z Dunlandu. Na nieostrożnych napadali orkowie i kamienne trolle. Gdyby nie obecność czujnych Strażników Północy, mogłoby się to źle skończyć. W przygotowaniu gry uczestniczyło około 30 wolontariuszy – młodzież z Koszalina, Białegostoku, Poznania i Wrocławia. Byli to: studenci architektury, wzornictwa, sztuk pięknych, kulturoznawstwa, uczniowie szkół średnich, rycerze i harcerze. Trasa „Tam i z powrotem” była na tym etapie eksperymentem, sprawdzeniem możliwości. Spośród członków społeczności lokalnej uczestniczyło w jej przygotowaniu 18 osób, głównie młodzież.

W ramach przygotowań do II Jarmarku Hobbitów dokończono budowę Wieży Elfów i rozbudowano domek skromnego hobbita. Studenci architektury przygotowali projekty straganów na terenie placu targowego. Z punktu widzenia procesu aktywizacji i rozwoju

społeczności lokalnej, na tym etapie miała miejsce organizacja trwalszych struktur, wydarzenia we wsi zaczęły odbywać się cyklicznie i wymagały powstania grup mieszkańców zajmujących się ich organizacją. Szkoła Podstawowa w Sierakowie odegrała w tym czasie ważną rolę. Można powiedzieć, że zaczęła spełniać niektóre warunki aby w przyszłości móc stać się centrum rozwoju lokalnego. Dzięki zaangażowaniu się pani dyrektor szkoły, obiekt ten stanowił bazę noclegową, jadalnię i pracownię dla osób, które przyjechały pomagać w organizacji jarmarków i tras fabularnych. Szkoła stała się również miejscem organizacji zebrań wiejskich i spotkań warsztatowych podczas planowania kolejnych faz programu. Uczęszczające do niej dzieci są włączane we wszystkie niemal przedsięwzięcia, opiekują się również placem targowym.

4. Podsumowanie pierwszego etapu procesu aktywizacji i rozwoju społeczności lokalnej Sierakowa Sławieńskiego

Pierwsze cykle aktywizacji i rozwoju społeczności lokalnej Sierakowa Sławieńskiego wyznaczyły kierunek działań. Przyjęto w ich wyniku założenia o stworzeniu w Sierakowie Sławieńskim Wioski Hobbitów. Ma to być wieś tematyczna, w której, w oparciu o prozę J. R. R. Tolkiena i lokalne zasoby, zwłaszcza krajobraz i lokalne dziedzictwo kulturowe, będą organizowane różne aktywności związane z usługami rozrywkowymi i edukacyjnymi. Ma to służyć poprawie warunków życia mieszkańców wsi i uratowaniu od zapomnienia pozostałości lokalnego dziedzictwa kulturowego.

4.1. Efekty procesu aktywizacji i rozwoju społeczności lokalnej

Dotychczasowe skutki procesu aktywizacji i rozwoju społeczności lokalnej Sierakowa Sławieńskiego to przede wszystkim:

- rozpoczęcie procesu uczenia się w działaniu – przyjmowania aktywnych postaw życiowych przez mieszkańców wsi oraz zaangażowanych w działania wolontariuszy,
- instytucjonalizacja ruchu *community development*, poprzez powstanie Stowarzyszenia Rozwoju Sierakowa Sławieńskiego „Hobbiton”,
- Stopniowe wychodzenie mieszkańców z anonimowości i nabieranie przez nich poczucia wartości swojego miejsca zamieszkania (wielu z nich zaczyna już mówić: „Jestem z tego właśnie Sierakowa” a nie, jak dawniej: „Mieszkam na wiosce koło Sianowa”),
- stworzenie okazji do odkrywania przez mieszkańców swoich korzeni kulturowych,

- pozyskanie wielu wolontariuszy, których obecność pozwala na podejmowanie działań przekraczających możliwości mieszkańców, a które dla obu stron są dowodem na to, że można takie rzeczy na wsi robić,
- Szkoła Podstawowa w Sierakowie stopniowo zaczyna pełnić rolę centrum rozwoju lokalnego.

4.2. Efekty procesu uczenia się w działaniu

W wyniku podjętych działań można obserwować powolne przyjmowanie nowych ról społecznych przez niektórych mieszkańców. Służyła temu na przykład organizacja przez nich wycieczkowych tras fabularnych. Podczas tych działań, okazało się, że o ile mieszkańcy wsi zaczynają mieć chęć i odwagę, to brak im wielu umiejętności potrzebnych w tego typu działaniach. Nie posiadają umiejętności aktorskich, organizacyjnych, ani wiedzy, którą mogliby przekazywać przyjmowanym gościom. Wielu z nich nie przeczytało dotąd książek Tolkiena. Usługa, którą sprzedawali (około 20 osób miało przy tym okresowe źródło dochodu w okresie letnim 2003) była zatem niskiej jakości. Ze względu na konkretne działania, niektórzy z nich nabrali jednak świadomości własnych braków i chęci do ich nadrobienia. Powstał pomysł spotykania się w celu przeczytania „Hobbita” („Bo ci, co przyjeżdżają to pytają mnie o takie różne rzeczy, a ja nic nie wiem!” powiedział jeden z mieszkańców). Dla niektórych osób będzie to zapewne okazja, aby przeczytać pierwszą książkę od czasów szkolnych.

Ważnym elementem uczenia się społeczności jest też fakt, że działania podjęte w Sierakowie stają się źródłem **konfliktu**. Musiało do tego dojść, ponieważ aktywizacja społeczności wiąże się ze zmianą zastanego porządku rzeczy, co prowadzi do pojawienia się grup lub osób zainteresowanych utrzymaniem status quo. Konflikty dotyczą, jak się wydaje, głównie kontrowersji wokół pozyskanych funduszy. Jest wiele osób, które uważają, że pieniądze pozyskane z gminy i organizacji pozarządowych na projekty związane z tworzeniem wioski hobbitów powinny być przeznaczone na kanalizację i bieżące naprawy dróg. Konflikt uznano za naturalną przestrzeń do uczenia się. Pozwolił na to fakt, że mieszkańcy od początku stanowili zgodną społeczność, nie było więc zagrożenia nieodwracalnego pogłębienia dawnych sporów. Konflikty służą więc w tym wypadku wzmocnieniu istniejącego kapitału społecznego i jego rozwijaniu poprzez powstawanie w społeczności nowych mechanizmów rozwiązywania sporów. Służy temu między innymi instytucjonalizacja działań poprzez powstanie stowarzyszenia i kreowanie grup zadaniowych oraz osób odpowiedzialnych za realizację konkretnych przedsięwzięć.

Wspólne uczenie się następuje też poprzez częstą obecność w Sierakowie ludzi z zewnątrz, zwłaszcza młodzieży, którzy pomagają przy realizacji kolejnych planów. Wokół projektu udało się zgromadzić około 60 wolontariuszy z różnych stron Polski. Jest to również dla nich okazja do przyjmowania nowych, aktywnych ról społecznych. Wieś stanowi dla nich przestrzeń gdzie mogą zostawić po sobie ślad. Tworzą miejsce, do którego potem wracają. Wspólne uczenie się w działaniu, przebiega zatem na różnych płaszczyznach, zarówno przy okazji sukcesów jak i porażek.

4.3. Projekt „Wioska Hobbitów” a lokalne dziedzictwo kulturowe

W trakcie planowania i realizacji działań związanych z aktywizacją społeczności Sierakowa powstały obawy o to, czy wykorzystanie w roli kapitału rozwojowego zasobów kultury światowej, nie zetrze do reszty pozostałości tożsamości kulturowej społeczności lokalnej? Stało się jednak odwrotnie. Poprzez zajmowanie się hobbitami mieszkańcy Sierakowa zaczęli odkrywać swoje korzenie etniczne, zaczęli się też do nich przyznawać. Tworzenie Wioski Hobbitów było okazją do spotykania się mieszkańców, do wspólnej pracy, która dała już wymierne efekty dla całej społeczności. Dzięki tym spotkaniom udało się zmobilizować mieszkańców do podejmowania wspólnych przedsięwzięć, innych niż praca w polu lub lesie. Powstał w ten sposób odpowiedni „klimat współdziałania” dla organizacji w zimie 2002 – 2003 dwóch wieczernic ukraińskich – spotkań osób z Sierakowa i okolic o korzeniach ukraińskich. Śpiewano podczas nich pieśni ze stron rodzinnych, przypomniano opowieści i historie osadnicze. Kolejne spotkanie odbyło się w sierpniu 2003 przy okazji IV Jarmarku Hobbitów. W organizację wieczernic włączyło się Ukraińskie Towarzystwo Społeczno-Kulturalne. W sferze materialnego dziedzictwa kulturowego działania realizowane w ramach projektu przyczyniły się do uratowania wiejskiej kuźni. Jej niewielki budynek stoi w centrum wsi niedaleko kościoła i wraz z ocieniającą go ogromną lipą, stanowi ważny element krajobrazu. Kuźnia, choć od lat nie używana, jest w pełni wyposażona – większość narzędzi i urządzeń pochodzi z XIX wieku. Kuźnia, oprócz Sierakowa obsługiwała również kilka okolicznych wsi. Było to wtedy ważne miejsce spotkań. W oczekiwaniu na podkucie konia lub reperację pługu wymieniano nowinki z okolicy, plotkowano, ustalano ważne dla społeczności kwestie. Obecny właściciel kuźni planował ją zburzyć, lub przerobić na garaż. Dzięki temu, że udało się go zaangażować w projekt tworzenia wioski hobbitów, kuźnia stoi nadal i stanowi jedną z atrakcji Sierakowa. Latem odbywają się w niej pokazy fachu kowalskiego, a zimą prowadzone są zajęcia z podstaw kowalstwa dla młodzieży z Sierakowa.

Ogień płonący na palenisku w zimowe wieczory, znów przyciąga mieszkańców – kuźnia odzyskuje więc powoli swoją dawną społeczną funkcję.

W związku z procesem pobudzania lokalnego, wiejskiego dziedzictwa kulturowego, warto podkreślić, że odwołanie się do tych elementów z prozy Tolkiena, które dotyczą Hobbitów, było pod tym względem celowym wyborem. Tak pisał o wykreowanych przez siebie postaciach profesor Tolkien „Hobbici to lud skromny, lecz bardzo starożytny, o wiele liczniejszy ongi, niż dziś; kochają bowiem ciszę, pokój i żyzną, uprawną ziemię; najchętniej osiedlali się w dobrze rządzonych i dobrze zagospodarowanych rolniczych krainach (...). Nawet w starożytnych czasach onieśmielali ich Duzi Ludzie, jak nas nazywają, teraz zaś unikają ich trwożnie i dlatego coraz trudniej spotkać hobbita” [Tolkien, J. 1966. *Władca pierścieni. Drużyna pierścienia*. MUZA S.A., Warszawa.]. Sposób życia hobbitów został opisany tak, że można o nich powiedzieć, iż tworzyli typ idealny wioskowej społeczności lokalnej. Biografowie Tolkiena twierdzą, że wymyślając hobbitów miał na myśli mieszkańców tradycyjnej wsi angielskiej, którą pamiętał z dzieciństwa, a której kres, za jego życia, przyniosła industrializacja i II wojna światowa [Grotta, D. 1998. *Tolkien. Twórca Śródziemia*. Prószyński i S-ka, Warszawa]. Obraz społeczności hobbitów powstał więc z wyidealizowanych wspomnień i marzeń o „raju utraconym” i jako taki stanowi pewną „nibylandię” – ideał, którego elementy można znaleźć wszędzie i nigdzie.

Na podstawie obserwacji poprzedzających planowanie rozwoju Sierakowa Sławieńskiego stwierdzono, że niektóre zjawiska, mogą wskazywać na istnienie tam więzi wspólnotowej. Uznano to za ważny zasób wymagający wzmocnienia i rozwijania. Zmierzają do tego działania podjęte w ramach projektu. Odniesienie do prozy Tolkiena służyło więc, w warstwie ideologicznej, zachowaniu tego co utraciło wiele wsi w Anglii i w Polsce i za czym tęsknił profesor Tolkien – specyficznego, wiejskiego sposobu życia, pracy i świętowania. Jest to bardzo trudne zadanie w globalizującym się świecie, kiedy coraz trudniej przeżyć na wsi.

Można powiedzieć, że wobec zagrożeń współczesności, społeczność lokalna Sierakowa Sławieńskiego znalazła się w sytuacji podobnej do bohaterów „Władcy Pierścieni”. Aby przetrwać, obronić swój kraj i zachować tradycyjny sposób życia, musieli oni wyruszyć na ryzykowną wyprawę do krain, o których nigdy nawet nie słyszeli. Wyszli niebezpieczeństwu na przeciw, unosząc Jedyny Pierścień na Wschód. Gdyby nie to, zagrożenie dotarło by prędko do Hobbitonu i nie byłoby już wtedy żadnej nadziei. Tworzenie Wioski Hobbitów w Sierakowie Sławieńskim jest właśnie taką wyprawą. Jest ona niebezpieczna i trudno przewidzieć, jakie przyniesie skutki, jednak pozwala toczyć grę na własnych zasadach w coraz groźniejszym świecie. Czy wyprawa się powiedzie? Czy,

podobnie jak na kartach „Władcy Pierścieni”, mieszkańcy wsi uratują swoją małą ojczyznę i odmienia losy świata? To się dopiero okaże, jednak nie podjęcie tego wyzwania byłoby gwarancją porażki.

Piotr Idziak