



## Stowarzyszenie Program STACJA

---

ul. Hoża 62 lok. 69, 00-682 Warszawa  
507 540 887

[www.programstacja.org.pl](http://www.programstacja.org.pl)

[info@programstacja.org.pl](mailto:info@programstacja.org.pl)

[www.facebook.com/ProgramStacja](https://www.facebook.com/ProgramStacja)

nr konta (VW BANK):

67 2130 0004 2001 0545 2438 0001

NIP: 526 290 14 22

REGON: 140331932

KRS: 0000243907

**Gra miejska *Let's talk about sex 2013*  
"Historia niejednej miłości"**



## STOWARZYSZENIE PROGRAM STACJA - GRA MIEJSKA A MERYTORYKA PRACY W ŚRODOWISKU

---

- Stowarzyszenie Program STACJA od 9 lat działa na terenie Śródmieścia Warszawy, realizując projekty skierowane do młodzieży i młodych dorosłych. Zespół Stowarzyszenia składa się pedagogów/pedagożek, psychologów/psycholożek, pracowników/pracowniczek socjalnych, socjologów/socjolożek, którzy/re posiadają doświadczenie w pracy w środowisku - na ulicach, w podwórkach, w klubach i w sieci. Na co dzień pracujemy z młodymi ludźmi, w nurcie filozofii redukcji szkód. Traktujemy młodzież w sposób podmiotowy, szanujemy ich poglądy i wybory. Działamy po to, aby ich wspierać i towarzyszyć im w ważnych i trudnych sytuacjach życiowych.
- W swoich działaniach dążymy do tego, aby młodzież i młodzi dorośli mieli dostęp do wiedzy, potrzebnej do podejmowania świadomych decyzji dotyczących życia i zdrowia seksualnego. Nasze działania mają służyć przełamywaniu barier w rozmawianiu o seksualności, w oparciu o naukową wiedzę i etyczne standardy. Motywuje nas przeświadczenie, że każdy ma prawo do profesjonalnej i wyczerpującej edukacji seksualnej.
- Wciąż poszukujemy innowacyjnych sposobów dotarcia do młodych ludzi i rozwijamy nowoczesne metody edukacji seksualnej i profilaktyki HIV/AIDS, które będą odpowiadały oczekiwaniom i potrzebom współczesnego młodego pokolenia. Jednym z takich projektów jest gra miejska „Let’s talk about sex!”.
- Gra miejska „Let’s talk about sex!” jest autorskim pomysłem Stowarzyszenia Program STACJA. Codziennie pracujemy metodą partyworkingu i streetworkingu – w środowisku – tam, gdzie ludzie spędzają czas, bawią się. Pomyśleliśmy, że edukację seksualną i profilaktykę HIV/AIDS również warto przenieść na ulicę, w przestrzeń miejską, ale trochę w innej formie. Mamy świadomość tego, że seks i sprawy z nim związane to tematy rzeka. W gąszczu informacji łatwo się pogubić i odgadnąć, co jest prawdą, a co mitem. Gra miejska wychodzi temu naprzeciw – doświadczeni i przeszkoleni streetworkerzy/erki oraz partyworkerzy/erki Stowarzyszenia podczas tego wydarzenia dzielą się swoją rzetelną wiedzą ze wszystkimi, którzy chcą wziąć w nim udział.

## GRA MIEJSKA LET'S TALK ABOUT SEX – IDEA, PRZESŁANIE I FABUŁA GRY

---

Co roku Stowarzyszenie Program STACJA wraz z partnerami (Stowarzyszenie Lambda Warszawa, Stowarzyszenie JUMP'93, Społeczny Komitet ds. AIDS) na przełomie września i października organizuje w Warszawie innowacyjną inicjatywę - grę miejską, dotyczącą seksualności, zdrowia seksualnego i profilaktyki HIV/AIDS. Jest ona całkowicie bezpłatna i mogą wziąć w niej udział wszystkie osoby, które ukończyły 15 rok życia.

Wychodząc w przestrzeń miejską, na ulice Warszawy, oferujemy młodzieży i młodym dorosłym alternatywny sposób spędzania wolnego czasu. Stąd pomysł na grę miejską – jest to specyficzne doświadczenie, które ze względu na formę przekazywanej wiedzy, sposób przedstawienia problematyki oraz czas i otwartą przestrzeń, może dotrzeć do szerokiego grona zainteresowanych.

Najważniejszą rolą i celem gry jest edukacja, oswojenie uczestników i uczestniczek z myślą, że o seksie można mówić publicznie, w różnych sposób – i na serio, i w formie zabawy. To, co jest dla nas najcenniejsze, to możliwość dyskusji z osobami, które wezmą udział w grze pokazującej, że warto bez strachu rozmawiać o seksualności, która stanowi ważny element życia człowieka. Co roku pokazujemy w ten sposób, że o seksie można rozmawiać inaczej - otwarcie, bez wstydu, atrakcyjnie, i co najważniejsze - merytorycznie i w atmosferze komfortu.

Co roku przybieramy nową fabułę gry, jak i formy zadań. W tegorocznej edycji motywem przewodnim gry było hasło: „**Historia niejednej miłości**”.

Miłość, najpierw ta romantyczna, zwykle z czasem zyskuje swoje seksualne oblicze. Pierwsza miłość, która wiąże się z wielkimi emocjami i uczuciami jest zazwyczaj także początkiem potrzeby miłości seksualnej. Od okresu dojrzewania zaczynamy zbierać kolejne doświadczenia w swoim *miłosnym cv*. Pierwsza, druga, trzecia miłość... Każda inna, każda ważna. Nasze wyobrażenia o idealnym partnerze ulegają zmianom, uczymy się na własnych doświadczeniach, sukcesach i porażkach...

Miłość niejedno ma imię, czasem jedna „po grób”, czasem przybiera imiona kolejnych naszych dziewczyn/chłopaków, kolejnych partnerów i partnerek. Miłość niejedno ma imię, kochają osoby hetero, bi i homoseksualne - tak samo szczerze, romantycznie i z oddaniem.

Niezależnie od tego, jaka będzie ta miłość i ile razy przyjdzie, warto być na nią choć trochę przygotowanym, tak, by była bezpieczna i radosna.

Gra poruszała się właśnie po tym obszarze – zbieraniu miłosnych doświadczeń, które mogą być różne, czasem trudne, czasem zupełnie niezrozumiałe. Przedstawiliśmy uczestnikom gry osiem punktów, na których mieli szansę i przestrzeń by porozmawiać o sprawach związanych z seksualnością człowieka i jego zdrowiem; każdy z punktów bazował na konkretnym obszarze, przedstawiającym zagadnienie, którego nie można zaprezentować jako białe-czarne. Dzięki swojej pracy, wraz z edukatorami/rkami, gracze mieli szansę dowiedzieć się o wyżej wymienionych sprawach z innej perspektywy.

Stworzenie bezpiecznej przestrzeni do rozmów o seksualności i czerpanie z nich merytorycznie wiedzy w sposób przystępny i łatwo przyswajalny – jest to cel gry

miejskiej „Let’s talk about sex”. W 3. Edycji gry ponad 200 osób mogło tego doświadczyć: za pomocą poniżej opisanych ośmiu punktów gry przez kilkadziesiąt minut znajdowali się wśród doświadczonych streetworkerów/ek i partyworkerów/ek, którzy dawali im i wiedzę, i zabawę i otwartą przestrzeń do rozmawiania o seksualności.

## JAK PRZEBIEGAŁA HISTORIA NIEJEDNEJ MIŁOŚCI ?

Zgodnie z trzyletnią tradycją na przestrzeni jednego z najczęściej odwiedzanych miejsc w Warszawie – placu koło Metra Centrum tzw. Patelni – rozpoczęła się 200osobowa historia miłosna Warszawiaków. **Zadaniem pierwszym** – rozgrzewającym, zachęcającym oraz przede wszystkim wprowadzającym w fabułę gry - było wcielenie się w rolę Amora. Uczestnicy strzelali z łuku do wielkiego serca, by móc (metaforycznie) od zakochania właśnie odkrywać na następnych punktach kolejne elementy historii miłosnej – opartej na wydarzeniach, sytuacjach i aspektach, które w pewnych momentach życia mogą pojawić się w realnym zbiorze doświadczeń każdego z uczestników.

W czasie gry uczestnicy tworzyli miłosne CV – zapis owych doświadczeń, nowych kwalifikacji, umiejętności, które nabyli podczas zdobywania kolejnych punktów.

Zainteresowanie wielkim sercem, ludźmi strzelającymi z łuku w centrum miasta było ogromne. Moment tuż przed – gdy edukatorki STACJI opowiadały o całym wydarzeniu, o tym, że edukacja wyszła na ulicę, o formie i przesłaniu gry – był momentem kluczowym. Zdziwienie przypadkowych ludzi, przechodniów odnoście sytuacji, gdzie o profilaktyce można mówić głośno, bez tematów tabu i w takim ujęciu – było strzałem z łuku prosto w dziesiątkę ☺. Z chęcią podejmowali wyzwanie i wkraczali do gry.



Ze ścisłego centrum miasta uczestnicy przechodzili parę przecznic dalej, na **drugi** punkt gry, do siedziby Stowarzyszenia Program STACJA. Był to moment, gdzie po raz pierwszy w swojej historii miłosnej pojawił się temat seksu. Uczestnicy zastanawiali się metodą



warsztatową nad zagadnieniami, które dotyczą inicjacji seksualnej. Jedną z cech gry „Let’s talk about sex” jest zgoda i akceptacja STACJI i organizacji partnerskich na indywidualne podejście, refleksje oraz postrzeganie tematów, o których chcemy rozmawiać z odbiorcami projektu. Każdy uczestnik mógł wypracować własne uwagi, spostrzeżenia podczas odpowiadania na pytania m.in. takie jak „gdzie?”, „z kim?”, „kiedy?” i przedstawiać je w dowolnej formie – wycinków z gazet, rysunków czy też opisu. Edukatorzy zachęcały do rozmowy, dzieląc się swoją wiedzą. Zadaniem nie było tylko przedstawienie sfery technicznej inicjacji seksualnej, ale też poruszenie wagi emocji, gotowości i dojrzałości psychicznej osób, relacji między osobami decydujących się na „pierwszy raz”. Uczestnicy również, w toku dyskusji, odkrywali i nazywali emocje, o które warto zadbać – a które często zawieruszają się podczas występującego stresu związanego z inicjacją. Pytań, dyskusji i podejść było wiele – każdy z uczestników wkładał w to zadanie kawałek swojej perspektywy, przez co stworzyliśmy plansze Niezbędnika Inicjacji – zbioru „porad” i „wskazówek” odnoszących się do inicjacji seksualnej.



**Trzecim** punktem gry był kolejny szczebel w historii miłosnej – a mianowicie kwestia prezerwatyw, a także alkoholu. Uczestnicy, w świetle stroboskopów oraz z muzyką w tle mieli za zadanie założyć prezerwatywę na fantom penisa. Edukatorzy i edukatorki rozmawiali z uczestnikami o tym jak używać prezerwatywy oraz, z jakich względów warto zdecydować się na taką formę zabezpieczenia. Oprócz spraw technicznych zakładania prezerwatywy było miejsce i czas na rozmowę o środkach antykoncepcyjnych oraz o tym przed czym mogą się chronić, a przed czym nie. Nie było pytań tabu – edukatorzy/rki tworzyli taką atmosferę, by każdy z uczestników czuł się komfortowo wykonując zadanie oraz zadając pytania, które pojawiały się w trakcie ćwiczenia.

Nie było to jednak wszystko – podjęliśmy się również próby zwrócenia uwagi na fakt, iż pod wpływem alkoholu prawidłowe założenie prezerwatywy może sprawiać duże trudności. Uczestnicy zakładali prezerwatywę na fantom w alkogoglach – okularach imitujących stan nietrzeźwości. Alkohol powoduje zaburzenia percepcji, obniża czujność, sprawność i dbałość o szczegóły, przez co znacznie utrudnia tę czynność. Będąc „pod wpływem” łatwiej nie dostrzec tych trudności lub je zbagatelizować. Jednak doświadczając ich – i będąc jednocześnie trzeźwymi – osoby uczestniczące miały okazję zidentyfikować je i bardziej świadomie się im przyjrzeć.



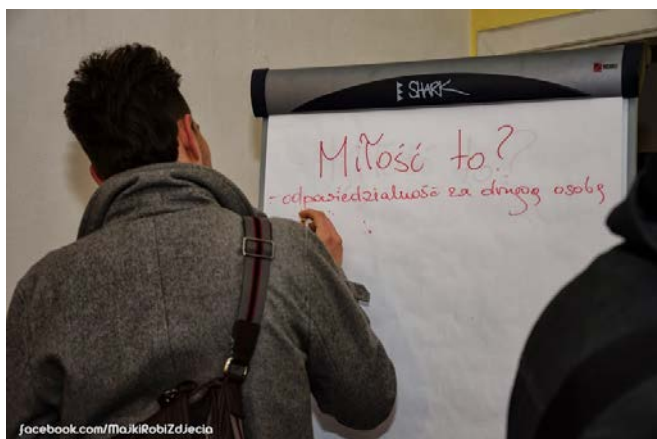


Na **czwartym** punkcie osoby biorące udział w grze mogły zapoznać się problemami i trudnościami, jakie mogą wystąpić podczas życia seksualnego oraz otrzymać informację, jak sobie z nimi radzić. Zadanie obejmowało takie kwestie jak: udana inicjacja seksualna, stres związany ze współżyciem, choroby przenoszone drogą płciową, suchość pochwy, nieplanowana ciąża. Uczestnicy na początku sami szukali poprawnych odpowiedzi, a następnie mieli możliwość porozmawiania z edukatorami/kami seksualnymi, w otwartej i profesjonalnej atmosferze. Wiele rzeczy może utrudniać seks, ale kwestie te są często tematem tabu. Poruszanie ich może być dla wielu osób trudne, nie zawsze także młodzi ludzie są w stanie dotrzeć do rzetelnej i sprawdzonej wiedzy, jak zwiększyć przyjemność ze współżycia, często również wstydzą się zadawania pytań w obawie o pejoratywną reakcję rozmówcy. Dlatego też, ten punkt miał na celu przełamanie barier w rozmawianiu na tematy związane z seksualnością. Przekazywana wiedza miała charakter praktyczny i służyła uwrażliwieniu uczestników na wagę profilaktyki zdrowia seksualnego.



Punkt **piąty** gry poruszał kwestię orientacji seksualnych. Uczestnicy mieli za zadanie wylosować pytanie lub twierdzenie odnoszące się do orientacji psychoseksualnych oraz sytuacji społecznej i prawnej osób LGBTQ (z ang. *Lesbians, Gays, Bisexuals, Transgenders, Queer*), np. Czym jest orientacja seksualna – homoseksualna/heteroseksualna/biseksualna? Czy orientację seksualną można sobie wybrać? Czy związki homoseksualne są mniej trwałe niż związki heteroseksualne? Celem tego zadania było skonfrontowanie uczestników gry z wieloma mitami dotyczącymi orientacji seksualnych – heteroseksualnej, homoseksualnej, biseksualnej oraz osób transseksualnych oraz stworzenie przestrzeni do otwartej i przyjaznej rozmowy oraz wymiany poglądów. Punkt ten został zlokalizowany w siedzibie organizacji Lambda Warszawa, której misją jest tworzenie przestrzeni do budowania pozytywnej tożsamości społeczności LGBTQ oraz niesienie profesjonalnej pomocy w sytuacjach trudnych i kryzysowych. Uczestnicy mogli więc wymienić się opiniami opierając się na naukowej wiedzy, co jest szczególnie ważne, gdyż kwestia jest w publicznym dyskursie jest często przedmiotem walki, pełniej uprzedzeń, a nie merytorycznej dyskusji. Wiele stereotypów dotyczących osób LGBTQ wynika z nieznajomości oraz lęku, dlatego też stwarzanie warunków do wzajemnego poznania służyć ma budowaniu otwartości i zrozumienia. Wywiady przeprowadzone z uczestnikami biorącymi udział w grze potwierdziły wagę poruszania tej kwestii w takiej formie. Podchodzili oni do zadania z otwartości i chęcią zmierzenia się z własnymi obawami i uprzedzeniami. Uczestnicy na tym punkcie wypisywali także, czym jest dla nich tolerancja oraz miłość - co było przyczynkiem do rozmowy na temat emocji łączących ludzi, niezależne od orientacji oraz różnorodności doświadczeń.





Na kolejnym, **szóstym** punkcie gry uczestnicy mieli za zadanie stworzyć plakaty swojego idealnego partnera/partnerki, uwzględniając zarówno cechy fizyczne, jak i psychiczne, emocjonalne. Celem tego zadania było pokazanie, jak wiele ideałów istnieje i jak różne są nasze preferencje. Jednym z aspektów tego zadania była mimowolna refleksja nad samym sobą – na zadaniu sobie pytania i próbie odpowiedzi na nie: „Czego potrzebuję?” Uczestnicy gry często uświadamiali sobie jak łatwo jest zapomnieć o tym w natłoku zdarzeń i szarej codzienności. Miało to służyć refleksji uczestników nad własnymi wyobrażeniami i oczekiwaniami oraz pewną ich stymulacją, podejściem do nich pod kątem własnych potrzeb. Tworząc swoje plakaty, uczestnicy mieli szansę porozmawiać z edukatorami/rkami na temat związków i relacji, oraz emocji jakie im towarzyszą. Było to twórcze zadanie, i w pewien sposób najbardziej osobiste spośród wszystkich punktów na grze – uczestnicy wchodzili w rolę „ja” i wypracowywali portret, który wychodził naprzeciw ich wyobrażeniom i potrzebom. Jak i również często pojawiał się moment pewnej konfrontacji – oczekiwania, marzenia, ideały kontra rzeczywistość. Edukatorzy/rki również takiej sytuacji służyli wsparciem i rozmową. Punkt ten służył także uwrażliwianiu uczestników, jak ważna jest komunikacja i otwarta rozmowa o wzajemnych oczekiwaniach z partnerem/ką.



**Siódmy** punkt wprowadził uczestników w problematykę HIV. Zadaniem, jakie mieli wykonać, było oszacowanie pewnych zachowań pod kątem prawdopodobieństwa zakażenia wirusem HIV. Tak naprawdę było to tylko małe preludium do rozmowy – edukatorzy pogłębiali każde zachowanie, starając się w sposób przejrzysty i przystępny przedstawić graczom kwestie związane z zakażeniem oraz poradnictwem okołotestowym, a także przedstawić polskie realia dotyczące życia z wirusem. Oprócz rzetelnej dawki wiedzy merytorycznej uczestnicy mieli szansę porozmawiać i uzyskać odpowiedzi na wszelkie pytania, które były dla nich trudne i nurtujące. Uczestnicy często dowiadywali się rzeczy, o których nie mieli pojęcia, bądź byli w błędzie. Jednym z celów tego punktu było również przełamywanie stereotypów, nieporozumień oraz rzeczy nie do końca rzetelnie wyjaśnionych, które wpływają na obraz problematyki HIV widziany z perspektywy przeciętnej osoby, dostającej strzępki, często sprzecznych ze sobą, informacji z wielu różnych źródeł. Uczestnik po wyjściu z punktu miał usystematyzowaną i klarowną wiedzę odnośnie wirusa HIV – uzyskali rzetelną podstawę informacyjną, zawierającą najważniejsze i kluczowe elementy z profilaktyki HIV.



**Ostatnim, ósmym zadaniem** uczestników było wkroczenie do edukacyjnego Hyde Parku. Finał gry mówił o tym, jak powinno się rozmawiać o seksie. Gracze, pod okiem edukatorek seksualnych, dzielili się swoimi spostrzeżeniami odnośnie edukacji seksualnej w Polsce oraz próbowali wypracować standardy i postulaty z tej dziedziny. Dzięki temu punktowi uczestnicy mogli zwerbalizować i zapisać zasadnicze pytania, które powinny być postawione w zakresie edukowania na jakiegokolwiek przestrzeni odnośnie seksu i seksualności: Jak mówić o seksie? Jakich metod pracy powinno się używać, do kogo je kierować? Kim powinny być osoby przeprowadzające zajęcia z edukacji seksualnej? Jak to powinno wyglądać?

Pytań i odpowiedzi było wiele – uczestnicy wypracowali wiele postulatów, które również im samym uświadomiły jaką specyfiką pracy jest obwarowany w pewien sposób ten temat. Próbowali analizować kondycję edukacji seksualnej w Polsce i wychodzić naprzeciw jej problemom. Samo pytanie: „jak mówić o seksie?” dawało punkt wyjściowy w rozmowie edukatorów z graczami; oni sami, będąc podczas gry „Let’s talk about sex” byli w pewnym sensie odbiorcami wybranej metody edukacji seksualnej. Mogli przekonać się, że rozmowy o seksie, seksualności, profilaktyce zdrowotnej czy o sferze emocjonalnej z tymi sprawami związanej wcale nie muszą być tematami tabu, o których mówi się cicho i rzadko otwarcie. Mogli poczuć komfort rozmowy z edukatorami/rkami – i zobaczyć, jak bardzo rozmowa może się zmienić, gdy nie nakłada się na nią otoczki sprawy intymnej, której nie powinno poruszać się w towarzystwie, w otoczeniu. Mając ten kontrast gracze wypracowali postulaty dotyczące edukacji seksualnej oraz zakończyli grę – historia miłosna miała swój finał w edukacyjnym Hyde Parku.





## PODSUMOWANIE GRY

---

04.10.2013 Warszawa przeżyła swoją własną historię miłosną – w jej tworzeniu wzięło udział około 200 osób – byli to przechodnie, byli to osoby, które wcześniej usłyszały o inicjatywie Stowarzyszenia Program STACJA. Tych 200 osób łączy jedno – pewna chęć stworzenia przestrzeni otwartej na komunikację i edukację seksualną czy też pewne zaciekawienie tym jak inaczej można mówić o profilaktyce i seksie niż w podręczniku. Takim miejscem okazała się ulica – nietypowo, inaczej niż w szkolnej ławce. Każdy z uczestników podczas kilkudziesięciu minut miał okazję zobaczyć, że niekoniecznie wyjaśnianie nieraz skomplikowanych rzeczy z zakresu np. wiedzy o HIV musi być ujęte w formie terminologii medycznej, bardzo często niezrozumiałej dla większości ludzi. Nie musi być to również wykład czy sztywny schemat rozmowy. Poprzez interaktywną, przejrzystą i nieraz zabawną formę pracy - gdzie każdy z uczestników nie miał ograniczonej żadnymi regułami formy ekspresji – gracze dostali pewną porcję wiedzy a także sporo bodźców do własnych refleksji odnośnie spraw, które towarzyszą im codziennie, a które często są spychane na margines.

Dzięki grze uczestnicy powiększyli swoją wiedzę z zakresu profilaktyki i edukacji seksualnej; otrzymali informacje w zakresie problematyki HIV/AIDS i różnych aspektów seksualności człowieka, a także wiedzę odnośnie poradnictwa okołotestowego, postawy prozdrowotnej oraz możliwości bezpłatnego i anonimowego testowania w kierunku HIV (Punkty Konsultacyjno-Diagnostyczne) czy dostępu do instytucji pomocowych. Gracze i edukatorzy rozmawiali również o konsekwencjach ryzykownych zachowań seksualnych (np. ryzyka zakażenia wirusem HIV, innymi chorobami przenoszonymi drogą płciową). Oprócz rzeczy technicznych był czas i przestrzeń na poruszenie warstw emocjonalnych związanych z każdym tym aspektem.

Ważnym elementem gry miejskiej „Let’s talk about sex” jest przestrzeń – miejska, do rozmowy, cechująca się otwartością i elastycznością. Wypracowana atmosfera komfortu psychicznego wobec rozmowy o tematach intymnych, o tematach tabu czy o tematach wstydlivych – dała możliwość zrealizowania ważnego celu gry – próby przełamania pewnych stereotypów i mitów dotyczących seksualności człowieka i spraw z nią związanych. Doświadczeni, merytorycznie przygotowani do pracy w tym obszarze streetworkerzy/rki i partworkerzy/rki poprzez rozmowę i wspólne wykonywanie zadań przekazywali wiedzę z zakresu edukacji seksualnej, życia seksualnego oraz profilaktyki HIV/AIDS.

Dzięki całokształtowi pracy przeprowadzonej w formie gry miejskiej i przystępnej metody wykonywania zadań każdy uczestnik zdobył wiedzę z wyżej wymienionych obszarów; kwestia bezpieczeństwa seksualnego i zdrowotnego przestała być w tak dużej mierze jak wcześniej tematem trudnym i niedostępnym. W dobie natłoku informacji, często ze sobą sprzecznych gracz mógł ujednoczyć i usystematyzować złożone i skomplikowane cząstki wiedzy w jedną całość – by móc sprawnie, w miarę możliwości i potrzeb, wprowadzać je do swojego życia codziennego.

W 2013 roku gra miejska finansowana była przez Biuro Edukacji Miasta St. Warszawy.