



## 2. LERROA: PARTE HARTZEA, SORMENA ETA BERRIKUNTZA

Lerro honen baitan bi esparru handi biltzen dira, lehenetsitako bi **erronkekin** bat etorritz:

- **Gazteen parte hartzea onartzeko eta hartzeko prest dagoen hiri bat** eraikitzea, hau da, hiriak, bere ikuspegitik, lerroaren ardatz nagusiak (parte hartzea, sormena eta berrikuntza) sustatzeko xedeari erantzun asmoz.
- **Gazteak, eragile aktibo eta sortzaile**, gazteak eurak izan daitezten ardatz horietako subjektu aktibo.

Errealitatearen analisiak egiaztatzen du, batetik, ohiko bitartekoetan gutxi hartzen dutela parte gazteek. Bestetik, parte hartzeko molde berriak agertu direla, denbora eta espazioa parekoekin konpartitu behar diren (lonjak, leku autogestionatuak) eskutik, edo egitura egonkorrekin bat egiten ez duten proiektu, aldarrikapen edo/eta aldiko topaketekin lotuta. Eta, azkenik, baita Interneteko sare sozialen arrakasta.

Parte hartzea sustatzeko, nahitaez motibazioa eta formazioa jorratu, eta bide errealak sortu behar dira (NAHI, JAKIN, AHAL), betiere adin txikienetik hasita. Beraz, hor ikusten da eragin beharreko alderdi garrantzitsuenetako bat Parte-hartzearen aldeko Hezkuntza dela. Hezkuntza mota horren helburua gazteak gizartearen aktiboki inplikatze bidean jarriko dituzten ezagutza, gaitasun, balore eta motibazioez janztea izan behar luke. Parte hartzearen hezteak hainbat gaitasunetan (hala nola komunikazio- eta antolaketa-gaitasunak, gaitasun kritikoa) eta balore jakin batzuetan (elkartasuna, konpromisoa, guztion onura) hezteka esan nahi du.

Bestalde, oso garrantzitsua da gazteen parte hartze erreal eta zehatza ikustaraztea, eta horretan alderdi positiboak mahai gainera ekartzea; hitz batean esateko, gure hiriko gazteak present eta protagonista bihurtzea.

Gazteek parte har dezaten, informazio esanguratsua izan behar dute eskura, hau da beren behar eta itxaropenetara egokitutako informazioa. Informazioa eskuratzeko eta besteei helarazteko darabilten bitarteko eta mekanismoak aldaketa prozesu etengabea daude; garrantzitsua da informazioaren teknologiak ezagutzea, eta gure mezuak gazteen kode eta lengoaietara egokitzen saiatzea.

Lerro honetako beste ezaugarri aipagarri batzuk sormena eta berrikuntza dira. Hementxe ikus daitezke gure abiapuntua:

- ❖ *Herrialde jakin bateko barne produktu "ez gordina" (BPeG) bertako herritarren adimenean datza. Benetako meatokiak, aberastasuna barrutik aterea.... benetako lehengaia gure adimena da, norberaren kapital garrantzitsuenak.*  
*Gure irudimenak, jakituriak eta ekintzek lagun diezaiotela eraikitze eta berreraikitze prozesuan dagoen gizarte ezin konplexuago honi, bertan **bizitzak poltsak** baino gehiago balio dezan, **poltsa** biziaren zerbitzuan egon dadin, eta ez alderantziz. Sormena guztion eskubide izan dadin, ez soilik aukeratu gutxi batzuenak.*  
*("Ser creativos" Marga Iñiguez. Jornadas Juventud y Ciudad. Zaragoza, 2008)*

Hain zuzen ere, gazteena da arriskuaren eta esperimentazioaren aurrean jarrera irekiaren duen kolektiboa. Berrikuntza, sormena eta ekintzailatza gaitasunetan lan egitea etorkizuneko hirirako inbertitzearen pareko da. Udalaren II. Gazte Plana osatzeko prozesuan zehar, eta bereziki kulturaren eremuan, gazteekin sormenezko proiektuak bultzatzearen alde lan egin beharra sumatu dugu, hiriak gazteak etorkizunaren sustatzaile gisa ikustarazi eta balora ditzan bizitzaren esparru guztietan.

Gazteak beren aisialdiaren protagonista eta eragile izango badira, alderdi jakin batzuetan gazteenTZAT lan egiteaz gain, gazteEKIN lan-dinamikak garatu beharko ditugu Udaleko zerbitzu eta sail guztioi. Gazteek orain arte inoiz baino denbora libre gehiago dute gaur egun, eta batez ere aukera-aniztasun handiagoa denbora hori "bete", "aktibatu" ahal izateko. Teknologia berriek aisialdira, kultur ohitura eta olgetara ekarri dituzten aldaketek elkarrekin pentsatzeko bidean jartzen gaituzte denbora (astegun eta asteburuak, goiz eta gaua...) eta espazio (jarduera eta praktika kolektibo eta norbanakoenen integrazioa) jakin batzuei buruz, batzuetan teknologiaren eragina jasotzen dituzten denbora eta espazio alegia.



Lehen erronkari erantzun asmoz, honako elementuak kontuan hartuko dituzten ekintzak planteatu dira: parte-hartzeko aukerak jorratzea, informazioa eta komunikazioa hobetzea, sormenezko interesgune eta espazioak, eta sormenarentzako aukerak bilatzea, eta gazteei buruzko estereotipoak gainditzea.

Bigarren erronkaren dagokionez, Gazte Planaren ekintzek gazteek hiriaren plan eta proiektuak ezagutu ditzaten, eta gazteen parte hartze zuzena areagotzea (gizarte eragile bihurtzeraino) dute xede: Parte-hartzeko heztera, eta udal programazioetako fase guztietan gazteen protagonismoa suspertzera bideratuta daude.

Helburu horiek lortzeko bidean emandako aurrerapausoak neurtzeko adierazleen bitartez ikusi nahi dugu: zenbateraino irekitzen dituen Udalak bere politiken diseinua gazteen parte hartzera, zenbateraino sormena eta sorkuntza jakin batzuek (lehen erronka begitan), eta zenbateraino gazteek erantzuten duten, eta herritar aktibo gisa agertzen diren espazio publikora.