

MUZEUL MOBIL – MUZEUL FĂRĂ PATRIMONIU. MODEL DE EDUCAȚIE MUZEALĂ DIGITALĂ ITINERANTĂ PENTRU COMUNITĂȚI FĂRĂ ACCES LA INFRASTRUCTURĂ MUZEALĂ¹

Rezumat: *Proiectul Muzeul mobil – muzeul fără patrimoniu, ce se dorește a fi inițiat de Institutul de Cercetări Eco-Muzeale „Gavrilă Simion” Tulcea, propune un model de educație muzeală non-formală, bazat pe mobilitate și digitalizare, destinat elevilor de gimnaziu din localități rurale fără infrastructură muzeală. Articolul analizează contextul socio-educational al județului Tulcea, justificarea necesității unui muzeu mobil digital, structura și obiectivele proiectului, precum și impactul anticipat asupra grupului țintă. Sunt prezentate metodologia de implementare, analiza SWOT, rezultatele estimate și potențialul de replicare al modelului la nivel regional și național. Proiectul demonstrează că lipsa patrimoniului material nu trebuie să reprezinte un obstacol pentru accesul la cultură, ci poate deveni un catalizator pentru dezvoltarea unor forme contemporane de mediere culturală.*

Cuvinte-cheie: *educație muzeală, muzeu mobil, patrimoniu digital, acces la cultură, educație non-formală, mediere culturală.*

1. Introducere

Accesul inegal la cultură și la educație muzeală reprezintă o problemă recurentă în comunitățile rurale și în localitățile mici din România. În lipsa infrastructurii culturale, elevii din aceste zone beneficiază rar de experiențe educaționale non-formale, care să completeze curriculumul școlar. În acest context, muzeele trebuie să-și redefinească rolul social și educațional, depășind limitele spațiului fizic tradițional.

Articolul de față prezintă conceptul unui viitor proiect - *Muzeul mobil*² - *muzeul fără patrimoniu* a cărui utilitate se înscrie în paradigma muzeului deschis, adaptabil și orientat spre comunitate, propunând o soluție mobilă și digitală pentru diseminarea conținutului muzeal, pornind și de la ideea că experiența muzeală nu este determinată exclusiv de exponate, ci și de modul în care acestea sunt expuse, interpretate, contextualizate și, mai ales, actualizate³.

* Alice-Georgiana FĂNARU: Institutul de Cercetări Eco-Muzeale „Gavrilă Simion” Tulcea; e-mail: alicefanaru@gmail.com.

¹ Prezentul articol derivă din lucrarea practică efectuată în cadrul cursului de certificare pentru ocupația de Manager de proiect, urmat în perioada ianuarie-februarie 2026, și susținut la Centrul de Formare APSAP (<https://cursuri-functionari.ro/>)

² Ideea realizării acestui muzeu îi aparține lui Paul Tocane (1975–2025), șef serviciu în cadrul Complexului Muzeal de Patrimoniu Cultural Nord-Dobrogean din cadrul ICEM Tulcea. Din păcate, aceasta nu a mai putut fi concretizată sub forma unui proiect de educație culturală, iar prezentul articol-proiect reprezintă un prim pas spre împlinirea acestui deziderat, într-un viitor încă incert.

³ Roger I. Simon, *The Touch of the Past: Remembrance, Learning and Ethics*, Palgrave, 2005, p. 102.

2. Contextul socio-cultural al județului Tulcea și justificarea necesității unui muzeu mobil

Prin acest proiect care se dorește implementat în cadrul ICEM Tulcea⁴, instituție muzeală publică fără scop lucrativ, se propune achiziționarea unui microbuz și amenajarea în interiorul acestuia a unui muzeu digital – un „muzeu fără patrimoniu”⁵ – destinat facilitării accesului elevilor de gimnaziu din mediul rural la activități educaționale non-formale, complementare procesului educațional desfășurat în cadrul școlii. Proiectul urmărește aducerea conținutului muzeal mai aproape de elevii din localitățile fără infrastructură culturală, prin utilizarea tehnologiei digitale și a unor metode interactive de învățare⁶.

În județul Tulcea, care are o populație de aproximativ 190.000⁷ de locuitori, există numeroase localități rurale și urbane mici în care funcționează școli gimnaziale. Rețeaua de învățământ cuprinde numeroase școli răspândite în municipii, orașe și comune. Lista oficială de unități școlare⁸ arată că sunt peste 50 de școli gimnaziale cu predare la nivelul claselor V–VIII, atât în mediul urban, cât și în mediul rural – multe dintre ele în localități mici precum Carcaliu, Chilia Veche, Crișan, Ciucurova, Maliuc, Jurilovca, Greci sau Valea Nucarilor.



Deși date oficiale consolidate privind numărul total al elevilor din ciclul gimnazial în întreg județul, sunt dificil de obținut, putem aproxima, pe baza altor indicatori, că în prezent numărul elevilor înscriși în clasele V–VIII, în județ, este între 4.000 și 6.000 de elevi, pe baza tendinței de scădere a populației școlare din anii precedenți. Anterior (2017-2018), existau peste 7.700 de elevi în învățământul gimnazial, dar numărul continuă să scadă, lucru ce reflectă migrația și scăderea demografică generală.

⁴ <https://www.icemtl.ro/acasa/>.

⁵ Conceptul de muzeu fără patrimoniu material presupune utilizarea reproducerilor digitale, a materialelor multimedia și a tehnologiilor interactive pentru a transmite conținut științific validat. În cadrul muzeului mobil, exponatul clasic este înlocuit de ecran, tabletă și aplicație educațională, iar accentul se mută de la obiect la experiență. Această abordare permite flexibilitate, actualizare constantă a conținutului și adaptarea mesajului muzeal la nivelul de înțelegere al publicului tânăr.

⁶ Demersul se înscrie într-o necesitate pe care muzeele mici o resimt mai mult decât cele din orașele mari, cu potențial cultural. „Muzeele mici ajung adesea să inoveze, tocmai pentru că resursele limitate cer soluții flexibile, ingenioase și orientate spre comunitate.” Graham Black, *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*, 2005, p. 14.

⁷ <https://www.cjtulcea.ro/judetul-tulcea/populatie>.

⁸ <https://isitulcea.ro/>.

Din punct de vedere cultural, județul Tulcea are câteva muzee importante localizate în principal în municipiul Tulcea, dar și în alte orașe, precum Babadag și Sulina. Majoritatea localităților rurale mai mici din județ nu dispun de puncte muzeale sau spații dedicate accesării patrimoniului cultural pentru copii și elevi. Concomitent, accesul fizic la instituțiile de cultură este dificil din cauza distanțelor, a lipsei transportului adecvat și a resurselor logistice pentru deplasări regulate — aspect care limitează semnificativ opțiunile educaționale non-formale pentru elevii din școlile gimnaziale rurale.

Elevii de gimnaziu din aceste comunități au oportunități limitate de a intra în contact direct cu patrimoniul cultural: artistic, istoric și științific, experiențele educaționale fiind în cea mai mare parte teoretice, lipsite de context și nemotivante pentru o generație care este tot mai mult atrasă de platformele de social media și modelele culturale promovate de acestea. Lipsa contactului cu valorile autentice generează interes scăzut pentru actul educațional în general, conținutul viral și influencerii reprezentând noile repere de dezvoltare personală și profesională. Pe cale de consecință, un nivel educațional scăzut duce cu timpul la o generație de adulți slab pregătiți profesional, lucru care poate afecta pe termen lung dezvoltarea socială și economică. Problema identificată, care stă la baza conceperii acestui proiect, constă în accesul redus, pe alocuri inexistent, la educație culturală non-formală pentru copiii de gimnaziu din localitățile fără infrastructură muzeală, din județul Tulcea.

Cauzele principale pe care le-am identificat sumar sunt: distanța față de muzee, costurile de deplasare, lipsa resurselor logistice și programul școlar încărcat. Consecutiv, efectele acestei probleme se reflectă în nivelul scăzut de familiarizare cu patrimoniul cultural, interesul redus pentru domenii precum arta, istoria, etnografia sau științele naturii și oportunități limitate de învățare experiențială.



Gospodăria țărănească conservată *in situ* Enisala, Casa Memorială Panait Cerna

Soluția propusă prin proiect este realizarea/amenajarea unui muzeu⁹ mobil digital, sub forma unui microbuz special amenajat cu tehnică audio-video, care să înlocuiască exponatele clasice cu reproduceri digitale interactive¹⁰. Acesta va ajunge, conform unei planificări prestabilite (în timpul anului școlar, dar și în afara lui), în localitățile din județul Tulcea care nu dispun de puncte muzeale,

staționând în fața școlilor gimnaziale, pe perioada anului școlar sau în fața căminelor culturale sau instituțiilor locale similare, în vacanțe. Această soluție mobilă poate reduce barierele geografice și logistice pentru participare la activități de educație pentru patrimoniu și permite o formă modernă, interactivă și egală de acces la cultură pentru toți elevii din județ.

Impactul proiectului la nivelul grupului țintă ar fi creșterea accesului egal la cultură, diversificarea metodelor de învățare, stimularea curiozității și a interesului pentru patrimoniu și dezvoltarea creativității și a competențelor digitale.

⁹ „Muzeele trebuie să treacă de la a fi despre ceva la a fi pentru cineva” vezi Stephen Weil, *Making Museums Matter*, Smithsonian Institution Press, 2002.

¹⁰ „Video-ul și multimedia oferă curatorilor instrumente nu doar pentru documentare, ci și pentru o narațiune interpretativă” în David Dean, *Museum Exhibition: Theory and Practice*, Routledge, 1996, p. 116.

3. Beneficiari ai muzeului mobil și analiza capacității instituționale de a implementa muzeul mobil

În faza de inițiere a oricărui proiect, analiza contextului și identificarea problemelor este însoțită și de identificarea beneficiarilor potențiali, atât direcți, cât și indirecti.

Pentru cazul de față beneficiarii direcți ai muzeului mobil ar fi: elevii de gimnaziu din județul Tulcea, din localitățile care au școli gimnaziale și nu dispun de puncte muzeale locale, cadrele didactice care vor utiliza muzeul mobil digital ca instrument educațional, personalul muzeului implicat în activități educaționale (muzeografi, pedagogi muzeali, specialiști IT, personal tehnic), precum și alți elevi, din categorii vulnerabile sau din alte cicluri de învățământ, mai ales din localitățile cu structură școlară mixtă.

Indirect, pot beneficia de implementarea proiectului: comunitățile locale din județul Tulcea, familiile elevilor beneficiari direcți, instituțiile de cultură partenere: muzee, biblioteci, centre culturale locale, precum și autoritățile locale și județene (primăriile din localitățile vizate, Consiliul Județean Tulcea, Inspectoratul Școlar Județean Tulcea, Palatul Copiilor Tulcea).

Tot în faza de inițiere a proiectului propus, pentru a evalua dacă acesta are cu adevărat șanse să producă schimbări reale în contextul socio-educational analizat, este util să realizăm o analiză SWOT a capacității instituției muzeale de a rezolva problema identificată. Aceasta evidențiază punctele tari ale instituției – expertiza profesională, credibilitatea și experiența educațională – dar și provocările legate de resursele financiare și logistice. Oportunitățile sunt generate de interesul crescut pentru educația digitală și de nevoia reală de acces egal la cultură, în timp ce amenințările țin de instabilitatea financiară și dificultățile logistice.

Puncte tari – acțiuni și calități pozitive	Puncte slabe – acțiuni și calități negative
- Statutul de instituție publică de cultură, cu misiune educațională bine definită (prin Legea Muzeelor și Colecțiilor publice nr. 311/2003) - Credibilitate instituțională și recunoaștere la nivel regional și național - Expertiză profesională a personalului de specialitate: muzeografi, cercetători, experți în patrimoniu, tehnicieni IT - Experiență în activități educaționale non-formale pentru copii și tineri, prin atelierele și parteneriatele desfășurate deja în municipiu la fiecare sediu muzeal, pe tot parcursul anului calendaristic - Acces la colecții muzeale și la conținut științific validat, ce suportă adaptare digitală - Capacitate de a dezvolta conținut digital și educațional - Rețea de colaborare cu școli și instituții publice	- Lipsa inițială a infrastructurii mobile (microbuz) proprii dedicate tipului de activitate educațională propus - Resurse financiare limitate pentru investiții majore - Capacitate limitată (financiar și ca resursă umană) pentru a acoperi simultan un număr mare de localități - Nivel variabil de competențe digitale în rândul personalului - Experiență limitată de lucru cu echipamente mobile și softuri educaționale

Oportunități – posibile situații favorabile	Amenințări – posibile situații nefavorabile
- Interes crescut pentru educația non-formală și digitală - Nevoia reală de acces egal la cultură în zonele rurale și mai ales în cele izolate din județ - Posibilitatea accesării de finanțări publice sau private - Deschidere din partea școlilor pentru activități culturale alternative - Dezvoltarea tehnologiilor audio-video interactive cu aplicabilitate în educația muzeală - Posibilitatea replicării proiectului și la nivel de regiune (Dobrogea) sau chiar la nivel național	- Creșterea costurilor de achiziție și întreținere - Posibile dificultăți logistice sau tehnice (acces rutier greoi, condiții meteo neprielnice, distanțe mari de acoperit) - Schimbări în programul școlar datorate modificării legislației - Instabilitate financiară sau legislativă, fluctuații bugetare sau limitări la nivelul instituției - Suprasolicitarea personalului existent

În urma analizei SWOT putem argumenta că proiectul muzeului digital mobil are toate șansele de a fi implementat pe parcursul unui an calendaristic, în scopul reducerii dependenței de patrimoniul fizic și de infrastructura fixă, a dezvoltării competențelor digitale ale personalului muzeului, prioritizând parteneriatele cu școlile din județ și autoritățile locale prin conceperea activităților proiectului într-o formă flexibilă, adaptabilă la diferite surse de finanțare și contexte instituționale. Accentul în primele 6 luni va fi pus pe dezvoltarea infrastructurii operaționale și educaționale iar în următoarele 6 luni pe realizarea efectivă a activităților educaționale și pe evaluarea impactului acestora la nivelul grupului țintă identificat.

4. Structura și obiectivele proiectului. Graficul de îndeplinire al activităților

Odată cu finalizarea analizei capacității instituționale de implementare a proiectului, putem continua cu stabilirea scopului și obiectivelor acestuia.

Scopul, obiectivul general al muzeului mobil digital este de creștere a accesului elevilor de gimnaziu din județul Tulcea la educație culturală și muzeală prin implementarea unor experiențe educaționale interactive în localitățile fără puncte muzeale. Cuantificabil, obiectivul constă în darea în folosință, în termen de un an, a unui microbuz muzeal¹¹ care să faciliteze accesul elevilor de gimnaziu din județul Tulcea la educație culturală și de patrimoniu, de tip non-formal, în acele localități care nu dispun de puncte muzeale locale.

Printre obiectivele specifice urmărite, achiziționarea și amenajarea infrastructurii mobile ar fi prioritară¹². Aceasta trebuie să fie urmată de dezvoltarea conținutului educațional digital¹³ și apoi de

¹¹ Un proiect similar este *Museum Bus*, dezvoltat de Muzeul Județean Buzău (<https://muzeubuzau.ro/museum-bus/>). Deși urmărește un concept educațional apropiat, inițiativa colegilor de la Buzău a vizat amenajarea microbuzului după modelul unei săli de expoziție, soluție deosebit de utilă pentru copiii care nu au avut anterior contact direct cu spațiul muzeal.

¹² Până la finalul lunii a 4-a de implementare, achiziționarea unui microbuz și amenajarea acestuia ca spațiu muzeal mobil, dotat cu minimum 10 tablete, 2 laptopuri, ecrane și echipamente audio-video funcționale, pregătite pentru activități educaționale de tip „educație pentru patrimoniu” itinerante.

¹³ Până la finalul lunii a 6-a de implementare, realizarea a minimum 4 module educaționale digitale interactive (artă, istorie, etnografie, științele naturii), adaptate nivelului gimnazial și utilizabile în cadrul muzeului mobil.

implementarea efectivă a acestuia în cadrul activităților derulate cu elevii vizați¹⁴. Ca urmare a acestor activități proiectul urmărește creșterea progresivă a accesului elevilor la educație culturală¹⁵ și consolidarea colaborării cu sistemul educațional local¹⁶. Pentru evaluarea și fundamentarea sustenabilității proiectului în vederea continuării acestuia pe termen mediu și lung, sau a preluării și extinderii acestuia la nivel regional sau național, este necesară colectarea și analizarea feedback-ului de la elevi și familiile lor, precum și de la cadrele didactice implicate¹⁷.

Pentru atingerea acestor obiective, activitățile (vezi graficul GANTT¹⁸) vor fi concepute pentru a fi realizate de o echipă multidisciplinară formată din muzeografi, pedagogi muzeali, specialiști IT și personal logistic.

Activitate	Cod WBS	Subactivitate	Luna 1	Luna 2	Luna 3	Luna 4	Luna 5	Luna 6	Luna 7	Luna 8	Luna 9	Luna 10	Luna 11	Luna 12
1. Managementul proiectului	1.1	Planificare generală	X											
	1.2	Coordonarea echipei de proiect	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1.3	Monitorizare și raportare	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Achiziția microbuzului	2.1	Elaborare specificații tehnice	X											
	2.2	Derularea procedurii de achiziție		X	X									
	2.3	Recepție microbuz și înmatriculare				X								
	2.4	Testare tehnică					X							
3. Amenajarea și dotarea tehnică a microbuzului	3.1	Proiectare amenajare interioară			X									
	3.2	Amenajare fizică microbuz				X	X							
	3.3	Achiziție și instalare echipamente					X							
	3.4	Testare tehnică					X							
4. Dezvoltarea conținutului digital	4.1	Realizarea conceptului educațional				X								
	4.2	Realizarea materialelor educaționale digitale				X	X							
	4.3	Elaborarea fișelor de lucru digitale					X							
	4.4	Testarea conținutului și revizuirea lui (pilotarea)						X						
5. Implementare activități educaționale	5.1	Elaborarea calendarului de deplasări					X							
	5.2	Organizare logistică						X						
	5.3	Desfășurare vizite muzeu mobil							X	X	X	X	X	X
6. Evaluarea și închiderea proiectului	6.1	Colectarea feedback-ului											X	
	6.2	Analiza rezultatelor											X	
	6.3	Raport final și concluzii (recomandări)												X

Graficul de îndeplinire a activităților (GANTT)

¹⁴ Începând cu luna a 7-a a proiectului, punerea în funcțiune a muzeului mobil, organizarea și desfășurarea de vizite educaționale cu muzeul mobil în minimum 15 localități din județul Tulcea, implicând cel puțin 500 de elevi de gimnaziu (în primele trei luni de funcționare a muzeului mobil), în grupuri organizate, în colaborare cu unitățile de învățământ.

¹⁵ Până la finalizarea proiectului (luna a 12-a), facilitarea participării a minimum 1000 de elevi de gimnaziu (cumulat până la finalul proiectului) la activitățile muzeului mobil, în grupuri organizate, în colaborare cu unitățile de învățământ.

¹⁶ Până la finalul proiectului, procedurarea și implementarea unui mecanism de colaborare funcțional cu cel puțin 15 școli gimnaziale (programări, cadre responsabile, feedback), în vederea utilizării recurente a muzeului digital mobil ca instrument educațional non-formal.

¹⁷ În lunile 11-12 ale proiectului colectarea și analizarea feedback-ului de la elevi (și familiile lor), cadre didactice, precum și elaborarea unui raport de evaluare care să fundamenteze continuarea, extinderea sau adaptarea proiectului după încheierea perioadei de implementare.

¹⁸ Diagrama Gantt este instrumentul de gestionare a proiectelor cel mai răspândit. Este greu de imaginat un proiect mare și complex fără unul (...), deoarece prezintă în mod clar progresul întregului proiect: <https://flexi-project.com/ro/ce-este-o-diagrama-gantt-si-cum-se-creeaza-una-example/>.

5. Rezultate și potențial de replicare a proiectului

Rezultatele pe care le dorim în urma implementării proiectului includ funcționarea unui muzeu mobil digital complet echipat, realizarea de conținut digital educațional accesibil și interactiv care să stea la baza activităților educaționale nonformale oferite elevilor de gimnaziu din mediul rural.

De asemenea, unul dintre rezultatele cele mai importante considerăm a fi facilitarea accesului la cultură și reducerea discrepanțelor dintre mediul rural și cel urban, creșterea nivelului de informare culturală a elevilor din mediul rural, precum și consolidarea relației dintre școli și instituțiile culturale prin integrarea muzeului mobil în activitățile educaționale ale școlilor partenere. Unul dintre rezultatele cuantificabile (KPI¹⁹) este participarea a minimum 1.000 de elevi la activități educaționale și crearea unui model replicabil de educație muzeală itinerantă. Conceptul poate fi adaptat și implementat în alte județe sau regiuni, în funcție de specificul local.

Pentru atingerea acestor rezultate trebuie însă luate în calcul și potențialele riscuri care pot întârzia unele dintre activități sau chiar le pot anula. O evaluare sumară a riscurilor²⁰, a probabilității lor și a impactului pe care le pot avea asupra implementării proiectului este absolut necesară.

Un aspect care nu trebuie neglijat este cel al cheltuielilor pe care le presupune un astfel de demers. Pe lângă achiziții (microbuz, tablete, laptopuri, sisteme audio-video și licențe software) și cheltuielile logistice și de operare (carburant și întreținere a microbuzului, asigurări, taxe, revizii, consumabile IT și materiale educaționale) trebuie prevăzute în buget și consultanța legată de amenajarea interioară a microbuzului-muzeu mobil precum și realizarea efectivă, producerea de materiale digitale (video, multimedia) educaționale. Resursele umane (managerul de proiect, educatorii muzeali, muzeografii, specialiștii IT și șoferul) sunt de asemenea importante și trebuie cuprinse la capitolul cheltuieli²¹.

6. Concluzii

Proiectul *Muzeul mobil – muzeul fără patrimoniu* odată implementat va putea demonstra faptul că muzeul contemporan poate funcționa dincolo de ziduri și colecții materiale, asumându-și un rol activ în educația comunităților defavorizate cultural. Digitalizarea și mobilitatea devin instrumente esențiale pentru democratizarea accesului la cultură, iar proiectul propus constituie un exemplu de bună practică în domeniul educației muzeale nonformale. Integrarea acestui model în strategiile culturale locale și naționale poate contribui semnificativ la formarea unui public tânăr informat, curios și conectat la valorile patrimoniului cultural, pentru că „muzeul nu este doar un depozit, ci o tehnologie culturală care modelează comportamente, emoții și forme de învățare”²².

¹⁹ Key Performance Indicator: <https://www.iagency.ro/marketing-online/ce-inseamna-kpi-totul-despre-indicatorii-de-performanta>.

²⁰ Pot fi luate în calcul riscuri precum: întârzieri în achiziția microbuzului, dificultățile administrative legate de înmatricularea acestuia pentru utilizare educațională, defecțiunile tehnice ale echipamentelor, gradul scăzut de participare al elevilor la activitățile propuse, costurile de operare ale microbuzului – mai mari decât cele estimate, suprasolicitarea personalului muzeal implicat în proiect, precum și accesul dificil la anumite localități – condiții meteo sau rutiere dificile și chiar scăderea interesului beneficiarilor, în timp și lipsa de sustenabilitate a proiectului.

²¹ În buget trebuie cuprinse, de asemenea, și 7% cheltuieli administrative și 5% cheltuieli diverse și neprevăzute. O estimare inițială a bugetului proiectului ar fi de 630.000 RON.

²² Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, Routledge, 1995, p. 105.

**THE MOBILE MUSEUM – THE MUSEUM WITHOUT A COLLECTION
A MODEL FOR ITINERANT DIGITAL MUSEUM EDUCATION FOR COMMUNITIES
WITHOUT ACCESS TO MUSEUM INFRASTRUCTURE**

Abstract: *The project “The Mobile Museum – the Museum without Collections”, proposed to be initiated by the Gavrilă Simion Eco-Museum Research Institute in Tulcea, puts forward a model of non-formal museum education based on mobility and digitalization, aimed at middle school students from rural communities lacking museum infrastructure. The article analyzes the socio-educational context of Tulcea County, the justification of the need for a digital mobile museum, the structure and objectives of the project, as well as its anticipated impact on the target group. It presents the implementation methodology, the SWOT analysis, the estimated results, and the potential for replicating the model at regional and national levels. The project demonstrates that the absence of tangible heritage should not constitute an obstacle to access to culture; rather, it can become a catalyst for the development of contemporary forms of cultural mediation.*

Keywords: *museum education, mobile museum, digital heritage, access to culture, non-formal education, cultural mediation.*