

## Gnieźnieńskie Forum Ekspertów Turystyki Kulturowej

**Pytanie 94: Jak digitalizacja/cyfryzacja dziedzictwa i wirtualizacja praktyk kulturowych wpływa na rozwój turystyki kulturowej?**

**Magdalena Banaszekiewicz**

*Uniwersytet Jagielloński*

**Paweł Plichta**

*Uniwersytet Jagielloński*

Wielowymiarowość i wielokierunkowość turystyki kulturowej skłania do refleksji nad jej ewolucją w ostatniej dekadzie, a szczególnie w ostatnim roku, w kontekście wirtualizacji praktyk kulturowych i digitalizacji/cyfryzacji dziedzictwa. Dotychczasowe sposoby poszukiwania przeżyć, autentyczności, ekstremalnych doświadczeń natrafiają na zjawiska, które wymagają innego podejścia, niekiedy także nowatorskich działań – nowych praktyk kulturowych. Dzieje się tak zwłaszcza wobec popularnego procesu digitalizacji/cyfryzacji dziedzictwa, który znalazł pozytywne zastosowanie m.in. w warunkach ograniczonej mobilności i innych restrykcji związanych z sytuacją pandemiczną na świecie. Te ostatnie doświadczenia skutkowały przyspieszeniem w udoskonalaniu lub proponowaniu nowych wirtualnych praktyk kulturowych. Wiele z nich może być badanych i rozpatrywanych w perspektywie transgresji, czyli działań z reguły intencjonalnych i świadomych, „które przekraczają granice dotychczasowych doświadczeń i osiągnięć materialnych, symbolicznych oraz społecznych człowieka, które stają się źródłem nowych i ważnych wartości pozytywnych oraz negatywnych” [Kozielecki 2007, s. 20].

W nawiązaniu do przygotowywanego numeru tematycznego „Turystyki Kulturowej” – podróże i transgresja, proponujemy refleksję i odpowiedź na pytanie: **jak digitalizacja dziedzictwa/cyfryzacji i wirtualizacja praktyk kulturowych wpływa na rozwój turystyki kulturowej?**

### **Odpowiedzi:**

**Dr hab. Jacek Kaczmarek, prof. UŁ**

*Uniwersytet Łódzki*

Transgresje w przedstawionych przez Autorów [Magdalena Banaszekiewicz; Paweł Plichta, Pytanie 94 w ramach „Forum Gnieźnieńskiego”] kontekstach traktuję przede wszystkim jako powroty. Powracam jako JA w dwu odsłonach. W pierwszej kolejności jako badacz przestrzeni kultury i następnie, jako podmiot wydarzeń mających miejsce

w przestrzeniach kultury. Powroty są dla mnie ponownym przemyśleniem sytuacji wcześniejszych zarówno tych naukowych, jak i egzystencjalnych. Pragnę także zaznaczyć – za istotne określenie w prowadzonych rozważaniach przyjmuję słowo *jestem*. Musimy bowiem stwierdzić, że niezależnie od okoliczności w jakich się znajdujemy, zawsze w jakiś sposób *jesteś/my*, czy samotnie lub w relacjach z innymi. Jak jestem i z kim zajmowało autorów wielu dzieł literatury pięknej. Wiesław Myśliwski kończy *Nagi sad* nieśmiałą odpowiedzią – „Tylko czy jesteś” [Myśliwski 1972, s. 187]. W drodze poetyckiej Krystyny Miłobędzkiej *jest* trwa we wszystkich kontekstach biograficznych:

„żeby beze mnie

żeby samo jest” [Miłobędzka 2020, s. 375]

*Jest* staje się, znika, przysiąda, np. „nasze jestem na skraju trawnika” [Miłobędzka 2020, s. 231]. Cały ten świat wyczarowany z niepokoju zanurzony bywa w niezmiennie zmiennym „jestnieniu” [Miłobędzka 2020, s. 233]. Dla Emmanuela Lévinasa *Ja* nieubłagalnie prowadzi do odkrywania istoty świata – „W przepływie świadomości konstytuującym nasze życie tożsamość „ja” zostaje zachowana mimo zmienności stawania się. Bez względu na to, czy życie pozostawia na nas swe piętno, zmieniając nasze nawyki i nasz charakter oraz stale korygując treści tworzące nasz byt, zawsze pozostawia jakiś element niezmienny. Funkcja tkwiącego tam „ja” polega na splataniu wielobarwnych wątków naszej egzystencji” [Lévinas 2006, s. 139-140]. Zatem, moje czyste *Ja* bywa warunkiem doświadczania sensu rzeczywistości naszego bycia. Powróćmy do *ja jestem*, czyli do roli podmiotu poznającego przestrzenie kultury. Otóż, wobec ostatnich stanów rzeczywistości *ja podmiot*, badacz turystyki kulturowej powinienem zrobić rachunek sumienia, biorąc pod uwagę wcześniejsze dokonania naukowe. Minęła już dekada od opublikowania artykułu *Jak kultura SIĘ sprzedaje?* [Kaczmarek S., Kaczmarek J. 2009]. Poddaliśmy wówczas weryfikacji naszą tezę, że wydarzenia kulturalne odbywają się ponad codziennością, są związane z wizytą w przestrzeniach odświętnych, są szczególnie celebrowane i przeżywane w gronie innych odbiorców. Ów niecodzienny i wyjątkowy produkt kultury jest udostępniany i „konsumowany” w realnych przestrzeniach spotkania [Kaczmarek S., Kaczmarek J. 2009, s. 48-49]. Po kilku latach nadszedł czas na dalsze studia nad istotą wydarzeń organizowanych w przestrzeniach kultury [Bęben, Kaczmarek 2014]. W efekcie kreatywnego dialogu badacza i praktyka kultury przedstawiono następujące określenia: „Wydarzenie jest przebiegającą realnością (trwa w czasie i ma lokalizację)

i ma określoną wartość. [...] Istota wydarzeń odkrywa się w wielopodmiotowym i jednoczesnym „dzianiu się” tworzenia” [Bęben, Kaczmarek 2014, s. 15-17]. W konkluzji zauważyliśmy, że „wydarzenia kulturalne są społecznie wytwarzanymi i kolektywnie doświadczanymi wartościami” [Bęben, Kaczmarek 2014, s. 27].

Cóż począć z ukazanymi osiągnięciami badawczymi teraz, w czasie zarazy? Niewątpliwie, podstawowy, „milczący” warunek wydarzeń kultury wskazujący na konieczność realnego uczestniczenia w rzeczywistych przestrzeniach został brutalnie zanegowany. Wspomniane wielopodmiotowe i jednoczesne *dzianie się tworzenia* zmienia wymiary czy konteksty definiowania przestrzeni kultury i turystyki kulturowej. W masowej skali nastąpiła „wirtualizacja praktyk kulturowych”. Zostały zawieszony takie cechy wydarzeń w przestrzeniach kultury jak: odświętność, wyjątkowość, niecodziennosc, wspólnotowość, celebrowanie. Nasze doświadczanie wydarzenia wróciło jednak do przestrzeni domu. Nie opuszczamy domowych pieleszy. Jednocześnie stajemy się świadkami wydarzeń w dowolnym miejscu na świecie. Bycie razem w realnej przestrzeni, w ostatnich miesiącach zanikło. Jesteśmy elementami odrealnionej sieci połączeń, pozbawionej emocjonalnych interakcji. Spektakle, koncerty, przedstawienia zostały zorganizowane i toczą się. Tylko gdzie ja jestem? Czy jestem w kreowanych przestrzeniach kultury? Czy przestrzenie kultury są realne czy bywają uludą? Przygotowanie odpowiedzi na zapisane wyżej pytania powinno nas przybliżyć do rozwikłania kwestii – czy wirtualizacja praktyk kulturowych wpłynie na rozwój turystyki kulturowej? Mam wrażenie, że nastąpiła zmiana wektora podróży kulturowych. Ów zwrot był skierowany na zewnątrz naszego domu. Podróż była jednak wyruszeniem w świat, oddaleniem się od codzienności. Wtedy przekraczaliśmy liczne granice, sunąc w transgresji geograficznej, społecznej, kulturowej, psychologicznej. Teraz podróże kulturowe mają zwrot dośrodkowy. Powracamy bowiem do domu. Ponownie stawiamy pytania. Jakie są te powroty – w jaki sposób przekraczamy próg domu po odbytej wędrówce? Czy powracamy jak uciekinierzy, którzy szukali innych wrażeń poza domem, poza miejscem rodzinnym? Czy znów jesteśmy wśród starych kątów i dusimy się w opuszczonym kiedyś Reims [Eribon 2019]. Dawne struktury społeczne mogą pozostać bez zmian, a my jak uciekinierzy odgradzimy się od nowego cyfrowego świata kultury. Bywa że realne, licznie odwiedzane przestrzenie kultury były tylko pretekstem do manifestacji siebie w nowym świecie. Realność kultury była raczej maską niż autentyczną postawą. I powracamy w takiej sytuacji właśnie do Reims, jak uciekinierzy – „to co określano mianem «demokratyzacji», jest translacją: pod

pozorami zmian struktura utrzymuje się i utrwała w formie niemal tak samo sztywnej jak niegdyś” [Eribon 2019, s. 161].

Wirtualizację praktyk kultury potraktowałbym jako rachunek sumienia współczesnej klasy średniej. Wobec wydarzeń kultury w wersji online jestem sam na sam ze sobą. Zostaję poza publicznością, poza spektaklem. Liczy się tylko sens doświadczanej kultury. W moim przekonaniu, wirtualizacja praktyk kulturowych pogłębi zróżnicowanie postaw odbiorców kultury. W znaczącym zakresie odczujemy pogłębiającą się lukę cyfrową. Na obszarach, gdzie ograniczony jest dostęp do komunikacji internetowej, a gospodarstwa domowe mają braki w wyposażeniu w sprzęt komputerowy, będzie postępować marginalizacja cyfrowa. Tym samym ograniczony będzie dostęp do wirtualnych wydarzeń kulturalnych. Po swoistym *katharsis* w domowej izolacji jedni powrócą do przestrzeni kultury. Będą jednocześnie bogatsi o doświadczenia wirtualne. Oni dobrze wykorzystają czas darowany. Część z nas pozostanie na marginesach kultury. Naznaczeni luką cyfrową z trudem odnajdą się ponownie w realnym świecie. Inni powrócą na scenę pozorów i manifestowania siebie w sytuacjach odgrywania kultury. Digitalizacja, interakcje online mogą uszlachetnić turystę kulturowego, pod warunkiem rachunku sumienia i przepracowania wspomnianego *jestem* po zrzuceniu maski z ust oraz po odsłonięciu uszu i oczu. Konieczne będzie także wzbogacenie edukacji kulturowej. Inaczej realne praktyki kulturowe staną się jeszcze bardziej powierzchowne, przypadkowe, pospieszne.

Mnie osobiście wirtualizacja praktyk kulturowych nie przeszkadza. Otwiera ona wszak mnóstwo możliwości. Mogę być w wielu miejscach w dowolnym czasie. Nie mam ograniczeń przestrzennych, nie trudzę się pokonywaniem odległości. Natomiast odświętność, wyjątkowość kultury odnajduję w domowym otoczeniu. Aromat zaparzonej kawy rozchodzący się podczas „Nessun dorma” nie jest profanacją „vinceró” z *Turandot*. Zmieniły się tylko okoliczności, a moje struktury smakowania kultury nie zostały zniszczone przez izolację. Przebyłem jedynie drogę powrotną, tzn. ze świata do samego siebie. Tak rozumiem wskazaną przez Autorów [Magdalena Banaszekiewicz; Paweł Plichta: pytanie 94] transgresję, ale odwróconą, czyli o przeciwnym zwrocie: ze świata do mojego domostwa.

Jednakowoż, apetyt na poznawanie świata kultury w podróży nie zmienia się, on pozostaje trwałą postawą wędrowca. Do rozpatrzenia pozostaje jeszcze jedna kwestia. W przedstawionych rozważaniach wziąłem pod uwagę perspektywę odbiorcy,

uczestnika wydarzenia kulturalnych, czy wędrowca w przestrzeniach kultury. Dla pełnego obrazu brakuje jeszcze opinii organizatorów turystyki kulturowej, kreatorów przestrzeni kultury. Mam wrażenie, że skutki wirtualizacji praktyk kulturowych będą dostrzegalne nie tylko w sferze technologii informacyjnych. Równie istotne zmiany napotkamy w obszarach społecznych aktywności, postaw, wzorów zachowań. Czego możemy się spodziewać, co nas może zaskoczyć? Tego jeszcze nie wiem. Może ostatnie wiadomości z Bayreuth są symptomem nasilających się zmian w przestrzeniach kultury? Po pierwsze Festiwal Wagnerowski odbędzie się realnie na Zielonym Wzgórzu. Po drugie, po raz pierwszy w historii Festiwalu kobieta stanie za pulpitem dyrygenckim. Oksana Lyniv poprowadzi premierę nowej inscenizacji *Holendra tułacza*. Powinniśmy bacznie obserwować organizowanie przestrzeni kultury. Prawdopodobnie za kilka miesięcy zobaczymy klarowniejszy obraz turystyki kulturowej współtworzony przez odbiorców i organizatorów. Wówczas odpowiemy sobie na inne pytanie, kto i w jakim zakresie wykorzystał efektywnie czas darowany?

**Dr hab. Krzysztof Kasprzak**

*Profesor emeritus Uniwersytetu Przyrodniczego w Poznaniu*

**Prof. dr hab. Beata Raszka**

*Katedra Gospodarki Przestrzennej Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu*

W warunkach polityki zamknięcia społeczeństwa w czasie epidemii ze względu na potencjalne zmniejszenie ryzyka zakażenia (*lockdown*) wiele osób przeniosło się ze swoją aktywnością i działalnością, w tym także turystyczną, do świata wirtualnego. Wszystkie definiowane i klasyfikowane w różnoraki sposób formy turystyki mają jedną wspólną cechę: to fizyczne przemieszczanie się w przestrzeni i czasie. Jak się nie przemieszczamy to – jak to ujmują klasycy – „nie doświadczamy świata w podróży”, nie „wzbogacamy swojej roztropności”, nie poznajemy wielu rzeczy i w rezultacie „mądrze przemawiać nie będziemy”. Nie rozwijamy tego, co jak dawniej pisano, ma każdy naród, czyli „jakąś merkuriuszowską influencją w sobie”. Nie będąc fizycznie w drodze, nie uzyskujemy nowych wrażeń, doznań i własnych przemyśleń. Nie doświadczamy twórczego fermentu i emocji, jakie on ze sobą niesie. Nie mamy ani możliwości, ani nawet chęci ich przekazywania, ponieważ tak naprawdę nie mamy czego przekazać. W warunkach ograniczenia turystycznych peregrynacji także nie fotografujemy odwiedzanych i oglądanych obiektów i miejsc, co pozbawia nas możliwości twórczego uczestnictwa w relacjach społecznych wynikających ze związków

fotografii z turystyką. Dotyczy to zarówno fotografii, które dokumentują rzeczywistość, jak i takich, które w jakiś sposób ją tworzą.

Oglądanie zabytków czy dzieł malarstwa w internecie może i pod wieloma względami pouczające, przypomina nieco konkurs muzyczny odbywający się w pustej sali koncertowej i oglądany przez publiczność przez internet. I chociaż oglądalność wydarzenia w ten sposób jest wielokrotnie większa od liczby słuchaczy przebywających w sali, to jednak brak w takiej sytuacji wspólnego przeżywania artysty ze słuchaczami. A właśnie żywy kontakt publiczności z wykonawcą jest w muzyce najważniejszy. Jego brak jest zaprzeczeniem tej konwencji. Kto obrazy impresjonistów, czy „Dame z gronostajem” widział tylko w internecie, a nie w muzeum, to obrazów tych i przekazywanych przez nie emocji w ogóle nie poznał.

Podobnie jest z tradycyjną książką, której istnienie nadal uznajemy za oczywistość. O książce wiemy i możemy ją poznać, że nią jest, kiedy ją widzimy: słyszymy szelest kartek, czujemy zapach farby drukarskiej i oprawy. Dotykamy, widzimy, sami czytamy, robimy uwagi na marginesach i uruchamiamy wyobraźnię, czego pozbawiają nas audiobooki i e-booki. Książka tradycyjna i przekazywana w trakcie czytania jej treść żyją nie obok ale niejako w nas. Dlatego słusznie uważa się, że czytając teksty podróżnicze sprzed lat – znane jako *Delices*, *Baedecker*, *Intinerarium*, *Diarium* czy *Descriptio* – poprzeplatane osobistymi wrażeniami ich autorów, odnosi się wrażenie, że jesteśmy jednymi z podróżnych z dawnych czasów. I chociaż rynek książki elektronicznej obecnie znacznie i stale się rozwija, to jednak – wbrew różnym prognozom – nic nie wskazuje, że mógłby on całkowicie zastąpić książkę tradycyjną.

Zapewne e-booki, czasopisma elektroniczne, w tym i „Turystyka Kulturowa”, biblioteki cyfrowe, będąc ogromną pomocą w wyszukiwaniu różnych danych i literatury, i inne wszelkie informacje w zapisie elektronicznym, powielane na serwerach i bazach danych na całym świecie, będą trwać w sieci – jak się na ogół wydaje – niejako „na zawsze”. W rzeczywistości jednak tak długo, jak nie dojdzie do „elektronicznej apokalipsy”, kiedy wszelkie zdigitalizowane informacje przepadną, być może i całkowicie. Niekoniecznie musi to być spowodowane czynnikami kosmicznymi czy fizycznym uszkodzeniem sieci. Internetowy *blackout* wprowadzany lub powoli przygotowywany do wprowadzenia przez polityków, odpowiadający takiej czy innej ideologii państwa, staje się coraz bardziej realny w różnych częściach świata. Będzie to utracenie darmowego, łatwego dostępu do informacji, poprzedzonego już istniejącą

cenzurą, wprowadzaną przez dostawców internetu i władze, do cyfrowej biblioteki, zdigitalizowanych dóbr kultury, książek, filmów, obrazów, muzyki. Cyfrowa biblioteka, będąca bez wątpienia dobrem cywilizacyjnym należącym się wszystkim mieszkańcom Ziemi, to jakby współczesna Biblioteka Aleksandryjska. Jest ona jednak nie tylko symbolem wiedzy i kultury, ale także symbolem ulotności istnienia, o czym nie należy zapominać w sytuacji całkiem realnej możliwości cywilizacji post-internetowej.

Chociaż turystykę kulturową ujmuje się na wiele sposobów, to jednak nie uważamy, że jest nią tylko oglądanie stron internetowych. Nie można bowiem doświadczać wrażeń turystycznych, oglądając martwe obrazy. Niezastąpionym walorem turystyki kulturowej są bowiem informacje i osobiste wrażenia uzyskiwane w drodze do wybranych miejsc, a nie w domu przy stole przed ekranem komputera. Doznania z odbywających się w fizycznej przestrzeni geograficznej podróży rzeczywistych oraz udawanego „podróżowania” w świecie wirtualnym, mogą się jednak w ograniczonym zakresie uzupełniać, np. w zakresie pozyskiwania podstawowych informacji encyklopedycznych (choć należy je kilkakrotnie sprawdzać, bowiem częste są błędy), jednak w żadnym przypadku się nie zastępują.

Wirtualny świat może ograniczać doznania 3D na domowym komputerze. Chyba, że zainstalowane zostanie specjalne oprogramowanie do odtwarzania filmów 3D, konwertujące standardowe materiały 2D do postaci stereoskopowego obrazu. Nie jest on także w pełni dostępny dla osób niewidomych, chociaż obecnie powszechne jest już użytkowanie specjalistycznego oprogramowania komputerowego w postaci programów udźwiękawiających komputer, syntezatorów mowy, linijek brajlowskich, notatników brajlowskim oraz wszelkiego rodzaju urządzeń lektorskich. Wszystko to pozwala na niemal nieograniczony dostęp do zasobów internetowych, może nie w pełnym tego słowa znaczeniu, ale stwarza możliwości w zakresie np. sprawdzenia prognozy pogody, zarządzania swoimi finansami w bankach, penetracji sklepów internetowych, odtwarzania stacji radiowych i telewizyjnych lub poszukiwania wiadomości z najróżniejszych źródeł. W najprostszej sytuacji komputer może stać się zwykłą maszyną do pisania czy odtwarzaczem muzyki. Dzięki urządzeniom lektorskim osoba z dysfunkcją wzroku może w bardzo dużym stopniu być samodzielną. Skanowanie: faktur, pism urzędowych, czasopism i książek nie stanowi obecnie już większego problemu. Urządzenia lektorskie, skanery i programy rozpoznające znaki, charakteryzują się bardzo wysoką jakością i są w pełni dostępne. Lupy elektroniczne, mini powiększalniki i powiększalniki, a także oprogramowanie powiększające tekst

i obraz na ekranie stanowią znakomitą pomoc dla osób słabowidzących. Bardzo pomocne są także rozwiązania techniczne łączące funkcję powiększalnika i urządzenia lektorskiego oraz skanery ręczne umożliwiające np. fotografowanie rozkładów jazdy komunikacji miejskiej, czy napisów na tabliczkach zawieszonych na sklepach, urzędach, obiektach kultury.

Turystyka kulturowa to również wyjazdy do muzeów, na spektakle teatralne i operowe. Obecnie wszyscy muzealnicy oraz dyrektorzy teatrów po otwarciu placówek twierdzą, że muszą wręcz reglamentować wejścia. Bilety na spektakle wyprzedane są na całe otwarte dwa tygodnie, także na dodatkowe spektakle proponowane w godzinach dotychczas niewykorzystywanych. Nijak się to ma do próby przejścia w świat wirtualnego odbioru sztuki.

Anna Wieczorkiewicz, analizując podróże w stronę obrazów medialnych, zwraca uwagę na zacieranie się rozróżniania „na rzeczywistość i obraz”, kiedy „ludzki świat zdaje się efektem symulacji”. Problematyczne mogą być relacje między podróżami rzeczywistymi a symbolami otrzymywanymi za pośrednictwem różnych mediów, co bez wątpienia ma wpływ na rozumienie świata [Wieczorkiewicz 2012, s. 193]. Zamiast turystyki kulturowej mamy do czynienia jakby ze swoistą post-turystyką, w której rzeczywistość przedstawiają np. tylko programy telewizyjne. Autorka nie uważa jednak, że dochodzi w takiej sytuacji do upadku tradycyjnej turystyki, bowiem „pielegnuje się łącze między medialnym światem a projektowaniem przyjemności czerpanej z podróży” [Wieczorkiewicz 2012, s. 195]. Sytuacja taka może mieć oczywiście miejsce pod warunkiem, że post-turysta posiada określoną wiedzę, która pozwala mu na krytyczne oglądanie programów i przetwarzanie uzyskanych na ich podstawie informacji. Ma do nich wyraźny dystans, bowiem nie są one jedynymi, jakimi dysponuje. Przed stanem bycia post-turystą, jako późniejszą formą rozwoju, był turystą tradycyjnym. Dużo widział i zrozumiał, co uczyniło go mało podatnym na reklamy, indoktrynację, informacje zaaranżowane.

Bez troskie oglądanie wirtualnej rzeczywistości nie jest jednak tak bez troskie i przejrzyste jakby mogło się wydawać. Uczestnik wirtualnych „podróży” wcześniej lub później oddaje się we władzę algorytmów, które – jak wiadomo – już „wiedzą” nie tylko gdzie taki wirtualny post-turysta jest i gdzie był, ale także mniej więcej o czym myśli (inż. Eric Schmidt). Ale w tym miejscu wchodzimy już w całkowicie inne relacje występujące między obywatelem, dostawcami internetu i państwem.



**Dr Joanna Dziadowiec-Greganić**

*Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Kooperatywny Ośrodek Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego K-ORSO/ Fundacja ARTS, Centrum Archiwistyki Społecznej*

Od ostatnich kilkunastu lat obserwujemy boom na dziedzictwo. Z niezwykłą intensywnością przenika ono z dyskursu naukowego do sfery publicznej, do niemal wszystkich dziedzin życia społecznego. Jednym z obszarów, w którym można to zjawisko zaobserwować, jest moda na poszukiwanie niejednokrotnie skomplikowanych i złożonych kulturowo korzeni rodzinnych. Kolejne przykłady stanowią: zgłębianie wiedzy o małych ojczyznach, regionalizm, alternatywne, kontekstowe historie lokalne, kultywowanie i rozwijanie lokalnych tradycji. W skrócie wyróżnić tu można dwa wymiary: genealogiczny / archiwistyczny oraz etnograficzny / regionalistyczny. Przy czym obecnie coraz częściej przenikają i uzupełniają się one. W obu przypadkach pożądanym staje się ochrona dziedzictwa także poprzez jego digitalizację umożliwiającą jednocześnie popularyzację.

W ramach niniejszych rozważań chcę tu jednak podkreślić, iż działania zmierzające do ochrony dziedzictwa podejmowane są już nie tylko w kontekście instytucjonalnym, odgórnym. Mam tu na myśli ochronę poprzez i w ramach powołanych ku temu instytucji zarówno akademickich, naukowo-badawczych, jak i kulturalnych: muzea, archiwa państwowe, biblioteki. W tym zakresie konkretne działania podejmowane są przez wyspecjalizowanych, dyplomowanych pracowników i ekspertów różnych dziedzin. Biorąc jednak pod uwagę zarysowaną powyżej popularność dziedzictwa poza tzw. strefą ekspercką, we wszystkich niemal sferach życia społeczno-kulturowego, praktyki digitalizacyjne stają się coraz ważniejsze – i przede wszystkim coraz bardziej widoczne – w wymiarze oddolnym, tym zazwyczaj mniej zorganizowanym, bardziej spontanicznym, obywatelskim. Digitalizacja realizowana w tym wymiarze – rozumianym zarówno na poziomie wspólnotowym, jak i jednostkowym wynika z potrzeby, z bezpośredniego utożsamienia się z daną schedą oraz z chęci wzięcia za nią odpowiedzialności. Dziedzictwo rozumiem jako sposób, w jaki przeszłość staje się „aktywna i żywa” w terażniejszości. To celowe postawy i praktyki skoncentrowane na przeszłości, realizowane jednak w terażniejszości oraz w większości z myślą o przyszłości. W takim układzie dziedzictwo coraz częściej jest rozumiane nie jako rzecz a proces, podczas którego zachodzi negocjowanie i interpretowanie owej przeszłości a przez to i ukształtowanej na jej bazie tożsamości.

Przy takim założeniu zjawisko oddolnej digitalizacji wydaje się w pełni uzasadnione. Dodam, że kieruję się tu tzw. szerszą nową filozofią dziedzictwa a dokładniej heterodoksyjną teorią dziedzictwa wpisującą się w nurt krytycznych studiów nad dziedzictwem (*critical heritage studies*). Zakłada ona właśnie, że dziedzictwo choć bazuje na przeszłości dotyczy teraźniejszości. To ciągły, eksperymentalny dialog, jaki prowadzimy z naszą przeszłością. Laurajane Smith twierdzi wręcz, że „jeśli dziedzictwo jest mentalnością, sposobem poznania i widzenia, wówczas całe dziedzictwo staje się w pewnym sensie «niematerialne»” [Smith 2006: 43]. A skoro – jak precyzuje z kolei Keith Emerick z natury jest niematerialne, to warto postrzegać je bardziej w kategoriach czasownika niż rzeczownika [por. Emerick 2014: 190]. Zatem skoro to czasownik, to aktywuje się jedynie w działaniu... W podejściu czynnościowym natomiast zawsze do owej aktywności potrzebny jest jej wykonawca.

W związku z powyższym rewolucją wydaje się być nie tyle samo nowatorskie narzędzie do ochrony dziedzictwa oraz jego popularyzacji – np. w interesującym nas tu kontekście turystycznym – a zmiana myślenia o samym dziedzictwie i – co za tym idzie – poszerzenie się kręgu digitalizujących organizacji, grup, jednostek... Innymi słowy zmiana tzw. medium – pomocnika ochrony i jednocześnie pośrednika nowego sposobu komunikacji dziedzictwa, tj. jego przekazu tak następnym pokoleniom w obrębie swojej społeczności, jak i różnorodnym społecznościom spoza danej wspólnoty dziedzictwa jest tu dosłownie środkiem a nie celem samym w sobie. Nowe technologie dla dziedzictwa niewątpliwie są ważnym momentem zwrotnym, którego konsekwencje w postaci wielu zmian społecznych aktualnie obserwujemy, choć z pewnością nie należy ich traktować jedynie jako tzw. narzędzi biernych. Dla mnie najciekawszym polem dla obserwacji tych zjawisk jest jednak zarysowana zmiana mentalności ujawniająca się we wspomnianej nowej filozofii dziedzictwa. Interesujące jest to niezależnie od tego, czy będziemy patrzeć z perspektywy depozytariuszy archiwizujących, digitalizujących ów zasób dla swojej społeczności i następnie popularyzujących go w różny sposób i w różnym celu (z komercyjnym włącznie) szeroko pojętym odbiorcom z zewnątrz, czy też z perspektywy owych odbiorców. Wśród jednych i drugich jednymi z istotnych są właśnie turyści. W tym przypadku ważnym polem eksploracji staje się zatem rynek turystyki kulturowej.

Zmiana perspektywy w przestrzeni dziedzictwa oraz poszerzenie grona digitalizujących może otworzyć w kolejności drogę do tzw. digitalizacji dziedzictwa w działaniu, czyli czynionej na wszystkich etapach wspólnie. W dużym uproszczeniu

mam tu na myśli współpracę profesjonalistów z amatorami, tzw. zwykłymi użytkownikami, ekspertów ze społecznościami lokalnymi. W tym układzie ci pierwsi przyjmują jednak bardziej rolę tzw. brokerów (często również w znaczeniu przybliżenia nowych technologii dla dziedzictwa). To bardziej rola pomocników – służących różnym społecznościom (lokalnym, regionalnym, narodowym, mniejszościowym itd.) swoim warsztatem oraz narzędziami, którymi dysponują, niż jedynie rola dotychczasowych naukowców, archiwistów, badaczy, edukatorów, animatorów i interpretatorów często będących jednocześnie decydentami, arbitrami posiadającymi moc rozstrzygania, np. tego, co należy digitalizować a czego nie. W przestrzeni turystyki przyjęcie takiego podejścia owocować może np. bardziej różnorodnymi produktami i ofertami turystycznymi tworzonymi od początku do końca lokalnie przez bezpośrednich depozytariuszy danego dziedzictwa. Depozytariusze ci stają się rzeczywistymi podmiotami w stanowieniu i – jakże modnym dziś – używaniu dziedzictwa. Automatycznie przekładać się to może również na wszelkie działania, które zbiorczo określa się dziś marketingiem dziedzictwa. Wówczas rozumiany być on może – i przede wszystkim czyniony – na bazie samego dziedzictwa i jednocześnie dla niego samego. Dziedzictwo – jako element bezpośredniego doświadczenia i zaangażowania jest wówczas w centrum wszystkich działań. Ta subtelna różnica pozwala odróżnić ten typ od o wiele częstszego – zwłaszcza w turystyce – marketingu poprzez dziedzictwo. W tym drugim układzie, w zależności od intencji marketingowców, menadżerów turystyki, touroperatorów i innych, bywa, że traktowane jest instrumentalnie. Staje się (choć nie zawsze i nie automatycznie) swego rodzaju narzędziem wykorzystywanym w różnych celach do wielu rozmaitych działań, które przestają być (lub od początku z założenia nie były) nakierowane na niego samego. Jednym z obszarów, w którym można śledzić oba zarysowane tu podejścia jest współcześnie digitalizacja.

W swojej praktyce, zarówno badawczej, jak i organizacyjno-animacyjnej, bazując na krytycznych studiach nad dziedzictwem, kieruję się dewizą: „ekspert jest dla depozytariusza a nie odwrotnie”. Współpracując ze społecznościami danego dziedzictwa, staram się przyjmować rolę bardziej wspomnianego brokera, który czasem staje się pewnego rodzaju mediatorem-facylitatorem dziedzictwa wśród różnorodnych podmiotów i grup lokalnych tych formalnych i tych nieformalnych. Dziedzictwo – przede wszystkim to lokalne, czyli najbliższe – jest w budowanym właśnie w ramach Fundacji ARTS, w której pełnię funkcję etnodoradcy Kooperatywnym Ośrodku Społeczeństwa Obywatelskiego K-ORSO, jednym z głównych

filarów obok podejścia obywatelskiego – a dokładniej oba te filary są dla nas nierozzerwalne. W realizowanych projektach stawiamy na prawdziwą a nie jedynie postulowaną partycypację społeczną, na działania od początku do końca i we wszystkich wymiarach wspólne z różnymi grupami. Jedną z przestrzeni tej działalności jest właśnie digitalizacja a dokładniej społeczna archiwistyka dziedzictwa. Przykładem może być współpraca z Centrum Archiwistyki Społecznej w Warszawie. Z jednej strony Fundacja sama dołączyła do ogólnopolskiej sieci archiwów społecznych, tzw. AS-ów i stara się budować własne tematyczne archiwa. Jednym z ważnych dla nas tematów jest tu międzykulturowość dziedzictwa Małopolski ale też np. dziedzictwo Małopolskich kobiet – herstorie itd. Z drugiej strony jako mianowani przez CAS ambasadorzy archiwów społecznych w województwie małopolskim próbujemy zachęcać do tej aktywności tak organizacje, jak i nieformalne grupy działające na tym terenie, stając się swego rodzaju organizacją parasolową dla lokalnych ścieżek archiwizacji dziedzictwa. Chodzi o to, aby społeczności same archiwizowały swoje dziedzictwo. I taka jest właśnie misja CAS, które w tym pomaga poprzez kompleksowe wsparcie od warsztatów, szkoleń i konsultacji do samych narzędzi, z których najbardziej namacalnym jest OSA, czyli Otwarty System Archiwizacyjny. To środek do tego, żeby społeczności mogły w sposób uporządkowany zebrać swoje archiwa w jednym miejscu i podzielić się nimi z innymi. Zasób ów może służyć również turystyce. Ponadto niebawem na rynku ukaze się specjalna crowdsourcingowa aplikacja mobilna do samodzielnej inwentaryzacji, archiwizacji, digitalizacji i upowszechniania własnego dziedzictwa tak lokalnego, jak i rodzinnego. Obecna w niej będzie zarówno przybliżana już przeze mnie ścieżka małych ojczyzn, jak i genealogiczna. Właśnie nad nią pracujemy z Fundacją Media 3.0 w ramach projektu PROO-NIW „Kooperatywa”. Pomagają nam lokalni testerzy rekrutujący się z różnych grup społecznych.

Obecnie pojawia się coraz więcej różnorodnych narzędzi do digitalizacji dziedzictwa służących przede wszystkim jego promowaniu, pokazywaniu (wirtualne zwiedzanie zdigitalizowanych muzeów i miejsc zabytkowych, tematyczne turystyczne szlaki kulturowe i inne). Pandemia przyspieszyła ten proces. Instytucje otwierają swoje zasoby a oferty, które tworzą, personalizowane są pod różnego typu odbiorców. Ważną grupę stanowią tu turyści kulturowi. Jak pokazują wyniki przeprowadzonej przeze mnie diagnozy rynku poprzedzającej realizację projektu, nadal jednak brak – i to nie tylko w Polsce – aplikacji dedykowanej bezpośrednio depozytariuszom: twórcom,

użytkownikom i kontynuatorom swojego własnego dziedzictwa chcącym je odkrywać, rozwijać, zachowywać, chronić, jak i żyć w nim i przekazywać dalej; wreszcie pokazywać je innym. Niszę tę ma zagospodarować właśnie projekt EtnoStoria. Chodzi w nim o to, żeby za pomocą jednego kompleksowego narzędzia użytkownik – w tym także różnego typu podmioty, mógł budować swoje własne, indywidualne tematyczne multimedialne archiwa, dodając zdjęcia, filmy, skany a także nagrywając np. lokalne historie mówione. Aplikacja będzie pozwalała na digitalizację ale także na promowanie własnego dziedzictwa tudzież działalności prowadzonej na jego bazie oraz na kontakt i sieciowanie się z innymi użytkownikami. Najistotniejszym w tym przedsięwzięciu jest jednak to, że adresowane jest ono bezpośrednio do społeczności lokalnych oraz do każdego użytkownika jako „nośnika” dziedzictwa. Dzięki niej będziemy mogli zebrać swój cały etnoświat w jednym miejscu i następnie zdecydować, czy chcemy i w jakim zakresie podzielić się nim szerzej z innymi.

Przyglądając się digitalizacji, również w turystyce kulturowej warto odwrócić perspektywę i poza świadomymi turystami kulturowymi zwrócić uwagę również na coraz bardziej świadomych depozytariuszy danego dziedzictwa. Obecnie bowiem oni sami – bez pośredników: instytucjonalnych, biznesowych – mogą tworzyć kulturowe oferty turystyczne oparte na dostępnej im spuściźnie, wykorzystując przy tym formuły cyfrowe. Wobec trendów współczesnej turystyki (m.in. autentyzm, doświadczenie, przeżycie, refleksyjność, świadomość, odpowiedzialność społeczno-kulturowa, nostalgia, lokalność, *genius loci*) uchwycenie tej perspektywy i uznanie jej za równoprawną i równie ważną może sprawić, iż dla turystów kulturowych tego typu praktyki oraz tworzona na ich bazie oferta staną się dużo bardziej przekonujące – a przez to na nowy sposób atrakcyjne – niż wyspecjalizowane, profesjonalne oferty instytucji kultury oraz dużych organizacji i firm z branży turystycznej. W kontekście digitalizacji warto jednak mieć na uwadze, aby nowe technologie i media – podobnie jak działania marketingowe – były środkiem dla dziedzictwa a nie odwrotnie.

**Dr hab. prof. GSW Armin Mikos von Rohrscheidt**  
*Poznań/Gniezno*

By móc odpowiedzieć na zadane przez autorów pytanie, przeformułujmy je w trzy człony, by zidentyfikować: a) które to działania w zakresie digitalizacji dziedzictwa przekraczające granice dotychczasowych doświadczeń i osiągnięć człowieka, jednocześnie b) stają się źródłem nowych i ważnych wartości pozytywnych lub

negatywnych oraz – wdrażane i praktykowane – mają zauważalny wpływ na rozwój turystyki kulturowej? W wyznaczonym pytaniem bardzo szerokim – jak widać – polu zjawisk i zagadnień ograniczę się do tych, które bezpośrednio odnoszą się do turystycznego doświadczenia i mogą mieć istotny wpływ na organizację i uprawianie skoncentrowanej na nim turystyki.

Tak zwane dziedzictwo cyfrowe (*digital heritage*), które w ostatnich latach uznano za integralny element dziedzictwa jako takiego, obejmuje nie tylko treści konwertowane na postać cyfrową z dostępnych źródeł materialnych i analogowych (m.in. fizycznie istniejących dokumentów i tekstów kultury) definiowaną jako *digitized heritage* ale i stworzone pierwotnie w postaci cyfrowej i istniejące tylko w tym wymiarze, określane jako *born digital heritage* [UNESCO 2003, art. 1; Rahaman 2012, s. 44-47; Nowacki 2020, s. 32-33]. Należą do nich m.in. zapisy wirtualnie stworzonych dzieł sztuki albo literatury, dokumentacja zdalnych wystąpień czy przełomowych wykładów, zapisy przebiegu kampanii i procesów społecznych, a ostatnio także gry komputerowe czy zbiory zaangażowanych społecznie memów, których przykładów i znaczenia w aktualnej sytuacji Polski chyba nikomu nie trzeba wyjaśniać. Cyfryzacja dziedzictwa jako forma jego przeniesienia w wirtualną przestrzeń umożliwia nie tylko zachowanie jego zasobów, ich archiwizację, użytkowanie ich i przekazywanie bez obawy zniszczenia. Otwiera ona bowiem zupełnie nowe możliwości w zakresie interpretacji tych zasobów dziedzictwa, która – jak to w wielu wymiarach udowodniono – jest integralnym elementem nie tylko zagospodarowania tych zasobów i zarządzania nimi, ale także kluczowym komponentem tworzenia doświadczeń dla uczestników turystyki kulturowej [Mikos v. Rohrscheidt 2018, s. 274-284; 2020, s. 73-74]. Nadając tym zasobom taką postać, można z jednej strony prezentować je zainteresowanym w postaci bardziej atrakcyjnej (np. wzbogaconej o multimedia), udostępnić ich elementy niedostępne zmysłom odwiedzających (przez użycie kamer i elektronicznych wizualizacji), z drugiej zaś wprowadzić zupełnie nowe sposoby interakcji z treściami, które one zawierają, np. błyskawiczne przeszukiwanie treści, bezpośredni dialog przez automatyczną konfrontację tzw. tekstów pisalnych ze zdigitalizowanymi zasobami i opiniami innych (poprzednich) uczestników interpretacji.

Wielowymiarowe doświadczenie turysty-konsumenta jest nie tylko jednym z kluczowych czynników współczesnej ekonomii i marketingu, ale tworzy też rdzeń produktów turystycznych bazujących na eksploatacji i interpretacji dziedzictwa [Stasiak 2019, s. 17-22; Nowacki 2020, s. 20-22]. Dzięki zaangażowaniu turysty do

aktywności i interakcji z zasobami dziedzictwa w takim środowisku jego doświadczenia możliwa jest nie tylko immersja jako nowy wymiar konfrontacji z dziedzictwem, pozwalający uzyskać jego autentyczne (subiektywnie) doświadczenie przez zaangażowanie się na poziomie fizycznym, psychologicznym i emocjonalnym [Nowacki 2020, s. 23-24] ale i pewną formę ko-kreacji. W interpretacji zapewniają to interaktywne metody przekazu, partycypacyjne moduły doświadczeń i kreatywny charakter niektórych programów. Ich konstrukcja jest zaś ułatwiona dzięki cyfryzacji, dzięki której w zasadzie każdy element danego zasobu można oddzielić, powiązać z innym, opatrzyć zadaniem lub uczynić elementem aktywnego i twórczego zaangażowania. Wyobraźmy sobie na przykład włączenie się turysty jako performerera: śpiewaka (członka chóru), aktora (wykonującego przypisaną mu rolę w scenie) czy nawet uczestnika liturgii w prezentowanym mu cyfrowo wydarzeniu o takim charakterze, odbywającym się w oryginalnym, choć może od pokoleń nieużywanym w swojej pierwotnej funkcji wnętrzu świątyni czy synagogi.

Następną postacią jest grywalizacja dziedzictwa. Można ją organizować bez cyfryzacji jego zasobów, np. jako gry eksplorerskie, w tym znane nam wszystkim miejskie gry turystyczne z ich kartami i odgrywanymi scenami albo questy. Jednak cyfryzacja zasobów otwiera i tu zupełnie nowe perspektywy.

Interpretacja dziedzictwa zyskuje nowe możliwości również dzięki stosowaniu zaawansowanych technologii komunikacji *in situ*. Należą do nich m.in. tzw. beacons, kody QR i kody NFC. Z ich pomocą użytkownik-turysta posługujący się narzędziem mobilnej komunikacji, kiedy znajdzie się w fizycznej bliskości materialnego zasobu nawiązuje „kontakt” z nadajnikiem przypisanych do niego treści interpretacji. W zależności od technologii może ona wtedy przybrać formę rozwiniętego cyfrowego opisu, interaktywnego modułu przewodnika, głosowego nagrania czy dynamicznej wizualizacji 3D (ukazującej np. sekwencję historycznych przemian kolejnych materialnych postaci zabytku), stać się elementem gry („zadaniując” uczestnika, weryfikując jego odpowiedzi czy inne aktywności i przypisując im oceny, dokumentując je, a nawet konfrontując z innymi [Gamero 2016, s. 486]). Użycie tych technologii, szczególnie beaconów, umożliwia też rozszczepienie przekazu interpretacyjnego do różnych odbiorców według poziomu trudności lub jego kompozycję odpowiadającą zainteresowaniom osób zwiedzających różne trasy tematyczne, do których zalicza się dany zasób lub obiekt. W takim środowisku w percepcji użytkownika zasoby „ożywiają”, przekaz jest personalizowany, a turysta otrzymuje możliwość podjęcia

interakcji z jednym i drugim. Z kolei w skali szerszego programu (np. trasy lub gry turystycznej) pozwala to utrzymać tematyczną i przestrzenną spójność doświadczenia (trasy, szlaku) lub wybranej formy zaangażowania turysty (gry).

Turystyczna grywalizacja to odrębny obszar kreacji doświadczeń dziedzictwa i ich wykorzystywania w turystyce. Polega ona na stosowaniu mechaniki typowej dla gier dla modyfikowania zachowań ludzi w innych sytuacjach, by zwiększyć ich zaangażowanie i osiągnąć lepsze efekty danego przedsięwzięcia. W turystyce kulturowej przyjmuje ona postać wprowadzania do propozycji odrębnych modułów realizowanych na podstawie scenariuszy i zgodnie z zasadami konkretnej gry. Nierzadko są one specjalnie opracowane dla eksploatowanych miejsc, jak coraz powszechniejsze gry miejskie. Kiedy na rozbudowanych grach bazują całe produkty turystyczne danego miejsca, to mogą one nawet pełnić rolę programowego rdzenia eventu turystycznego. Taki kierunek kreacji produktu turystycznego przyjmuje się m.in. w kulturowej turystyce eksplorerskiej i w nowej turystyce edukacyjnej [Mikos v. Rohrscheidt 2020, s. 448-454; 489-491]. W tej pierwszej gry tworzą ideowe scenariusze (pomysł, fabułę, temat) i ramy organizacyjne dla lokalnej oferty. W tej drugiej urozmaicają one spektrum atrakcji i przez wprowadzenie elementu zespołowej rozrywki oraz rywalizacji motywują turystów do zachowań, których ostatecznym celem jest uzyskanie pożądanej i założonej wiedzy lub umiejętności [Wacięga 2019]. Naturalnie wprowadzenie zdigitalizowanych zasobów i ich interpretacji i w tym obszarze ma swoje bezsprzeczne atuty. Po pierwsze umożliwia ono bowiem wspomniane wyżej wykorzystanie w niej zasobów niedostępnych fizycznie ze względu na ich ochronę. Po drugie dynamika gry jest zachowana, a nawet zwiększana bez konieczności wprowadzania do niej żywego personelu obsługi, m.in. przez automatyczne i dynamiczne zadaniowanie, w tym interaktywne wypełnianie kwestionariuszy, elementy dialogiczne kreowane przez algorytmy gry z uczestnikami, automatyczne sterowanie dynamiką zadań bazujące na wynikach poprzednich i postępach konkurujących uczestników, a nawet dramatyzację akcji gry z użyciem cyfrowych prezentacji czy wizualizacji (nawiązujących do zasobów materialnych lub niematerialnych). Możliwe jest też dokumentowanie, archiwizowanie i porównywanie wyników w czasie rzeczywistym oraz ewaluacja, rozstrzyganie i certyfikowanie wyników gry przez system.

Cyfrowa interpretacja i interakcja jest też integralnym elementem nowoczesnych i bardziej rozwiniętych aplikacji turystycznych. Są one kontekstowymi systemami



cyfrowymi zorientowanymi na potrzeby swojego użytkownika [Kachniewska 2019, s. 16]. Integralną opcją wielu z nich jest moduł planowania indywidualnej trasy zwiedzania na podstawie kryteriów użytkownika. Wprowadzenie tego modułu do aplikacji oznacza nie tylko przekazanie turyście narzędzia dającego mu (w danej przestrzeni i w odniesieniu do uwzględnionych zasobów) swobodę ustalania zestawu eksploatowanych walorów, ale często także zestawiania komponentów interpretacyjnego przekazu, który ich dotyczy [Mikos v. Rohrscheidt 2014, s. 468-469]. Niektóre aplikacje umożliwiają użytkownikom zwiedzającym poszczególne miejsca zapis i tworzenie indywidualnych tras, fotografii i opisów i ich udostępnianie innym m.in. poprzez publikację na swoim koncie w serwisach społecznościowych. Tak uzupełniają one prezencję dziedzictwa w sieci internetowej o spektrum subiektywnych doświadczeń kolejnych turystów, uruchamiają wiralową promocję miejsc i treści dziedzictwa przez samych użytkowników, a dodatkowo gromadzą materiał na temat ich percepcji i ocen nie tylko usług, ale i zasobów, który można wykorzystać w ewaluacji i modyfikacji oferty turystycznej eksploatującej zasoby dziedzictwa.

Tworzenie i rozbudowa bazy danych związanych z miejscami objętymi aplikacją tematyczną pozwala wprowadzać do warstwy jej interpretacyjnego (zdigitalizowanego) przekazu kolejne fakty, opisy wydarzeń, procesów i epizodów historii, biogramy wybitnych, ciekawych i zaangażowanych społecznie ludzi związanych z tymi miejscami, ludowe opowieści, legendy czy anegdoty. Wiele z nich zawiera i w sposób atrakcyjny w przekazie ujawnia interesujące i łatwe do zapamiętania informacje o dziedzictwie, sposobach jego kreowania i osvajania przez depozytariuszy i o rozmaitych znaczeniach nadawanych mu albo wytwarzających się w sposób niekontrolowany, w tym również przez konfrontację depozytariuszy dziedzictwa z użytkownikami aplikacji. Pojawiają się w ten sposób nowe komponenty treści, rozwijana i różnicowana jest interpretacja punktowa (odnosząc się do każdego pojedynczego zasobu), a w skali całej aplikacji aktywne zarządzanie treściami pozwala na podstawie profilowego podobieństwa zasobów lub/i przypisywanych do nich treści (np. powiązanie różnych miejsc z jakimś wydarzeniem albo osoba) tworzyć tematyczne warstwy (zakładki, kategorie) odpowiadające realnym trasom turystycznym. To oznacza znaczne obniżenie kosztów kreacji takich tras, zarówno w wymiarze ich fizycznego wyznaczenia i oznaczania, jak i produkcji, umieszczania i konserwacji urządzeń i mediów interpretacyjnych (tablic, książkowych podręczników, pylonów informacyjnych i innych). Możliwe staje się budowanie nowych doświadczeń bazujących na dowolnych związkach między

zasobami w postaci spójnych opowiadań „prowadzących” turystę w danej przestrzeni, bezobsługowych gier tematycznych wbudowanych w aplikacje, questów towarzyszących zwiedzaniu, quizów edukacyjnych itd.

Aplikacje turystyczne umożliwiają również niedrogo wprowadzenie odrębnej kategorii doświadczeń dziedzictwa w postaci dłuższych nagrań głosowych przypisanych do poszczególnych odcinków między kolejnymi jego zasobami. Mogą one spełniać funkcje przedłużenia i rozwinięcia interpretacji punktowej przypisanej do zasobu i realizowanej *in situ* na czas przemieszczania się użytkownika między kolejnymi stacjami tematycznej trasy. Tę formę przekazu można stosować także wszędzie tam, gdzie odległość między opisanymi sąsiadującymi obiektami, miejscami i rozproszonymi zasobami jest większa, co obniża atrakcyjność ich zwiedzania (długi marsz lub przejazd *vs.* krótkie doświadczenie mało spektakularnego zasobu). Podczas dłuższej pieszej wędrówki lub przejazdu między odległymi kolejnymi zasobami dramatyzowane opowiadanie, lokalna legenda, kolejny odcinek dobrze skomponowanej biografii albo relacja o tym, jak współcześni mieszkańcy pielęgnują czy ożywiają dany wymiar dziedzictwa zagospodarowują czas turysty, którego ten inaczej nie może spożytkować, niwelują odczucie braku atrakcyjności lub efekt znudzenia, a dodatkowo tworzą osobny moduł interpretacji towarzyszącej: poszerzającej doświadczenie turysty lub tworzącej narracyjne spoiwo między poszczególnymi zasobami i ich doświadczeniem.

Zarówno w aplikacjach turystycznych, jak i w obiektowych lub obszarowych systemach opartych na zlokalizowanym przekazie treści interpretacji coraz szerzej stosowana jest technologia tzw. wirtualnej (*virtual reality*) lub rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*) z jej różnymi możliwościami [Davies 2014, s. 44-54]. W tej pierwszej w oparciu o funkcję rozpoznawania na podstawie wykonanego zdjęcia lub nakierowania kamery mobilnego urządzenia turysty nieznanemu obiektowi albo zasobowi zostaje nie tylko zidentyfikowany, ale przekazane zostają liczne informacje o nim, a jeśli urządzenie jest połączone z siecią internetową – także rozszerzone treści interpretacji w formie nagrania głosowego lub filmu, trójwymiarowych i dynamicznych (obrotowych) rzutów budowli czy artefaktu. Ta druga, „nakładając” na obraz cyfrowe trójwymiarowe prezentacje, pozwala turyście połączyć je na własnym urządzeniu i w ten sposób powiązać świat realny z wirtualnym, wygenerowanym komputerowo, w tym nieistniejące już fragmenty, dźwięki, odgłosy, muzykę, film albo dynamiczną wirtualną prezentację scen, która dramatyzuje

doświadczenie. Zupełnie czym innym jest przecież widok samotnej, piramidy na pustkowiu, a innym obserwacja pochodu uczestników pogrzebu faraona, wnoszącymi do jej wnętrza jego doczesne szczątki przy wtórze instrumentów i rytualnych śpiewów. Upowszechnienie się tej technologii może oznaczać silny impuls dla wzmocnienia immersyjnego nurtu doświadczenia turystów w interpretacji dziedzictwa, zwłaszcza jeśli zamiast wybranych elementów krajobrazu użytkownicy odbiorców w wyznaczonych stacjach będą mogli wykorzystać przyrządy (specjalne okulary, słuchawki, może hełmy) odcinające ich od rzeczywistego otoczenia i „zanurzające” w rozszerzonej rzeczywistości [szerzej: Mikos v. Rohrscheidt 2020, s. 528-531]. Użycie AR w programach interpretacji dla turystów, zwłaszcza w miastach historycznych i dużych kompleksach architektonicznych, może być efektywnym medium immersyjnego doświadczenia dziedzictwa, a jednocześnie jego grywalizacji. Szczególnie duże znaczenie dla efektywnej interpretacji ten zabieg będzie miał w miejscach, gdzie materialne świadectwa dziedzictwa uległy całkowitemu zniszczeniu lub są niedostępne zmysłom turysty, jak to ma miejsce w przypadku relikwów archeologicznych – z braku środków do skutecznej konserwacji lub ze względu na podejście do zarządzania dziedzictwem – na stałe ukrytych pod warstwą ziemi. Technologia rozszerzonej rzeczywistości jest już także aktualnie choć w bardzo ograniczonym zakresie wykorzystywana w programach turoperatorów organizujących zbiorowe wycieczki kulturowe, w ich ramach funkcjonuje jako jedna z form wzbogacania tematycznych doświadczeń uczestników, związanych z dziedzictwem i historią a organizatorzy podkreślają ten fakt w promocji swoich produktów jako ekskluzywnych i innowacyjnych. Przykład jej użycia opisałem w monografii o zarządzaniu w turystyce kulturowej jako jedno ze studiów przypadków [Mikos v. Rohrscheidt 2020, s. 530].

Na cyfryzacji zasobów, a zwłaszcza ich interpretacji bazują także programy mediowanej percepcji dziedzictwa [Mikos v. Rohrscheidt 2020, s. 560-561]. Wykorzystuje się w nich technologię Web 3.0. dla generowania i udostępniania informacji geograficznych, wizualizacji walorów krajobrazowych, gromadzenia i przekazu informacji o miejscach i zasobach potencjalnie interesujących turystów. Z jej pomocą planowo zbierane są komentarze i oceny miejsc, zasobów najpierw ze strony ich gospodarzy oraz lokalnych mieszkańców, a w drugiej kolejności odwiedzających z możliwością (cyfrowej) interakcji ich wszystkich skoncentrowanej na zasobie. Tym sposobem chętni ze wszystkich istotnych grup użytkowników lokalnego

dziedzictwa są włączani do jego interpretacji i eksploatacji. Połączenie lokalizacji zasobów, wiedzy eksperckiej (w opisie) i powszechnej wiedzy względnie subiektywnej percepcji dziedzictwa umożliwia ich wzajemną interakcję, co nadaje dynamikę procesom jego przekazu, podtrzymywania znaczenia i dalszego jego rozwijania. Wprowadzenie takich programów do zarządzania w turystyce kulturowej to jeden ze sposobów pobudzania zainteresowania mieszkańców ich dziedzictwem (przez zachętę do jego interpretacji przekazywanej następnie turystom) i zapewniania im udziału w zarządzaniu nim (w tym wypadku: informacją o nim i jego interpretacją), a dla menedżerów jej oferty jest narzędziem kreacji nowego sposobu uprawiania turystyki w kontakcie jej uczestnika z żywym i integralnie rozumianym dziedzictwem i z jego gospodarzami. W proces cyfrowego identyfikowania lokalnego dziedzictwa i jego przekazu włączane są tzw. inteligencja kolektywna i wiedza obywatelska, które często daleko lepiej odwzorowują jego postrzeganie przez lokalnych depozytariuszy i jego obecność w życiu miejscowych społeczności. Tak zebrane i zinterpretowane treści z pomocą cyfrowych technologii udostępnia się użytkownikom-turystom i także oni otrzymują szansę ponownej interpretacji doświadczanego dziedzictwa.

W ostatnich latach w zarządzaniu w turystyce kulturowej pojawiają się także tzw. transmedialne narracje walorów danego obszaru recepcji turystycznej, w tym ich dziedzictwa. W ich ramach elementy jednej, wielowymiarowej opowieści mające rozmaite formy kompozycji i przekazu (np. mini-opowiadań, filmów, zestawów fotografii, form łączących tekst i grafikę, jak komiksy) lub ich kombinacji, przekazywane równocześnie w kilku rodzajach mediów elektronicznych, w tym w serwisach społecznościowych tworzą wspólnie spójną i skoordynowaną prezentację dziedzictwa i dokumentację różnych wymiarów jego doświadczania. Służy to jego turystycznemu marketingowi, a dokładniej – promocyjnej kampanii [szerzej zob. Mikos v. Rohrscheidt 2020, s. 583-585]. Narracje transmedialne wykorzystuje się jako sposób uprawiania marketingu turystycznego. Na takich narracjach, opartych na doświadczeniach ich autorów prezentowanych z użyciem różnych mediów i przekazywanych w licznych kanałach elektronicznej komunikacji opierają się zintegrowane kampanie promocyjne obszaru lub wydarzenia [Paiano i in. 2017, s. 50-56]. Niezależnie od swojej przydatności marketingowej (jako że pozyskani eksperci i influencerzy oraz gospodarze zasobów, usługodawcy i marketerzy obszaru wprowadzają tam „opowiedziane” propozycje doświadczeń inspirujące do odwiedzin czy skorzystania z usług), takie projekty aktywizują też turystów. Nie tylko zakładają

one i umożliwiają ich reakcje automatycznie przypisywane do danej kampanii (z pomocą m.in. tzw. „tagowania” w mediach i serwisach), ale również, wykorzystując m.in. nagradzanie za oryginalne zapisy we wskazanej formie-kategorii, jak opowiadanie, zdjęcie, film itd., wyzwalają w nich kreatywność i „tematyczne” zaangażowanie w dziedzictwo, które często pociąga za sobą także prywatną dyskusję lub nawet głębszą refleksję. Obok wirusowego rozprzestrzeniania się treści i związanych z nimi propozycji, zdominowania przez nie (krótkotrwale) informacji dotyczących danego obszaru publikowanych na różnych nośnikach i pozyskania opinii turystów, którzy zapisali swoje doświadczenia, wzięli udział w dyskusjach albo pozostawili komentarz w grupach oznaczonych hashtagami (cennej dla ewaluacji produktów i doświadczeń) efektem takich kampanii jest powiązanie ze sobą w świadomości odbiorców rozmaitych jednolicie oznaczonych treści i ich skojarzenie z dziedzictwem danego obszaru.

Na podstawie wyżej opisanych zjawisk, świadomie podejmowanych przedsięwzięć interpretacji dziedzictwa i kreowanych produktów turystycznych można podjąć próbę odpowiedzi na pytanie: jak cyfryzacja zasobów dziedzictwa i jego zorganizowanej interpretacji wpłynie na turystykę kulturową najbliższej przyszłości?

Digitalizacja i wykorzystująca stworzone przez nią nowe możliwości wirtualizacji dziedzictwa wprowadzają wiele nowych rozwiązań, zdecydowanie zwiększają atrakcyjność i nadają nowe postacie samej interpretacji dziedzictwa *in situ* (co wyżej opisano). Jednak w odniesieniu do organizacji turystyki kulturowej jako szerszego zjawiska, materializującego się między miejscem życia turysty a miejscami przezeń eksplorowanymi z udziałem zróżnicowanej grupy aktorów te procesy mają jak dotąd ograniczone znaczenie i oddziaływanie – jest ono bowiem odniesione do samego doświadczenia turystycznego na miejscu. Z czasem może się okazać, że możliwość doświadczenia cyfrowo istniejących i dostępnych zasobów dziedzictwa i udziału w ich (także interaktywnej i immersyjnej) interpretacji online będzie konkurencją dla podejmowania aktywności turystycznych, choć osobiście sądzę, że także w turystyce kulturowej (w tym w turystyce dziedzictwa) nadal kluczowym motywem pozostanie chęć osobistej i fizycznej konfrontacji z walorami, której integralnym elementem jest podejmowana podróż. Jesteśmy bowiem jako ludzie istotami psychofizycznymi, a w aktywnościach m.in. turystycznych spełnienie swoich potrzeb (nie tylko tych natury rekreacyjnej) otrzymuje nasza fizyczność i motoryczność, ale też ciekawość, inklinacja społeczna i skłonność do doświadczania innego i nowego całym sobą. Na

pewno jednak już teraz zdigitalizowane zasoby dziedzictwa i atrakcyjne formy ich również digitalnej prezentacji i interpretacji, wykorzystywane w komunikacji publicznej organizacji zarządzających tymi zasobami oraz podmiotów organizujących i dystrybuujących ofertę turystyczną mają znaczący wkład w turystyczny marketing dziedzictwa. W miarę stopniowego przenoszenia (się) do przestrzeni cyfrowej istotnych obszarów i komponentów życia publicznego (w tym całej działalności wirtualnych społeczności, dyskusji politycznych i społecznych, sztuki zaangażowanej, muzyki elektronicznej czy oficjalnego obiegu dokumentów) w dłuższej perspektywie ono również w rosnącym stopniu będzie stawało się przedmiotem interpretacji, w tym tej kierowanej także do turystów. Jednak wirtualne udostępnianie zbiorów i kolekcji muzealnych, obiektów czy żywego performansu w tak wielkim zakresie jak podczas przeżywanej przez większość ludności globu pandemii należy traktować raczej jako zjawisko wyjątkowe, swoisty surogat turystyki dziedzictwa. Po ustaniu lub minimalizacji zagrożeń turystyka kulturowa i jej sposoby eksploatacji dziedzictwa powrócą (ewentualnie z zastosowaniem rozmaitych form profilaktyki epidemicznej) do swojej normalnej postaci: zdefiniowanej fizycznie i przestrzennie, odbywającej się w naturalnym, czyli lokalnym otoczeniu, pozwalającej dostrzegać konteksty dziedzictwa i funkcjonujące wokół niego relacje, a jeśli się da, także w nich uczestniczyć. Gdyby tak nie było, to mielibyśmy do czynienia z czymś już innym niż turystyka, co nie jest wykluczone, ale powinno interesować już innych badaczy.

Opisane wyżej atuty gamifikacji dziedzictwa na potrzeby jego turystycznej eksploatacji i interpretacji także niosą za sobą określone ryzyka. Niektórzy młodszy turyści (podobnie jak w innych wymiarach swego codziennego życia) preferują środowisko gry jako wyłączną przestrzeń i sposób doświadczenia dziedzictwa. To prowadzi do negatywnego zjawiska określanego jako nadmierna akumulacja rozgrywki, czyli wprowadzanie do niej zbyt wielu kontekstów niezwiązanych z grami i ich mechanizmami jak zadaniowanie, jednoznaczność roli gracza, rywalizacja. Zamienia to różnorodność i dynamikę doświadczenia w jego totalność, a swobodną grę w totalną zabawę [Fuchs 2015, s. 13-14]. Podobnie jak w codziennym życiu milionów ludzi nadmierna grywalizacja w doświadczeniu i interpretacji dziedzictwa prowadzi do wypaczenia pierwotnego popędu do zabawy – zmysłowego, wyzwalającego i dającego poczucie wolności – w model totalnej gry jako „nowej” normalności i dominującego środowiska spotkania z dziedzictwem. I tak jak totalna grywalność opisuje sytuację, w której wszystkie zasoby ludzkie i techniczne ulegają włączeniu w grę

i zalgorytmizowaniu, tak tu traktowane są zasoby dziedzictwa, których uczestnik turystycznej interpretacji powinien jednak (z istoty turystyki) doświadczać realnie. Równie niebezpieczne jest masowe wprowadzanie innowacji technologicznych sprawdzających się w rozrywkowych symulacjach czy sportowym treningu jako głównych innowacji do prezentacji i interpretacji zasobów dziedzictwa. Spektakularność efektów kreowanych przez multimedia w środowisku gry oraz łatwość, znacząca wydajność i relatywnie niskie koszty kreowania poczucia immersji doświadczenia dziedzictwa przeniesionego w to środowisko wywołują popyt na grywalne formy interpretacji także wśród lokalnych interesariuszy dziedzictwa (miejscowej ludności). Od zleceniodawców i dysponentów gier nawiązujących do realnego dziedzictwa powinno się jednak oczekiwać, że w interesie jego samego i swoich właściwych celów organizacyjnych (ochrona, popularyzacja, animacja dziedzictwa i inne) zachowają silne relacje między środowiskiem gry a jego realnymi zasobami i będą starali się utrzymać silne związki działań i miejsc, scen, artefaktów oraz dbać o interakcję uczestników doświadczeń dziedzictwa (turystów i miejscowych) z żywymi zaangażowanymi w nie ludźmi.

Z kolei problem ewentualnego konkurowania wirtualnej „turystyki” opartej na scyfryzowanych technologiach doświadczeń dziedzictwa z rzeczywistymi aktywnościami zakładającymi odbycie realnej podróży aktualnie pozostaje pytaniem otwartym. Trudno przewidzieć, w jakim kierunku rozwiną się technologie kreujące wielozmysłowe doznania kopiujące te doświadczenia turysty *in situ*, na które składają się rzeczywiste, często intensywne doświadczenie zasobów dziedzictwa i kontakt z ludźmi w zwiedzanych obszarach. Nie wiadomo też, na ile powszechnie będą one dostępne w skali globalnej i jakie będą w dłuższej perspektywie ich koszty (co reguluje wielkość i skład grupy konsumentów). Wreszcie niełatwo określić, jaki będzie poziom akceptacji takiej postaci oferty „turystycznej” przez potencjalnych klientów jako zaspokojenie ich potrzeby rekreacji (fizycznej i psychicznej) oraz na ile uznają oni tak odbywane „podróże” za ekwiwalent rzeczywistych wyjazdów, doświadczeń i spotkań. Należy jednak przypuszczać, że turystyka kulturowa, wśród której atrakcji dominują zasoby materialne generowane przez człowieka (łatwiej niż naturalne kopiowalne w postaci rekonstrukcji i projekcji z użyciem elektronicznych technologii), eksploatująca jako walory niematerialne zasoby w postaci m.in. narracji i fikcji (literackich, filmowych itd.) nie przywiązane do miejsca swej fizycznej kreacji oraz bazująca w znacznym stopniu na interpretacji jako kreatorze swoich doświadczeń (a ta

jest również niezależna przestrzennie od swych przedmiotów, choć mniej efektywna w oddzieleniu od nich) stanie się środowiskiem intensywnego eksperymentowania z wirtualnym podróżowaniem i przestrzenią, w którym produkty bazujące na takich aktywnościach będą konkurowały o klienta z klasycznymi propozycjami wyjazdu i pobytu, kusząc daleko mniejszymi kosztami, inwestycją czasu na podróż, kompletnym i zdynamizowanym oglądem obiektów i artefaktów, ich rozbudowanym opisem i spokojną konsumpcją immersyjnej konfrontacji. Czynnikiem zwiększającym konkurencyjność owych wirtualnych podróży mogą stać się oparta na zaawansowanych technologiach przestrzenie lub pomieszczenia („tourist room”) kopiujące autentyczne przestrzenie i pomieszczenia identyfikowane jako zasoby dziedzictwa. Tam na wzór interaktywnych gier będą realizowane wielogodzinne programy tematyczne, symulujące wielowymiarowe i multisensoryczne doświadczenia podróżne. Jednak taka wirtualna turystyka kulturowa stanie się naprawdę konkurencyjna dopiero wówczas, kiedy uda się zapośredniczyć jej uczestnikom na przykład Jerozolimę ze wszystkimi jej atrakcjami i doświadczeniami, łącząc symulację spaceru – możliwą dzięki kompilacji ruchu i odpowiadającej jej zmiany struktury trójwymiarowych obrazów i typowych dla tych miejsc dźwięków imitujących codzienne życie, w tym jego typowe zmysłowe percepcje (odgłosy, zapachy) – z interakcją z cyfrowo wygenerowanym wirtualnym towarzyszem: postacią historyczną, legendarną, twórcą, znanym mieszkańcem danego miejsca czy choćby przewodnikiem albo gospodarzem restauracji. Można to uzyskać przez wierne odwzorowanie przestrzeni i pomieszczeń a nawet wprowadzenie wrażeń smakowych (przez fizyczne podanie lokalnej potrawy). Jeszcze bardziej rozwiniętą formą mogłyby być „zaangażowane” wycieczki wirtualne z elementami realistycznego włączenia uczestnika w akcje realizowaną na podstawie przygotowanego scenariusza, zakładające dlań przyjęcie określonej roli (od zwiedzającego, przez historycznego „statystę” aż po bohatera decydującego o sposobach rozwiązania problemu), gdzie jego zachowania i decyzje mają choćby ograniczony wpływ na rozwój wydarzeń. Szerzej na temat tych futurystycznych rozwiązań i warunków ich upowszechnienia pisałem w przytaczanej już książce [Mikos v. Rohrscheidt 2020, s. 531-533].

Abstrahując już od turystyki, strategiczny wybór cyfrowej interpretacji dziedzictwa dla całego obiektu czy nawet obszaru odwiedzanego przez turystów może także nieść ze sobą pewne ryzyka i dlatego budzi obawy. Przyzwyczajają to bowiem wielu uczestników eksploatacji i interpretacji dziedzictwa do biernego konsumowania jego treści i traktowania jego zasobów jako wyłącznie lub głównie wirtualnych wizualizacji



i „faktoidów” żyjących tylko na ekranie czy w animacji, a taką interpretację zorientowaną coraz silniej na rozrywkę przesuwają na pozycje niepokojąco bliskie oferty proponowanej przez multimedialne parki rozrywki [Silberman 2009, s. 7]. Zapewne rozwijania interpretacji dziedzictwa w tym kierunku nie sposób zahamować, ponieważ ekonomicznie jest to opłacalne właśnie dla organizatorów turystyki (atrakcyjne i zmultimedializowane programy zwiększają popyt na jej produkty), jednak podmioty zarządzające zasobami dziedzictwa powinny obserwować te procesy krytycznie, biorąc pod uwagę poziom realizacji własnych celów, a nie tylko atrakcyjność poszczególnych programów dla indywidualnych użytkowników takich narzędzi i technologii.

Podsumowując możliwie krótko wyżej przedstawione fakty i refleksje, wypada stwierdzić, że z punktu widzenia rozwoju turystyki kulturowej cyfryzacja zasobów dziedzictwa, a jeszcze bardziej działań określanych jako jego interpretacja, jest zjawiskiem otwierającym wiele nowych możliwości, dającym szansę objęcia turystyczną eksploatacją nowym jego zasobom i obszarom recepcji oraz przyciągającym nowych zainteresowanych. Z drugiej jednak strony jej niekontrolowany rozwój niesie za sobą określone (choć trudne do oszacowania co do siły ich oddziaływania) ryzyka „wylania z tą kąpielą” nawet nie jednego, lecz dwojga „dzieci”: samego dziedzictwa i skoncentrowanej na nim turystyki. Dlatego w wykorzystywaniu tych technologii i kreacji opartych na nich programów (która jest bezsprzecznie pożądana) niezbędna jest rozważa zarządców zasobami dziedzictwa i obszarową ofertą turystyki kulturowej. U tych pierwszych powinna ona polegać na odniesieniu się do pierwszorzędnych celów własnych organizacji związanych z dziedzictwem i podporządkowaniu im konkretnych rozwiązań i całych programów udostępniania jego zasobów i ich interpretacji. Ci drudzy powinni umiejętnie urozmaicać i rozbudowywać produkty oparte na zasobach i interpretacji dziedzictwa z wykorzystaniem technologii kreujących doświadczenia i narzędzi jego samodzielnej eksploracji w taki sposób, by nie podcinały one gałęzi, na której sami siedzą – a tą jest popyt na fizyczną (czyli płatną) konfrontację z zasobami dziedzictwa, na doświadczenia z udziałem ludzkiego personelu (także opłacane) i na usługi lokalnych interesariuszy turystyki. Te bowiem komponenty turystycznego produktu stanowią jednocześnie o jego wyższości (a przynajmniej wyróżnianiu się) od wirtualnego udostępniania dziedzictwa lub – ewentualnie popularnej w niedalekiej przyszłości – bazującej na technologiach wielowymiarowej symulacji i imaginacji konsumpcji jego zasobów w oderwaniu od miejsca ich lokalizacji.

**Dr Aneta Pawłowska-Legwand***Uniwersytet Jagielloński*

Współcześnie w muzeach są dostępne liczne i różnorodne ekspozycje utworzone z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. Digitalizacja/cyfryzacja dziedzictwa obejmuje również udostępnienie i popularyzowanie zbiorów muzealnych w internecie, w wirtualnych muzeach i cyfrowych repozytoriach. W czasie ograniczonego dostępu do oferty muzealnej, spowodowanego pandemią COVID-19 ma to szczególne znaczenie. Podkreślić jednak w tym miejscu należy, że takie rozwiązania wymagają zaplanowania działań promocyjnych, umożliwiających dotarcie z informacją o ofercie od nadawcy do szerokiego grona odbiorców oraz zachęcenie ich do korzystania – *online* i *offline*. Oprócz dostarczenia treści, samo narzędzie dostępu do niej – czy to ekran dotykowy w muzeum, czy strona internetowa – powinno umożliwiać łatwe i wygodne korzystanie z informacji, a co za tym idzie – dostarczać wiedzy i rozrywki, rozwijać zainteresowania, motywować do sięgnięcia po kolejne materiały i też do odwiedzenia muzeum, co z kolei łączy się z rozwojem turystyki kulturowej. Patrząc szerzej – narzędzia te powinny być oceniane jako użyteczne przez użytkowników z ich punktu widzenia. Dlatego rozwiązania cyfrowe wymagają najpierw odpowiedniego projektowania, z uwzględnieniem różnych potrzeb odbiorców, a następnie ewaluacji działania.

Kwestie problemowe dotyczące digitalizacji dziedzictwa/cyfryzacji w tym zakresie zostały dostrzeżone, a liczne opracowania dostarczają wniosków i rekomendacji [Stefanik, Kamel 2013; Ciemniowska, Pliszka 2014; Koryś 2014; Laine-Zamojska i in. 2014; Dzięglewski, Guzik 2015; Mondzelewski 2015; Kowalik i in. 2016; Laine-Zamojska, Mróz 2016; de Rosset, Zielonka 2016; Wilkowski 2016; Gmiterek 2017; Kwiatkowski, Nessel-Łukasik 2017; Pawłowska 2017; Binda, Danek 2020].

**Literatura:**

- Bęben T., Kaczmarek J., 2014, *Dialog o istocie wydarzeń*, [w:] B. Krakowiak, A. Stasiak (red.), *Kultura i turystyka*, ROT WŁ, Łódź, s. 9-29
- Binda A., Danek M., 2020, *Digitalizacja dziedzictwa kulturowego w Małopolsce. Analiza procesu w instytucjach muzealnych*, Małopolskie Obserwatorium Rozwoju Regionalnego, Kraków
- Ciemniowska J., Pliszka P., 2014, *Analiza odbiorców projektu. E-muzea użytkownicy Internetu*, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, Warszawa
- Davies J., 2014, *On-site Digital Heritage Interpretation: Current uses and future possibilities at World Heritage Sites*, Durham University, Durham (pdf)
- de Rosset A., Zielonka K., 2016, *Aplikacje mobilne w muzeach, moda czy potrzeba?*, „Muzealnictwo”, t. 57, s. 236-244

- Dziegłowski M., Guzik A., 2016, *Procesy digitalizacji dziedzictwa. Prawodawstwo, typy repozytoriów i przykłady ich wykorzystania w latach 2004-2014*, Małopolski Instytut Kultury, Kraków
- Emerick K., 2014, *Conserving and managing ancient monuments: Heritage, democracy, and inclusion*, Boydell & Brewer, Woodbridge
- Eribon D., 2019, *Powrót do Reims*, przeł. M. Ochab, Karakter, Kraków
- Fuchs M., 2015, *Diversity of Play*, Meson Press, Lüneburg
- Gamero C.I., 2016, *Ibeacons And Heritage: New Technologies Applied To Archaeology Heritage Museology In Merida As Local Sustainability*, [w:] L. Oosterbeek, M. Quagliuolo, L. Caron (red.), *Sustainability Dilemmas. Transdisciplinary contributions to Integrated Cultural Landscape Management*, s. 473-489
- Gmiterek G., 2017, *Wykorzystanie aplikacji mobilnych w muzeach – przegląd i analiza polskich projektów*, „E-mentor”, nr 2, s. 25-29
- Kachniewska M., 2019, *Tworzenie wartości dodanej na bazie kontekstowych aplikacji mobilnych (przypadek branży turystycznej)*, „Praktyczna Teoria”, nr 3, s. 15-24
- Kaczmarek S., Kaczmarek J., 2009, *Jak kultura SIĘ sprzedaje*, [w:] A. Stasiak (red.), *Kultura i turystyka – razem, ale jak?*, Wydawnictwo WSTiH, Łódź, s. 47-55
- Koryś I., 2014, *Udostępnianie w Internecie informacji o zbiorach muzealnych*, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, Warszawa
- Kowalik W., Komusińska J., Strycharz J., Maźnica Ł., 2016, *Udostępnianie zdigitalizowanych zasobów kultury w internecie. Użyteczność – dostępność – praktyki*, Warsztat Innowacji Społecznych, Kraków
- Kozielecki J., 2007, *Psychotransgresjonizm. Nowy kierunek psychologii*, Żak Wydawnictwo Edukacyjne, Warszawa
- Kwiatkowski P. T., Nessel-Łukasik B., 2017, *Publiczność muzeów w Polsce. Badania pilotażowe – raport*, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, Warszawa
- Laine-Zamojska M., Moczulski A., Zamojski C., 2014, *Analiza portali i serwisów udostępniających zbiory muzealne w Internecie*, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, Warszawa
- Laine-Zamojska M., Mróz A., 2016, *Odbiorcy w procesie projektowania cyfrowej usługi dla muzeów*, „Muzealnictwo”, t. 57, s. 166-178
- Lévinas E., 2006, *Istniejący i istnienie*, przeł. J. Margański, Wydawnictwo Homini, Kraków
- Mikos von Rohrscheidt A., 2014, *Współczesne przewodnictwo miejskie. Metodyka i organizacja interpretacji dziedzictwa*, Proksenia/KulTour.pl, Kraków–Poznań
- Mikos von Rohrscheidt A., 2018, *Historia w turystyce kulturowej*, Proksenia/KulTour.pl, Warszawa
- Mikos von Rohrscheidt A., 2020, *Zarządzanie w turystyce kulturowej. Konteksty, koncepcje, strategie*, t. I, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań
- Miłobędzka K., 2020, *jest/jestem*, Wydawnictwo Wolno, Lusowo
- Mondzelewski M., 2015, *Po co nam digitalizacja? Katalogi internetowe i wirtualne muzea. Nowe metodologie*, „Muzealnictwo”, t. 56, s. 253-262
- Myśliwski W., 1972, *Nagi sad*, PIW, Warszawa
- Nowacki M., 2020, *Interpretacja dziedzictwa w XXI wieku: kreatywność, ko-kreacja i publiczny dyskurs w ekonomii doświadczeń*, „Turystyka Kulturowa”, nr 3, s. 12-40
- Paiano A. P., Passiante G., Valente L., Mancarella M., 2017, *A Hashtag Campaign: A Critical Tool to Transmedia Storytelling Within a Digital Strategy and Its Legal Informatics Issues. A Case Study*, [w:] V. Katsoni, A. Upadhyya, A. Stratigea (red.), *Tourism, Culture and Heritage in a Smart Economy. Third International Conference IACuDiT, Athens*

- Pawłowska A., 2017, *Narzędzia cyfrowe w muzeum – w siedzibie, w sieci internetowej, w opinii turystów. Wyniki badań przeprowadzonych w województwie małopolskim*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, Studia Sociologica”, nr 1, s. 93-105
- Rahaman H., 2012, *A Framework for Digital Heritage Interpretation*, National University of Singapore, Singapore (dysertacja doktorska – pdf)
- Silbermann N.A., 2009, *Process Not Product: The ICOMOS Ename Charter (2008) and the Practice of Heritage Stewardship*, „The Journal of Heritage Stewardship”, t. 10, s. 7-15
- Smith L., 2006, *Uses of Heritage*, Routledge, Abingdon–New York
- Stasiak A., 2019, *Creating Tourism Experiences – Theoretical Foundations*, [w:] D. A. Jelincic, Y. Mansfeld (red.), *Creating and Managing Experiences in Cultural Tourism*, World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd., Singapore–New York–London, s. 17- 41
- Stefanik M., Kamel M., *Muzea i wystawy interaktywne w Polsce – współczesna atrakcja turystyczna*, „Turystyka Kulturowa”, nr 8, s. 5-23
- UNESCO 2003, *Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego z dnia 17 października 2003 r.*, tekst polski: Dz. U. 2011 nr 172, poz. 1018
- Wacłęga S., 2019, *Gryfikacja wiedzy historycznej w edukacji kompetencyjnej*, [w:] M. Makowiec, A. Witoszek-Kubicka (red.), *Grywalizacja w edukacji i biznesie*, Wyd. Uniwersytetu Ekonomicznego, Kraków, s. 91-102
- Wieczorkiewicz A., 2012, *Apetyt turysty. O doświadczeniu świata w podróży*, Universitas, Kraków
- Wilkowski M., 2016, *Nowoczesna instytucja kultury w Internecie*, [online] [instytucje.wilkowski.org](http://instytucje.wilkowski.org), 20.03.2021