

Anna Duda

ania.duda@uj.edu.pl

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Studiów Międzykulturowych

Mroczna turystyka w obliczu wyzwań ponowoczesności na przykładzie Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia

Słowa kluczowe: mroczna turystyka, media, post-turystyka, kultura popularna

Abstrakt

W 1996 r. John Lennon oraz Malcolm Foley po raz pierwszy posłużyli się pojęciem *dark tourism* (mroczna turystyka). Od tego czasu powstało wiele monografii oraz artykułów poruszających tematykę podróży do miejsc pokatastrofalnych. W Polsce, w pierwszej części monografii „*Współczesne formy turystyki kulturowej*” ukazał się tekst Sławoja Tanasia nakreślający zjawisko tanatoturystyki. Przedstawiony został kontekst historyczny podróży do miejsc związanych ze śmiercią oraz różne odmiany turystyki, ze szczególnym uwzględnieniem turystyki cmentarnej. Celem niniejszego artykułu, o charakterze przeglądowym, jest próba wskazania pewnych tendencji, które szczególnie w ciągu ostatniej dekady uległy znacznej intensyfikacji. Na podstawie konkretnych przykładów ukazany został wpływ tradycyjnych mediów oraz mediów społecznościowych i kultury popularnej na decyzję o wyjeździe do miejsca katastrofy. Ponadto wskazane zostały również zmiany w zachowaniu mrocznych turystów, które następują pod wpływem nowoczesnych technologii. Tym samym przykłady często kontrowersyjne i nieetyczne dały obraz tego, na ile można dziś mówić o miejscach pamięci, a na ile o powstających „pamięciolandiach”. Bezpośrednią inspiracją tekstu były badania przeprowadzone w latach 2016-2018 w Czarnobylskiej Strefie Wykluczenia, oparte w dużej mierze o wywiady jakościowe z polskimi turystami oraz obserwację uczestniczącą. Ze względu jednak na charakter artykułu przywołane zostaną również inne przykłady obrazujące omawianą tematykę.

Wprowadzenie

Świat oszalał na punkcie nowej gry – Pokemon Go. Jej użytkownicy muszą ściągnąć ją przez specjalną aplikację na swojego smartfona – a potem starać się „upolować” jak najwięcej Pokemonów w swojej okolicy. Muzeum Holocaustu w Waszyngtonie apeluje do graczy, by uszanowali powagę tego miejsca i przestali przychodzić do muzeum w celu złapania kolejnego stworka [www.rmf24.pl]

[Gra „S.T.A.L.K.E.R.”] Złagodziła sposób postrzegania jej. [Czarnobylska Strefa Wykluczenia]

Zamiast kochać się z miejscem tragedii, którym de facto jest... coraz częściej łączy się w mojej głowie z ludźmi w dresach Adidas, śpiewających „Cheeki Breeki iv damke” [respondent nr 1]¹⁹

Powyższe wypowiedzi stanowią dowód na to, że obecnie jesteśmy świadkami wielkich przemian jakie zachodzą na polu turystyki. Zarówno zachowania turystów grających w „Pokemon Go” w Muzeum Holocaustu w Waszyngtonie, jak i fani gry „S.T.A.L.K.E.R.” prowokują pytania o to, jaki wpływ ma rzeczywistość 2.0 oraz technologia 4.0 na jedną z najbardziej kontrowersyjnych gałęzi turystyki kulturowej, jaką jest mroczna turystyka.

Celem niniejszego artykułu, o charakterze przeglądowym, będzie próba zaprezentowania stanu badań nad mroczną turystyką, ze szczególnym uwzględnieniem

¹⁹ Internetowa ankieta przeprowadzona w ciągu dwóch tygodni w lutym 2017 r., udostępniona na facebookowej stronie Licznik Geigera. Ankieta promowana wśród użytkowników potencjalnie zainteresowanych grami komputerowymi, turystyką, Czarnobylską Strefą Wykluczenia oraz Ukrainą [Banaszkiewicz, Duda, 2019; Banaszkiewicz 2018].

ostatniej dekady. Pierwsza część artykułu będzie miała charakter teoretyczny, w drugiej natomiast przywołane zostaną konkretne przykłady obrazujące dostrzeżone przez badaczy zmiany jakie zaistniały na polu mrocznej turystyki. Wybrane studia przypadku zaprezentowane zostaną w duchu paradygmatu interpretacyjnego, który zakłada, że rozumienie problemu dokonuje się na drodze interpretacji zjawisk, przy założeniu Wiesława Alejskiego, że „istnieje «wiele rzeczywistości», które są różnie postrzegane i definiowane” [2008, s. 13-23]. Posługując się zatem metodą obserwacji uczestniczącej wskazane zostaną zmiany w zachowaniu turystów w przestrzeniach pokatastrofalnych, które nastąpiły pod wpływem nowoczesnych technologii. Tym samym przykłady często kontrowersyjne i nieetyczne dadzą obraz tego, na ile można dziś mówić o miejscach pamięci, a na ile o powstających „pamięciolandiach” [Macdonald, 2013]. Ponadto, na podstawie konkretnych przykładów ukazany zostanie wpływ tradycyjnych mediów oraz mediów społecznościowych, jak i kultury popularnej na decyzję o wyjeździe do miejsca katastrofy.

Bezpośrednią inspiracją artykułu były badania przeprowadzone w latach 2016-2018 w Czarnobylskiej Strefie Wykluczenia (CSW), oparte o wywiady jakościowe przeprowadzone z polskimi turystami wyjeżdżającymi do CSW oraz obserwacja uczestnicząca. Niemniej jednak, ze względu na przeglądowy charakter niniejszego tekstu przywołane zostaną również inne przykłady obrazujące poruszane zagadnienia.

Mroczna turystyka czy tanatoturystyka?

W literaturze naukowej istnieje pewien brak ostrości terminów wskazujących na podróże do miejsc zbrodni i śmierci. Choć pojęcia „tanatoturystyka” i „mroczna turystyka” stosowane są często przez badaczy zamiennie, kryją w sobie pewne subtelne różnice, które ze względu na tematykę artykułu zostaną omówione.

Pierwszy z terminów zaproponował A.V. Seaton. Słowo *thanatourism* (tanatoturystyka), pochodzące od greckiego boga śmierci Tanatosa jednoznacznie kojarzone było z miejscami mordów, zbrodni, egzekucji itp. Cechą konstytuującą takie wyjazdy miała być śmierć. W artykule *Guided by the dark: From thanatopsis to thanatourism* [Seaton 1996] autor wyróżnił pięć rodzajów podróży tanatoturystycznych: do miejsc indywidualnej lub masowej śmierci, wyjazdy do parków rozrywki, do miejsc skoncentrowanych na śmierci, a także podróże do miejsc, które odwołują się do konkretnej katastrofy (np. muzea), do miejsc pochówków bądź pomników pamięci oraz do miejsc publicznych egzekucji. A. V. Seaton ze względu na motywacje odbywanych podróży wyróżnia tanatoturystykę słabą i mocną. Pierwszy reprezentuje turysta, który emocjonalnie związany jest ze zwiedzaniem miejscem lub osobami, które pragnie upamiętnić. W drugim przypadku turysta zafascynowany jest przede wszystkim przestrzenią zawładniętą przez śmierć. Celem jest nie tyle oddanie szacunku, co powierzchowny ogląd miejsca naznaczonego zbrodnią lub katastrofą [Seaton, 1996, s. 8].

John Lennon i Malcolm Foley [1996] natomiast określili tego typu wyjazdy terminem *dark tourism* (ciemna lub inaczej mroczna turystyka). W przeciwieństwie do tanatoturystyki A. V. Seaton zwrócili uwagę na ponowoczesny charakter tych podróży, motywowany medialną narracją lub stopniem komercjalizacji miejsca. Podkreślili, że dla turysty istotne jest często nie to, co w konkretnym miejscu się wydarzyło, ale jak można je turystycznie „skonsumować”. Tym samym specjalny numer „International Journal of Heritage Studies”, którego obaj autorzy byli redaktorami, zatytułowany *Heart of Darkness* poświęcony został refleksji nad etycznym wymiarem podróży do miejsc pokatastrofalnych [1996]. Drugą ważną publikacją, która na stałe wpisała mroczną turystykę w ramy turystyki kulturowej jest *Dark Tourism. The Attraction of Death and Disasters*, też autorstwa Lennona i Foleya [2000].

Obecnie ośrodkiem, który podejmuje badania nad mroczną turystyką, jest Institute for a Dark Tourism Research (University of Central Lancashire), którego założycielami są Philip

Stone oraz Richard Sharpley. Ze względu na kontrowersje wynikające z różnorodności „mrocznych atrakcji” Philip Stone zaproponował typologię tego rodzaju miejsc ukazując je na tzw. wskaźniku *darkest-lightest* [Stone, 2006]. Na osi uwzględnił m.in. autentyczność/nieautentyczność miejsca, czas, stopień zaawansowania infrastruktury turystycznej, edukacyjny/rozrywkowy wymiar podróży itp. O ile narzędzie to nie do końca jest skuteczne, ponieważ trudno na nim w sposób faktyczny zmierzyć stopień „mroczności” badanych przestrzeni, o tyle bardzo dobrze obrazuje różnice w przedstawianiu miejsc dysonansu kulturowego [Duda, 2018, s. 155].

Na gruncie polskim termin *dark tourism* przetłumaczył Sławoj Tanaś [2008, 2013]. Początkowo posługiwał się terminem „ciemna turystyka”. Z czasem jednak przymiotnik „ciemna” zastąpił słowem „mroczna”, zwracając uwagę na emocjonalny wymiar zwiedzanych miejsc. Badacz jest jednocześnie autorem licznych publikacji, w których podejmuje wątek turystyki cmentarnej. W 2009 r. w monografii *Współczesne formy turystyki kulturowej* [Buczkowska, Mikos V.Rohrscheidt, 2009] znalazł się jego artykuł ukazujący historię podróży do miejsc pokatastrofalnych oraz różne odmiany podróży tanatoturystycznych. Wyróżnia wśród nich między innymi *battlefield tourism* (turystyka upamiętniająca bitwy, zarówno muzea, mauzolea, jak i pola bitewne), *holocaust tourism* (turystyka holocaustu), *slavery-heritage tourism* (turystyka związana z miejscami, gdzie rozwijało się niewolnictwo), *phoenix tourism* (turystyka powojenna, pokatastrofalna), *dark tourism* (mroczna turystyka), czy *cemetery tourism* (turystyka cmentarna).

W innym artykule ten sam polski badacz wyróżnia trzy perspektywy, które mogą być punktem wyjścia do rozważań tanatoturystycznych. Pierwsza to osobiste doświadczenia oraz znaczenie osób, które są upamiętniane, druga to historia oraz interpretacja wydarzeń lub miejsca związanego ze śmiercią i trzecia – badanie motywacji mrocznych turystów [2013, s. 23].

Ze względu na występującą dychotomię: życie/śmierć, żywy/martwy szczególnie istotna zdaje się być ostatnia perspektywa. Philip Stone zauważa, że podejmując próbę zrozumienia mrocznej turystyki poprzez badanie turystycznych motywacji możemy się więcej dowiedzieć o tym, czym dla człowieka jest życie i jakie jest jego ontologiczne znaczenie [Stone, 2009; Podoshen, 2013, s. 264]. Sławoj Tanaś pisze: „Tanatoturystyka jest pomostem pomiędzy życiem i śmiercią, pomiędzy martwym, a żywym” [2013, s. 24]. Jednocześnie konsekwencją turystycznych motywacji jest tworzona narracja/interpretacja przestrzeni śmierci, która z kolei wpływa na sposób doświadczania mrocznych miejsc [Tanaś, 2013, s. 23].

W ostatnich latach środek ciężkości w badaniach nad mroczną turystyką ze względu na wpływ rzeczywistości 2.0 przesunął się w stronę wirtualizacji doświadczenia turystycznego. W 2018 r. powstała w tym zakresie ważna publikacja pod redakcją Kathryn N. McDaniel pt. *Virtual Dark Tourism. Ghost Roads*. Książka podzielona na cztery rozdziały zawiera w sobie artykuły dotyczące wpływu literatury, kina, internetu oraz gier komputerowych na mroczne podróże. Autorka tomu podkreśla we wstępie, że pożądanie związane z chęcią odbycia mrocznej podróży rodzi się w naszej wyobraźni często pod wpływem narracji zaczerpniętych z kultury popularnej. Podobne tematy zostały poruszone w publikacji pod red. Adama Kaula i Jonathana Skinnera *Leisure and Death: An Anthropological Tour of Risk, Death, and Dying* [2018]. Szczególnie interesujący jest artykuł Kathleen M. Adams, która pisze o fascynacji zombie i wpływie serialu *Walking Dead* na wyjazdy do Indonezji [Adams, 2018].

Zachodzące na gruncie badań nad mroczną turystyką zmiany wykazał Duncan Light w artykule pt. *Progress in dark tourism and thanatourism research: An uneasy relationship with heritage tourism*. Dokonując analizy powstałych w latach 1996-2016 artykułów z zakresu mrocznej turystyki zwraca uwagę na różnice podejmowanych przez badaczy

tematów w latach 2006-2016 w stosunku do lat 1996-2005. Przede wszystkim, w porównaniu z pierwszą dekadą, naukowcy mniej koncentrują się na autentyczności/nieautentyczności miejsca i etycznym wymiarze podróży oraz na teoretycznych kwestiach dotyczących powstających w ramach zjawiska typologii. Większe zainteresowanie natomiast badacze wykazują wobec kwestii zbiorowej pamięci, turystycznych zachowań i motywacji, performatywności oraz emocjonalnemu wymiarowi podróży do miejsc pokatastrofalnych [Light, s. 277].

Duncan Light zauważa również, że w ostatnich latach pojawiła się również tendencja prowadzenia badań w miejscach dysonansu kulturowego. W związku z tym, zarówno na gruncie międzynarodowym, jak i polskim, powstało wiele publikacji ukazujących mroczną turystykę w kontekście tzw. trudnego [Macdonald, 2009; Anna Ziębińska-Witek, 2012; Owsianowska, Banaszkiewicz, 2015; Banaszkiewicz 2015] lub kłopotliwego [Tunbridge, Ashworth, 1996; Banaszkiewicz, 2018] dziedzictwa. Trwający mniej więcej od lat 80. XX w. tzw. „boom pamięci” ukazał potrzebę powstawania miejsc pamięci zarówno ze strony interesariuszy, jak i turystów. Nieustanne dyskusje, czasami bardzo burzliwe, nad tym jak zarządzać dziedzictwem (często również tym niechcianym) [Ashworth, 2015; Tunbridge, 2018] w sposób szczególnie absorbują dziś badaczy łączących w interdyscyplinarny sposób zagadnienia turystyki, pamięci i dziedzictwa.

Mroczna turystyka a mediatyzacja

O ile oczywistym zdaje się być podział doświadczenia turystycznego na podróż wyobrażoną, przeżywaną i wspominaną, o tyle powtarzane często słowa, że „podróż zaczyna się w domu” [Jansson, 2018] w ciągu ostatnich lat nabrały zupełnie nowego znaczenia. Wyobrażenia turystyczna tworzona jest dziś nie tyle przez przewodniki biur podróży i katalogowe obrazy, ile przez samych turystów. Krążące w sieci zdjęcia są początkiem nieustannego procesu reprodukcji obrazów wcześniej widzianych, umieszczania ich na profilach facebookowych oraz instagramowych i wpływania tym samym na kolejnych turystów. Wyobrażenia turystyczna zatacza hermeneutyczne koło, o którym pisał Tom Selwyn [1996] w dużej mierze za sprawą mediów społecznościowych. Nierzadko jednak koło to w ruch wprawiają nie tyle turystyczne praktyki, ile film, literatura, telewizja, seriale [Urry, 1990; Urry, Larsen, 2011; Mercille, 2005]. Chris Rojek [1991] w publikacji pt. *Ways of Escape. Modern Transformations of Leisure and Travel* [s. 188] zwrócił uwagę na wpływ, jaki mają medialne reprezentacje katastrof na spontaniczne podróże do miejsc tragedii. Autor posługuje się pojęciem podróży *black spots* lub terminem tzw. „śmiertelnych atrakcji” (*fatal attractions*). Janina Hajduk-Nijakowska [2012], odnosząc się do turystyki sensacji Chrisa Rojka zwraca uwagę, że zachowania ludzkie nierzadko zdeterminowane są przez sposób tworzenia „medialnej opowieści” [s. 51]. Jednocześnie reakcja społeczeństwa na konkretną katastrofę zależy w dużej mierze od sposobu przekazu i interpretacji wydarzeń przez media [s. 238]. Autorka, podając przykład Czarnobyla, podkreśla:

Jesteśmy po prostu kulturowo zdeterminowani, „zaprogramowani” na sposób przyjmowania (tworzenia) informacji związanych z katastrofą w elektrowni jądrowej, ponieważ katastrofa, która miała miejsce w Czarnobylu 26 kwietnia 1986 r. wyznaczyła wszystkie późniejsze zachowania społeczne, „kopiujące” tamte pierwsze („dziewicze”) reakcje, wynikające zwłaszcza z dominującej roli bezpośredniego przekazu, przy całkowitym braku wiarygodnej informacji o zaistniałych wydarzeniach [s. 238].

Otwarcie granic Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia dla turystów w 2011 r. oraz możliwość skonfrontowania po ponad dwudziestu latach wyobrażeń na temat Zony z rzeczywistością pokazuje, jak brak „wiarygodnego” przekazu medialnego wpłynął na

tworzenie wyobrażeń na gruncie kultury popularnej, co zostanie ukazane w dalszej części artykułu. O ile w 1986 r. spontaniczne wyjazdy do Czarnobyla były zakazane, o tyle widać jak niezaspokojona ciekawość czekała na odpowiedni moment. W 2018 r. Zonę odwiedziło blisko 63 tys. osób, dla porównania w 2011 r. zarejestrowano ok. 9 tys. osób, zaś w 30. rocznicę wybuchu w Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej – 36 tys. Rozwój ruchu turystycznego jest niekwestionowany, mimo że przestrzeń ta wciąż prowokuje wiele pytań dotyczących bezpieczeństwa przebywania wśród ruin Prypeci.

Innym wydarzeniem, które obserwował cały świat, było tsunami w Japonii. Szczególnie uderzające były komentarze mediów zachodnich. Dziennikarze zwracali uwagę na kulturowo zupełnie inne zachowania Japończyków niż te w świecie zachodnim. Brak krzyku i paniki zastąpione ciszą, a jednocześnie zdziwienie świata zachodniego pokazują, jak wielkiej mocy nabierają słowa Janiny Hajduk-Nijakowskiej o tym, że istnieją pewne kulturowe wzorce reagowania na katastrofę. Jednocześnie awaria elektrowni w Fukushima pokazuje, jak „po Czarnobylu” wysoki jest wskaźnik społecznej podejrzliwości wobec energii jądrowej, na co również wskazuje uwagę badaczka [Hajduk-Nijakowska, 2018].

Katarzyna Boni w reportażu *Ganbare. Sztuka umierania* w jednej z relacji świadków opisuje zainteresowanie turystów podwodnymi ruinami [s. 34-39]. Tuż po tsunami ciała oraz przedmioty należące do ofiar wyławiali wolontariusze z całej Japonii. W 2012 r. szampony do włosów, zapalniczki, sandały zaczęły docierać do wybrzeży Alaski. Jeżeli coś było spersonalizowane, próbowano to odesłać właścicielom – tym, którzy przeżyli [s. 12]. Podwodne miasto znajdujące się przy brzegu Japonii – całe piętra budynków, samochody, łódki oraz miliony ton śmieci – interesują dziś turystów. W chwili, gdy ekipy nurkowe zaczęły się pomniejszać, tracąc nadzieję na znalezienie ciał, pojawiała się coraz więcej osób chcących po prostu obejrzeć podwodny skansen. Katarzyna Boni opisuje losy Masaaki, który stracił córkę Emi oraz losy Yasuo, którego żonę zabrała woda. Gdy oficjalne poszukiwania zakończyły się postanowili nurkować z turystami:

Takahashi wznowił poszukiwania, kiedy w lecie 2013 roku zgłosił się do niego Yasuo. Szukają raz w miesiącu. Przez trzy weekendy pozwala Yasuo i Masaakiemu dołączyć do turystów i trzymać się trochę z boku. Wie, że nie lubią nurkować z ludźmi, którzy przyjechali zrobić zdjęcia morzu po tsunami. Dla nich to nie zabawa [Boni, 2016, s. 37].

Przykład ten, z punktu widzenia omawianego tematu, obrazuje dwie bardzo ważne kwestie. Pierwsza to czas. Im mniej czasu minęło od katastrofy, tym mroczna turystyka przybiera często bardziej nieetyczny wymiar. Postrzegana jest pod kątem nie tyle martyrologicznym, ile sensacyjnym. Ponadto zjawisko to jest szczególnie raniące dla bliskich ofiar, którzy tuż po katastrofie nierzadko przebywając w miejscu tragedii przeżywają traumę, która nasila się w konfrontacji z grupami „gapiów”. Drugą kwestią, którą warto poruszyć, jest kwestia autentyczności i nieautentyczności doświadczenia turystycznego [MacCannell, 2002; Boorstin, 1964; Cohen, 1974]. Kontrowersyjny przykład turystyki podwodnej po tsunami pokazuje, że pomimo nasilającego się zjawiska symulakryczności [Baudrillard, 1998, Boorstin, 1964] w turystyce wciąż pożądana jest autentyczność. Podwodne wyprawy, których celem jest ujrzeć i doświadczyć apokalipsy, dodatkowo motywowane są możliwością dotknięcia autentycznych przedmiotów, które w normalnych warunkach prawdopodobnie znalazłyby się za muzealną gablotą.

Turystykę sensacji dobrze obrazuje również przykład Nowojorskiej Strefy Zero, gdzie już pół roku po ataku na World Trade Center powstała tymczasowa platforma widokowa na Punkt Zero. Została zdemontowana w momencie, gdy podjęto decyzję o rozpoczęciu prac nad stworzeniem w tym miejscu przestrzeni upamiętniającej tysiące ofiar. W pierwszym etapie podróży odbywanych do tego miejsca dużą rolę odgrywały szok i sensacja oraz nieustannie pojawiające się w mediach obrazy ukazujące moment uderzenia samolotów w budynki WTC.

Pomimo że z dnia na dzień stacje telewizyjne śledziły zmiany zachodzące w Punkcie Zero, to i tak wciąż prezentowane były przede wszystkim zdjęcia i nagrania z poranka 11 września, co miało na zawsze utrwalić i zdeterminować społeczne wyobrażenie tego miejsca. Pytania o motywacje pojawiających się wówczas w Strefie osób trafnie podkreśla w *Apetycie turysty* Anna Wieczorkiewicz:

Cienka linia dzieli społecznie aprobowane uczucia, na których opiera się budowanie poczucia narodowej i ogólnoludzkiej solidarności i patriotyzmu (oraz ich symbolicznych emblematów takich jak miejsca pamięci) od płytkiego zainteresowania sensacją. Pielgrzym chce autentycznego doznania. Trudno jednak na pierwszy rzut oka ocenić, czy dany turysta ma pielgrzymi stosunek do swoich peregrynacji [2012, s. 143].

Motywacją do odbycia mrocznych podróży, w tym podróży *black spots* jest często chęć porównania krajobrazu i rzeczywistości z medialnym przekazem [Podoshen 2013, s. 268]. Fakt ten jednak może przyjmować wymiar nieetyczny, gdyż ponowoczesne postrzeganie katastrof ma nierzadko wymiar spektakularny. Niewątpliwie turystyka sensacji po części jest konsekwencją pornografii śmierci, o której w 1955 r. pisał Geoffrey Gorer [s. 197] zauważając, że śmierć naturalna jest coraz częściej tabuizowana, a rozmawianie o niej, podobnie jak sama pornografia, czymś nieprzyzwoitym. Gorer podkreśla:

W XX w. dokonała się jednak chyba pewna niedostrzegalna zmiana zakresu zjawisk objętych wstydlivością. Kopulacja jest, zwłaszcza w świecie anglosaskim, coraz bardziej «wymawialna», natomiast śmierć jako proces naturalny stała się stopniowo «niewymawialna» [s. 200].

Autor zauważa również pewną prawidłowość, że o ile śmierć naturalna coraz silniej jest „tuszowana przez pruderię” [s. 201] to liczba gwałtownych zgonów rośnie i to właśnie one, często za sprawą kultury popularnej i mediów, pobudzają wyobraźnię masowego odbiorcy. Louis Vincen Thomas nazywa to wręcz „kanibalizmem oka” [Pacek, 2016, s. 96], zwracając uwagę, że właśnie mięso ludzkie jest wizualnym pokarmem dla człowieka zanurzonego często w fantastycznym świecie. Trzęsienia ziemi, tsunami, powodzie, tornada, wypadki samochodowe i katastrofy lotnicze występowały również dawniej. Nigdy jednak nie przybierały tak „spektakularnego” wymiaru jak w rzeczywistości 2.0, gdzie niemalże minuta po minucie możemy być świadkami dziejących się wydarzeń. Wirtualna czy też medialna spektakularność niesie jednak ze sobą duże niebezpieczeństwo postrzegania tych wydarzeń za nie do końca realne – jako swoisty spektakl, co nasuwa kontrowersyjne skojarzenie z krwawymi rzymskimi igrzyskami. Fakt ten często znajduje swoje odzwierciedlenie w nieetycznym zachowaniu turystów na miejscu zdarzeń, które w performatywny sposób mają się wpisywać w obrazy wcześniej utrwalone. Aktorskie umiejętności nierzadko można obserwować na fotografiach umieszczanych w mediach społecznościowych, czy coraz bardziej dziś popularnych vlogach.

Turystyka sensacji jest więc efektem szerszych zmian zachodzących we współczesnym świecie, a wykluczanie śmierci naturalnej z kontekstu społecznego niewątpliwie wpływa na zmniejszający się poziom empatii człowieka w miejscach pokatastrofalnych.

Mroczna turystyka a e-lienacja

Turystyka kulturowa, w ramy której wpisuje się mroczna turystyka, często określana jest za pomocą „3xE” – rozrywka, ekscytacja, edukacja (*entertainment, excitement, education*). Wkraczające jednak w dorosłość tzw. pokolenie millenialsów lub inaczej „jednorożców”, skłania ku uwzględnianiu również „3xF” (*fun, friends, feedback*) [Zmyślony,

2019, <http://turystykawmieście.org>]. Doświadczenie turystyczne osób, które nie znają rzeczywistości sprzed epoki Internetu, jest inne niż osób starszych, inne jest również spojrzenie na tzw. mroczne atrakcje. Dobra zabawa, przyjaciele – ci obecni i wirtualni oraz właściwy *feedback* to często jeden z głównych celów podczas turystycznych eksploracji, również tych do miejsc śmierci.

Dzięki mediom społecznościowym oraz popularnym aplikacjom mobilnym, turyści udostępniają swoją lokalizację, prezentują zdjęcia typu *must see* i *porn food*. Co więcej, za pomocą hashtagów swoim doświadczeniem mogą się dzielić z niezliczoną liczbą odbiorców. Chęć zrobienia atrakcyjnego wizualnie zdjęcia oraz pragnienie udostępnienia go w sieci powoduje, że zwiedzający czasem zapominają o tym, że miejsce, w którym się znajdują nie jest zwykłą atrakcją turystyczną a miejscem naznaczonym śmiercią i cierpieniem. Dowodem na zachodzącą ewolucję „natychmiastowości” są również wprowadzone na Facebooku i Instagramie opcje prowadzenia nagrań „live” lub możliwość publikacji zdjęć jako tzw. relacje, które znikają po kilku godzinach.

Iris Sheungting Lo i Bob McKercher przyrównują profile w mediach społecznościowych do sceny teatru społecznego Ervinga Goffmana [2015, s. 114], gdzie wszyscy aktorzy są celebrytami, ze względu na bardzo dużą publiczność. W związku z tym również każdy turysta to „osoba publiczna”, dlatego musi dbać o swój wizerunek, a tym samym swoich fanów. W związku z tym, fotografie są retuszowane, twarze upiększane, a zachowania performatywne w szczególności nastawione na reakcje wirtualnych znajomych. W ten sposób tworzona jest przestrzeń symulakryczna, która coraz bardziej zanurza ponowoczesnego człowieka w hiperrzeczywistości Baudrillarda [2011].

Bardzo dobrym przykładem jest projekt YoloKaust [<http://yolokaust.de/>], zainicjowany przez Izraelczyka – Shahaka Shapira. Słowo to powstało poprzez zestawienie dwóch wyrazów „yolo” (*you only live once*) – jako popularne słowo slangu młodzieżowego i „holokaust”. Celem projektu było pokazanie zachowań turystów przy pomniku Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie. Autor projektu po znalezieniu w mediach społecznościowych (na Facebooku, Instagramie, Tinderze, Twitterze i Grindrze) zdjęć bezczeszczących miejsce, stosuje terapię szokową: ludzi zonglujących, ćwiczących jogę, robiących *selfie* zestawia ze zdjęciami archiwalnymi z obozów koncentracyjnych (ryc. 1).



Ryc. 1 Zachowania turystów przy pomniku Pomordowanych Żydów Europy
Źródło: Twitter (wyszukane za pomocą hashtagu #yolokaust)

Na stronie www.yolokaust.de można było zostawić komentarz do tego zabiegu. Niektóre z nich brzmią: *Dziękuję! Nie ma lepszego sposobu, aby przygotować moich studentów do*

wycieczki do Berlina²⁰; *Dziękuję bardzo za przypomnienie nam, że szacunek i pamięć to dwa filary ludzkości*²¹ [<http://yolocaust.de/>]. Osoby, które znalazły siebie na zdjęciu, często je później usuwały ze swojego profilu sygnalizując, że popełniły błąd. Jeszcze do niedawna zdjęcia można było oglądać na stronie projektu. Dziś pozostał tylko feedback ze strony artysty, osób, których projekt bezpośrednio objął, oraz odbiorców. W kontekście omawianego tematu znamienne są słowa mężczyzny tłumaczącego powody zrobienia takiego zdjęcia:

To zdjęcie zostało zrobione dla moich przyjaciół – jestem znany z głupich, sarkastycznych żartów i oni to rozumieją. Gdybyś mnie znał, też byś zrozumiał, ale rzeczywiście, kiedy zostanie udostępnione i dotrze do nieznajomych, którzy nie mają pojęcia kim jestem, po prostu widzą, jak ktoś lekceważy coś ważnego dla kogoś innego lub dla nich samych. Nie taka była moja intencja. Naprawdę przepraszam²² [<http://yolocaust.de/>].

Przeglądając zdjęcia umieszczone na Instagramie oznaczone hasztagiem #berlinholocaustmemorial zastanawia pojawiająca się sprzeczność pomiędzy przedstawieniem wizualnym, a znajdującymi się pod fotografiami hasztagami. Zdjęcia często o zabawowym charakterze tagowane są poważnymi podpisami podkreślające pamięć i szacunek np. #neverforget #historydoesntrepeat. Przykład ten pokazuje jak bardzo obowiązek budowania własnego wizerunku w mediach społecznościowych oraz umieszczanie zdjęć atrakcyjnych dla odbiorcy nie zawsze są odzwierciedleniem uczuć i towarzyszących turystom emocji. Problem ten wymaga niewątpliwie poszerzonych badań z zakresu performatywnych zachowań turystów w miejscach pamięci, w kontekście rzeczywistości 2.0.

Sarkazm wpisany jest w figurę post-turysty, który zdaje sobie sprawę z odtwarzanych spektakli, do których składają medialna wyobraźnia lub turystyczna sceneria przygotowana przez organizatorów turystyki. Skomplikowana hiperrzeczywistość Baudrillarda sprawia jednak, że próba demaskowania jednego *symulacrum* wciąga nas w inne. W tym przypadku, obok oczywiście kontrowersyjnego zachowania w miejscu pamięci, widać jak bardzo użytkownicy nie zdają sobie sprawy z zasięgu mediów społecznościowych. Coraz częściej to, co robimy w sieci, nie jest tylko i wyłącznie naszym działaniem, ale może mieć duży wpływ na kształtowanie rzeczywistości i postaw innych osób.

Andre Jansson [2018, s. 102] właśnie ze względu na ogromny wpływ rzeczywistości 2.0 na zachowania ludzkie proponuje redefinicję terminu postturystyki, którym jako pierwszy w 1985 r. posłużył się Feifer. To już nie tylko figura sarkastycznego, świadomego turysty, ale człowiek zanurzony głęboko w złożonej wirtualnej rzeczywistości. O ile technologia 4.0 dzięki łatwej dostępności do Internetu daje wiele możliwości, o tyle, jak zauważają krytycy cyfrowego postępu, wiąże się z tym również wiele niebezpieczeństw, takich jak: rozpad więzi społecznych, osamotnienie, kryzys autorytetów, wzrost nieufności czy emocjonalne wyobcowanie [Koskowski, 2019, s. 91]. Owa alienacja lub też e-lienacja (*e-lienation*) [Jansson, 2018, s.] w przypadku zachowań mrocznych turystów powodować może brak refleksji w miejscach trudnego dziedzictwa.

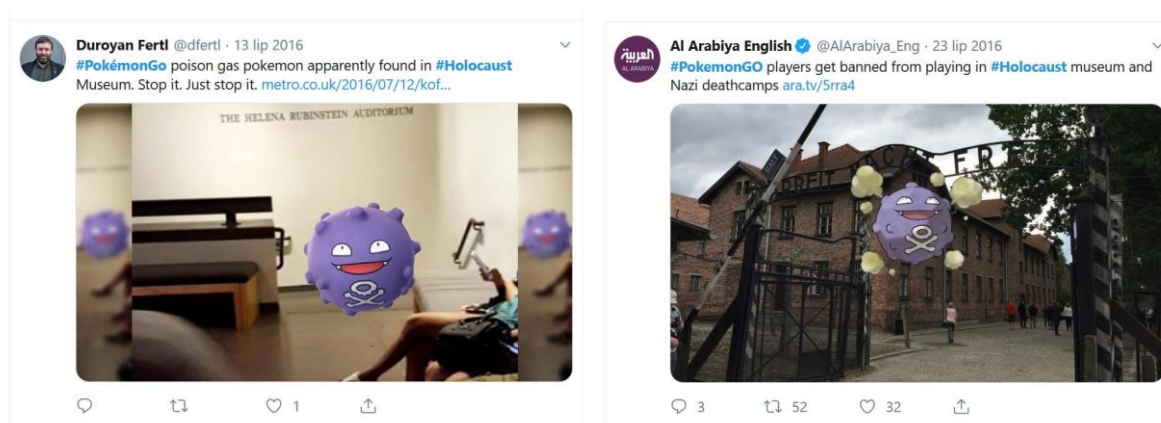
Za przykład cyfrowego wyłączenia może posłużyć wspomniana na początku artykułu mobilna gra miejska Pokemon Go, polegająca na przemieszczaniu się ze smartfonem w ręce i łapaniu pojawiających się w telefonie stworków. Poruszanie się w świecie realnym oraz jednocześnie zanurzenie w świecie wirtualnym spowodowało światową dyskusję. Pierwsza dotyczyła bezpieczeństwa graczy oraz otaczających ich osób np. jeden z kierowców

²⁰ Tłum. własne: *Thanks! There's no better way to prepare my students for our trip to Berlin.*

²¹ Tłum. własne: *Thank you very much for reminding us that respect and memory are two pillars of humanity.*

²² Tłum. własne: *The photo was meant for my friends as a joke. I am known to make out of line jokes, stupid jokes, sarcastic jokes. And they get it. If you knew me you would too. But when it gets shared, and comes to strangers who have no idea who I am, they just see someone disrespecting something important to someone else or them. That was not my intention. And I am sorry. I truly am.*

zatrzymał się na środku autostrady, aby złapać Pikachu, inny użytkownik Twittera przyznał się do złamania kończyny górnej podczas łapania Pokemona itp. Druga kwestia to miejsca, w których użytkownicy pozwalają sobie na niewinną zabawę (ryc. 2). Oficjalny komunikat dyrektora Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie jest dowodem na to, że nie było to jednorazowe zdarzenie, a powtarzająca się sytuacja. Skala problemu jest duża, jednocześnie przykład ten ukazuje nam, jak bardzo cienka jest linia dzieląca świat rzeczywisty i wirtualny. Pracownik ds. komunikacji Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie – Andrew Hollinger podkreśla, że jest zwolennikiem technologicznych nowinek, ale „ta gra wykracza daleko poza granice” (*But this game falls very much outside that*) [<https://www.washingtonpost.com>].



Ryc. 2 Zrzut ekranu z aplikacji Pokemon Go w Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie oraz w Państwowym Muzeum Auschwitz-Birkenau w Oświęcimiu

Źródło: Twitter (wyszukane za pomocą hashtagów #PokemonGo #Holocaust)

Innym przykładem, gdzie łapanie pokemonów budzi kontrowersje, jest Czarnobylska Strefa Wykluczenia. Przestrzeń ta ze względu na znamieny wpływ kultury popularnej, szczególnie gry „S.T.A.L.K.E.R.” czy „Call of Duty IV”, ale także nakręcone tam horrory, czy powstała na ten temat literatura, jest miejscem dysonansu kulturowego. Pytanie o to, czy dziś jest to atrakcja turystyczna czy miejsce pamięci powraca w wielu publikacjach naukowych [Banaszkiewicz 2018; Brucker, 2014; Hannam, Yankovska, 2014; Goatcher, Brundsen, 2011]. Niewątpliwie jednak to właśnie rzeczywistość 2.0 w dużej mierze decyduje o charakterze rozrywkowym miejsca. Wizualne doświadczanie Zony jest jedną z ważniejszych motywacji polskich turystów decydujących się na wyjazd [Duda, 2017, s. 166]. O ile gra w Pokemon Go, tak jak w przypadku Muzeum Holokaustu, uznawana jest za zachowanie niegodne tego miejsca, to trudno powstrzymać się od porównania szukania stworków do szukania hot-spotów, czyli cząsteczek promieniotwórczych w skażonej przestrzeni (ryc. 3). Jest to jedna z najważniejszych turystycznych atrakcji Zony. Turyści gromadzą się wokół tego szczególnego punktu i z dreszczykiem emocji obserwują zmieniające się na liczniku wartości. Doświadczenie dodatkowo wzmacnia wydobywający się coraz intensywniejszy dźwięk. Podobnie jak w przypadku pokemonów, hot-spot dostrzegalny jest tylko poprzez trzymane w dłoni urządzenie – wskazuje symulakryczną, wyjątkową przestrzeń, co niewątpliwie wpływa na dalsze doświadczanie Zony. Zwiedzający oczywiście za pomocą licznika starają się na swoich profilach społecznościowych umieścić zdjęcia tego, co niewidzialne gołym okiem, aby tym samym pokazać w jak wyjątkowym miejscu się znajdują.



Ryc. 3 Badanie przez turystów poziomu skażenia terenu za pomocą licznika Geigera

Źródło: Tomasz Bilas (autor)

Performatywne zachowania turystów są dziś nieodłącznym elementem czarnobylskiego krajobrazu. Na wzór gry „S.T.A.L.K.E.R.” lub „Call of Duty” zwiedzający skradają się, punkty *must see* nazywają lokacjami, oczyma wyobraźni stają się bohaterami ulubionych postapokaliptycznych gier (ryc. 4 i ryc. 5). Niektórzy nawet zakładają podobne ubrania do swoich wirtualnych idoli, a wszystko po to, aby efektowniej wyglądać na zdjęciach, co czasem spotyka się z krytyką.

Respondent nr 6:

„Wydaje mi się, że powinno to być miejsce pamięci, ale dość często mam wrażenie, że to jest park rozrywki. Ciągnie tam ludzi, którzy albo chcieliby pójść do wojska albo podoba im się to, ale nie pójdą, bo jest to niebezpieczne. Kiedy my byliśmy ubrani tak jak teraz, nawet nie wiem, czy nie miałem na sobie tej samej koszulki, to niektórzy przyjeżdżali w jakiś kombinezonach, mundurach. Nam wydawało się to lekceważące i obrażające to miejsce i ludzi, którzy poświęcili swoje życie... A ludzie przychodzą tam przebrani za stalkerów, żeby przeżywać swoje przygody w Zonie. To jest śmieszne jak dla mnie”²³.



Ryc. 4 Performatywne zachowania wskazujące na zabawowy charakter wyjazdu

Źródło: Daniel Król, www.nawylocie.pl [dostęp: 09.10.2018]

²³ Znajdujące się w niniejszym artykule wypowiedzi respondentów były częścią szerszych badań prowadzonych w Czarnobylskiej Strefie Wykluczenia. W latach 2016-2018 przeprowadzono 16 wywiadów pogłębionych (czas trwania, w zależności od okoliczności przeprowadzenia wywiadu wahał się między 30 a 90 minut) z polskimi turystami wyjeżdżającymi do Zony z takich biur podróży jak Bispol, Strefa Zero i Aliena Tours. Przytoczone w artykule cytaty z wypowiedzi respondentów oraz zdjęcia znalazły się również w pracy doktorskiej pt. „Turysta wobec porzuconego dziedzictwa. Doświadczenie turystyczne Polaków w Czarnobylskiej Strefie Wykluczenia”.



Ryc. 5 Skradanie się na wzór bohaterów gier komputerowych

Źródło: *Siergiej – stalker*

Poza grami komputerowymi w znacznej mierze czarnobylską wyobraźnię na przestrzeni lat kreowała kinematografia (ryc. 6). Turyści wykorzystując przestrzeń opuszczonych budynków Prypeci odtwarzają widziane wcześniej obrazy. Za przykład posłużyć może poniższe zdjęcie, gdzie telewizor bez ekranu posłużył jako rekwizyt. Wychodząca postać nasuwa skojarzenia z japońskim horrorem pt. *Ring*.



Ryc. 6 Performatywne zachowania na wzór filmów grozy

Źródło: *Koło Naukowe Fizyków Studentów UJ*

Z racji tego, że Czarnobylska Strefa Wykluczenia jest przestrzenią porzuconą, każdy może w nią ingerować. Ze znalezionych przedmiotów turyści tworzą specjalne kompozycje tzw. ustawki (ryc. 7), co znacznie wpływa na doświadczenie Zony przez kolejnych turystów.

Respondent nr 6:

„W tych głównych i najbardziej popularnych budynkach na pewno przedmioty były poustawiane. Można powiedzieć, że taką galerią się szło i tylko można było robić zdjęcia temu. To wyglądało tak, jakby było starannie przygotowane. A w tych mniej zwiedzanych blokach wszystko jednak wyglądało inaczej i to było ciekawsze niż ustawki. Głównie w tych budynkach starałem się szukać jakiegoś sensownego kadru, żeby pokazać, jak to wygląda naprawdę”.

Jeden z respondentów natomiast podkreślił, że gdyby nie ustawki to przestrzeń czarnobylska nie spełniałaby turystycznych oczekiwań. Nawet jeżeli zwiedzający zdają sobie sprawę z nieautentyczności kompozycji to odpowiadają one wyobrażeniom zaczerpniętym

z kultury popularnej.

Respondent nr 16:

„Dla mnie to jest jakiś niezbędny element folkloru (...) coś niegroźnego, co jednocześnie buduje napięcie. Jeżeli mogę się posłużyć jakimś popkulturowym odniesieniem do tego, to podobne ustawki widziałem w grze Fallout, której akcja toczy w mieście dotkniętym wojną nuklearną – gdzieś 200 lat po. Tam się często spotyka takie ustawki jako niespodzianki, na które wpadamy podczas eksploracji. To prowadzi do pewnego absurdu, że jest to miejsce opuszczone, ale wydaje nam się, że ktoś tam bardzo niedawno był. To przebija jakby twardą ścianę tej narracji z Prypeci, że to, co widzimy nie jest tak naprawdę do końca tym ultraopuszczonym dawno, dawno, dawno temu miejscem, tylko że regularnie tam bywają wycieczki. Jednych to może wprawiać w dyskomfort, ale mnie ani trochę, bo wiedziałem, że to jest w jakiś sposób element tej sceny, tej inscenizacji. Pomaga to odróżnić fałsz od prawdy – coś co się nie stało od tego co się stało. Ale to jest bardzo osobista preferencja”.



Ryc. 7 Ustawka nr 1 – „Laleczki przy stole”

Autor: Karolina Prusińska

Mroczna turystyka a „pamięciolandyzacja”

Na wskazane powyżej zachowania turystów, często powszechnie uważane za nieetyczne, wpływ mają nie tylko media i kultura popularna, ale również daleko posunięty dziś proces komodyfikacji dziedzictwa, również tego trudnego. Sharon Macdonald pisze *Welcome to Memorylands, the European heritage theme park* („Witamy w Pamięciolandii, europejskim parku rozrywki”) [Macdonald, 2013] zwracając uwagę na to, że współczesny człowiek dąży do „uobecniania przeszłości” (*past presenting*) [Macdonalds, 2013, s. 1]. Słowo „pamięciolandia” nasuwające z jednej strony skojarzenie z miejscem pamięci, z drugiej zaś z Disneylandem daje wyraz czasom, w których obok niezwyklej chęci upamiętniania ważnych wydarzeń następuje jednocześnie proces utowarowiania dziedzictwa [Macdonald, 2013]. Jest to konsekwencja trwającego od lat 80. XX w. zwrotu pamięciowego. Badacze w publikacjach, w ramach studiów nad pamięcią często posługują się takimi określeniami jak epidemia pamięci, szaleństwo pamięci, boom pamięciowy, nadmiar pamięci [Napiórkowski, 2018, s. 16].

Skrzyżowanie pamięci, dziedzictwa i turystyki spowodowało niemałe zamieszanie wśród badaczy oraz często skrajne stanowiska. O negatywnych konsekwencjach komodyfikacji dziedzictwa pisze Hyung yu Park używając terminu „pseudodziedzictwa” [2014, s. 2], które jego zdaniem reprezentuje często zniekształcony portret przeszłości. Badacz jednak podkreśla również, że przemysł turystyczny uwzględnia „różnicowaną widownię”, a tym samym odmienne gusta przez co dziedzictwo stało się zwierciadłem zachodzących zmian społeczno-kulturowych [2014, s. 2]. Laurajane Smith w książce *Uses of*

heritage zauważa, że „nie ma takiej rzeczy jak dziedzictwo” [2006, s. 3] wskazując tym samym, że jest to wielowymiarowy performans zwiedzania, zarządzania i interpretacji, przez co o wiele istotniejsze jest „znaczenie tej rzeczy” rozpatrywanej przez pryzmat teraźniejszości [Tunbridge, 2018, s. 277-288].

Interpretacja czarnobylskiego dziedzictwa jest o tyle złożona, że na tragiczne wydarzenia roku 1986 r., w którym doszło do wybuchu reaktora nr 4 w Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej nakładają się wpływy kultury popularnej. Z jednej strony turyści zwiedzają liczne miejsca pamięci znajdujące się w Zonie, z drugiej zaś oczyma wyobraźni widzą biegające po CSW zmutowane zwierzęta i bohaterów gry S.T.A.L.K.E.R. Właśnie w warunkach takiego dysonansu trwa dyskusja nad przyszłością skażonej przestrzeni. O tym, że już teraz można w Zonie odnaleźć elementy swoistej pamięciolandii świadczy zorganizowany dwukrotnie Chernobyling Festival oraz działania niektórych organizatorów turystyki, którzy dostrzegają motywacje czarnobylskiego turysty, nierzadko oparte na fikcyjnych obrazach gier komputerowych.

Dowodem na ewolucję Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia w stronę tzw. „pamięciolandii” obok performatywnych zachowań turystów jest sklepik z pamiątkami w punkcie Dyktatki, przy wjeździe do Zony. Autokary zatrzymują się, wysiadają turyści, pokazują paszporty, a potem strażnicy kontrolują ubiór – czy zgodnie z regulaminem zwiedzający mają długie spodnie i długi rękaw, odpowiednie buty itd. Kontrola oraz powaga strażników zapowiadają, że za chwilę zostanie przekroczona wyjątkowa granica, która wzbudza u zwiedzających dreszczyk emocji i niepewność. Jednocześnie obok znajduje się sklepik z pamiątkami, przed który wystawiony jest manekin w płaszczu przeciwdeszczowym i masce przeciwgazowej. To właśnie z nim turyści chętnie robią sobie zdjęcie – ustawiają się w kolejce jak przed ważną atrakcją turystyczną. Co ciekawe osoby mające okazję grać w *Fallout*, którego akcja rozgrywa się w świecie postapokaliptycznym, bez problemu rozpoznają utwory wydobywające się z wnętrza sklepu. Są to dobrze znane im piosenki, towarzyszące bohaterom gry – Louisa Armstronga i The Ink Spots. Z racji na młody wiek turystów nie brakuje również utworów młodzieżowych, tematycznie związanych z czarnobylską specyfiką np. „Radioactive” Imagine Dragons. W sklepiku znajdują się koszulki, kubki, ciastka, bombki ze znakiem radioaktywności. Mimo iż za chwilę turyści pojadą do Prypeci – „miasta widmo” to atmosfera przed wjazdem do Zony przypomina raczej park rozrywki, niż przestrzeń pamięci.

Podobny dysonans dostrzegalny był podczas Chernobyling Festival – pierwsza edycja odbyła się w Sławutyczu w 2017 r., natomiast druga w Kijowie w 2018 r. Wydarzenie organizowane jest przez słowackie biuro podróży CHERNOBYLwel.come. Spotkania z likwidatorami oraz osobami bezpośrednio związanymi z katastrofą, zbiórka pieniędzy dla samosiołów – mieszkańców Zony – przeplatają się z wycieczkami „stalkerskimi” i festiwalowymi pamiątkami nawiązującymi swoim logo do znanych marek jak: Coca-Cola (Chernobyl Hero), Sturbucks (Stalker’s coffee), Redbull (Chernobull) (ryc. 8).



Ryc. 8 Gadżety „Chernobylling Festival”

Źródło: Jadzia Bryś

Negocjacje nad ostateczną interpretacją czarnobylskiego dziedzictwa trwają, niemniej coraz bardziej dostrzegalny jest – obok czynnika edukacyjnego – rozrywkowy charakter wypraw. Zarówno organizatorzy turystyki, jak i przewodnicy, starają się stworzyć taki produkt turystyczny, aby każdy turysta był zadowolony z usługi. Coraz częściej w ofercie biur podróży można spotkać zdywersyfikowane wyjazdy nastawione na bardziej „stalkerski” charakter wyprawy lub uwzględniający potrzeby turystów – fotografów, którzy wolą mniej zobaczyć, a w niektórych miejscach mieć więcej czasu na zrobienie zdjęcia. Przykładem takiego polskiego biura podróży jest Aliena Tours, która proponuje pięć różnych wypraw:

1. *Strefa MAX* – „Jest duża szansa, że na tym wyjeździe staniesz się stalkerem”,
2. *Strefa Tour Plus* – „Adrenalina w Strefie plus zabawa w Kijowie”,
3. *Atomowy Tour* – „Atomowo w Zonie (2 dni), w bazie w Pierwomajsku i czynnej elektrowni atomowej w Jużnoukraińsku”,
4. *Strefa Hardcore* – „Przez 5 dni będziemy sięgać i wchodzić, tam gdzie wzrok nie sięga i gdzie nikt nie wchodzi”,
5. *Sylwester Prypeć 1985 – Powrót do przeszłości* – „Chcesz zobaczyć jak mógł wyglądać ostatni Sylwester w mieście Prypeć?”.

Chwytiliwe hasła zachęcające do wyprawy do Czarnobyla można znaleźć również na stronie polskiego biura podróży Bispol, które przede wszystkim zwraca uwagę na fakt organizowania wycieczki ekstremalnej. O ile piloci i przewodnicy kładą duży nacisk na charakter edukacyjny wycieczek oraz zwiedzanie miejsc pamięci, o tyle na poziomie podróży wyobrażonej organizatorzy turystyki odnoszą się raczej do niepohamowanej wyobraźni turystycznej opartej głównie na kulturze popularnej i atrakcyjności przestrzeni jako miejsca opuszczonego.

Trzecie biuro podróży – Strefa Zero proponuje tylko kilkudniowe wycieczki. Główny organizator od samego początku w swym przekazie podkreśla fakt, że przede wszystkim jest to wyprawa do miejsca pamięci. Jednocześnie składa obietnicę, że turyści zobaczą więcej niż z innym biurem podróży oraz zapewnia, że będą mieli większą swobodę eksploracji opuszczonego miasta. Dla bardziej zorientowanych turystów oznacza to dodatkowy dreszczyk emocji poprzez świadomość łamania regulaminu, który mówi, że można poruszać się tylko po ściśle określonych trasach.

Porównując internetową ofertę biur podróży oraz to, jak wyglądają wycieczki do Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia, można odnieść wrażenie, że wyprawy o charakterze edukacyjnym za wszelką cenę próbuje się „zdisneylandyzować”.

Zakończenie

Duncan Light w artykule podsumowującym dwadzieścia lat mrocznej turystyki, podkreśla interdyscyplinarność badań, ukazując szczególne zainteresowanie socjologów, antropologów, archeologów, kryminologów, historyków, czy archeologów [2017, s. 293]. Ze względu na to, że w dużej mierze badacze są reprezentantami dyscyplin z zakresu nauk humanistycznych i społecznych dostrzegalny jest w ostatnich latach zwrot w stronę badań nie tyle mrocznych miejsc, ile performatywnych zachowań turystów w pokatastrofalnych przestrzeniach.

W 1994 r. Lash i Urry zainicjowali dyskusję dotyczącą tzw. „końca turystyki” (ang. *end of tourism*) [Jansson, 2018, s. 101], zwracając uwagę na coraz większą rolę jaką odgrywają wirtualne podróże w życiu codziennym człowieka oraz podczas turystycznych wypraw. Po dwudziestu pięciu latach jednego możemy być pewni – to dopiero początek. Rzeczywistość 2.0 nie tyle powoduje zmniejszenie zainteresowania realnymi podróżami, ile w dużej mierze wpływa na turystyczną wyobraźnię i motywację, a następnie ludzkie zachowania. Wirtualizacja doświadczenia turystycznego niewątpliwie otwiera nowy rozdział w badaniach z zakresu antropologii turystyki, a jednocześnie skłania do refleksji, aby na utarte paradygmaty spojrzeć z nowej perspektywy.

Bibliografia

- Adams K. M., 2018, *Leisure in the „Land of the Walking Dead”: Western Mortuary Tourism, the Internet, and Zombie Pop Culture in Toraja, Indonesia* [w:] A. Kaul, J. Skinner (red.) *Leisure and Death: An Anthropological Tour of Risk, Death, and Dying*, University Press of Colorado, Louisville, s. 97-122
- Alejsiak W., 2008, *Podstawowe paradygmaty i podejścia badawcze w studiach nad turystyką*, [w:] G. Gołembski (red.) *Nowe trendy rozwoju turystyki*, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej, Sulechów, s. 13-23
- Ashworth G., 2015, *Planowanie dziedzictwa*, tłum. M. Duda-Gryc, Międzynarodowe Centrum Kultury, Kraków
- Banaszkiewicz M., Duda A., 2019, *Visit the Chernobyl Exclusion Zone/Be Like a S.T.A.L.K.E.R. On architecture, games and tourist experience*, [w:] M. Gravari-Barbas, J.F. Staszak, N. Graburn (red.) *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities. Spatialities of tourism in an era of complexity*, Routledge, London-New York
- Banaszkiewicz M., 2015, *Tanatoturystyka: doświadczenie, pamięć, etyka*, „Politeja”, nr 35, s. 91-105
- Banaszkiewicz M., 2018, *Turystyka w miejscach kłopotliwego dziedzictwa*, Wydawnictwo UJ, Kraków
- Baudrillard J., *Ameryka*, tłum. R. Lis, Wydawnictwo: Sic!, Warszawa 2011
- Baudrillard J., 1998, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, [w:] R. Nycz (red.) *Postmodernizm*, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków, s. 177-190
- Boni K., 2016, *Ganbare. Sztuka umierania*, Wydawnictwo Agora, Warszawa
- Boorstin D., 1964, *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*, Harper & Row, New York
- Brucker D., 2014, *The Chernobyl Landscape and the Aesthetics of Invisibility*, „Photography and Culture”, nr 7 (1), s. 21-40
- Buczowska K., Mikos v.Rohrscheidt A., 2009, *Współczesne formy turystyki kulturowej*, Wydawnictwo AWF, Poznań
- Cohen E., 1979, *A Phenomenology of Tourist Experiences*, „Sociology”, vol. 13, no. 2, s. 179-201
- Duda A., 2016, *Turystyka szoku – między sensacją a empatią. 9/11 studium przypadku*, „Folia Turistica”, nr 39, s. 241-261

- Duda A., 2017, *Pokoleniowa trauma czy wpływ postapokaliptycznych wizji kultury popularnej. O motywacjach polskich turystów wyjeżdżających do Czarnobyla* [w:] *Po Czarnobylu. Miejsce katastrofy w dyskursie współczesnej humanistyki*, red. I. Boruszkowska, K. Glinianowicz, A. Grzemska, P. Krupa, Kraków 2017, s. 159-168
- Duda A., 2018, *Wskaźnik mrocznych atrakcji Philipa Stone'a – sztuczny podział czy skuteczne narzędzie badawcze?* [w:] E. Nieroba, A. Kopczak-Wirga (red.) *Sztuka podróżowania, czyli turysta w świecie kultury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole, s. 145-157
- Goatcher J., Brundsen V., 2011, *Chernobyl and the Sublime Tourist*, „Tourist Studies”, nr 11 (2), s. 115-137
- Gorner G., 1955, *Pornografia śmierci*, tłum. Ignacy Sieradzki, „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, nr 3 (45), s. 197-203
- Hajduk-Nijakowska J., 2012, *Katastrofa jako wydarzenie medialne*, [w:] K. Konarska (red.), *Powódzie, plagi, życie i inne katastrofy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, s. 235-253
- Hajduk-Nijakowska J., 2018, *W pogoni za sensacją. Kulturowy wymiar mrocznej turystyki (dark tourism)*, „Turystyka Kulturowa”, www.turystykakulturowa.org, nr 3, s. 42-57
- Hannam K., Yankovska G., 2014, *Dark and toxic tourism in the Chernobyl Exclusion Zone*, „Current Issues in Tourism”, nr 17 (10), s. 929-939
- Jansson A., 2018, *Rethinking post-tourism in the age of social media*, „Annals of Tourism Research”, Vol 69, s. 101-110
- Kaul A., Skinner J., 2018, *Leisure and Death: An Anthropological Tour of Risk, Death, and Dying*, University Press of Colorado, Louisville
- Koskowski M.R., 2019, *Od faktów do emocji. Turystyka kulturowa wobec technologii Web. 5.0*, „Turystyka Kulturowa”, www.turystykakulturowa.org, nr 2, s. 84-99
- Lennon J., Foley M., 2000, *Dark Tourism. The Attractions of Death and Disasters*, Thomson, London-New York
- Lennon J., Foley M., 1996, *Heart of darkness*, „International Journal of Heritage Studies”, Vol. 4, No. 2
- Light D., 2017, *Progress in dark tourism and thanatourism research: An uneasy relationship with heritage tourism*, „Tourism Management”, No. 61, pp. 275-301
- Lo I.Sh., McKercher B., 2015, *Ideal image in process: Online tourist photography and impression management*, „Annals of Tourism Research”, nr 52, s. 104-116
- McDaniel K.N., 2018, *Virtual Dark Tourism*, Palgrave Studies in Cultural and Heritage Conflict, London
- MacCannell D., 2002, *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, Spectrum, Warszawa
- Macdonald S., 2009, *Difficult Heritage. Negotiating the Nazi Past in Nuremberg and Beyond*, Routledge, London
- Macdonald S., 2013, *Memorylands. Heritage and identity in Europe today*, Routledge, London-New York
- Mercille J., 2005, *Media Effects on Image. The Case of Tibet*, „Annales of Tourism Research”, Vol. 32, No. 4, pp. 1039-1055
- Napiórkowski, 2018, *Epidemia pamięci* [w:] P. Majewski, M. Napiórkowski (red.) *Antropologia pamięci. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, s. 15-41
- Nora P., 1989, *Between Memory and History. Les Lieux de Mémoire*, „Representations”, nr 26, s. 7-24
- Owsianowska S., Banaszkiewicz M., 2015, *Trudne dziedzictwo a turystyka. O dysonansie dziedzictwa kulturowego*, „Turystyka Kulturowa”, www.turystykakulturowa.org, nr 11, s. 6-24

- Pacek A., 2016, *Nie tylko seks, czyli kilka słów o pornografii śmierci*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna”, nr 12 (2), s. 93-103
- Park H., 2014, *Heritage Tourism*, Routledge, London-New York
- Podoshen J. S., 2013, *Dark tourism motivations: Simulation, emotional contagion and topographic comparison*, „Tourism Management”, No. 35, pp. 263-271
- Rojek Ch., *Ways of Escape. Modern Transformations of Leisure and Travel*, Glasgow 1991
- Seaton A.V., 1996, *Guided by the dark: From Thanatopsis to thanatourism*, „International Journal of Heritage Studies” R. 1996 (4), nr 2, s. 234-244
- Seaton A.V., 2009, *Thanatourism and Its Discontents: An Appraisal of a Decade's Work with Some Future Issues and Directions*, [w:] T. Jamal, M. Robinson (red.) *The SAGE Handbook of Tourism Studies*, Los Angeles-London-New Delhi-Singapore-Washington, s. 521-543
- Selwyn T., 1996, *The Tourist Image. Myths and Myth Making in Tourism*, John Wiley & Sons Ltd, Chichester
- Smith L., 2006, *Uses of heritage*, Routledge, London-New York
- Stone P., 2006, *A Dark Tourism Spectrum: Towards a typology of Death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions*, „Tourism: An International Interdisciplinary Journal”, Vol. 54, No. 2, s. 145-160
- Stone P., 2009, *The darker side of travel: The theory and practice of dark tourism*, Chanel View Publications, Bristol, pp. 23-38
- Tanaś S., 2008, *Przestrzeń turystyczna cmentarzy. Wstęp do tanatoturystyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź
- Tanaś S., 2009, *Tanatoturystyka* [w:] K. Buczkowska, A.M. Rohrscheidt (red.) *Współczesne formy turystyki kulturowej*, s. 266-286
- Tanaś S., 2013, *Tanatoturystyka. Od przestrzeni śmierci do przestrzeni turystycznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź
- Tanaś S., 2013, *Tourism „Death Space” and Thanatourism in Poland*, „Current Issues of Tourism Research”, Vol. 3, No. 1, pp. 22-27
- Tunbridge J. E., Ashworth G.J., 1996, *Dissonant Heritage. The Management of the Past as a Resource in Conflict*, Wiley, Chichester-New York-Brisbane-Toronto-Singapore
- Tunbridge J., 2018, *Zmiana warty. Dziedzictwo na przełomie XX i XXI wieku*, tłum. A. Kamińska, Międzynarodowe Centrum Kultury, Kraków
- Urry J., 1990, *The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Societies*, SAGE Publications Ltd, London
- Urry J., Larsen J., 2011, *The Tourist Gaze 3.0*, SAGE Publications Ltd, London-Thousand Oaks-New Delhi-Singapore
- Wieczorkiewicz A., 2008, *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*, Universitas, Kraków
- Ziębińska-Witek A., 2012, *Turystyka śmierci jako zjawisko kulturowe*, „Teksty drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, nr 135 (3), s. 174–186.

Źródła internetowe

- Aliena Tour, <https://www.alienatours.pl/wszystkie-wyprawy/czarnobyl/strefa-tour>, data dostępu: 8.08.2019 r.
- Bispol, <https://www.bispol.com/czarnobyl-wycieczki/czarnobyl-tour>, data dostępu: 8.08.2019 r.
- Institute for a Dark Tourism Research: http://www.uclan.ac.uk/research/explore/groups/institute_for_dark_tourism_research.php [dostęp: 20.07.2019].

- Muzeum Holocaustu apeluje do zwiedzających: Przestańcie łapać u nas Pokemony*, <https://www.rmfm24.pl/fakty/swiat/news-muzeum-holocaustu-apeluje-do-zwiedzajacych-przestancie-lapac,nId,2235548>, data dostępu: 13.07.2019 r.
- Paterson A., 2016, *Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokémon here*, „Washington Post”, July 12, <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/>, data dostępu: 6.08.2019 r.
- Projekt YoloCaust, <http://yoloCaust.de/>, data dostępu: 26.10.2019 r.
- Strefa Zero, <https://strefazero.org/>, data dostępu: 8.08.2019 r.
- Zmyślony P., *Jaka oferta dla milenialsa*, 2019, „Wiadomości Turystyczne”, nr 11 (425), <https://turystykawmiescie.org/2019/06/10/rozmowa-oferta-dla-millenialsow/#more-5875>, data dostępu: 13.07. 2019 r.

Dark tourism in the face of postmodern challenges on the example of Chernobyl Exclusion Zone

Key words: dark tourism, media, post-tourism, popular culture

Abstract

In 1996, John Lennon and Malcolm Foley used the concept of dark tourism for the first time. Since then, many monographs and articles on travel to post-catastrophic places have been published. The first part of the monograph *The contemporary forms of cultural tourism* includes a text by Sławoj Tanaś outlining the phenomenon of tanatotourism. It presents the historical context of travel to places connected with death and various types of tourism, with particular emphasis on cemetery tourism. The aim of this review-article will be an attempt to indicate certain trends, which especially in the last decade have been significantly intensified. Based on specific examples, the impact of traditional media and social media, as well as popular culture, on the decision whether to visit to the disaster site will be shown. In addition, the author undertakes to indicate changes in the behaviour of dark tourists, which take place under the influence of modern technologies. Thus, examples that are often controversial and unethical will give a picture of how much one can talk about memorial sites today and how much about emerging memorylands. The direct inspiration for the text was the research conducted in 2016-2018 in the Chernobyl Exclusion Zone, based largely on qualitative interviews conducted with Polish tourists and participating observation. However, due to the review character of the article, other examples illustrating the discussed subject matter will also be mentioned.