

## Interpretacja dziedzictwa w XXI wieku: kreatywność, ko-kreacja i publiczny dyskurs w ekonomii doświadczeń

**Marek Nowacki**

*marek.nowacki@wsb.poznan.pl*

*Wyższa Szkoła Bankowa w Poznaniu, Instytut Nauk Stosowanych*

### Abstrakt

W artykule wykonano systematyczny przegląd literatury z ostatnich 30 lat w dziedzinie interpretacji dziedzictwa. Celem pracy jest zidentyfikowanie najważniejszych obszarów problemowych i kierunków rozwoju interpretacji dziedzictwa. Przeanalizowano 1878 pozycji literaturowych pobranych z ośmiu najważniejszych baz danych prac naukowych na świecie. Analiza miała charakter ilościowo-jakościowy. W celu ujawnienia głównych obszarów problemowych pojawiających się w literaturze, przeanalizowano związki pomiędzy słowami w abstraktach artykułów za pomocą sieci Kohonena, wykonując mapowanie treści. Następnie w efekcie analizy jakościowej zidentyfikowano siedem głównych kierunków rozwoju interpretacji dziedzictwa obecnych w badanych publikacjach: doświadczenia, ko-kreację, konstruktywizm, publiczny dyskurs, AR i VR, kreatywność i interpretację dziedzictwa cyfrowego.

**Słowa kluczowe:** przegląd literatury, sieć Kohonena, analiza treści, analiza jakościowa

### WPROWADZENIE

Zwiedzanie atrakcji turystycznych jest ważnym elementem wyjazdów turystycznych jak również aktywności rekreacyjnej w czasie wolnym. Podczas zwiedzania atrakcji realizuje się wiele rodzajów aktywności takich jak: oglądanie ekspozycji, słuchanie przewodników, czytanie tekstów na panelach interpretacyjnych i w folderach czy rozmowy z personelem atrakcji. Efektem zwiedzania atrakcji są doświadczenia, emocje, wiedza, zrozumienie i inne w zależności od rodzaju atrakcji oczekiwania zwiedzających. Celem interpretacji dziedzictwa jest ułatwienie osiągnięcia tych celów a ponadto zmiana postaw zwiedzających w stosunku do dziedzictwa i dzięki temu jego ochrona i konserwacja.

Interpretacja dziedzictwa jest aktywnością edukacyjną polegającą na przekazywaniu informacji dotyczących dziedzictwa naturalnego i kulturalnego osobom zwiedzającym miejsca i obiekty dziedzictwa. Odbywa się to z wykorzystaniem różnorodnych technik: pogadanek, oprowadzania przez przewodnika, paneli (dotykowych), audio-przewodników i innych. Ma także na celu dostarczanie emocji, doświadczeń i angażowanie zwiedzających w dyskurs dotyczący dziedzictwa. Jej zadaniem jest dostarczanie optymalnych doświadczeń zwiedzającym, zarządzanie ruchem zwiedzających i kształtowanie postaw sprzyjających ochronie i konserwacji zasobów dziedzictwa (tab. 1).

Tab. 1. Współczesne definicje interpretacji dziedzictwa

<b>Autorzy</b>	<b>Brzmienie definicji</b>
Beck i Cable [1998]	Edukacyjna aktywność, której celem jest ujawniać znaczenia o zasobach kulturowych i naturalnych. Poprzez różne media – pogadanki, wycieczki z przewodnikiem i wystawy – interpretacja wzbogaca zrozumienie, podziw i przez to zachęca do ochrony miejsc historycznych i cudów natury.
ICOMOS [2008]	Interpretacja dotyczy pełnego zakresu potencjalnych działań mających na celu poszerzenie publicznej świadomości i wzbogacenie zrozumienia miejsc dziedzictwa kulturowego. Mogą to być drukowane i elektroniczne publikacje, publiczne wykłady, instalacje na miejscu i poza nim, programy edukacyjne, działania społeczności oraz prowadzone badania, szkolenia i oceny samego procesu interpretacji.
Silbermann [2013]	Interpretacja dziedzictwa jest dyskursem publicznym na temat tożsamości zbiorowych, norm społecznych i możliwości indywidualnej wolności od ciężaru dziedzictwa. Stanowi to nowy paradygmat interpretacji, zamiast odbywania wycieczek z przewodnikiem. „Proces, a nie produkt; współpraca, a nie prezentacja „tylko dla ekspertów”; społeczność pamięci, a nie tradycyjna publiczność. ”
Moscardo [2014]	Interpretacja dziedzictwa to perswazyjna aktywność komunikacyjna, taka jak wycieczki z przewodnikiem, foldery i informacje zawarte na znakach i wystawach, mająca na celu przedstawienie i wyjaśnienie zwiedzającym różnych aspektów dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego.
Interpret Europe [2020]	Interpretacja dziedzictwa jest ustrukturyzowanym podejściem do nieformalnego uczenia się, specjalizującym się w przekazywaniu istotnych idei na temat zwiedzanych miejsc w czasie wolnym. Ustanawia powiązania między zwiedzającymi a tym, co mogą odkryć w miejscach dziedzictwa, takich jak rezerваты przyrody, miejsca historyczne lub muzea.
AHI [2020]	Interpretacja to proces komunikacji, podczas którego przekazuje się ciekawe historie i doświadczenia, które pomagają ludziom odnaleźć sens i lepiej zrozumieć miejsce, kolekcję lub wydarzenie.
NAI [2020]	Interpretacja jest procesem komunikacji opartym na misji, który tworzy emocjonalne i intelektualne powiązania między zainteresowaniami odbiorców a znaczeniami tkwiącymi w zasobach dziedzictwa.
Interpretation Australia [2020]	Interpretacja przekazuje idee, informacje i wiedzę na temat miejsc, świata przyrody lub miejsc historycznych w sposób, który pomaga odwiedzającym zrozumieć ich środowisko. Dobra interpretacja tworzy interesujące, niepowtarzalne i znaczące doświadczenia dla odwiedzających.

*Źródło: opracowanie własne*

Wzorem zasad, które sformułował Tilden [1957] współcześni autorzy także zestawiają listy postulatów porządkujących metodykę interpretacji dziedzictwa. Podkreśla się w nich konieczność nawiązywania do doświadczeń zwiedzających, posiadanej wiedzy, pochodzenia kulturowego (tab. 2). Wskazuje się na konieczność kształtowania postaw i pozyskiwania wsparcia dla ochrony dziedzictwa, staranność przy doborze informacji źródłowych, dbałość o autentyczność i inkluzywność interpretacji.

Tab. 2. Zestawienie współczesnych zasad interpretacji dziedzictwa

<b>Ham [1992]</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpretacja jest zabawna.</li> <li>2. Interpretacja jest istotna.</li> <li>3. Interpretacja jest zorganizowana.</li> <li>4. Interpretacja ma charakter tematyczny.</li> </ol>
<b>Beck i Cable [1998]</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aby wzbudzić zainteresowanie, interpreterzy powinni powiązać temat z życiem odwiedzających.</li> <li>2. Cel interpretacji wykracza poza samo dostarczanie informacji, w istocie jest nim ujawnianie głębszych znaczeń i prawdy.</li> <li>3. Prezentacja interpretacyjna - jako dzieło sztuki - powinna być zaprojektowana, jako opowieść, która informuje, bawi i oświeca.</li> <li>4. Celem opowieści interpretacyjnej jest inspirowanie i zachęcanie do poszerzania swoich horyzontów.</li> <li>5. Interpretacja powinna przedstawiać temat lub tezę całościowo a jej adresatem powinna być każda osoba.</li> <li>6. Interpretacja dla dzieci, młodzieży lub seniorów - gdy stanowią oni jednolite grupy - powinna opierać się na różnych metodach.</li> <li>7. Każde miejsce ma swoją historię. Interpreterzy mogą ożywić przeszłość, aby teraźniejszość była przyjemniejsza, a przyszłość bardziej znacząca.</li> <li>8. Zaawansowana technologia może pomóc w odkrywaniu świata w bardziej ekscytujący sposób. Jednak włączanie jej do programów interpretacji musi przebiegać w sposób rozważny i ostrożny.</li> <li>9. Interpreterzy muszą się dbać o ilość i jakość (wybór i dokładność) prezentowanych informacji. Konkretna interpretacja i oparta na rzetelnych badaniach będzie miała większą moc niż dłuższy dyskurs.</li> <li>10. Przed zastosowaniem sztuki w interpretacji interpreter powinien zapoznać się z podstawowymi technikami komunikacji. Jakość interpretacji zależy od wiedzy i umiejętności interpretera, które należy stale doskonalić.</li> <li>11. Teksty interpretacyjne powinny dotyczyć tego, czego czytelnicy chcieliby się dowiedzieć, z zachowaniem autorytetu mądrości, pokory i troski, jakie się z tym wiążą.</li> <li>12. Ogólny program interpretacyjny musi być w stanie przyciągnąć wsparcie - finansowe, wolontariackie, polityczne, administracyjne - niezależnie od tego, jakie wsparcie jest potrzebne do realizacji programu.</li> <li>13. Interpretacja powinna zaszczerpić ludziom zdolność i pragnienie postrzegania piękna w ich otoczeniu – zapewniać duchową odnowę i zachęcać do ochrony zasobów dziedzictwa.</li> <li>14. Interpreterzy mogą promować optymalne doświadczenia poprzez celowe i przemyślane projektowanie programów i infrastruktury.</li> <li>15. Pasja jest niezbędnym składnikiem efektywnej i skutecznej interpretacji – pasja do zasobów dziedzictwa i jednocześnie do ludzi, którzy przychodzą by czerpać z tego inspirację.</li> </ol>

**Moscardo, Ballantyne i Hughes [2007]**

1. Interpretacja musi nawiązywać osobisty kontakt z docelowymi odbiorcami lub być z nimi powiązana.
2. Interpretacja powinna dostarczać lub zachęcać do nowych i różnorodnych doświadczeń.
3. Interpretacja powinna być zorganizowana przy użyciu przejrzystych i łatwych do śledzenia struktur.
4. Interpretacja powinna opierać się na temacie.
5. Interpretacja powinna angażować zwiedzających w proces uczenia się i zachęcać ich do przejścia kontroli nad własnym procesem uczenia się.
6. Interpretacja powinna wykazywać zrozumienie i szacunek dla odbiorców.

**ICOMOS [2008]**

1. Dostępność i zrozumienie. Programy interpretacji i prezentacji powinny ułatwiać społeczeństwu fizyczny i intelektualny dostęp do miejsc dziedzictwa kulturowego.
2. Źródła informacji. Interpretacja i prezentacja powinny opierać się na dowodach zebranych przy pomocy uznanych metod naukowych a także żywych tradycji kulturowych.
3. Troska o miejsce i kontekst. Interpretacja i prezentacja miejsc dziedzictwa kulturowego powinny odnosić się do ich szerszych kontekstów i warunków społecznych, kulturowych, historycznych i przyrodniczych.
4. Zachowanie autentyczności. Interpretacja i prezentacja miejsc dziedzictwa kulturowego muszą być zgodne z podstawowymi zasadami autentyczności w duchu dokumentu z Nara [1994].
5. Planowanie na rzecz zrównoważonego rozwoju. Plan interpretacji dla miejsca dziedzictwa kulturowego musi uwzględniać środowisko naturalne i kulturowe, a jego głównym celem jest zrównoważenie społeczne, finansowe i środowiskowe.
6. Troska o włączenie. Interpretacja i prezentacja miejsc dziedzictwa kulturowego musi być wynikiem znaczącej współpracy pomiędzy specjalistami ds. dziedzictwa, społecznością lokalną i stowarzyszeniami oraz innymi zainteresowanymi stronami.
7. Znaczenie badań, szkoleń i oceny. Ciągłe badania, szkolenia i ocena są niezbędnymi elementami interpretacji miejsc dziedzictwa kulturowego.

**Rahaman i Kiang [2017] – dla interpretacji dziedzictwa cyfrowego**

- Satysfakcja. Użytkownicy muszą być zadowoleni z wizyty. Celem interpretacji jest zwiększenie ich zadowolenia z miejsca i z wizyty w miejscu dziedzictwa.
- Prowokacja / empatia. Interpretacja powinna zwiększyć świadomość dotyczącą ochrony dziedzictwa, jego zachowania lub konserwacji. Powinno to ułatwić zmianę postaw i zachowań zwiedzających w odniesieniu do miejsc dziedzictwa, ludzi i kultury.
- Edukacja. Celem interpretacji powinno być przekazanie symbolicznego i kulturowego znaczenia dziedzictwa zwiedzającym poprzez wybrane działania edukacyjne.
- Wiele perspektyw przeszłości. Interpretacja powinna przedstawiać historię z wielu możliwych perspektyw. W ten sposób umożliwi to szersze i pogłębione zrozumienie przeszłości.

**Interpretation Australia [2020]**

- Dobra interpretacja powinna wzbogacać doświadczenia zwiedzających, czyniąc je bardziej znaczącym i przyjemnymi.

- Dobra interpretacja powinna pomagać zwiedzającym w rozwijaniu większej świadomości, uznania i zrozumienia doświadczanego dziedzictwa.
- Dobra interpretacja powinna ułatwiać osiągnięcie celów zarządzania dziedzictwem, zachęcając gości do rozważnego korzystania z zasobów dziedzictwa.
- Dobra interpretacja powinna promować publiczne zrozumienie dla programów i działalności organizacji zarządzających dziedzictwem.

*Źródło: opracowanie własne*

Celem niniejszej pracy jest zidentyfikowanie najważniejszych obszarów problemowych i kierunków rozwoju interpretacji dziedzictwa.

## **METODA**

W badaniach zastosowano ilościowo-jakościową metodę systematycznego przeglądu literatury. Polega ona na identyfikacji, ocenie i syntezie wyników poszczególnych badań z wykorzystaniem ścisłych zasad, a tym samym stanowi cenne źródło wiedzy naukowej. Wymaga ona wykorzystania w analizie wszystkich niezbędnych baz danych, minimalizując ryzyko stronniczości oraz zapewniając przejrzystość procedury badawczej [Dochy 2006]. W szczególności, w niniejszej pracy, wykonano systematyczną mapę literatury w celu opisanie aktualnego stanu wiedzy w zakresie interpretacji dziedzictwa. Systematyczne mapy literatury (ang. *systematic mapping review*) to rodzaj badań empirycznych z wykorzystaniem materiałów wtórnych, które dostarczają przeglądu stanu wiedzy w danej dziedzinie, identyfikując ważne problemy i obszary wiedzy obecne w literaturze przedmiotu [Fernández-Sotos i in. 2019].

W pierwszej fazie analizy wyszukano recenzowane publikacje naukowe w następujących bazach danych: Scopus, Web of Science, EBSCO, ProQuest, ScienceDirect, Springer Link, Wiley Online Library, Taylor & Francis Online. Autor wykorzystał w kwerendzie największe bazy indeksujące oraz bazy najbardziej liczących się na rynku wydawnictw, ponieważ możliwe są opóźnienia w indeksowaniu wydawnictw książkowych pomiędzy nimi. Ponadto metodyki indeksowania tych samych treści mogą być różne przez bazy indeksujące i wydawnictwa, co będzie prowadzić do różnych wyników wyszukiwania [por. Wolski 2017]. Poszukiwano publikacji z okresu od 1990 roku do chwili obecnej (marzec 2020 r.). Wyszukiwano artykuły zawierające hasło „heritage interpretation”. Ten zbiór artykułów uzupełniono o 168 artykułów opublikowanych w czasopiśmie *Journal of Interpretation Research* wydawanym przez National Association for Interpretation (USA). Jest to specjalistyczne czasopismo poświęcone wyłącznie interpretacji dziedzictwa. Czasopismo ukazuje się od 1996 roku i do 1999 roku ukazywało się raz w roku, zaś od 2000 roku ukazuje się dwa razy w roku. Czasopismo nie jest indeksowane w żadnej z wyżej wymienionych baz danych. Efektem tej kwerendy było zidentyfikowanie 1878 artykułów (tab. 3).

Tab. 3. Charakterystyka badanej próby.

Bazy danych /czasopismo	Liczba dokumentów	% dokumentów
Scopus	162	8,63
Web of Science	130	6,92
Proquest	316	16,83
EBSCO	159	8,47
ScienceDirect	241	12,83
Springer Link	219	11,66
Wiley Online Library	89	4,74
Taylor & Francis Online	394	20,98
Journal of Interpretation Research	168	8,95
W sumie	1878	100,00

*Źródło: opracowanie własne*

Artykuły poddano analizie jakościowej pod kątem przedmiotu artykułu, którym jak założono powinna być interpretacja dziedzictwa. W ten sposób wyłączono wszystkie artykuły, w których pojawiło się słowo „interpretacja dziedzictwa”, lecz które nie były jej poświęcone. W ten sposób w analizie pozostawiono 282 artykuły, w których głównym przedmiotem badawczym była interpretacja dziedzictwa.

W analizach wykorzystano następujące pakiety oprogramowania: Statistica 13.0, NVivo 11 oraz KH Coder 3.

### **Analiza Text Mining**

W pierwszym kroku wykonano analizę Text Mining streszczeń (abstraktów) artykułów. Jest to metoda eksploracji danych służącą do wydobywania danych z tekstu i ich późniejszej obróbki [Text mining 2020]. Zidentyfikowano w ten sposób najczęściej występujące słowa w badanych streszczeniach artykułów złożone, z co najmniej trzech liter. Z tych słów wygenerowano chmurę tagów (ryc. 1). Z analizy wielkości tagów wynika, że badane artykuły najczęściej dotyczyły badań nad interpretacją dziedzictwa w kontekście ruchu turystycznego, doświadczeń, walorów kulturowych i środowiskowych, edukacji, konserwacji i zarządzania.





Ryc. 1. Chmura tagów - najczęściej występujących słów w streszczeniach artykułów

Źródło: badania własne.

### **Analiza sieci Kohonena**

W celu wykonania mapowania treści artykułów, ujawnienia związków pomiędzy słowami w artykułach, i dzięki temu zidentyfikowania grup tematycznych artykułów, zastosowano sieć Kohonena. Jest to neuronowa sieć uczona w trybie bez nauczyciela, której celem jest wygenerowanie dwuwymiarowej reprezentacji przestrzeni wejściowego zbioru słów [Kohonen 2001]. Przy tworzeniu mapy wykorzystano liczbę 20 węzłów poziomych i 20 pionowych, co dało mapę o całkowitej liczbie 400 węzłów (20 x 20). Analiza podzielona była na dwa etapy: faza porządkowania dla określenia wstępnej sekwencji (obejmowała 1000 kroków) i faza konwergencji dla precyzyjnego dostrojenia (liczba węzłów - 400 x 500 = 200 000 kroków) [Kohonen 2001, s. 112]. Do analizy wzięto abstrakty z 282 wyłonionych artykułów. Wygenerowanie mapy trwało 25 min. 9 s. (AMD A6-6310, RAM 8GB). Mapa zawiera osiem obszarów grupujących w sobie słowa współwystępujące w abstraktach badanych artykułów (ryc. 2).

**Obszar błękitny** (lewy górny) zawiera artykułów dotyczące interpretacji dziedzictwa w muzeach [Laing i in. 2014, Papathanassiou-Zuhrt, 2015, Prentice & Andersen, 2007, McGookin i in. 2019], percepcji interpretacji przez gości atrakcji [Stern i Powel 2013a, 2013b, Caplow 2018, Douglas, Ellis i Lacanienta, 2018] oraz znaczenia interpretacji w projektowaniu ekspozycji [Batten 2005], a nawet miejsc noclegowych [Hansen 2017].

**Obszar jasnorożowy** (górny-środkowy) zawiera artykuł dotyczy opowieści interpretacyjnych [Chronis 2012, Dogan i Kan 2020], identyfikacji z miejscem [Waitt 2000]

i narodem [Packer, Ballantyne i Uzzell 2019] a także znaczenia miejsca w edukacji z interdyscyplinarnej perspektywy [Zhang i Xiong 2017].

**Obszar popielaty** (prawy-górny) zawiera artykuły dotyczące doświadczeń zwiedzających [Stern i Powell, 2013c, Stern i in. 2013, Weiler i Walker, 2014], interpretacji podczas oprowadzania wycieczek [Ong, Ryan i McIntosh, 2014, Ham i Weiler 2013].

**Obszar czerwony** (lewy-dolny) zawiera artykuły dotyczące interpretacji dziedzictwa cyfrowego [Kidd 2019, Perry 2018, Rahaman i Kiang 2017, McGookin 2019] i niematerialnego [Park 2010, Mah i in. 2019, Ross i in. 2017].

**Obszar niebieski** (dolny-środkowy) zawiera artykuły dotyczące historii społecznej [Batten 2005, Riley 1999] i sposobów prezentacji [Light 2017, Knapp i Yang, 2002, Saxe 2009].

**Obszar wrzosowy** (wewnętrzny) koncentruje się na interpretacji obiektów archeologicznych [Ross i Saxena 2019, James 2019, Jewell 2005, Mayer i Wallace 2008].

**Obszar pomarańczowy** (prawy-środkowy) dotyczy sposobów (metod) komunikacji [Dogan i Kan 2020, Ryan i Dewar 1995, Lackey 2008, Barrett i Moven 2014, Lackley i Hamm 2003].

**Obszar zielony** (prawy-dolny) dotyczy znaczenia interpretacji dziedzictwa w kształtowaniu wizerunku destynacji [Frost 2006, Hartman, Parra, i de Roo, 2019, Prentice i Andrsen 2003, Povilanskas i in. 2016].



Ryc. 2. Samoorganizująca sieć słów Kohonena (opracowanie własne).

Źródło: badania własne.

Wykonana analiza ilościowa sieci Kohonena mapowania treści, z wykorzystaniem algorytmu uczenia maszynowego nienadzorowanego, pozwoliła pogrupować analizowane



abstrakty (na zasadzie współwystępowania słów) w główne obszary problemowe (tematyczne) związane z interpretacją dziedzictwa. Jednak nie wskazała na pozycje najważniejsze – przełomowe dla kierunków rozwoju interpretacji dziedzictwa. Jak wiadomo, kierunek taki może wyznaczyć nawet jeden lub kilka bardzo ważnych artykułów. Dlatego w dalszej analizie – stanu wiedzy w danej dziedzinie (ang. *state-of-the-art review*) – zastosowano metodę jakościową (ekspercką). W przeglądzie stanu wiedzy uwzględnia się najbardziej aktualne badania w danej dziedzinie lub badania dotyczące danego tematu. Często podsumowuje się aktualne i pojawiające się trendy w określonym obszarze literatury. Przegląd taki ma na celu wykonanie krytycznego przeglądu najnowszej literatury oraz jej syntezy [Dochy 2006]. Autor wykorzystując mapowanie treści oraz intuicję badacza, zidentyfikował najważniejsze kierunki rozwoju wiedzy w dziedzinie interpretacji dziedzictwa. Należą do nich: interpretacja a doświadczenia, rola kreatywności w interpretacji, interpretacja a współtworzenie doświadczeń, konstruktywizm w interpretacji, interpretacja jako dyskurs publiczny, VR i AR w interpretacji dziedzictwa oraz interpretacja dziedzictwa cyfrowego.

### **Interpretacja dziedzictwa a doświadczenia zwiedzających**

Doświadczenia osób odwiedzających obszary przyrodniczo cenne były przedmiotem badań naukowych w obszarze rekreacji plenerowej już wiele lat temu. Driver i Toucher [1970] zaproponowali włączenie postrzegania doświadczeń w nurt badań nad motywacjami w czasie wolnym (ang. *experiential approach*). Podejście to sugeruje, że rekreacja jest nie tylko aktywnością fizyczną (taką jak np. wędrowanie czy wędkarstwo), ale także psychofizjologicznym doświadczeniem [Manfredo, Driver i Tarrant, 1996]. Na potrzebę analizowania doświadczeń i korzyści odnoszonych przez osoby zwiedzające atrakcje turystyczne zwrócili uwagę Prentice, Witt i Hamer [1998]. Autorzy zaprezentowali możliwość segmentacji gości atrakcji na podstawie doświadczeń i odnoszonych korzyści ze zwiedzania. Nie zdefiniowali jednak pojęcia doświadczeń ograniczając się do stwierdzenia, że doświadczenia stanowią rdzeń produktu turystycznego. Koncepcja doświadczeń pojawia się także w literaturze z dziedziny marketingu za sprawą Morrisa B. Holbrooka i Elisabeth C. Hirschman [1982]. Postulują oni konieczność uwzględniania doświadczeń podczas wyjaśniania zachowań konsumenckich, które są subiektywnym stanem świadomości pełnym symbolicznych znaczeń, hedonistycznych odpowiedzi i estetycznych kryteriów. Jednak dopiero za sprawą Josepha Pine'a II i Jamesa H. Gilmore'a [1999] doświadczenia stały się centralnym pojęciem ekonomii, dzięki koncepcji gospodarki opartej na doświadczeniach (ang. *experience economy*). W gospodarce tej zasadniczym produktem są niezapomniane i osobiste doświadczenia. Doświadczenia te autorzy rozumieją, jako sposoby tworzenia wartości, w której konsumenci płacą za czas spędzony w miejscach lub podejmując określone działania. Pine i Gilmore II wyróżnili cztery sfery doświadczeń (rozrywki, edukacji, ucieczki i estetyki), które mogą być doświadczane w jednym wymiarze w sposób pasywny lub aktywny

lub w drugim wymiarze w sposób absorpcyjny lub immersyjny. Najbogatsze doświadczenia, według autorów, obejmują wszystkie wymienione wyżej cztery sfery, zwiększając wartość estetyczną tego doświadczenia, zapewniając możliwości ucieczki od jednego poczucia rzeczywistości do drugiego, angażując jednostki w eksplorację wiedzy i umiejętności oraz zapewniając przyjemne oderwanie się od codziennego życia.

Precyzując pojęcie doświadczeń w dziedzinie turystyki, Gianna Moscardo [2009] określiła je jako odrębny zespół wydarzeń i / lub aktywności, które następują w określonym miejscu lub w powiązanych ze sobą miejscach i które składają się z kilku faz przebiegających w ograniczonym okresie czasu a które dostarczają turystom poczucia sensu i znaczenia podejmowanej aktywności.

Wielu autorów koncentruje się na badaniu doświadczeń immersyjnych [Bec i in. 2019, Bishop 2012, Kidd 2018, Sterling 2019, Trizio i in. 2019, Dogan i Kan 2020]. Koncentrują one uwagę badaczy ze względu na zróżnicowane sposoby uczestnictwa i zaangażowania towarzyszące doświadczeniom immersyjnym. Według Colina Sterlinga [2019] w przestrzeniach dziedzictwa doświadczenia immersyjne pojawiają się podczas zwiedzania wystaw multimedialnych, korzystania z technologii wirtualnej i poszerzonej rzeczywistości, w instalacjach fizycznych i podczas tematycznych wydarzeń partycypacyjnych. Jenny Kidd [2018] sugeruje, że praktyki immersyjnego dziedzictwa mają kilka charakterystycznych cech: są oparte na historii, skoncentrowane na widowni i jej uczestnictwie w nich, multimodalne<sup>1</sup>, multisensoryczne i dostosowane do otoczenia. Kidd [2018] lokuje „immersyjny zwrot” w dziedzictwie i interpretacji w muzeach wśród innych wielkich osiągnięć współczesnego muzealnictwa. Obejmuje on „zwrot narracyjny” koncentrujący się na otwarciu muzeologicznych doświadczeń na bardziej różnorodne głosy i historie, „zwrot afektywny”, który ma na celu zrozumienie emocjonalnego i transformacyjnego potencjału muzeów i dziedzictwa oraz „zwrot ludyczny” charakteryzujący się zabawą, performatywnością i „mechaniką gry” w różnych formach aktywności. Autorka definiuje immersyjne spotkania z dziedzictwem, jako „ograniczone doświadczenia na styku opowieści, ciała i zmysłów”.

Ważnym rodzajem doświadczeń towarzyszących zwiedzaniu muzeów jest partycypacja. Poszukując cech doświadczeń partycypacyjnych związanych z dziedzictwem C. Sterling [2019] wskazuje na dwa kierunki: zachwyty i autonomię. Przywołuje on przykład z dziedziny interpretacji dziedzictwa archeologicznego, gdzie Sara Perry [2019] zaproponowała koncepcję „zachwyty”, aby wyjaśnić afektywny i, do pewnego stopnia, nieosiągalny rezonans miejsc dziedzictwa, przedmiotów i doświadczeń. Perry sugeruje, że zachwyty ma „celowy charakter”, który można osiągnąć dzięki „celowemu projektowi”. Taki

---

<sup>1</sup> Wielokanałowe.

celowy zachwyty ma opierać się na „cudownych afordancjach<sup>2</sup> dziedzictwa kulturowego”, tworząc „możliwe do wyzwolenia czynniki afektu, takie jak: angażowanie ludzi w akty wzajemności, naśladowanie, replikację poprzez werbalizację, odgrywanie ról, personalizację doświadczenia, legitymowane podejmowanie decyzji, humor, wyzwania, myślenie poprzez tematy związane z ciałem, aktywne słuchanie, agonistyczną debatę i dialog”. Ważną rolę mają odgrywać tutaj także formy cyfrowej interpretacji, ale tylko, jako elementy bardziej złożonego zachwyty.

Z kolei w dziedzinie sztuk partycypacyjnych Claire Bishop [2012] analizuje drugie pojęcie - „autonomii”. Bishop przedstawia ramy wyobrażania sobie doświadczeń związanych z dziedzictwem, jako przestrzeni eksperymentalnych kompletnie innych niż te osadzone w szerszym świecie. Sterling [2019] uważa, że projekty partycypacyjne mają swój własny „reżim empiryczny” i formalną estetykę, która „przyczynia się i wzmacnia kreowanie doświadczeń społecznych i artystycznych”. Reżim ten polega bardziej na współuczestniczeniu niż na przyglądaniu się lub konsumpcji. Bishop zgłasza zastrzeżenia do tak rozumianej partycypacji z dwóch powodów [cyt. za Sterling 2019].

Po pierwsze, program integracji społecznej jest teraz tak mocno uwikłany w logikę neoliberalizmu, że praktyka partycypacyjna i indywidualne „polepszanie/doskonalenie” społeczno-gospodarcze stały się już prawie nie do rozróżnienia. Jak zauważa Bishop, udział społeczeństwa w sztuce (i innych aktywnościach) jest pozytywnie postrzegany w neoliberalnych ramach właśnie dlatego, że „kreuje uległych obywateli, którzy szanują autorytet i akceptują ryzyko i odpowiedzialność za opiekę nad sobą w obliczu ograniczonych usług publicznych”.

Drugie zastrzeżenie, które zgłasza C. Bishop [2012] dotyczy tego, że sztuka partycypacyjna ma tendencję do promowania „współczującej identyfikacji z innymi”, jako głównego efektu a nie podnoszenie świadomości uwarunkowań strukturalnych powodujących nierówność i niesprawiedliwość społeczną. Oznacza to, że „etyka bezosobowej interakcji przeważa nad polityką sprawiedliwości społecznej”. Według Bishop sztuka partycypacyjna jest w stanie uciec od tej logiki, uznając i celebrując swoją autonomię oraz eksperymentując z estetycznymi formami i doświadczeniami, „które zwiększają naszą zdolność do wyobrażania sobie świata i naszych relacji na nowo”. Bishop postrzega autonomię praktyk artystycznych, jako jedną z jej głównych zalet. Sztuka, jak twierdzi, „ma w sobie element krytycznej negacji i zdolność do podtrzymywania sprzeczności, których nie można pogodzić z wymiernym imperatywem pozytywistycznej ekonomii” [2012: 16]. Sterling sugeruje za Bishop, że dziedzictwo, podobnie jak sztukę, można uznać za „formę eksperymentalnej aktywności przenikającej świat. Według tej koncepcji autonomiczne doświadczenie dziedzictwa jest

---

<sup>2</sup> Afordancje (ang. *affordances*) – sposobności oddziaływania na obiekty środowiska, związane z ich charakterystykami oraz zdolnościami percepcyjnymi, doświadczeniem i ogólnymi umiejętnościami działania danej jednostki. [<https://pl.wikipedia.org/wiki/Afordancje>] [27.03.2020].

zarówno tworzone, jak i przedstawiane. Jest oddzielone od bezpośredniego ciągłego doświadczenia, ukształtowanego przez uprzedzenia i oczekiwania wyniesione z tej szerszej dziedziny. Konkretna autonomia takich doświadczeń - które mogą wystąpić w różnorodnych kontekstach i środowiskach odległych od tradycyjnego dziedzictwa - zawsze będzie warunkowa i nieregularna, ale sam status doświadczenia jako autonomii oznacza, że szeroki zakres krytyczno-twórczych eksperymentów jest tutaj dozwolony i pożądany. Przykładami wydarzeń, podczas których można partycypować w doświadczeniu opisanego zachwyty i autonomii, może być inscenizacja walk pomiędzy górnikami a policją w Orgreave z 2001 roku lub warsztaty partycypacyjne w Balfon Tower (Wschodni Londyn) prowadzone przez Davida Robertsa [Sterling 2019].

### **Współtworzenie doświadczeń a interpretacja dziedzictwa**

Pojęcie współtworzenia (ko-kreowania) wartości pojawiło się w momencie, kiedy zauważono, że same produktów lub usługi - nawet najwyższej jakości - przestały satysfakcjonować konsumentów. Wzrost znaczenia i kreowania wartości stały się dominującym problemem zarządzania. C. K. Prahalad i Venkat Ramaswamy [2004] zauważyli, że obecnie to poinformowani, połączeni w sieć, uprawnieni i aktywni konsumenci w coraz większym stopniu współtworzą wartość wraz z firmami. Z kolei Stephen Vargo i Robert Lusch [2004] zaproponowali koncepcję logiki skoncentrowanej na usługach (ang. *Service-Centered Dominant Logic*), zastępując tym logikę zdominowaną przez towary (ang. *Good-Centered Dominant Logic*). Zgodnie z tą logiką konsument uczestniczy we współtworzeniu wartości, ponieważ to usługi a nie towary stanowią wartość w procesie wymiany. Wartości te powstają podczas procesu konsumpcji a nie podczas procesu wymiany. To doświadczenia i ich postrzeganie przez konsumentów stały się obecnie podstawą określania wartości.

W ślad za tym trendem, także w literaturze z dziedziny turystyki pojawiły się prace wskazujące na znaczenie współtworzenia przez turystów ich własnych doświadczeń [Prebensen, Vitterso i Dahl 2013, Campos i in. 2016, Nowacki 2017, Nowacki i Kruczek 2019]. Współtworzenie (ko-kreacja) doświadczeń turystycznych to, według Any Cláudi Campos i in. [2016], suma zdarzeń psychologicznych, przez które przechodzi turysta, gdy aktywnie uczestniczy w sposób fizyczny i / lub mentalny w aktywności oraz poprzez interakcję z innymi podmiotami w środowisku doświadczeń. W ten sposób turyści współtworzą doświadczenia, aktywnie uczestnicząc w procesie koprodukcji, angażując się w dziedzictwo na poziomie psychologicznym i emocjonalnym poprzez samodzielny wybór i odkrywanie wybranych aspektów dziedzictwa zgodnie z ich własnymi zainteresowaniami [Minkiewicz i in., 2014].

Marek Nowacki i Zygmunt Kruczek [2020] w badaniach empirycznych zweryfikowali model zależności pomiędzy aktywnością w zakresie współtworzenia doświadczeń osób zwiedzających atrakcje a doświadczeniami w kontekście kontinuum atrakcji Antonelli Carù

i Bernarda Covy [2007]. Badania te potwierdziły, że na doświadczenia w istotny sposób wpływa partycypacja w ich kreowaniu. Zarówno osoby zwiedzające Bramę Poznania jak i Muzeum Narodowe w Krakowie mają znacznie mniejszą sposobność interakcji z personelem i współtworzenia doświadczeń niż zwiedzający festyn archeologiczny w Biskupinie, co przekłada się na inną percepcję doświadczeń.

W innych badaniach J. H. Pfanner [2011, cyt. za Ross i in. 2017] opisuje, jak kreatywna turystyka archeologiczna może stać się sposobem na uzyskanie autentycznych doświadczeń dzięki aktowi współtworzenia, który stymuluje wśród zwiedzających. Autor pokazuje, jak prosty akt przesiewania artefaktów w Domu Szekspira w Wielkiej Brytanii, pozwala zwiedzającym doświadczyć harmonii z przestrzenią życiową poety. Podczas gdy subiektywne doświadczenia zwiedzających ponownie kreują to miejsce w procesie wyobraźni i interpretacji, to inspirowana turystyka kreatywna w tym miejscu jest możliwa dzięki zdolności interpreterów do stworzenia i oferowania „unikatowego kontaktu z miejscem” [Coleman i Crang, 2002, p. 2, cyt. za Ross i in. 2017, s. 40].

David Ross i Gunjan Saxena [2019] uważają ponadto, że współtworzenie dziedzictwa archeologicznego z udziałem społeczeństwa jest potężnym narzędziem ułatwiającym emocjonalne połączenie nie tylko z niematerialnym dziedzictwem, ale jest także sposobem na ponowne określenie ich znaczenia we współczesnych inicjatywach turystyki kulturowej i kreatywnej. To podejście skoncentrowane na doświadczeniu jest właściwe dla kreatywnego wykorzystania umiejętności interpreterów w ich roli, jako pośredników w dostarczaniu turystom doświadczeń.

### **Rola kreatywności w interpretacji dziedzictwa**

„Kreatywny” oznacza posiadający inwencję, pomysły. Kreatywność występuje, gdy jednostka wykracza poza tradycyjne sposoby postępowania, poznawania i tworzenia [Chartland 1990, cyt. za Nowacki 2011]. Badacze wyróżniają cztery obszary kreatywności: kreatywne środowisko, kreatywny produkt, proces kontra produkt w kreatywności - spontaniczna dyskusja i kreatywny proces [Rhodes 1961, Taylor 1988]. Jednak wiele wskazuje na to, że kreatywność objawia znacznie intensywniej, gdy wyżej wymienione elementy współoddziałują pomiędzy sobą.

Teoria kreatywnego inwestowania/inwestycji w kreatywność Roberta J. Sternberga [2012] zakłada, że pomysły już istnieją, a wymagana jest jedynie zdolność osób kreatywnych do zidentyfikowania i zmaterializowania swojego potencjału. Nacisk kładzie się na wysiłek, jaki twórcze osoby wkładają w identyfikację mało znanego pomysłu i pracują nad nim, aby podnieść jego wartość. Zgodnie z tą teorią osoby kreatywne to takie, które w sferze pomysłów - metaforycznie mówiąc - są w stanie „kupować tanio” i „sprzedawać drogo”. „Tanie zakupy” oznaczają rozwijanie pomysłów, które są nieznanne lub nie są popularne, ale mają duży potencjał wzrostu. Często zdarza się, że kiedy takie pomysły są prezentowane po



raz pierwszy, napotykają one opór. Jednak kreatywna jednostka jest w stanie przeciwstawić się krytyce i ostatecznie sprzedać je drogo, przechodząc do następnego nowego lub niepopularnego pomysłu. Innymi słowy, taka osoba nabywa nawyku kreatywności. Zgodnie z teorią inwestycji, kreatywność wymaga połączenia sześciu różnych, lecz powiązanych ze sobą zasobów: zdolności intelektualnych, wiedzy, stylów myślenia, osobowości, motywacji i środowiska. Choć poziomy tych zasobów są źródłami różnic indywidualnych, często decyzja o ich wykorzystaniu jest najważniejszym źródłem różnic indywidualnych. Ostatecznie kreatywność wynika nie z jednego, ale z całego zespołu wyżej wymienionych cech.

Kreatywne doświadczenia turystyczne koncentrują się nie tylko na elementach zewnętrznych (np. miejscu dziedzictwa), ale także na zdolnościach twórczych aktorów oraz osobistych gustach i preferencjach turystów w zakresie określania wartości, jakie z nich czerpią [Richards i Wilson, 2006]. Wyobrażone i partycypacyjne współtworzenie aktorów jest kształtowane przez ich wcześniejsze doświadczenia, wspomnienia i zapisy medialne, w tym eksperckie i świeckie narracje oraz określone emocje związane z miejscami, przedmiotami i praktykami z nimi związanymi, i stanowią podstawę sytuacyjnego afektywnego kontekstu dziedzictwa [Rana, Willemsen i Dibbits, 2017].

James Kaufman i Ronald Beghetto [2009] wskazują na dwa główne typy kreatywności: małe-c i Wielkie-C (c – od ang. *creativity*). Kreatywność typu małe-c odnosi się do aktywności w codziennym życiu (np. gry na instrumentach muzycznych). Kreatywność typu Wielkie-C dotyczy aktywności osób wyróżniających się i pozostawiających trwały ślad w dziedzinie swojej aktywności (takich jak np. Einstein lub Beethoven) [Richards 2010, Gardner 1993, cyt. za Ross i in. 2017]. Ponadto Kaufman i Beghetto [2009] sugerują istnienie dwóch dodatkowych typów: kreatywności: mini-c i Pro-c. Kreatywność typu mini-c wiąże się z początkową fazą uczenia się (np. nauki uznanych technik malarskich). To pozwala odróżnić kreatywność osób uczących się (mini-c) od kreatywności osób wykorzystujących nabyte umiejętności w swoim hobby (małe-c) (w osobistym procesie kreatywnej interpretacji). Kreatywność typu Pro-c dotyczy kreatywnej aktywności osób na poziomie profesjonalnym, które jednak nie wnoszą znaczącego wkładu na poziomie Wielkiego-C do swojej dziedziny.

Ross i in. [2017] ilustrują model kreatywności „Czterech-C” na przykładzie atrakcji turystycznych (tab. 4). Kreatywność mini-c występuje np. podczas oglądania eksponatów w Domu Szekspira, gdy zwiedzające go osoby poznają historię tego miejsca w subiektywny sposób. Kreatywność małego-c pozwala na wykreowanie małej atrakcji turystycznej, np. rodzinnego muzeum, okresowo udostępnianego zwiedzającym (np. tylko w weekendy). Z kolei kreatywność Pro-c wymagana jest od menedżerów, którzy zainspirowani atrakcjami funkcjonującymi w innych regionach, tworzą podobny obiekt we własnym regionie (na przykład ekspozycję archeologiczną). I wreszcie, kreatywność Wielkiego-C potrzebna jest



do stworzenia atrakcji, które kształtują sposób postrzegania całej branży turystycznej na świecie, takich jak np. Disneyland lub wycieczki krajoznawcze autobusami z otwartym dachem.

Tab. 4. Cztery poziomy kreatywności

Poziom kreatywności	Charakterystyka	Przykłady	Aktorzy
Mini-c	Twórcza interpretacja związana z intrapersonalnym procesem uczenia się	Proces uczenia się w początkowym stadium (osobisty proces kreatywnej interpretacji)	Każdy
Małe-c	Codzienna kreatywność wykorzystywana w codziennym rozwiązywaniu problemów lub hobby	Nauka gry na gitarze	Każdy
Pro-c	Kreatywny wkład, które nie zmieniają skutecznie ani znacząco domeny	Zawodowy kucharz	Każdy i eksperci
Wielkie-C	Kreatywne przełomy, które zmieniają bieg domeny	Wielkie odkrycia lub wynalazki, wielcy twórcy	Eksperti

Źródło: opracowanie własne za Kaufman i Beghetto 2009, Ross i in. [2017].

### Pozytywizm vs. konstruktywizm w interpretacji dziedzictwa

Wiele ważnych wskazówek dla interpretacji dziedzictwa pochodzi z teorii uczenia się. Według George'a Heina [2004] teorie epistemologiczne (poznania) tworzą przestrzeń, w której z jednej strony znajdują się teorie pozytywistyczne, według których świat rzeczywisty istnieje niezależnie od poglądów człowieka zaś z drugiej strony konstruktywistyczne, według których wiedza istnieje tylko w umysłach ludzi i nie musi mieć związku z rzeczywistością.

Teorie pozytywistyczne uznają istnienie względnie trwałych obiektów dociekań naukowych, niezależnych od tworzonych przez człowieka i zmiennych konstrukcji teoretycznych. Wiedza jest czymś obiektywnym, co można dostrzec i zmierzyć. Zgodnie z teoriami pozytywistycznymi w interpretacji dziedzictwa zakłada się obiektywne spojrzenie na przeszłość i podkreśla rolę ekspertów, wyciszając jednocześnie głosy niespecjalistów (zwiedzających).

Według teorii konstruktywistycznych, wiedza jest „konstruowana” przez uczącą się jednostkę w interakcji ze środowiskiem społecznym. W takiej sytuacji zakłada się uczestniczącą rolę zwiedzających w procesie interpretacji. Podejście takie przyjmuje relatywistyczną perspektywę co oznacza, że znaczenie dziedzictwa jest budowane subiektywnie, przez angażujących się w ten proces zwiedzających [Shanks i Hodder 1995, cyt. za Ross i in. 2017]. W ten sposób interpretacja dziedzictwa staje się iteracyjnym i kreatywnym procesem przyswajania nowych informacji i interpretowania kultury w sposób aktywny i kreatywny [Tilley 1993, cyt. za Ross i in. 2017]. Przegląd konstruktywistycznych strategii interpretacji zestawiono w tabeli 5.

Tab. 5. Konstruktywistyczne strategie interpretacji dziedzictwa kulturowego

<b>Strategia</b>	<b>Charakterystyka</b>
Holistyczna prezentacja miejsca	Interpreterzy powinni przedkładać „wielkie” koncepcje ponad szczegóły, które to zwiedzający mogą postrzegać jako wyjątkowe lub szczególne, a nie jako element szerszego kontekstu. Zauważenie szerszego kontekstu odgrywa większą rolę w zrozumieniu świata niż szczegółowe informacje dotyczące konkretnego miejsca lub obiektu.
Zachęcanie do interakcji z pierwotnymi dowodami (ang. <i>primary evidence</i> )	Interpreterzy powinni przedstawiać zwiedzającym najważniejsze dowody (materialne lub niematerialne), aby umożliwić im własną interpretację dziedzictwa i zachęcać do samodzielnego stawiania pytań. Nie powinno się przekazywać zwiedzającym wyłącznie suchych informacji, lecz przedstawiać najlepsze dowody w celu zmaksymalizowania ich własnej interpretacji dziedzictwa.
Wykorzystać posiadaną przez zwiedzających wiedzę	Doświadczenie przez zwiedzających dziedzictwa powinno wzbogacać posiadaną przez nich wiedzę. Zrozumienie przez interpretera wyobrażeń, jakie zwiedzający mają o przeszłości, pozwala lepiej dostosować doświadczenia do ich oczekiwań. Należy jednak wprowadzać nowe idee, ponieważ mobilizują one zwiedzających do krytycznego i kreatywnego myślenia.
Kłaść nacisk na prowokację zamiast instrukcji	Zamiast przekazywać zwiedzającym suche fakty, interpreterzy powinni stymulować sytuacje zmuszające zwiedzających do samodzielnego rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia oraz zachęcać do interpretacji z różnych punktów widzenia. Podniesie to poziom partycypacji i skoncentruje zwiedzających na własnych doświadczeniach. Należy jednak zachować ostrożność, aby nie strywializować tym miejsc dziedzictwa i stworzyć zwiedzającym trudne, ale możliwe do rozwiązania sytuacje.
Zachęcać do dyskusji	Dyskusja ułatwia proces tworzenia znaczeń i przyswajania nowych koncepcji dotyczących dziedzictwa. Zwiedzającym należy umożliwiać zabieranie głosu i zachęcać do przedstawienia własnych punktów widzenia oraz do dzielenia się nimi z innymi osobami. Takie interakcje zapewnią możliwość subiektywnych (a tym samym niezapomnianych) sposobów konstruowania przeszłości.

*Źródło: opracowanie własne za Kaufman i Beghetto 2009, Ross i in. [2017].*

W przypadku dziedzictwa niematerialnego, mamy do czynienia z emocjonalną i sensoryczną funkcją interpretacji [Melotti 2011, cyt. za Ross i Saxena 2019], gdzie obiekt dziedzictwa nie jest już ważny sam w sobie, lecz istotna jest jego zdolność do tworzenia atmosfery, w której można przeżyć szczególne doświadczenie. Według Rossa i Saxeny [2019], takie partycypacyjne współtworzenie dziedzictwa możliwe jest dzięki kreatywnym opowieściom interpreterów, którzy zachęcają zwiedzających do większego udziału we współtworzeniu doświadczeń i narracji z jednej strony, a z drugiej strony wpływają na emocje, jako kluczowe elementy tworzenia dziedzictwa. Praktycznym tego przykładem może być sytuacja rozwiązywania problemów, kiedy interpreterzy pytają zwiedzających, jak i dlaczego działaliby oni w sytuacji archeologii ratunkowej, stymulując w ten sposób ich zaangażowanie w obliczu utraty zasobów dziedzictwa. Ponadto aktywności tematyczne, takie jak odtwórstwo historyczne lub warsztaty z archeologii eksperymentalnej, służą jako kreatywne miejsce zarówno dla interpreterów, jak i zwiedzających, a także stanowią

skuteczny sposób upamiętnienia dziedzictwa, które zostało fizycznie utracone, często wykorzystując inne zasoby lokalne jako elementy wspierające.

Ross i Saxena [2019] ponadto twierdzą, że interpreterzy powinni nauczyć się nie tylko, jak stosować strategie ko-kreacji, ale także zrozumieć, co takie podejście oznacza dla interpretacji dziedzictwa. Konstruktivistyczne podejście kładzie nacisk na osobistą definicję dziedzictwa i tożsamości, czego skutkiem jest wiele interpretacji archeologicznych dostosowanych do różnych celów, potrzeb i pragnień zaangażowanych osób [Shanks i Hodder, 1995, cyt. za Ross i Saxena 2019].

Podejścia skoncentrowane na zwiedzających, oparte na konstruktivistycznym paradygmacie interpretacji dziedzictwa, sugeruje, że interpreterzy muszą być otwarci na negocjowanie różnych poglądów i uwzględnianie różnorodności odniesień eksplorowanych we współtworzeniu sensu, przy jednoczesnym zachowaniu własnych założeń. W rzeczywistości, zamiast stanowić zwykłą platformę do promowania autoryzowanego naukowego dyskursu dziedzictwa, te partycypacyjne doświadczenia związane ze zwiedzaniem miejsc dziedzictwa oferują zwiedzającym sposobność do osobistego zaangażowania się i refleksji nad przeszłością, jako środkiem do autorefleksji, budowania tożsamości i ekspresji twórczej [Everett i Parakoottathil, 2018].

George Hein [2004 za Nowacki 2012] wskazuje, że ekspozycje „konstruktivistyczne” wymagają aktywnego zaangażowania się zwiedzających w proces zdobywania wiedzy: eksperymentowania, podejmowania prób uogólnień i samodzielnego wyciągania wniosków. To zwiedzający samodzielnie tworzy nowe idee i koncepcje na podstawie posiadanej i świeżo zdobytej wiedzy. Ekspozycja taka jedynie wspomaga aktywność zwiedzających w tworzeniu nowej wiedzy. Nie jest konieczne nawet, aby wyciągnięte przez nich wnioski spełniały zewnętrzne kryteria prawdy, wystarczy, że będą odpowiadały skonstruowanej przez zwiedzających rzeczywistości. Tematyka takich ekspozycji powinna dotyczyć raczej tematyki ogólnej, a nie konkretnych faktów. Ekspozycje konstruktivistyczne mają umożliwić zwiedzającym samodzielne budowanie wiedzy oraz pozwalać oceniać poprawność wyciągniętych przez siebie wniosków. Ekspozycje takie: mają wiele punktów wejścia, bez jednoznacznie określonego kierunku zwiedzania, początku i końca, umożliwiają aktywne uczenie się w różny sposób, prezentują tematykę ekspozycji z różnych punktów widzenia, umożliwiają zwiedzającym zrozumienie problematyki ekspozycji, poprzez różnorodne formy aktywności i doznań z wykorzystaniem doświadczeń zwiedzających, umożliwiają prowadzenie eksperymentów, formułowanie własnych pomysłów i wniosków.

### **Interpretacja jako instrument w ręku interpretera czy jako przestrzeń inkluzyjnego dyskursu publicznego?**

Można się zgodzić z Neilem Silberamanem [2013] który twierdzi, że choć w ostatnich latach wydano wiele prac, których autorzy formułowali kolejne zasady interpretacji,

to zasadniczy cel instrumentalnego przekazu płynącego od interpretera do słuchaczy pozostawał niezmienny. Tym jest celem była i jest ochrona i konserwacja zasobów dziedzictwa. Dotychczasowe zasady interpretacji dotyczą więc głównie metodyki perswazji. Zasady Tildena nie dają odpowiedzi na to jak interpretować sprzeczne perspektywy, takie jak np. konflikt w Jerozolimie, dziedzictwo ukraińskie i działalność UPA na podkarpaciu, kościół w Przemyślu lub katastrofa pod Smoleńskiem w 2010 roku. D. Uzzel już w 1998 roku sugerował, że interpretacja dziedzictwa utknęła w rutynie, gdzie to „jak?” stało się ważniejsze od tego „dlaczego?” interpretować.

Te rozterki potęguje zmiana formuły i rozumienia dziedzictwa, jaka następuje w ostatnich latach. Wiąże się ona z osłabieniem roli ekspertów i władz lokalnych na rzecz społeczności lokalnych [Kowalski 2013], wzrost znaczenia dziedzictw „pomniejszych” (s. 25), nie monumentalnych, nie narodowych. Pojawienie się dziedzictwa niematerialnego [UNESCO 2003] i nowego dziedzictwa „wynalezionej codzienności” [de Certreau 2008]. Współcześnie dziedzictwem zajęli się – oprócz ekspertów - pasjonaci, ekonomiści lokalni politycy i administratorzy, którzy zajęli się już nie tyle ochroną, co zarządzaniem zmianą [Kowalski 2013, s. 26].

Pewną reakcją na te przemiany jest uchwalona i opublikowana przez ICOMOS<sup>3</sup> w 2008 roku Karta Interpretacji i Prezentacji Dziedzictwa ICOMOS [2008]. Postuluje się w niej rozszerzenie współpracy pomiędzy lokalnymi społecznościami, osobami zainteresowanymi dziedzictwem i specjalistami z zakresu planowania, kreowania i ciągłego doskonalenia interpretacji – z wykorzystaniem nowych technologii, a także nowego imperatywu odpowiedzialności społeczności lokalnych (tab. 2). W Karcie ustanowiono zasady zapewnienia powszechnego dostępu do dziedzictwa, zróżnicowania źródeł informacji, różnorodności i otwartości na różne treści, zrównoważonego rozwoju i udziału społeczeństw lokalnych w korzyściach ekonomicznych płynących z dziedzictwa i jego interpretacji.

W procesie interpretacji mamy do czynienia z dwoma równoczesnymi procesami [Ablett i Dyer 2009]: angażowaniem słuchaczy przez interpreterów w celu „odniesienia tego, co prezentuje do osobowości i doświadczenia słuchaczy” [Tilden, 1977] oraz aktywnego wysiłku słuchaczy interpretowania z własnej perspektywy tego co jest im przekazywane o zasobach dziedzictwa i tego jak to wzbogaca, wpisuje się lub koliduje z ich osobistym zrozumieniem natury i historii ludzkiej [McIntosh i Prentice 1999]. Jest to zatem, jak zauważa Silberman [2013], symultaniczny proces dwóch interpretacyjnych aktywności, z których każdy ma swoje korzenie społeczne, rasowe, kulturowe, a także swoje szczególne znaczenie poznawcze. Każdy z nich, na podstawie zewnętrznych informacji i osobistej interpretacji buduje inny obraz specyficznej historycznej rzeczywistości. Tak więc, dla

---

<sup>3</sup> ICOMOS - International Council on Monuments and Sites (Międzynarodowa Rada Ochrony Zabytków i Miejsce).

każdego zwiedzającego osobno, struktura na której opiera zrozumienie dziedzictwa będzie inna w zależności od autorytetu akademickiego, dumy lub uprzedzeń etnicznych, świadomości klasowej, przekonań religijnych, tradycji ludowych lub odziedziczonych rodzinnych wspomnień [Silberman 2013, s. 25]. Przy czym każdy z tych punktów widzenia ma swoją wartość.

Interpretacja dziedzictwa w XXI wieku powinna zatem być, według Neila Silbermana [2013], świadomą i inkluzywną, zbiorową aktywnością oraz wyrazem ewoluującej tożsamości lokalnej społeczności, wspieraną zarówno przez profesjonalistów, jak i nieprofesjonalistów. Odchodząc od pasywnej konsumpcji przygotowanych wcześniej prezentacji, na rzecz bieżącego konstytuowania tożsamości i wzajemnych powiązań, ta nowa forma interpretacji dziedzictwa ma przełamywać ograniczenia tradycyjnych wycieczek i zwiedzanych miejsc i stać się nową formą dyskursu na forum szerszej społeczności.

Współczesna interpretacja dziedzictwa jest więc bardziej performatywna niż ściśle dydaktyczna. Wykłady i ekspozycje muzealne stają się równoważne historycznym refleksjom i wciąż odnawiającym się performatywnym autoprezentacjom hybrydowych społeczności pamięci [Silberman, 2012]. Współpraca w zakresie rozwoju, projektowania i interpretacji miejsc dziedzictwa musi obejmować wartości – zwykle zróżnicowane, a czasem nawet sprzeczne - poprzez które wyraża się łączność wszystkich członków społeczności lokalnych zarówno z przeszłością, jak i z przyszłością. To właśnie te elementy, według Silbermana [2013], najlepiej obrazują różnicę pomiędzy Tildenowską a współczesną wizją interpretacji, jako publicznego dyskursu, który przestaje być pasywną konsumpcją a staje się aktywną kreacją (lub ko-kreacją) doświadczeń.

### **VR, AR i gry w interpretacji dziedzictwa**

Zarówno rzeczywistość wirtualna (ang. *virtual reality* - VR), jak i rzeczywistość rozszerzona (ang. *augmented reality* – AR) mają duży potencjał w zakresie intensyfikowania doświadczeń immersyjnych. Rzeczywistość rozszerzona to technologia umożliwiająca połączenie świata rzeczywistego z kontekstem cyfrowym, z aplikacjami, w tym między innymi tekstem, wideo, obrazami i obiektami 3D [Azuma i in., 2001]. Rzeczywistość wirtualna to technologia tworząca wirtualne, trójwymiarowe środowiska, z którymi można wchodzić w interakcje w pozornie rzeczywisty lub fizyczny sposób [Jung i in., 2016]. W interpretacji dziedzictwa można wykorzystywać wiele różnorodnych form zarówno fizycznych, cyfrowych jak i dokumentacyjnych VR i AR, które mogą być realizowane w miejscu dziedzictwa (*in-situ*) jak i poza nim (*ex-situ*). Odpowiednio wdrażane i zarządzane są w stanie przynieść wiele korzyści zarówno społecznych, gospodarczych jak i środowiskowych [Laing i in. 2014].

Alexandra Bec i in. [2019] zaproponowali czterościeżkowy model wykorzystania AR i VR w interpretacji dziedzictwa. Według autorów interpretację (prezentację) dziedzictwa można zrealizować w jednej z czterech kategorii: „Fakty historyczne”, „Kwestionowane

dziedzictwo”, „Zintegrowane fakty historyczne i kwestionowane dziedzictwo” oraz „Scenariusz alternatywny”. Kategoria „Faktów historycznych” obejmuje informacje o dziedzictwie, które zostały zweryfikowane i mogą być wykorzystane w kreowaniu doświadczeń turystycznych przedstawiając niemal dokładne relacje historyczne. Przykłady wykorzystania AR i VR w tej kategorii obejmują wirtualne rekonstrukcje artefaktów i miast, które zwiedzający mogą wykorzystać do uzyskania informacji lub wirtualnej eksploracji. Kategoria „Kwestionowanego dziedzictwa” obejmuje niezwerfikowane historie związane z lokalnym dziedzictwem, wykorzystywane w prezentacjach subiektywnej lub wyobrażeniowej interpretacji. W tym podejściu można wykorzystać AR i VR do przekazywania i prezentowania historii kulturowych, mitów lub legend, które nie muszą być naukowo uzasadnione. Podejście „Zintegrowanych faktów historycznych i kwestionowanego dziedzictwa” opiera się zarówno na udokumentowanych, jak i nieudokumentowanych informacjach, wykorzystywanych w celu przedstawienia rzeczywistych jak i spersonalizowanych interpretacji lub wersji historii. Na przykład wirtualne odtwórstwo ważnych wydarzeń historycznych można opracować zgodnie ze znanymi faktami, uzupełniając je spersonalizowanymi historiami lub anegdotami związanymi z historycznymi wydarzeniami. Podobnie w podejściu opartym na „Scenariuszu alternatywnym” można wykorzystać znane fakty oraz kwestionowane dziedzictwo w celu przedstawienia alternatywnych wydarzeń, które mogły mieć miejsce, gdyby pewne zdarzenia w historii zaowocowały innymi skutkami (na przykład gdyby siły alianckie nie odniosły zwycięstwa w II Wojnie Światowej, Bec i in. [2019s. 118]).

Innym kierunkiem wykorzystania technologii cyfrowych w celu zaangażowania zwiedzających w interpretację dziedzictwa jest, według Rahamana i Kianga [2017], wykorzystanie gier, urządzeń dotykowych, dynamicznych treści i wyświetlaczy immersyjnych. Rahaman [2018] proponuje koncepcję, która łączy w sobie teorię z zakresu interpretacji dziedzictwa, dziedzictwa cyfrowego, interakcji człowiek-komputer (ang. *Human-Computer Interactions* - HCI) i nauk behawioralnych. Jego propozycja obejmuje cztery aspekty: efektywną prezentację, uczenie się kulturowe, spersonifikowaną interakcję oraz dialog interakcyjny. Wszystkie wymienione aspekty, można wykorzystać w interpretacji dziedzictwa za pomocą immersyjnej platformy gamingowej [Coghlan i Carter 2020]. Na przykład, nowość i zaskoczenie podczas przedstawiania informacji może wynikać z dynamiki gry, która reaguje na ruchy graczy. Podobnie, wyzwania związane z odkrywaniem, realizacją zadań, gromadzeniem i personalizacją artefaktów, zdobywaniem nowych informacji, aktywnym uczestnictwem i uzyskiwaniem informacji zwrotnej w czasie rzeczywistym można zrealizować poprzez odpowiednie zaprojektowanie fabuły gry.



Na zalety wynikające z wykorzystania poważnych gier<sup>4</sup> (ang. *serious games*) w interpretacji dziedzictwa wskazuje Erik Champion [2016], który twierdzi, że integrując poważne gry z wirtualną rzeczywistością można uzyskać maksymalną obecność gracza w grze, tj. immersję i interaktywność. E. Champion [2016] uważa, że do tej pory nie zmaterializowano jeszcze w pełni rzeczywistego potencjału wynikającego z połączenia poważnych gier z wirtualną rzeczywistością, jako nowej formy interpretacji dziedzictwa. Wskazuje on na szereg możliwości, jakie stwarza łączenie poważnych gier z interpretacją dziedzictwa. Z jednej strony, gracze mogą wykorzystywać swoje doświadczenia zdobyte w innych grach, aby dzięki temu wchodzić w interakcje z artefaktami dziedzictwa (często w destrukcyjny sposób) oraz ignorować ich rzeczywistą wartość. Z drugiej, wirtualne gry dziedzictwa pozwalają graczom na samodzielną eksplorację dziedzictwa, dostarczają poczucia autentyczności i zaangażowania poprzez „interaktywne bogactwo”, mistrzostwo, i samodzielne kreowanie znaczeń. Ponadto, takie interpretacyjne gry mogą być kopiowane do różnych mediów, dzięki czemu zwiedzający zachowują je jako wirtualne pamiątki. Interesujący przykład wykorzystania poważnej gry w interpretacji dziedzictwa przyrodniczego Wielkiej Rafy Koralowej w Australii opisali A. Coghlan i L. Carter [2020].

### **Interpretacja dziedzictwa cyfrowego**

Dziedzictwo cyfrowe to „unikalne zasoby ludzkiej wiedzy i formy wyrazu. Obejmuje ono zasoby o charakterze kulturowym, edukacyjnym, naukowym i administracyjnym, jak również informacje o charakterze technicznym, prawnym medycznym i inne rodzaje informacji tworzone w postaci cyfrowej lub na tę postać konwertowane z dostępnych źródeł analogowych” [UNESCO 2003, s. 1]”. Hafizur Rahaman i Tan Beng Kiang [2017] precyzują, że pojęcie dziedzictwa cyfrowego jest szerokie i obejmuje zarówno treści cyfrowe w 2D (np. teksty, zdjęcia, filmy), jak i 3D (np. modele VRML<sup>5</sup>, środowiska wirtualne, modele nawigacyjne 3D). Cyfrowe obiekty dziedzictwa można podzielić ze względu na miejsce powstania na dwa typy: wykreowany cyfrowo i cyfrowy surogat. Cyfrowo wykreowane to te zasoby, które istnieją tylko i wyłącznie w formacie cyfrowym, tj. czasopisma elektroniczne, strony internetowe i internetowe bazy danych. Cyfrowy surogat jest z kolei tylko cyfrową repliką przechwyconą z oryginalnego „rzeczywistego” obiektu w celu zachowania, zaprezentowania lub wykonania badań. Zdygitalizowane obrazy, zeskanowane obiekty 3D i cyfrowe nagrania wideo kulturowych rytuałów są przykładami cyfrowych surogatów.

H. Rahaman i T. B. Kiang [2017, s. 59-61] sformułowali szereg zasad interpretacji dziedzictwa cyfrowego. Główne z nich wymieniono w tabeli 2. Ponadto autorzy wskazali także na:

---

<sup>4</sup> Termin „poważne gry” zdefiniowano jako gry wykorzystywane w innych celach niż zwykła rozrywka” (Susi, Johannesson i Backlund, 2007).

<sup>5</sup> ang. Virtual Reality Modelling Language – format pliku opisujący grafikę trójwymiarową.

- Różnorodność treści z dbałością o konsumentów: informacje powinny być segregowane i oferowane użytkownikom na różnych poziomach: różne dla początkujących, średniozaawansowanych i ekspertów; wykorzystanie panoram 360 stopni, interaktywnych map, modeli VRML, obrazów, filmów, animacji; umożliwienie użytkownikom obsługiwanie platform 2D lub 3D w celu uzyskania różnorodnych treści.
- Nowości, konflikt i niespodzianki w prezentacji treści: wprowadzenie nowych cyfrowych mediów i narzędzi, takich jak: urządzenia dotykowe, do symulacji dotyku lub wykorzystanie tradycyjnych mediów w celu dostarczenia nowych doświadczeń.
- Wywołanie dysonansu poznawczego przez zachęcenie do eksploracji: konkursy online, wyzwania, punkty i nagrody za pomyślne zakończenie zadań mogą wzmocnić chęć samodzielnej eksploracji i poziom uczestnictwa (przykłady: <https://www.museumnext.com/>) (12.04.2020).
- Łatwa orientacja i nawigacja: należy umożliwić zwiedzającym stworzenie własnego modelu mentalnego środowiska wirtualnego, aby mogli zmapować swój własny sposób eksploracji. Można w tym celu wykorzystać interaktywne mapy, mapy nawigacyjne, wirtualnych agentów i wizualne przewodniki wraz z wykorzystaniem różnorodnych mediów i platform.
- Otwartość na nowe informacje: przeszłość należy prezentować z wielu perspektyw. Ponadto, aby każdą wizytę uczynić niepowtarzalną, należy często dodawać nowe i aktualizowane informacje. Zamiast traktować interpretację jako narzędzie, należy postrzegać ją jako proces, który umożliwia ewolucję narracji w czasie, dzięki zbiorowemu w niej uczestnictwu. Umożliwienie publiczności wnoszenia własnego wkładu w narrację pozwoli nie tylko spojrzeć na przeszłość z wielu perspektyw, ale także pomoże wielu osobom na poznanie kontekstu i wyrobienie w nich poczucia własności.
- Afordancje i związek z doświadczeniami odwiedzających: można na przykład prosić gości o przesłanie wybranych informacji o sobie przed wizytą w atrakcji, aby system mógł przygotować dla każdego spersonalizowane informacje, zgodne z preferencjami lub historią ostatniej wizyty w atrakcji (podobnie do sposobu, w jaki Google przedstawia swoim użytkownikom wyniki wyszukiwania treści).

## ZAKOŃCZENIE

Celem powyższej pracy było zidentyfikowanie najważniejszych obszarów problemowych i kierunków rozwoju interpretacji dziedzictwa. Zastosowana metoda pozwoliła na zebranie obszernego materiału badawczego (1878 publikacji), z których jednak tylko 15% (282 artykuły) traktuje interpretację jako przedmiot badawczy. Artykuły te dotyczą głównie badań

nad interpretacją dziedzictwa w kontekście turystyki, doświadczeń turystycznych i zarządzania atrakcjami turystycznymi. Zastosowana analiza sieci Kohonena pozwoliła na zidentyfikowanie ośmiu głównych obszarów tematycznych, na które można podzielić badaną próbę: interpretacji w muzeach i ekspozycjach, opowieściach i edukacji, doświadczeń i wycieczek, cyfrowego i niematerialnego, historii społecznej i prezentacji, dziedzictwa archeologicznego, sposobów komunikacji oraz wizerunku destynacji.

Wykonana analiza ma też swoje ograniczenia. Analizie poddano wyłącznie abstrakty, a nie całe tekstów artykułów. Zastosowany algorytm nie wartościował analizowanych tekstów, a jedynie grupował je na zasadzie podobieństw współwystępowania słów. Analiza sieci Kohonena wykorzystująca algorytm uczenia maszynowego nienadzorowanego, umożliwiła wyróżnienie obszarów tematycznych w literaturze poświęconej interpretacji dziedzictwa, jednak nie wskazała na pozycje najważniejsze – przełomowe dla jej rozwoju. Kierunek taki może wytyczyć jeden dobry artykuł, którego zidentyfikowanie za pomocą dostępnych systemów sztucznej inteligencji może nie być możliwe. Dlatego w dalszej analizie zastosowano intuicyjną analizę jakościową, podczas której zidentyfikowano główne kierunki rozwoju interpretacji dziedzictwa. Zaliczono do nich: oddziaływanie na doświadczenia, rolę ko-kreacji doświadczeń, znaczenie kreatywności, znaczenie konstruktywizmu i dyskursu publicznego, VR, AR i interpretacji dziedzictwa cyfrowego.

Po przeanalizowaniu literatury przedmiotu, można wskazać kilka kierunków dalszych badań i rozwoju interpretacji dziedzictwa:

1. Analiza różnic międzypokoleniowych w percepcji i efektywności interpretacji. Wejście na rynek pokolenia Z i zdominowanie rynku czasu wolnego przez pokolenie Y.
2. Gwałtowny rozwój wirtualnej turystyki i wirtualnego zwiedzania atrakcji i regionów turystycznych, rozwój gier online, powstawanie wirtualnych centrów interpretacji dziedzictwa.
3. Analiza metod i treści interpretacji w kontekście zwiększania się zróżnicowania społecznego i kulturowego Polski i Europy.
4. Efektywność nowych formy interpretacji takich jak: „elektroniczne wycieczki terenowe”, które docierają do odbiorców na całym świecie, storytelling, digital storytelling, chatboty, poważne gry, itp.
5. Identyfikacja i zrozumienie osób i powodów, dla których unikają interpretacji dziedzictwa turystów.
6. Zidentyfikowanie sposobów konstruowania przez zwiedzających sposobów samodzielnego tworzenia znaczenia miejsc dziedzictwa, na podstawie własnych doświadczeń w różnych okresach czasu.
7. Analiza efektywności finansowej interpretacji w porównaniu z innymi strategiami, jako narzędziami ruchem zwiedzających w atrakcjach turystycznych.

## 8. Analiza cech interpreterów i procesów tworzenia programów interpretacji dziedzictwa.

### Podziękowania

Autor pragnie serdecznie podziękować recenzentom za czas, jaki poświęcili tej pracy, oraz za celne i konstruktywne uwagi, które znacząco przyczyniły się do podniesienia jakości tego artykułu.

### BIBLIOGRAFIA

- Ablett P. G., Dyer P. K., 2009, *Heritage and hermeneutics: towards a broader interpretation of interpretation*, "Current Issues in Tourism", t. 12, s. 209–233
- AHI, 2020, *About AHI*, pobrano z: [www.ahi.org.uk/www/about/](http://www.ahi.org.uk/www/about/) [5.04.2020]
- Azuma R., Baillet Y., Behringer R., Feiner S., Julier S., MacIntyre B., 2001, *Recent advances in augmented reality*, "Los Alamitos: IEEE computer graphics and applications", t. 21 (6), s. 34–47
- Barrett A., Mowen A., 2014, *Assessing the Effectiveness of Artistic Place-Based Climate Change Interpretation*, "Journal of Interpretation Research", 19 (2), s. 7–24
- Batten B., 2005, *A Shared History? Presenting Australia's Post-Contact Indigenous Past*, "Journal of Interpretation Research", 10 (1), s. 31–50
- Bec A., Moyle B., Timms K., Schaffer V., Skavronskaya L., Littled C., 2019, *Management of immersive heritage tourism experiences: A conceptual model*, "Tourism Management", t. 72, s. 117–120
- Beck L., Cable T., 1998, *Interpretation for 21st Century. Fifteen Guiding Principles for interpreting Nature and Culture*, Sagamore Publishing, Champaign
- Bishop C., 2012, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London and New York
- Campos A. C., Mendes J., Oom do Valle P., Scott N., 2016, *Co-Creation Experiences: Attention and Memorability*, "Journal of Travel & Tourism Marketing", nr 33 (9), s. 1309–1336, Doi: 10.1080/10548408.2015.1118424
- Caplow S., 2018, *Are We Preaching to the Same Choir? A Mixed-Methods Comparison of Audiences at Animal-Themed Interpretive Facilities*, "Journal of Interpretation Research", 23 (2), s. 5–30
- Carù A., Cova B., 2007, *Consuming experiences. An introduction*, (in) A. Carù, B. Cova (ed.), "Consuming Experience, Routledge", London and New York, s. 3–16
- Champion E., 2016, *Entertaining the similarities and distinctions between serious games and virtual heritage projects*, "Entertainment Computing", nr 14, s. 67–74
- Chronis A., 2012, *Between place and story: Gettysburg as tourism imaginary*, "Annals of Tourism Research", 39 (4), s. 1797–1816. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2012.05.028>
- Coghlan A., Carter L., 2020, *Serious games as interpretive tools in complex natural tourist attractions*, "Journal of Hospitality and Tourism Management", 42 (February), s. 258–265. Doi: 10.1016/j.jhtm.2020.01.010
- Coleman S., Crang M., 2002, *Grounded tourists, travelling theory*, (in) S. Coleman, M. Crang (ed.), "Tourism: Between Place and Performance". New York: Berghahn Books
- Copeland T., 2006, *Constructing pasts: Interpreting the historic environment*, (in) A. Hems, M. Blockley (ed.), "Heritage Interpretation", Routledge, London, s. 83–95
- de Certeau M. (2008). *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*. (tłum. K. Thiel-Jańczuk). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
- Dochy F., 2006, *A guide for writing scholarly articles or reviews for the Educational Research Review*, 'Educational Research Review', 4, s. 1–21
- Dogan E., Kan M. H., 2020, *Bringing heritage sites to life for visitors: towards a conceptual framework for immersive experience*, "Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR)", article in press, DOI: 10.30519/ahtr.630783
- Dogan E., Kan M. H., 2020, *Bringing Heritage Sites to Life for Visitors: Towards A Conceptual Framework for Immersive Experience*, "Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR)", <https://doi.org/10.30519/ahtr.630783>

- Dokument z Nara, 1994, *Dokument z Nara o autentyzmie*, pobrano z: [https://zabytki.olsztyn.eu/fileadmin/zabytki/pdf/dokument\\_z\\_Nara\\_o\\_autentyzmie\\_1994\\_r.pdf](https://zabytki.olsztyn.eu/fileadmin/zabytki/pdf/dokument_z_Nara_o_autentyzmie_1994_r.pdf) [6.04.2020]
- Douglas D., Ellis G., Lacanienta A., 2018, *Increasing Visitor Engagement During Interpretive Walking Tours*, "Journal of Interpretation Research", 23 (2), s. 31-48
- Driver B., Toucher T., 1970, *Toward a behavioral interpretation of recreational engagements with implications for planning*, (in) B. L. Driver (ed.) *Elements of Outdoor Recreation Planning*, University Microfilms, Ann Arbor
- Everett S., Parakoottathil D. J., 2018, *Transformation, meaning-making and identity creation through folklore tourism: The case of the Robin Hood Festival*, "Journal of Heritage Tourism", 13 (1), s. 30-45. DOI: 10.1080/1743873X.2016.1251443
- Fernández-Sotos P., Torio I., Fernández-Caballero A., Navarro E., González P., Dompablo M., Rodriguez-Jimenez R., 2019, *Social cognition remediation interventions: A systematic mapping review*, 'PLOS ONE' 14(6), e0218720. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0218720>
- Frost W., 2006, *Braveheart-ed Ned Kelly: Historic films, heritage tourism and destination image*, "Tourism Management", 27 (2), s. 247-254. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2004.09.006>
- Gardner H., 1993, *Creating minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*, Basic Books, New York
- Ham S. H., Weiler B., 2007, *Isolating the Role of On-site Interpretation in a Satisfying Experience*, "Journal of Interpretation Research", 12 (2), s. 5-24
- Ham S.H., 1992, *Environmental interpretation: A practical guide for people with big ideas and small budgets*, North American Press, Golden
- Hansen E., Ernst J., Washburn J., 2017, *Interpretive Accommodations for National Park Service Visitors Who Are d/Deaf or Hard of Hearing*, "Journal of Interpretation Research", 22 (1), s. 5-32
- Hartman S., Parra C., de Roo G., 2019, *Framing strategic storytelling in the context of transition management to stimulate tourism destination development*, "Tourism Management", 75, s. 90-98. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2019.04.014>
- Hein G. E., 1998, *Learning in the Museum*, Routledge, New York
- Holbrook M. B., Hirschman E. C., 1982, *The Experiential Aspects of Consumption: Consumer Fantasy, Feelings and Fun*, "Journal of Consumer Research", 9 (2), s. 132-140
- ICOMOS, 2008, *The ICOMOS charter for the interpretation and presentation of cultural heritage sites*, ICOMOS – 16th GA – Québec 2008 – Interpretation and presentation of cultural Heritage Sites, Québec
- Interpret Europe, 2020, *Interpretation defined*, pobrano z: <http://www.interpret-europe.net/feet/home/heritage-interpretation/> [28.03.2020]
- Interpretation Australia, 2020, *What is interpretation?*, pobrano z: <https://interpretationaustralia.asn.au/about-interpretation-australia/what-is-interpretation/> [15.03.2020]
- James N., 2019, *Interpretation for Odisha's "Buddhist Diamond"*, "International Review of Social Research", 9 (1), s. 65-70. <https://doi.org/10.2478/irsr-2019-0007>
- Jewell A., 2005, *The Voice of a Child: Archaeological Limitations in Interpretive Stories Bronwyn*, "Journal of Interpretation Research", 10 (2) s. 44-57
- Jung T. H., Dieck M. C., Lee H., Chung N., 2016, *Effects of virtual reality and augmented reality on visitor experiences in museum*, (in) A. Inversini i R. Schegg (ed.). *Information and communication technologies in tourism*, Springer, Cham, s. 621-635
- Karta z Bura* (1979), pobrano z [<https://australia.icomos.org/wp-content/uploads/The-Burra-Charter-flow-chart.pdf>] [21.04.2020]
- Kaufman J. C., Beghetto R. A., 2009, *Beyond big and little: The four C model of creativity*, "Review of General Psychology", nr 13 (1), s. 1-12
- Kidd J., 2018, *"Immersive" heritage encounters*, "The Museum Review", nr 3 (1), pobrano z: [http://articles.themuseumreview.org/tmr\\_vol3no1\\_kidd](http://articles.themuseumreview.org/tmr_vol3no1_kidd) [20.03.2020]



- Kidd J., 2019, *With New Eyes I See: embodiment, empathy and silence in digital heritage interpretation*, "International Journal of Heritage Studies", 25 (1), s. 54–66. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1341946>
- Knapp D., Yang L.-L., 2002, *A Phenomenological Analysis of Long-Term Recollections of an Interpretive Program*, "Journal of Interpretation Research", 7 (2), s. 7-18
- Kohonen T., 2001, *Self-Organizing Maps 3rd ed.*, Springer, New York
- Konwencja (2003), *Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego*, sporządzona w Paryżu dnia 17 października 2003 r., D.U. z 19 sierpnia 2011 r., poz. 1018
- Kowalski K., 2013, *O istocie dziedzictwa*. Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury
- Lackey B. K., 2008, *The State of Interpretation in Academia*, "Journal of Interpretation Research", 13 (1), s. 27-38
- Lackey B., Hamm S. H., 2003, *Assessment of Communication Focused on Human-Black Bear Conflict at Yodemite National Park*, "Journal of Interpretation Research", 8 (1), s. 25-40
- Laing J., Wheeler F., Reeves K., Frost W., 2014, *Assessing the experiential value of heritage assets: A case study of a Chinese heritage precinct, Bendigo, Australia*, "Tourism Management", nr 40, s. 180–192
- Laing J., Wheeler F., Reeves K., Frost W., 2014, *Assessing the experiential value of heritage assets: A case study of a Chinese heritage precinct, Bendigo, Australia*, "Tourism Management", 40, s. 180–192. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2013.06.004>
- Light D., 2017, *Progress in dark tourism and thanatourism research: An uneasy relationship with heritage tourism*, "Tourism Management", t. 61, s. 275-301. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.01.011>
- Mah O. B. P., Yan Y., Tan J. S. Y., Tan Y. X., Tay G. Q. Y., Chiam D. J., Feng, C. C., 2019, *Generating a virtual tour for the preservation of the (in)tangible cultural heritage of Tampines Chinese Temple in Singapore*, "Journal of Cultural Heritage", 39, s. 202–211. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.04.004>
- Manfredo M. J., Driver B. L., Tarrant M. A., 1996, *Measuring Leisure Motivation: A Meta-Analysis of the Recreation Experience Preference Scales*, "Journal of Leisure Research", nr 28, s. 188–213
- Mayer C., Wallace G. N., 2008, *The Interpretive Power of Setting: Identifying and Protecting the Interpretive Potential of the Internal and External Setting at Copan Archaeological Park, Honduras*, "Journal of Interpretation Research", 13 (2), s. 7-30
- McGookin D., Tahiroğlu K., Vaittinen T., Kytö M., Monastero B., Vasquez C. J., 2019, *Investigating tangential access for location-based digital cultural heritage applications*, "International Journal of Human Computer Studies", 122, s. 196–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.09.009>
- McIntosh A., Prentice R., 1999, *Affirming Authenticity: Consuming Cultural Heritage*, "Annals of Tourism Research", nr 26 (3), s. 589–612
- Melotti, M. (2011). *The plastic Venuses: Archaeological tourism in post-modern society*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne
- Minkiewicz J., Evans J., Bridson K., 2014, *How do Consumers Co-Create their Experiences? An Exploration in the Heritage Sector*, "Journal of Marketing Management", 30 (1–2), s. 30–59
- Moscato G., 2009, *Understanding tourist experience through mindfulness*, (in) M. Kozak i A. Decrop (ed.), *Handbook of tourist behaviour: Theory and practice*, Routledge, New York, s. 99-115
- Moscato G., Ballantyne R., Hughes K., 2007, *Designing effective interpretive signs: Principles in practice*, Fulcrum, Golden
- Moscato G., 2014, "Interpretation" (in) Jafari, J., Xiao, H. (ed.) *Encyclopedia of Tourism*, Springer, London
- NAI, 2020, *Mission, vision, and core values*, pobrano z: [https://www.interpnet.com/NAI/interp/About/About\\_NAI/What\\_We\\_Believe/nai/\\_About/Mission\\_Vision\\_and\\_Core\\_Values.aspx?hkey=ef5896dc-53e4-4dbb-929e-96d45bdb1cc1](https://www.interpnet.com/NAI/interp/About/About_NAI/What_We_Believe/nai/_About/Mission_Vision_and_Core_Values.aspx?hkey=ef5896dc-53e4-4dbb-929e-96d45bdb1cc1) [20.03.2020]



- Nowacki M., 2011, Szlaki dziedzictwa naturalnego i kulturowego drogą ku turystyce kreatywnej, (w) B. Włodarczyk, B. Krakowiak, J. Latosińska (red.) *Kultura i turystyka - wspólna droga*, ROTWŁ, Łódź, s. 11-28
- Nowacki M., 2012, *Atrakcje turystyczne: koncepcje, stan, determinant zadowolenie osób zwiedzających*, Wydawnictwo AWF w Poznaniu, Poznań
- Nowacki M., 2017, *Atrakcje turystyczne światowych metropolii w opinii użytkowników TripAdvisor*, „Studia Periegetica”, 3 (19), s. 23-41
- Nowacki M., Kruczek Z., 2019, *Współtworzenie doświadczeń, emocje a zadowolenie i intencje osób zwiedzających atrakcje turystyczne*, „Przedsiębiorczość i Zarządzanie”, t. XX, zeszyt 2, cz. I, s. 31-42
- Nowacki M., Kruczek Z., 2020, Experience marketing at Polish museums and visitor attractions: the co-creation of visitor experiences, emotions and satisfaction, *Museum Management and Curatorship*, DOI: 10.1080/09647775.2020.1730228
- Ong C. E., Ryan C., McIntosh A., 2014, *Power-knowledge and tour-guide training: Capitalistic domination, utopian visions and the creation and negotiation of UNESCO's Homo Turismos in Macao*, „Annals of Tourism Research”, 48, s. 221-234. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2014.06.010>
- Packer J., Ballantyne R., Uzzell D., 2019, *Interpreting war heritage: Impacts of Anzac museum and battlefield visits on Australians' understanding of national identity*, „Annals of Tourism Research”, 76, s. 105-116. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2019.03.012>
- Park H. yu., 2010, *Heritage tourism. Emotional Journeys into Nationhood*, „Annals of Tourism Research”, 37 (1), s. 116-135. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2009.08.001>
- Perry S., 2018, *Why Are Heritage Interpreters Voiceless at the Trowel's Edge? A Plea for Rewriting the Archaeological Workflow*, „Advances in Archaeological Practice”, 6 (3), s. 212-227. <https://doi.org/10.1017/aap.2018.21>
- Perry S., 2019, *The enchantment of the archaeological record*, „European Journal of Archaeology”, nr 22 (3), s. 354-371. DOI: [doi.org/10.1017/eaa.2019.24](https://doi.org/10.1017/eaa.2019.24)
- Pfanner J. H., 2011, *Archaeological sieving as creative tourism?* (Unpublished master's thesis) United Kingdom: University of Warwick
- Pine II B. J., Gilmore J. H., 1999, *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business Stage*, Harvard Business School Press, Boston
- Povilanskas R., Armaitienė, A., Dyack B., Jurkus E., 2016, *Islands of prescription and islands of negotiation*, „Journal of Destination Marketing and Management”, 5 (3), s. 260-274. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2016.01.004>
- Prahalad C. K., Ramaswamy V., 2004, *Co-Creation Experiences: The Next Practice in Value Creation*, „Journal of Interactive Marketing”, t. 18, nr 3, s. 5-14
- Prebensen N. K., Vittersø J., Dahl T. I., 2013, *Value co-creation significance of tourist resources*, „Annals of Tourism Research”, t. 42, s. 240-261. doi:10.1016/j.annals.2013.01.012
- Prentice R. C., Witt S. F., Hamer C., 1998, *Tourism as Experience. The Case of Heritage Parks*, „Annals of Tourism research”, t. 25 (1), s. 1-24
- Prentice R., Andersen V., 2003, *Festival as creative destination*, „Annals of Tourism Research”, 30 (1), s. 7-30. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(02\)00034-8](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(02)00034-8)
- Rahaman H., Kiang T. B., 2017, *Digital Heritage Interpretation: Learning from the Realm of Real-World*, „Journal of Interpretation Research”, t. 22 (2), s. 53-64
- Rana J., Willemsen M., Dibbitts H. C., 2017, *Moved by the tears of others: Emotion networking in the heritage sphere*, „International Journal of Heritage Studies”, t. 23 (10), s. 977-988. DOI: 10.1080/13527258.2017.1362581
- Rhodes M., 1961, *An analysis of creativity*, „The Phi Delta Kappan”, t. 42 (7), s. 305-310
- Richards R., 2010, *Everyday creativity: Process and way of life – Four key issues*, (in) J. C. Kaufman i R. Sternberg J. (ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity*, Cambridge University Press, New York

- Riley R., 1999, *A model-based approach to unravelling naval defence heritage: Supply- and demand-side issues in Portsmouth's coastal zone*, "Ocean and Coastal Management", 42 (10–11), s. 891–908. [https://doi.org/10.1016/S0964-5691\(99\)00053-8](https://doi.org/10.1016/S0964-5691(99)00053-8)
- Ross D., Saxena G., 2019, *Participative co-creation of archaeological heritage: Case insights on creative tourism in Alentejo, Portugal*, "Annals of Tourism Research", t. 79, 102790, DOI: <https://doi.org/10.1016/j.annals.2019.102790>
- Ross D., Saxena G., Correia F., Deutz P., 2017, *Archaeological tourism: A creative approach*, "Annals of Tourism Research", t. 67, s. 37–47
- Ryan C., Dewar K., 1995, *Evaluating the communication process between interpreter and visitor*, "Tourism Management", 16 (4), s. 295–303. [https://doi.org/10.1016/0261-5177\(95\)00019-K](https://doi.org/10.1016/0261-5177(95)00019-K)
- Saxe D.W., 2009, *Living Heritage. An Experimental Model Mixing Heritage and Entertainment*, "Journal of Interpretation Research", 14 (1), s. 33–46
- Shanks M., Hodder I., 1995, *Processual, postprocessual, and interpretative archaeologies*, (in) I. Hodder, M. Shanks, A. Alexandri, V. Buchli, J. Carman, J. Last, G. Lucas (eds.), *Interpreting archaeology: Finding meaning in the past*, Routledge, Londyn, s. 3–29
- Silberman N. A., 2012, *Heritage interpretation and human rights: documenting diversity, expressing identity, or establishing universal principles?* International Journal of Heritage Studies, 18 (3), s. 245–256
- Silberman N. A., 2013, *Heritage Interpretation as Public Discourse. Towards a New Paradigm*, (in.) Marie-Theres Albert, Roland Bernecker, Britta Rudolff (eds) *Understanding Heritage: Perspectives in Heritage Studies*, De Gruyter, Berlin/ Boston
- Silberman N. A., 2001, *If I Forget Thee, O Jerusalem: archaeology, religious commemoration, and nationalism in a disputed city, 1801–2001*, "Nations and Nationalism", t. 7, s. 487–504
- Sterling C., 2019, *Designing 'Critical' Heritage Experiences: Immersion, Enchantment and Autonomy*, "Archaeology International", t. 22 (1), s. 100–113. DOI: <https://doi.org/10.5334/ai-401>
- Stern M. J., Powell R. B., 2013a, *What Leads to Better Visitor Outcomes in Live Interpretation?* "Journal of Interpretation Research", 18 (2), s. 9–44
- Stern M. J., Powell R. B., 2013b, *Is It the Program or the Interpreter? Modeling the Influence of Program Characteristics and Interpreter Attributes on Visitor Outcomes*, "Journal of Interpretation Research", 18 (2), s. 45–60
- Stern M. J., Powell R. B., 2013c, *Speculating on the Role of Context in the Outcomes of Interpretive Programs*, "Journal of Interpretation Research", 18 (2), s. 61–78
- Stern M. J., Powell R. B., McLean K., D., Martin E., Thomsen J. M., Mutchler B., A., 2013, *The Difference Between Good Enough and Great: Bringing Interpretive Best Practices to Life*, "Journal of Interpretation Research", 18 (2), s. 79–100
- Sternberg R. J., 2012, *The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach*, "Creativity Research Journal", t. 24 (1), s. 3–12
- Susi T., Johannesson M., Backlund P., 2007, *Serious Games: An overview*, pobrano z: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A2416&dsid=-7268> [10.03.2020]
- Taylor C. W., 1988, *Various approaches to and definitions of creativity*, (in) R. J. Sternberg (ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*, Cambridge University Press, New York, s. 99–121
- Text mining - Wikipedia, 2020, pobrano z: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Text\\_mining](https://pl.wikipedia.org/wiki/Text_mining) [6.04.2020]
- Tilden F., 1977, *Interpreting Our Heritage*, University of North Carolina Press, Chapel Hill
- Tilley C. Y., 1993, *Introduction: Interpretation and a poetics of the past*, (in) C. Y. Tilley (ed.), *Interpretative archaeology*, Berg, Providence, s. 1–27
- Trizio I., Brusaporci S., Luigini A., Ruggieri A., Basso A., Maiezza P., Tata A., Giannangeli A., 2019, *Experiencing the inaccessible. A framework for virtual interpretation and visualization of remote, risky or restricted access heritage places*, "International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences - ISPRS Archives", 42, s. 1171–1178, <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-2-W15-1171-2019>

- UNESCO, 2003, *Karta w sprawie zachowania dziedzictwa cyfrowego*, Przyjęta na 32 sesji Konferencji Generalnej UNESCO, 15 października 2003 r., pobrano z: [https://www.archiwa.gov.pl/images/docs/Karta\\_UNESCO.pdf](https://www.archiwa.gov.pl/images/docs/Karta_UNESCO.pdf) [26.03.2020]
- UNESCO, 2003, *Karta w sprawie zachowania dziedzictwa cyfrowego*, s. 1, pobrano z: [https://www.archiwa.gov.pl/images/docs/Karta\\_UNESCO.pdf](https://www.archiwa.gov.pl/images/docs/Karta_UNESCO.pdf) [2.04.2020]
- Uzzell D., 1998, *Interpreting our heritage: a theoretical interpretation*, (in) D. Uzzell and R. Ballantyne (eds) *Contemporary Issues in Heritage and Environmental Interpretation*, The Stationery Office, London, s. 11–25
- Vargo S. L., Lusch R. F., 2004, *Evolving to a New Dominant Logic for Marketing*, „*Journal of Marketing*”, t. 68, s. 1–17
- Waitt G., 2000, *Consuming heritage: Perceived historical authenticity*, “*Annals of Tourism Research*”, 27 (4), s. 835–862. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(99\)00115-2](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(99)00115-2)
- Weiler B., Walker K., 2014, *Enhancing the visitor experience: Reconceptualising the tour guide’s communicative role*, “*Journal of Hospitality and Tourism Management*”, 21, s. 90–99. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2014.08.001>
- Wolski O., 2017, *Zastosowanie systematycznego przeglądu literatury w badaniach geograficznych na przykładzie studiów nad odnową wsi*, ‘*Słupskie Prace Geograficzne*’ 14, s. 223–240
- Zhang Y., Xiong Y., 2017, *Interdisciplinary understanding of place in tourism education: An approach of participatory learning in China*, “*Journal of Hospitality and Tourism Management*”, 30, s. 47–54. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2017.01.003>

## **Heritage interpretation in the 21st century: creativity, co-creation and public discourse in the experience economy**

### **Abstract**

The article provides a systematic review of the literature from the last 30 years in the field of heritage interpretation. The purpose of the work is to review the scientific literature in the field of heritage interpretation and identify the directions of its development. 1878 literature items from eight research databases worldwide were analysed. The analysis was quantitative and qualitative. To reveal the main problems emerging in the literature, relationships between words in article abstracts were analysed using the Kohonen network. Eight main thematic areas present in the researched publications were identified: experiences, co-creation, public discourse, AR and VR, creativity, constructivism and digital heritage interpretation.

**Keywords:** systematic mapping review, state-of-the-art review, Kohonen network, content analysis, text mining