

Danuta Smołucha<http://orcid.org/0000-0002-9610-997X>

Akademia Ignatianum w Krakowie

danutasmolucha@wp.pl

DOI: 10.35765/pk.2022.3904.26

Turystyka kulturowa w cyberprzestrzeni. Przyczynek do tematyki

STRESZCZENIE

Zaawansowana technologia cyfrowa umożliwia dzisiaj człowiekowi zanurzenie się w symulujące realną rzeczywistość meandry wirtualnych światów. Użytkownicy internetu, bez wychodzenia z domu, mogą odwiedzać dowolnie wybrane obiekty turystyczne oraz repliki słynnych zabytków. Ten nowy sposób poznawania świata określa się mianem turystyki w cyberprzestrzeni. Choć daje ona dużą szansę na bliski kontakt z dziedzictwem kulturowym, to jednak zdarza się, że symulowany świat nie oddaje pełnej prawdy o rzeczywistości. Często przedstawiany on jest, świadomie lub nieświadomie, w krzywym zwierciadle. Wtedy zamiast zaspokajać intelektualne i estetyczne potrzeby użytkownika, wywołuje u niego dysonans poznawczy. Kwestia obecności obiektów dziedzictwa kulturowego w przestrzeni cyfrowej wymaga więc wnikliwych ocen i analiz.

SŁOWA KLUCZE: turystyka wirtualna, cyberprzestrzeń, wirtualny świat

ABSTRACT

Today, advanced digital technology allows people to immerse themselves in the meanders of virtual worlds simulating real reality. Internet users, without leaving home, can visit freely selected tourist facilities and replicas of famous monuments. This new way of exploring the world is called tourism in cyberspace. Although it gives a great chance for close contact with cultural heritage, it happens that the simulated world does not reflect the full truth about reality. He is often depicted in a crooked mirror. Then, instead of satisfying the intellectual and aesthetic needs of the user, it causes cognitive dissonance. The issue of the presence of cultural heritage objects in the digital space requires in-depth assessments and analyses.

KEYWORDS: Virtual Tourism, Cyberspace, Virtual World

Turystyka wirtualna przedstawiana jest jako „ogół czynności osób, które w celach poznawczych lub rozrywkowych zanurzają się w wirtualnej rzeczywistości, aby doświadczyć złudzenia zmiany miejsca swojego codziennego, realnego otoczenia w czasie i przestrzeni” (Polechoński i Tomik, 2019, s. 12). Powyższa definicja odnosi się do podróżowania w tzw. zanurzeniowej wirtualnej rzeczywistości¹, która przy użyciu sprzętu odcinającego użytkownika od wzrokowych i słuchowych bodźców realnego świata pozwala na osiągnięcie wysokiego stopnia immersji w wygenerowanym komputerowo świecie. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby odnieść ją także do eksploracji cyfrowych przestrzeni na ekranie komputera. Stopień zanurzenia użytkownika wiąże się przecież w dużym stopniu z jego subiektywnymi odczuciami (Talwar i Kaur, 2022, s. 129).

Wirtualne podróże, choć uboższe we wrażenia zmysłowe, rozszerzają przestrzeń, do której może się udać wirtualny turysta. Może on odwiedzić miejsca, które już nie istnieją w pierwotnym kształcie, może wybrać nieosiągalne dla niego odległe w realnym świecie miejsca lub cofnąć się w czasie i zanurzyć w dawno minionej rzeczywistości. Wysoka jakość cyfrowej symulacji rzeczywistości daje szansę na osiągnięcie równie wysokiego stopnia zanurzenia się wirtualnego turysty w eksplorowanej przestrzeni (Polechoński i Tomik, 2019, s. 12; Ferrer, Dizer i Red, 2015, s. 103; Sanders, 2014, s. 30–31).

W szerokim znaczeniu wirtualny świat jest tworem ludzkiej wyobraźni, miejscem opisanym słowami lub przedstawionym za pomocą obrazów, tworzącym w wyobraźni człowieka przestrzeń, w której może się zanurzyć. Można byłoby zatem uznać, że wirtualny świat może zostać wygenerowany w umyśle odbiorcy, który oddaje się interesującej lekturze czy ogląda fascynujący film. Dopiero jednak wirtualne światy w cyfrowych mediach oferują interaktywność, co daje możliwość ich współtworzenia i interakcję z innymi użytkownikami rozproszonymi w geograficznej przestrzeni realnego świata (Damer, 2007; Bec, Moyle i in., 2021).

Pierwszym wirtualnym światem posiadającym graficzny interfejs 2D była zainaugurowana w 1985 r. platforma *Habitat*. Przejęła funkcjonalności czatów tekstowych i gier typu MUD, wzbogacając je o warstwę wizualną. Zalogowanych użytkowników reprezentowały tam graficzne awatary (Downey, 2014, s. 58; Morningstar i Farmer, 1991). Zgodnie z założeniami twórców, projekt ów osiągnął wielki sukces. Zadecydowała o tym przede wszystkim wielodostępowa komunikacja sieciowa i atrakcyjne scenariusze oraz ogromna liczba graczy. Wkrótce zaczęły powstawać kolejne tego typu wirtualne światy. Tworzone w konwencji 2D nie dawały one jednak użytkownikom zbyt dużych możliwości do kreowania realistycznej

1 Zanurzeniowa wirtualna rzeczywistość (z j. ang. *Immersive Virtual Reality*, IVR).

przestrzeni cyfrowej. Dlatego też większy nacisk kładły one na rozmowę i kontakty towarzyskie. Malownicze tło, niejednokrotnie będące fotografią przestrzeni z realnego świata, zapewniało atrakcyjną i relaksującą atmosferę do wirtualnych spotkań (Book, 2003).

Kolejna generacja wirtualnych światów wprowadziła użytkowników do przestrzeni 3D. Tym razem zyskali oni możliwość trójwymiarowej eksploracji cyfrowego świata, co było co najmniej tak samo ważne jak nawiązywanie kontaktów towarzyskich z innymi użytkownikami. Zaczęto ją też na wielką skalę wykorzystywać w aplikacjach dedykowanych turystyce i turystyce. Stąd pojawiła się potrzeba takiej organizacji cyfrowej przestrzeni, aby podkreślać jej turystyczny charakter. Wzmacniały ją takie elementy, jak piękne widoki wakacyjnych destynacji, reprodukcje słynnych dzieł sztuki i zabytków, jak również tablice reklamy i tablice informacyjne. Wirtualni turyści mogli przemierzać te promowane przestrzenie samodzielnie lub pod opieką wirtualnego przewodnika (Dodge, 1999; Urriza, Ferre i in., 2016, s. 105–106).

W 2003 r. odbyła się inauguracja *Second Life*, wirtualnego świata 3D, który pod koniec pierwszej dekady XXI w. odwiedzały ogromne liczby użytkowników ze wszystkich zakątków świata. Wielu z nich przeniosło dużą część swojej życiowej aktywności do cyberprzestrzeni. Zawijali oni w wirtualnym świecie nowe znajomości, podejmowali pracę, kupowali domy, a nawet zawierali małżeństwa. Użytkownicy *Second Life* na wielką skalę organizowali przestrzeń, w której przebywali. Duża część budowanych obiektów nie miała odpowiednika w świecie realnym, ale też w mniej lub bardziej wierny sposób odtworzyli oni obiekty z realnego świata, ważne dla kultury. Wirtualni turyści mogli przechadzać się ulicami tak zbudowanych cyfrowych miast, odwiedzać tamtejsze muzea i kościoły, a nawet kampusy i sale wykładowe uniwersytetów. W *Second Life* zbudowane zostały wierne repliki Rio de Janeiro, Paryża, Chicago i wielu innych miast. W 2007 r. debiutowało na tej platformie pierwsze polskie miasto. Zwiedzający mogli spacerować się po krakowskim rynku i zapuścić się w przylegające do niego ulice (Topol, Kowalewski i in. 2017, s. 273; Go i Gretzel, 2009).

Opisane zjawisko eksploracji symulowanego świata w cyberprzestrzeni rodzi wiele pytań badawczych. Dla badaczy kultury niezwykle interesująca jest dokonująca się w wirtualnym świecie symulacja sytuacji i zachowań charakterystycznych dla różnych środowisk. Zaangażowanie użytkownika w toczące się wokół niego symulowane życie pozwala mu bowiem nie tylko odtwarzać realnie istniejącą rzeczywistość, ale w dowolny sposób ją zmieniać na zasadzie kulturowego i historycznego remiksu. W tak wykreowanym świecie nie ma znaczenia jakkolwiek periodyzacja, zarówno w obrębie dziejów, jak i w sztuce. Z tego też

powodu prawda miesza się z fałszem. Jak w związku z tym tak wykreowany wirtualny świat ma dostarczać wiedzy o różnorodności kultur, tradycji i religii? W *Second Life* wiele obiektów dziedzictwa kulturowego jest usytuowanych w nietypowych miejscach. Na przykład znany pomnik Waszyngtona został umieszczony w przestrzeni zupełnie nieprzypominającej tej z rzeczywistego świata. Jeszcze dalej poszedł użytkownik Active Worlds, ustawiając pomnik Sfinksa pośrodku oceanu, co pozbawia go jakichkolwiek skojarzeń z pustynią i Egiptem (Book).

Turystyka w cyberprzestrzeni z całą pewnością posiada wiele walorów i rozwój technologiczny daje jej szansę na dalszy rozwój. W futurystycznej wizji awatary mają w przyszłości zostać zastąpione przez holograficzne reprezentacje użytkowników, którzy w turystycznych przestrzeniach 3D wchodziliby w rozbudowane interakcje. Wykorzystanie technologii molekularnych i nanotechnologii ma umożliwić wyświetlanie trójwymiarowych obrazów na wszystkich powierzchniach pomieszczenia. Dodatkowo urządzenia sensoryczne pozwoliłyby na odbiór przestrzeni poprzez zmysły smaku, węchu i dotyku. W ten sposób wirtualny turysta odbierałby szereg wrażeń i doznań, które dziś jeszcze nie są mu dostępne w wirtualnej przestrzeni. Brzmi to fantastycznie, jednak już dzisiaj widać progres w możliwościach branży turystycznej do dostarczania turystom wysokiej jakości wrażeń w porównaniu do czasów pojawienia się technologii typu VR w latach 60. XX w. (Anwar i Hamilton, 2005, s. 82; Wiltshier i Clarke, 2017, s. 376).

Wirtualny świat wygenerowany współcześnie przez komputer nie jest w stanie dostarczyć jeszcze turyście wrażeń, które zyskałby podczas rzeczywistej podróży i fizycznej obecności w wybranym miejscu. Osobiste wrażenia z realnej podróży nie są porównywalne do tych pozyskiwanych w domu przy stole przed ekranem komputera². Oglądanie obrazu na ekranie wideo nie zastąpi prawdziwego obrazu. Barwy obiektów, zależne od ustawień ekranu, mogą daleko odbiegać od tych rzeczywistych. Brak jest rozróżnienia wielkości obiektów. Ten sam rozmiar na ekranie komputera będą miały namalowany na płótnie o niewielkich rozmiarach obraz i wielkoformatowe dzieło (Schweibenz, 2019). Nawet obiekt bardzo wiernie odtwarzający rzeczywistość na ekranie zostaje pozbawiony wielu definiujących go cech. Poważnym problemem, co starano się wyjaśnić powyżej, jest budowanie w sieci internetowej światów, z myślą o zapraszaniu do nich wirtualnych turystów. Tylko z pozoru ma to walor poznawczy. Zestawiając obok siebie repliki prawdziwych obiektów z różnych, bardzo nieraz od siebie odległych miejsc czy też epok historycznych, wprowadzają poznawczy chaos i estetyczny niesmak. Nie należy

2 Z wypowiedzi prof. dr hab. Beaty Raszki (Banaszkiewicz i Plichta, 2021, s. 218–219).

zapominać o negatywnych aspektach tego rodzaju aktywności zwłaszcza wtedy, gdy aplikacja skierowana jest do użytkownika młodego lub niedoświadczonego.

W artykule przedstawiona została zaledwie fragmentaryczna część problematyki związanej z podróżowaniem w cyberprzestrzeni. Tematyka ta wymaga szerszych, kompleksowych analiz i intelektualnego namysłu, szczególnie w kontekście stale udoskonalającej się technologii, która definiuje sposoby i narzędzia cyberprzestrzennej turystyki. Jednym z postulatów badawczych, który warto byłoby przeanalizować, jest potrzeba wzmocnienia współpracy informatyków i inżynierów odpowiedzialnych za rozwój nowych technologii i związanych z nimi aplikacji komputerowych z humanistami i specjalistami z branży turystycznej.

BIBLIOGRAFIA

- Anwar, S. i Hamilton, J. (2005). Tourism into the Future – Towards 2020, and Beyond. *Tourism Recreation Research*, 30, 3, 77–85.
- Banaszkiewicz, M. i Plichta, P. (2021). Gnieźnieńskie Forum Ekspertów Turystyki Kulturowej. Pytanie 94: Jak digitalizacja/cyfryzacja dziedzictwa i wirtualizacja praktyk kulturowych wpływa na rozwój turystyki kulturowej? *Turystyka Kulturowa*, 1, 118, 212–239.
- Bec, A., Moyle, B., Schaffer, V. i Timms, K. (2021). Virtual reality and mixed reality for second chance tourism. *Tourism Management*, 83. Pozyskano z: <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2020.104256>.
- Book, B. (2003). *Traveling Through Cyberspace. Tourism and Photography in Virtual Worlds*. Referat wygłoszony na konferencji Tourism & Photography: Still Visions – Changing Lives, Sheffield, Wielka Brytania, 20-23 lipiec 2003. Pozyskano z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=538182.
- Damer, B. (2007). Meeting in the ether. *Interactions*, 14, 5.
- Dodge, M. (1999). *Explorations in AlphaWorld: The Geography of 3-D Virtual Worlds on the Internet*. iVirtual Reality in Geography – Workshop and Special Session at the RGS-IBG Annual Conference, Leicester, 4-7th January 1999. Pozyskano z: <http://www.casa.ucl.ac.uk/martin/ibg99.pdf>.
- Downey, S. (2014). History of the (Virtual) Worlds. *The Journal of Technology Studies*, 40, 1/2, 54–66.
- Go, H. i Gretzel, U. (2009). *Web 3.0: Tourism in Virtual Worlds*. Pozyskano z: <https://ro.uow.edu.au/commpapers/1924/>.
- Korinth, B. (2019). Wirtualne atrakcje turystyczne i ich przestrzenne zróżnicowanie w Polsce i Europie. W: Ł. Fiedeń i K. Anielska (red.), *Współczesne*

- problemy i kierunki badawcze w geografii*. Tom 7. Kraków: IGiGP UJ, 127–140.
- Morningstar, Ch. i Farmer, F.R. (2008). The Lessons of Lucasfilm's Habitat. *Virtual Worlds Research: Past, Present and Future*, 1, 1. Pozyskano z: <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/article/view/287>.
- Polechoński, J. i Tomik, R. (2019). Czy „turystyka” w zanurzeniowej wirtualnej rzeczywistości może zastąpić realne podróżowanie? *Folia Turistica*, 52, 11–30.
- Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*. Pozyskano z: https://www.researchgate.net/publication/335241270_The_virtual_museum_an_overview_of_its_origins_concepts_and_terminology.
- Sanders, D.H. (2014). Virtual Heritage: Researching and Visualizing the Past in 3D. *Journal of Eastern Mediterranean Archaeology & Heritage Studies*, 2, 1, 30–47.
- Talwar, S., Kaur, P., Escobar, O. i Lan, S. (2022). Virtual reality tourism to satisfy wanderlust without wandering: An unconventional innovation to promote sustainability. *Journal of Business Research*, 152, 128–143.
- Topol, P., Kowalewski, W., Mokwa-Tarnowska, I., Leszczyński, P., Kołowska-Gawiejnowicz, M., Siatkowski, I. i Ren-Kurc, A. (2017). Aspekty edukacyjne wirtualnych światów. Aplikacja Second Life. *Edukacja – Technika – Informatyka*, 2, 20, 262–277.
- Urriza, S., Isles, A., Ferrer, M.R., Dizer, N.J. i Red, E.R. (2016). MoViT: A 3D Mobile Virtual Tour App of Panguil River Eco-Park Sean Archie. W: E. Sezgin (red.), *e-Consumers in the Era of New Tourism*. Singapore: Springer, 103–122.
- Wiltshier, P. i Clarke, A. (2017). Virtual cultural tourism: Six pillars of VCT using co-creation, value exchange and exchange value. *Tourism and Hospitality Research*, 17, 4, 372–383.

Danuta Smołucha – wykładowca w Instytucie Kulturoznawstwa Akademii Ignatianum w Krakowie. Autor artykułów o roli nowych technologii we współczesnej kulturze. Jej zainteresowania obejmują współzależności mediów cyfrowych z kulturą i religią. Interesuje się również zagadnieniami związanymi z humanistyką cyfrową, w szczególności metodami pozyskiwania, wizualizacji i analizy danych w humanistyce. Obecnie pracuje nad książką o podróżowaniu w wirtualnym, cyfrowym świecie.