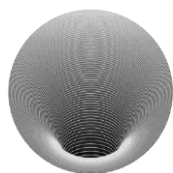


The background features a series of wavy, parallel lines that create a sense of depth and movement. The lines transition from a teal color on the left to a warm orange on the right. The overall effect is reminiscent of a stylized fingerprint or a digital wave pattern.

VI

Kulturowość i wirtualność



W ROZDZIALE VI:

Karolina Płonka

Przewodniki turystyczne jako teksty kultury

(perspektywa diachroniczna) 215

Nadia Bigos

Wpływ wirtualnej rzeczywistości na różne aspekty współczesnego

życia..... 230

Karolina Płonka

Uniwersytet Gdański

Przewodniki turystyczne jako teksty kultury (perspektywa diachroniczna)

Przewodnik turystyczny jest częścią literatury turystycznej znaną od starożytności, choć oczywiście w innej formie niż współcześnie (Ziarkowski, 2016, s. 265). Pierwsze opisy podróży, których przewodniki turystyczne są pochodnymi, powstawały na długo przed tym, niż zaczęto uprawiać turystykę zorganizowaną (Merski, Piotrowski, 2010, s. 11). Mimo długiej obecności tych publikacji na rynku wydawniczym kwestia ich definicji, typologii czy historii nie została do tej pory wystarczająco opracowana, o czym świadczy fakt, że literatura przedmiotu jest stosunkowo skąpa i trudno dostępna. Nie istnieją również jednoznaczne wyznaczniki, które by pomogły zaklasyfikować daną publikację jako przewodnik turystyczny. Dyskusyjne dla badaczy są również płynne granice między poszczególnymi rodzajami książki turystycznej, co wynika z rozbudowanej typologii tej gałęzi literatury. Najbardziej problematyczne wydają się przede wszystkim dwie kwestie. Po pierwsze – określenie definicji, która by jednoznacznie wyznaczała kryteria przynależności publikacji do działu przewodników turystycznych, po drugie zaś – skonstruowanie wyczerpującej typologii i ustalenie szczegółowych kryteriów podziału tego typu publikacji.

I. Definicja

Definicji słownikowych jest wiele, jednak zasadniczo nie różnią się od siebie. Przykładowo *Wielki słownik języka polskiego* definiuje przewodnik jako 'książkę zawierającą wiadomości o danym regionie, opisującą trasy turystyczne, zabytki, podającą informacje o noclegach itp.', a *Nowy słownik języka polskiego* informuje, że przewodnik to 'książka zawierająca praktyczne wiadomości, instrukcje dotyczące jakiejś dziedziny, także książka krajoznawcza zapoznająca turystę z wybranym regionem kraju, miasta' (Polański, red., 2008, s. 679; Sobol, red., 2002, s. 791). Jak widać, w zacytowanych definicjach pojawiają się takie cechy przewodnika, jak informacje praktyczne dotyczące zwiedzania, propozycje tras zwiedzania oraz informacje historyczne, geograficzne i ciekawostki na temat konkretnego obszaru.

Od przedstawionych definicji znacząco różnią się definicje przewodnika, które można spotkać w literaturze przedmiotu. Współczesny badacz, Włodzimierz Nowotarski, stwierdził, że definicje encyklopedyczne są zbyt skróto-we, ponieważ nie dostarczają wskazówek dla autorów i wydawców, co wynika z tego, że definicje do słowników czy encyklopedii tworzą ludzie niezwiązani w sposób praktyczny z uprawianiem turystyki czy też tworzeniem i wydawaniem przewodników turystycznych (Nowotarski, 2020, s. 147).

Szczególnie warto się przyjrzeć bliżej dwóm definicjom. Pierwsza z nich została utworzona pod koniec lat 70. XX wieku przez krajoznawców i autorów przewodników – Włodzimierza Łęckiego i Piotra Maluśkiewicza:

„Przewodnik” jest to ‘wydawnictwo służące turystom, w którym w sposób popularny, lecz ścisły, w wyważonych proporcjach objętościowych, przedstawiane są najważniejsze wiadomości dotyczące środowiska naturalnego, historii i współczesności opisywanego regionu, prezentowane są trasy zwiedzania lub wędrówek oraz podane niezbędne informacje użytkowe’ (Łęcki, Maluśkiewicz, 1980, s. 44).

Druga propozycja jest autorstwa Nowotarskiego, który postulował koncepcję nowej definicji przewodnika turystycznego – definicji, która będzie pomocna także wydawcom i autorom przewodników, ponieważ jego zdaniem chaos panujący na rynku literatury turystycznej w dużej mierze ma swoje korzenie już na etapie nadawania tytułu i formy publikacji predestynowanej do bycia przewodnikiem turystycznym oraz w określeniu, a właściwie braku określenia, konkretnego odbiorcy. Mówi ona, że:

„Przewodnik turystyczny” jest to ‘publikacja książkowa o rozpoznawalnym tytule dla turystów i pracowników branży turystycznej, w której w sposób popularny i zarazem precyzyjny przedstawiono informacje z zakresu środowiska naturalnego, geografii, historii i współczesności. Zaproponowano miejsca i trasy do zwiedzania lub wędrówek, z uwzględnieniem specyfiki form turystyki i segmentu odbiorców, do którego jest dedykowany przewodnik. W wyważonych proporcjach zawarto wstęp i spis treści oraz: niezbędne informacje użytkowe, konteksty kulturowe, informacje dotyczące etyki, zrównoważonego rozwoju w turystyce, zasady bezpieczeństwa podróżowania i pobytu w miejscu odwiedzanym, a także załączono skrowidz nazw geograficznych, indeksy, mapy, plany, zdjęcia i ważniejszą literaturę. Do rodzaju uprawianej turystyki dostosowano wymiary i wagę publikacji oraz rodzaj materiałów do zapisu tekstu, a także sposób łączenia kart bloku przewodnika z okładką’ (Nowotarski, 2010, s. 155).

Definicje, a w szczególności ta ostatnia, zaproponowane przez badaczy blisko związanych z tematem turystyki są dużo bardziej rozbudowane i drobiazgowo. Nowotarski w zaproponowanej przez siebie koncepcji, w odróżnieniu od autorów poprzednich definicji, zwrócił uwagę na strukturę przewodnika – podział na wstęp, spis treści, a także na dodatki, takie jak plany, mapy czy indeksy. Co więcej, wszystko to, co zawarte w przewodniku, zarówno jego objętość, jak i forma zewnętrzna (papier i sposób łączenia kart), musi być dostosowane do adresata i rodzaju uprawianej przez niego turystyki. Nowotarski słusznie zwrócił w definicji uwagę na wygląd zewnętrzny przewodnika, a także na jego typografię, ponieważ aspekty te w przypadku wydawnictw przewodnikowych pozostają równie ważne jak treść (Nowotarski, 2010, s. 155).

Każda publikacja powinna mieć skonkretyzowanego odbiorcę, ponieważ każda informacja zakłada istnienie nadawcy i odbiorcy (Schramm, 1980b, s. 92). W przypadku przewodników turystycznych ścisłe sprecyzowanie adresata pozostaje szczególnie ważne, gdyż istnieją różne rodzaje turystyki – w zależności od rodzaju uprawianego sportu lub preferowanego sposobu podróżowania. Jeżeli potencjalny nabywca nie dostrzeże wyraźnego określenia, dla kogo przeznaczony jest przewodnik, najprawdopodobniej po niego nie sięgnie (Nowotarski, 2010, s. 151, 162). Nawet jeśli w publikacji zostanie określony

odbiorca czy to w tytule, czy to w krótkim opisie lub nocie od wydawcy, ale formatem będzie ona odbiegać od specyfiki danego rodzaju turystyki, to nawet osoba uznana za segment docelowy może nie zdecydować się na zakup.

Przewodnik turystyczny jest skierowany przede wszystkim do turysty indywidualnego (choć oczywiście nie wyklucza się odbiorców podróżujących w sposób zorganizowany). Wynika to z faktu, że podczas podróży zorganizowanej turystom towarzyszy bardzo często człowiek przewodnik (Schramm, 1980b, s. 94). Mimo że w przypadku przewodników turystycznych najważniejszy jest odbiorca, a nadawca pozostaje na dalszym planie (nierzadko zdarza się, że na okładce przewodnika nie widnieje nawet nazwisko autora), to jednak przewodnik turystyczny jest publikacją subiektywną. Co prawda, autor podaje ściśle fakty i w opisie zwykle nie wartościuje atrakcji, jednak proponując trasy zwiedzania, prezentuje subiektywny wybór (Schramm, 1980b, s. 92–93; Merski, Piotrowski, 2010, s. 20). Subiektywizm jest niezwykle ważną cechą przewodnika, ponieważ, zdaniem niektórych badaczy, pozostaje cechą wyróżniająca przewodniki turystyczne spośród pozostałych rodzajów literatury turystyczno-krajoznawczej (Merski, Piotrowski, 2010, s. 20).

II. Typologia

Przewodnik turystyczny jest jedną z form literatury turystyczno-krajoznawczej służącą jako całość krajoznawczemu wędrowaniu (Merski, Piotrowski, 2010, s. 16), jednakże różnorodność tych publikacji uniemożliwia ich kategoryzowanie jedynie hasłem „przewodnik” i wymaga dalszych podziałów. Wśród polskich badaczy istnieje wiele propozycji, jednak żadna z nich nie przyjęła się jako powszechny sposób kategoryzowania przewodników turystycznych. Nie ulega wątpliwości, że ten typ wydawnictw wymaga szczegółowej, a co za tym idzie rozbudowanej i skonkretyzowanej klasyfikacji.

Pierwszej próbie typologii przewodników turystycznych w Polsce dokonał Krzysztof Radosław Mazurski. Zdaniem badacza typologia przewodników powinna być wielokryterialna, mimo że na rynku książki turystycznej dominują przewodniki podlegające kryteriom podziału w zakresie przestrzeni (Mazurski, 1993, za: Nowotarski, 2010, s. 156). Jego badania stanowiły punkt wyjścia dla przemyśleń Włodzimierza Nowotarskiego oraz podwaliny jego próby typologii przewodników turystycznych.

Ryszard Wiktor Schramm w artykule *Przewodniki, ich funkcja informacyjna i nuchomawcza* przedstawił propozycję klasyfikacji, w której skupił się jedynie na kryterium zasięgu terytorialnego. Wyróżnił więc przewodniki po świecie i po konkretnych kontynentach, a następnie przewodniki po krajach skupiające się na przedstawieniu walorów danego państwa. Niżej w klasyfikacji znalazły się przewodniki regionalne, np. wydawnictwa opisujące tereny Wielkopolski czy Mazur. Później wystąpiły przewodniki rejonowe – po miastach i miejscowościach. Jako ostatnie wymienił Schramm przewodniki po poszczególnych obiektach turystycznych (np. dotyczące Wawelu, Zamku w Kórniku czy Drzwi Gnieźnieńskich). Badacz zauważył także ogólną tendencję, wedle której im przewodnik dotyczy mniejszego i bardziej skonkretyzowanego obszaru, tym jest bardziej szczegółowy (Schramm, 1980a, s. 118–120).

Z kolei badacze Łęcki i Maluśkiewicz, oprócz propozycji definicji „przewodnika turystycznego”, w artykule *Nowoczesny przewodnik i folder krajoznawczo-turystyczny*

przedstawili swoją koncepcję podziału publikacji przewodnikowych na przykładzie naszego kraju. Jako pierwszą kategorię wyróżnili przewodnik po Polsce, który by miał zawierać trzy stopnie atrakcyjności atrakcji turystycznych, zwięzły opis krajoznawczy, a także ograniczony zakres informacji użytkowych. Następnie wyróżnili przewodniki po dużych miastach i regionach historyczno-geograficznych. Kolejną kategorią są przewodniki po ciekawszych regionach turystycznych danego kraju. Mogą to być regiony wyznaczone granicami historycznymi lub zwyczajowymi, choć niekoniecznie administracyjnymi. Będą to na przykład przewodniki po Tatrach, Sudetach czy Pojezierzu Drawskim. W tego typu publikacjach powinien się znaleźć dokładny opis krajoznawczy wraz z licznymi trasami zwiedzania, a także szczegółowe informacje użytkowe. Dalej badacze wyróżnili przewodniki po małych miastach, niewielkich obszarach i obiektach. Tutaj również powinny się znaleźć szczegółowe opisy krajoznawcze i bogata w szczególności użytkowe część informacyjna. Ostatnią kategorią przewodników, jaką wyszczególnili Łęcki i Małuśkiewicz, są przewodniki trasowe, charakteryzujące się tym, że opisują jedynie konkretną trasę zwiedzania. Treść, w tym informacje użytkowe, dotyczy w tym wypadku wyłącznie obiektów znajdujących się na tej trasie lub w jej bezpośrednim sąsiedztwie. Do tej kategorii badacze zaliczyli przewodniki dla turystów zmotoryzowanych, dla turystów pieszych, jak również dla turystów uprawiających kajakarstwo (Łęcki, Małuśkiewicz, 1980, s. 45–47).

Jak można zauważyć, zarówno Schramm, jak i Łęcki z Małuśkiewiczem skupili się głównie na aspekcie przestrzennym, a ich kategoryzacja obejmuje jedynie podział przewodników turystycznych ze względu na zasięg terytorialny. Para badaczy w odróżnieniu od Schramma zwróciła uwagę również na sposób podróżowania turysty bądź na rodzaj uprawianego przez niego sportu. Jednakowoż podział na przewodniki dla turystów pieszych, podróżujących samochodem lub innym środkiem transportu oraz kajakarzy czy rowerzystów wydaje się szczątkowy i niewystarczający, biorąc pod uwagę różnorodność przewodników spotykanych na rynku wydawniczym.

Najbardziej pełną i, jak się wydaje, najbardziej aktualną typologię przewodników turystycznych zaproponował Włodzimierz Nowotarski w artykule *Typologia przewodników turystycznych i jej użycie w tytułaturze*. Nowotarski przyjął za Mazurskim podział publikacji przewodnikowych na trzy podstawowe zbiory spełniające określone kryteria: a) kryterium formalne – dotyczące obszaru wiedzy i zastosowanego języka wynikającego z poziomu wykształcenia domniemanego odbiorcy, b) kryterium przestrzenne – dotyczące zasięgu terytorialnego oraz c) kryterium powszechności uczestnictwa, by od nich poprowadzić dalsze, bardziej szczegółowe podziały (Nowotarski, 2010, s. 156–157). Nowotarski wziął pod uwagę nie tylko kwestie przestrzenne, ale również inne aspekty związane z turystą i jego stanem wiedzy, a także z samą turystyką i różnymi sposobami jej uprawiania. Co więcej, zdaniem badacza wyróżnione przez niego kryteria powinni mieć na względzie zarówno autorzy, jak i wydawcy przewodników, by ułatwić czytelnikowi wybór najbardziej odpowiadającej jego zainteresowaniom publikacji. Ponadto Nowotarski zwrócił uwagę na to, że typologia przewodników turystycznych powinna być nieustannie aktualizowana przez wzgląd na rozwój gatunku, jak również rozwój samej turystyki i pojawiania się nowych sposobów jej uprawiania (Nowotarski, 2010, s. 162).

III. Historia przewodników turystycznych

Jak już wyżej wspomniano, historia przewodników turystycznych sięga starożytności (Ziarkowski, 2016, s. 265). Należy jednak zaznaczyć, że utwory, które uznajemy dziś za pierwowzory przewodników turystycznych i literatury turystyczno-podróżniczej w ogóle, znacznie różniły się od znanej nam obecnie formy tego typu publikacji. Wynika to między innymi z faktu, że przewodniki turystyczne w postaci znanej współcześnie zaczęły powstawać dopiero w XIX wieku (Ziarkowski, 2016, s. 266). Niniejsza próba prześledzenia ewolucji przewodników turystycznych i przedstawienie ich źródeł dotyczy przede wszystkim publikacji przewodnikowych powstałych na gruncie polskim lub stworzonych przez polskich autorów.

3.1. Prekursorzy literatury podróżniczej

W starożytności przekaz informacji, w tym opisy i relacje z podróży miały formę ustną, co wiązało się z niedokładnością tej formy doniesień. Wskazówki przekazywane przez podróżnych ich następcom były niejednokrotnie niepewne, mylące lub w zestawieniu ze sobą całkowicie sprzeczne (Schnayder, 1959, s. 55–56).

Już Herodot (V w. p.n.e.), Strabon (I w. p.n.e./I w. n.e.) i Pliniusz (I w. n.e.) wnikliwie opisali odwiedzone przez siebie kraje i doświadczenia, jakie zdobyli podczas swych podróży. W relacjach poruszyli wszystkie dziedziny życia, jakie mogłyby interesować podróżującego do danego miejsca turystę, dzięki czemu stanowią dziś cenne źródło wiedzy o starożytnym świecie (Schnayder, 1959, s. 15–16). Jednakże dopiero Pauzaniusz, który w II w. n.e. sporządził wnikliwy i wyczerpujący opis poszczególnych regionów Grecji, jest uznawany przez Zbigniewa Kulczyckiego – polskiego historyka – za prekursora literatury przewodnikowej. W odróżnieniu od podróżników relacjonujących swoje podróże dzieło Pauzaniaza nie było wyłącznie zapisem jego subiektywnych wrażeń. Podróżnik tworzył je z myślą o przyszłych podróżujących do tego kraju (Kulczycki, 1982, za: Ziarkowski, 2016, s. 266), zawarł w nim więc wskazówki, które by mogły zostać wykorzystane zarówno na etapie przygotowań, jak i w czasie samej podróży.

Starożytni Rzymianie posługiwali się natomiast rozkazami podróżnymi (tzw. *itineraria scripta*), mającymi służyć urzędnikom podróżującym w celach państwowych: stanowić dla nich plan podróży, zawierać informacje o miejscu docelowym, a także wskazywać punkty, w których podróźni mogliby się posilić (Schnayder, 1959, s. 56–57). Z biegiem czasu „podróżowanie stało się nawykiem zamożnego patrycjatu rzymskiego”, a więc po prostu przyjemnością i jedną z form spędzania czasu, wobec czego zaczęły się pojawiać porady dla podróżnych innego typu (Kulczycki, 1977, s. 16).

3.2. Literatura podróżnicza do XIX wieku

W okresie wieków średnich najczęstszą motywacją do podjęcia podróży były względy religijne, praktyczne i zarobkowe. Względami religijnymi kierowali się pielgrzymi wędrujący do Ziemi Świętej, czeladnicy i rzemieślnicy z kolei podróżowali w celach natury ekonomicznej i zawodowej – mieli w czasie podróży zdobyć umiejętności i kwalifikacje, które miały przelożyć się na ich dochody (Kulczycki, 1977, s. 16). Jednakże wraz z upływem kolejnych lat ludzie coraz częściej udawali się w podróż bez konkretnego celu

zawodowego, religijnego czy politycznego (Kulczycki, 1977, s. 18). Zdaniem Kulczyckiego pierwszym turystą, którego motywacją i celem podróży było poznanie kraju i zamieszkujących go ludzi, był Michel de Montaigne (XVI w.). Zostawił on po sobie, oprócz opisu swej podróży, analizę odwiedzonego kraju oraz zapis obyczajów tamtejszej ludności (Kulczycki, 1977, s. 17). Jednak wędrówki wynikające z wewnętrznej potrzeby oraz ciekawości świata i innych ludzi zaczęły się nasilać dopiero pod koniec XVIII wieku, a ich rozpowszechnienie na szerszą skalę przyniósł dopiero wiek XIX (Kulczycki, 1977, s. 23). Wraz z nastaniem nowej epoki, mniej więcej od czasu odkrycia przez Krzysztofa Kolumba Ameryki, „fala wędrówek narasta jak lawina. Jeden po drugim poddają się niezbadane zakątki kuli ziemskiej” (Kulczycki, 1977, s. 17). Masowe podróżowanie i zapełnianie białych plam na mapie świata było motywowane głównie ciekawością świata i chęcią zysku, ale niewątpliwą zachętą do dalekich podróży stanowiły również relacje z wypraw już odbytych. Powyższe stwierdzenie potwierdza już sam przykład Kolumba, którego do odbycia podróży w znacznej mierze zachęciły, ówczesnie bardzo poczytne, opisy wędrówek Marca Polo (Kulczycki, 1977, s. 16). W historii kształtowania się ówczesnych przewodników turystycznych nie sposób też pominąć kronik i relacji z dworskich podróży zagranicznych, z których najwięcej przypada na schyłek XV wieku. Można było w nich znaleźć wiele technicznych porad dotyczących podróży morskich czy lądowych, jak również zapoznać się przed rozpoczęciem podróży z obyczajami innych kultur czy narodów (Mączak, 1998, s. 11).

Aż po wiek XVII takie gatunki literatury podróżniczej, jak pamiętnik czy dziennik z podróży, były utożsamiane z przewodnikami turystycznymi i bardzo trudno byłoby dziś przeprowadzić między nimi wyraźną granicę. Słowem, trudno dziś oddzielić „literacką fikcję od naocznego świadectwa” (Mączak, 1984, s. 6). Mimo to, jak stwierdził Antoni Mączak: „średniowiecze, choć nie wytworzyło prawideł ścisłości narracji i wierności reportażu, które powstawać będą z wolna i z trudem od renesansu aż po wiek XX, przyniosło szereg opisów podróży nader wiarygodnych” (Mączak, 1984, s. 7).

Początki funkcjonowania przewodników turystycznych na polskim rynku wydawniczym przypadają na przełom XVI i XVII wieku. Wtedy to właśnie przewodniki stopniowo zaczęły się wyodrębniać z innych form literatury podróżniczej (Ziarkowski, 2016, s. 266). Wiązało się to między innymi z faktem, że od końca XVI wieku dało się zauważyć wzrost migracji Europejczyków, wynikający z rozpowszechnienia się mody na edukację zagraniczną. Jak podał Kulczycki: „W XVII i XVIII stuleciu człowiek, który nie odbył pewnych podróży, nie mógł uważać się za osobę wykształconą” (Kulczycki, 1977, s. 17). Masowe podróżowanie młodych ludzi po całej Europie spowodowało zapotrzebowanie na drukowane przewodniki, które miały im pomóc przygotować się do podróży, a później także odnaleźć się na obczyźnie. Początkowo były to opisy i relacje z podróży w postaci zapisków pamiętnikarskich czy dzienników pisanych w pierwszej osobie, nierzadko zresztą zabarwianych fikcją literacką. Dopiero później zaczęły powstawać publikacje przewodnikowe pisane w formie bezosobowej, choć wciąż w oparciu o osobiste doświadczenia podróżnika (Mączak, 1998, s. 5). Na przełomie XVI i XVII wieku, jak podaje Mączak, powstał również rynek książki podróżniczej. Co ciekawe, już wtedy zwracano uwagę na format książek służących podróżnym za przewodniki turystyczne. Były one wydawane w taki sposób, aby mogły łatwo zmieścić się w bagażu podróżnym (Mączak, 1984, s. 7–9).

W I połowie XVII wieku pojawił się styl podróżowania znany pod nazwą *Grand Tour* – tak zwana podróż edukacyjna. Stał się on niezbędnym elementem wykształcenia młodych arystokratów i szlachciców oraz co zamożniejszych mieszczan (Mączak, 1998, s. 7). Jak napisała Dorota Żołądź, były to podróże „podejmowane dla świata i ludzi, obcych obyczajów i kultur, obcych języków itp.”, a ich istotą było podróżowanie dla samej podróży, podczas której można było zwiedzać – być w ciągłym ruchu i poznawać nowe miejsca oraz zaspokoić wrodzoną człowiekowi ciekawość świata (Żołądź, 1994, s. 31). Wraz z rozpowszechnieniem się postawy wykształconego humanisty młodzież szkolna wyjeżdżała na studia uniwersyteckie najczęściej do Włoch. By ułatwić podróżowanie uczącym się poza granicami kraju studentów, powstawały specjalnie dla nich przeznaczone podręczniki (Mączak, 1984, s. 8).

Niemalże równocześnie z instrukcjami dla uczącej się młodzieży pojawiły się opracowania będące przewodnikami powstającymi w ramach serii wydawniczych, które Mączak nazywa „delicjami”. Jak podał badacz: „Te «rozkosze» poszczególnych krajów, odbijane, przerabiane, tłumaczone w wielu wydaniach przynosiły przez cały XVII wiek zarówno rady praktyczne (co obejrzeć, jak trafić, gdzie nocować), jak i miejscowe legendy słabo oddzielone od faktów” (Mączak, 1984, s. 210). Janusz Merski i Jan Paweł Piotrowski, podobnie jak Mączak, pierwszej serii przewodników dopatrzili się już w XVII wieku. Para badaczy wskazała dwanaście przewodników Marcina Zeillera, który korzystał zarówno z literatury naukowej, jak i z własnego doświadczenia oraz jako jeden z pierwszych ustalił proporcje między informacjami praktycznymi a informacjami ogólnymi (Merski, Piotrowski, 2010, s. 24; Mączak, 1984, s. 210).

Jednak już pod koniec XVII wieku wśród szlachty zaczęła szerzyć się wrogość w stosunku do cudzoziemców i wszystkiego, co nieznanego. Z tym nastawieniem wiązała się niechęć do opuszczania granic kraju, która w dużej mierze skutkowałą zaprzestaniem kształcenia młodzieży w światowej sławy uniwersytetach. Postawa uprzedzenia wobec wszystkiego, co nie było rodzime doprowadziła do tego, że: „Na przestrzeni XVII i połowy XVIII wieku zanikła w społeczeństwie znajomość geografii nie tylko Europy, ale i własnego kraju. Podróż do Gdańska ze zbożem lub na królewską elekcję wyczerpywały w zasadzie plan wojaży szlachty” (Kulczycki, 1977, s. 21). Powolne zmiany w tym myśleniu o świecie zaszły wraz z reformacją szkolnictwa przez Stanisława Konarskiego i działalnością Komisji Edukacji Narodowej, czyli dopiero w drugiej połowie XVIII stulecia (Kulczycki, 1977, s. 22). Wpływ na wzmożenie turystyki miały też warunki historyczno-polityczne panujące w tym okresie w Polsce, które powodowały przymusowe migracje ludności po Europie.

Należy jednak zauważyć, że autorzy relacji i pamiętników z podróży doby XVIII wieku często wykorzystywali fikcję literacką w swoich utworach. Albo opierali się na fikcyjnych wydarzeniach, takich jak mity czy legendy i podania ludowe, albo sami je wytwarzali. Wynikało to po pierwsze z faktu, że literatura oświecenia szczególnie ceniła sobie dydaktyzm, który zobowiązywał pisarzy do wyrażania przez nią określonych poglądów politycznych, ideologicznych i wyrażania w zakończeniu utworu moralu (Kulczycki, 1977, s. 17), po drugie – dlatego że fikcyjny opis podróży zwiększał atrakcyjność powieści i dynamizował fabułę (Mączak, 1984, s. 6). Przykładem takich powszechnie znanych fabularyzowanych utworów podróżniczych są między innymi *Przypadki Robinsona Crusoe* Daniela Defoe, *Podróż Guliwera* Jonathana Swifta, czy *Mikołaja Doświadczyńskiego przypadki* polskiego pisarza Ignacego Krasickiego (Kulczycki, 1977, s. 17).

W opinii Kulczyckiego dopiero na przełomie XVIII i XIX wieku zaczęła występować turystyka w dzisiejszym jej rozumieniu. W XVIII wieku pojawiły się pierwsze serie edycji i reedycji opisów podróży, poświęcone głównie wyprawom odkrywczym (Mączak, 1984, s. 15). Na okres ten przypadła działalność Stanisława Staszica i Juliana Ursyna Niemcewicza, którzy wprowadzili do turystyki element poznawczy. Należy jednakże zaznaczyć, że zdecydowana większość publikacji osiemnastowiecznych była jedynie wznowieniami, nie powstał praktycznie żaden nowy przewodnik, nie licząc oczywiście pamiętników czy diariuszy, które w tym okresie przeżywały swój rozkwit (Mączak, 1984, s. 212). Brak nowości na rynku wydawniczym Dominik Ziarkowski próbował tłumaczyć przede wszystkim tym, że na terenach dzisiejszej Polski już od połowy XVII wieku toczyły się liczne wojny, „które spowodowały stagnację gospodarczą, demograficzną i społeczną”, a więc w znaczny sposób wpłynęły na zahamowanie turystyki. A jak wiadomo, jeśli ludzie nie podróżują, to brak popytu na publikacje służące jako przewodniki turystyczne (Ziarkowski, 2016, s. 269–270).

3.3. Najstarszy polski przewodnik turystyczny

Wśród badaczy nie ma zgody co do tego, która publikacja jest pierwszym polskim przewodnikiem turystycznym. Najczęściej za pierwszą polską publikację przewodnikową uznaje się, napisany w oryginale po polsku, *Gościniec albo krótkie opisanie Warszawy* Adama Jarzębskiego z 1643 roku. Zdaniem Merskiego i Piotrowskiego mimo elementów fikcji literackiej utwór ten zawiera wiele ciekawych faktów przydatnych w badaniach historycznych. Z tego powodu badacze nie negują wartości dzieła i nie odbierają mu tytułu pierwszego polskiego przewodnika (Merski, Piotrowski, 2010, s. 32). Z kolei dla Ziarkowskiego obecność fikcji jest niedopuszczalna i, w połączeniu z wierszowaną formą, całkowicie dyskwalifikuje utwór z kręgu tytułów, które pretendują do miana najstarszego polskiego przewodnika (Ziarkowski, 2016, s. 268).

Z kolei zdaniem Kulczyckiego to Marcin Kromer był autorem najstarszego przewodnika po Polsce, dedykowanego królowi Henrykowi Walezemu. Publikacja, w oryginale napisana po łacinie, w przekładzie Władysława Syrokomli nosiła tytuł: *Polska, czyli o położeniu, obyczajach, urzędach Rzplitej Królestwa Polskiego*, powstała w drugiej połowie XVI wieku. Badacz zaznaczył, że mimo wątpliwej jakości informacji, branych z pewnością z drugiej ręki, jest to pierwsze opracowanie krajoznawcze stworzone przez Polaka i dotyczące Polski (Kulczycki, 1977, s. 20). Z Kulczyckim nie zgodził się Ziarkowski, który negując pierwszeństwo Kromera, prekursora literatury przewodnikowej upatrywał we Franciszku Cezarym i jego opracowaniu z 1647 roku o tytule *Stołeczne go miasta Krakowa kościoły i klejnoty* (Ziarkowski, 2016, s. 268–269).

Pierwszą polską publikacją z określeniem „przewodnik” w tytule był anonimowo wydany w 1603 roku *Przewodnik albo kościołów krakowskich krótkie opisanie*. Jednakże zdaniem Ziarkowskiego wydawnictwo to „trudno uznać za rzeczywisty przewodnik, gdyż nie zawiera praktycznych informacji dotyczących zwiedzania, a jedynie zwięzły opis 46 krakowskich kościołów”, choć można stwierdzić z całą pewnością, że była to publikacja pomyślana jako poradnik dla pielgrzymów odwiedzających Kraków (Ziarkowski, 2016, s. 267).

Choć wszystkie wymienione utwory wśród różnych polskich badaczy pretendują do tytułu najstarszego polskiego przewodnika turystycznego, to należy zastrzec, że ich bu-

dowa i zawartość znacznie odbiegają od formy, jaka znana jest obecnie, ponieważ wykształciła się ona dopiero w XIX wieku. Z tego względu wielu badaczy nie uznaje ich za przewodniki turystyczne *sensu stricto*, dlatego trafna wydaje się propozycja Dariusza Opalińskiego, by określać te publikacje mianem „quasi-przewodników” (Opaliński, 2013, za: Ziarkowski, 2016, s. 269).

3.4. Przewodniki dziewiętnastowieczne

Nie ulega wątpliwości, że wszystkie formy podróżopisarstwa, które pojawiły się przed wiekiem XIX na rynku wydawniczym, choć nie były pomyślane jako przewodniki w dzisiejszym rozumieniu, bezpośrednio przyczyniły się do powstania ostatecznego kształtu nowoczesnego przewodnika turystycznego, którego źródłem badacze upatrują właśnie w XIX stuleciu (Opaliński, 2002, za: Merski, Piotrowski, 2010, s. 17). Należy jednak pamiętać, że: „Już w XVIII stuleciu ustalil się ów znany dziś dobrze schemat przewodnika ułożonego według tras, informującego zarówno o obiektach wartych zwiedzenia, jak i o podażu wygód (hotele, restauracje, ceny, szczególne zalecenia)” (Mączak, 1984, s. 214). Przewodnik turystyczny był ówczesnie uważany za książkę o małym formacie, w przystępnej cenie, w której można było znaleźć propozycje wycieczek, a także obszernie opisy wszystkich ciekawych i wartych zwiedzenia obiektów znajdujących się na trasie. To właśnie te elementy decydowały, czy daną publikację można uznać za przewodnik turystyczny czy nie (Opaliński, 2002, za: Merski, Piotrowski, 2010, s. 17). Wyżej wymienione elementy przewodnika w znacznej mierze do dziś pozostały jego wyznacznikami.

Zdaniem Merskiego i Piotrowskiego mniej więcej od połowy XIX wieku zaczęły pojawiać się przewodniki zbliżone strukturą i układem treści do tych znanych współcześnie. Mimo tego, że: „przewodnik jest jeszcze w tym czasie trochę literacko rozgadany, bywa pełen obszernych cytatów z opisów podróży, stara się być dowcipny”, a także „cierpi na chorobę wieku: nadmiar informacji, których nie sposób wchłonąć”, to jednak coraz bardziej „nabiera szczegółowości, rozwija system umownych znaków, schematyzuje opis [...] pomaga przygotować się do podróży, ułożyć jej kosztorys, wybrać trasy, środki komunikacji” (Mączak, 1984, s. 212–214).

Oprócz wykształcenia się przewodnika turystycznego w nowoczesnej formie, w XIX wieku nastąpił także ich niespotykany dotąd rozwój, na co bezpośredni wpływ miała dynamizacja i umasowienie turystyki, która dokonała się dzięki ułatwiającej przemieszczanie się kolei (Ziarkowski, 2016, s. 270). Mniej więcej od połowy XIX wieku szata graficzna i układ treści przewodników, poprzez wprowadzenie podziału na część ogólną i szczegółową, upodobniły je do tych, jakie można spotkać obecnie (Mączak, 1984, s. 212). Wraz z rozwojem przewodników powiększyła się także różnorodność tematyczna tego rodzaju publikacji, a z czasem zaczęły ukazywać się również pierwsze przewodniki specjalistyczne, skierowane do osób uprawiających turystykę kwalifikowaną (Merski, Piotrowski, 2010, s. 26).

Wciąż, podobnie jak w wiekach poprzednich, dominowały przewodniki po dużych miastach, ale coraz częściej pojawiały się opracowania dotyczące na przykład miejscowości uzdrowiskowych, terenów górskich czy poszczególnych obiektów. Najwięcej przewodników dziewiętnastowiecznych dotyczyło Krakowa, a najważniejszym autorem tych publikacji był Ambroży Grabowski, który wraz ze swym najsłynniejszym dziełem *Histeryczny opis miasta Krakowa i jego okolic* (1822) stał się wzorem dla następnych pokoleń

(Ziarkowski, 2016, s. 270–271). Drugim polskim miastem, które cieszyło się ogromnym zainteresowaniem turystów, była Warszawa. Najwięcej przewodników po Warszawie wydano w latach 90. XIX wieku oraz w pierwszych dziesięcioleciach wieku XX (Ziarkowski, 2016, s. 272).

Jeśli chodzi o miejscowości uzdrowiskowe, to największym zainteresowaniem autorów i wydawców cieszyły się Szczawnica, Zakopane oraz Krynica. Rozwój miejsc o charakterze kurortowym i uzdrowiskowym rozpoczął się właściwie już u schyłku XVIII stulecia, ale dopiero w wieku następnym miał miejsce ich pełny rozkwit. W przewodnikach turystycznych z końca XIX wieku można znaleźć szczegółowe informacje praktyczne i krajoznawcze mówiące o walorach przyrodniczych, obiektach zabytkowych w okolicach kurortu, a nawet informacje o urządzeniach leczniczych znajdujących się na jego terenie (Ziarkowski, 2016, s. 273).

W przypadku przewodników po poszczególnych regionach należy wspomnieć, że w wieku XIX największym zainteresowaniem cieszyły się rejony górskie, głównie Tatry (Ziarkowski, 2016, s. 273). Rynek przewodników o tematyce tatrzańskiej zdominował Walery Elijasz Radzikowski, którego Kulczycki nazywa twórcą polskiej literatury przewodnikowej (Kulczycki, 1977, s. 34). Zawartość przewodników górskich w znaczny sposób różniła się treścią od innych przewodników przede wszystkim tym, że najczęściej miejsca poświęcano w nich na część przygotowawczą, która dotyczyła wyboru sprzętu, ubioru czy prowiantu. Oprócz tego można było w nich znaleźć opisy szczytów i porady, w jaki sposób można je zdobyć.

3.5. Przewodniki współczesne (XX i XXI wiek)

W latach 20. i 30. XX wieku zaczęły ukazywać się przewodniki o charakterze lokalnym. Tytuły te do tego stopnia zdominowały rynek wydawniczy, że praktycznie każde miasto lub powiat dysponował w tym okresie przynajmniej jednym przewodnikiem turystycznym. Były to publikacje ukazujące się przede wszystkim nakładem Polskiego Towarzystwa Krajoznawczego, ale także różnych towarzystw regionalnych, zarządów miejskich lub prywatnych firm. Przewodniki turystyczne po Polsce jako kraju były w tamtym czasie rzadkością. Z tych nielicznych można tu wymienić na przykład *Ilustrowany przewodnik kolejony po Polsce* z 1930 roku autorstwa Mieczysława Orłowicza. Cechą charakterystyczną przewodników tamtych lat była dominacja walorów antropogenicznych, czyli ogólnie pojętych dóbr wytworzonych przez człowieka, nad walorami przyrodniczymi, których opisy występowały najliczniej w przewodnikach górskich (Merski, Piotrowski, 2010, s. 53–55).

Stanisław Ciepłowski stwierdził, że można mówić o znacznym wzroście aktywności turystycznej społeczeństwa na początku XX wieku. Przede wszystkim nastąpił wtedy intensywny rozwój turystyki zorganizowanej, który wymusił na twórcach przewodników turystycznych konieczność dostosowania się do potrzeb i zainteresowań określonych grup turystów, zwiedzających dane miejsca w sposób planowy, a nie jak bywało do tej pory – okazjonalny. Inną przyczyną zwiększenia się aktywności turystycznej może być fakt, że wielu turystów zmieniło środek transportu w czasie podróży z pociągu na samochód, przez co stali się bardziej mobilni (Merski, Piotrowski, 2010, s. 26). Zdaniem Ciepłowskiego od początku XX wieku można zaobserwować rosnącą modę na przewodniki turystyczne pozbawione kontekstu historycznego i zaopatrzone jedynie w niewielką

mapę lub plan miasta. Były to przewodniki przeznaczone przede wszystkim dla osób, które posiadały odpowiednią wiedzę historyczną (Cieplowski, 2001, s. 212–213).

Po drugiej wojnie światowej nastąpiło w Polsce scentralizowanie działalności wydawniczej, co oznacza, że niemal wszystkie publikacje ukazywały się wyłącznie w wyspecjalizowanych do tego wydawnictwach. Ten stan rzeczy zmienił się dopiero po 1989 roku, kiedy nastąpił znaczny wzrost tytułów publikacji turystyczno-krajoznawczych, których edycją zajmowali się wydawcy prywatni. Jakość wydawanych tytułów znacznie spadła, ponieważ ze względu na brak dotacji wydawcom zależało na wydawaniu publikacji generujących małe koszty i gwarantujących szybki zbył (Merski, Piotrowski, 2010, s. 58).

W okresie Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej władze próbowały narzucić tworzonym wtedy publikacjom charakter propagandowy (Merski, Piotrowski, 2010, s. 27). Wszystkie wydawnictwa powojenne musiały zawierać tak zwany „pierwiastek ideologiczny”, który decydował o możliwości ich wydania i który był w nich zamieszczany wbrew woli autorów. Była to przede wszystkim informacja popierająca panujący wówczas reżim i popierająca jednocześnie wszystko to, co miało miejsce w Polsce przed wprowadzeniem ustroju socjalistycznego (Merski, Piotrowski, 2010, s. 68). Wraz z głębokimi zmianami politycznymi, które nastąpiły na przełomie 1949 i 1950 roku, zmieniły się również sposoby i możliwości podróżowania, a co za tym idzie forma i język literatury podróżniczej. Wskutek nasilonej inwigilacji każdy turysta był przed planowaną podróżą poddawany przesłuchaniu przez pracowników panelu Funduszu Wczasów Pracowniczych (FWP), który decydował o przydziale miejsca w pensjonacie i w znaczny sposób ingerował w organizowanie czasu wolnego. W odniesieniu do przewodników turystycznych zmiany te skutkowały przede wszystkim ograniczeniem do minimum informacji praktycznych.

Na początku lat 50. nastąpił całkowity kres różnorodności na rynku wydawniczym, która przez całe wieki charakteryzowała literaturę turystyczno-krajoznawczą. Ówczesne publikacje ukazywały się niemal wyłącznie nakładem dwóch wydawnictw: Spółdzielczego Instytutu Wydawniczego „Kraj” i państwowego wydawnictwa „Sport i Turystyka”. Na przełomie lat 50. i 60. ponownie doszło do centralizacji rynku wydawniczego, co spowodowało zanik jakichkolwiek inicjatyw lokalnych. Monopolistą w obszarze literatury podróżniczej było wydawnictwo „Sport i Turystyka”. Nastąpił okres regresu rynku wydawnictw turystyczno-krajoznawczych. Problemem była niewspółmierna do zainteresowania czytelniczego liczba tytułów oraz okres oczekiwania na ukazanie się przewodnika wydłużony do pięciu, a czasami nawet do dziesięciu lat.

Dopiero około roku 1962 można było zaobserwować pierwsze próby decentralizacji organizacji całego ruchu turystycznego. Na rynku książki turystycznej pojawiły się, oprócz kontynuacji serii przewodników nakładem „Sportu i Turystyki”, także pierwsze publikacje innych wydawnictw, jak na przykład: Wydawnictwa Poznańskiego, Ossolineum czy Wydawnictwa Morskiego. Wraz ze zwiększeniem się liczby wydawców pojawiła się także nowa tematyka, inna od dominujących dotychczas przewodników po miejscowościach uzdrowiskowych, pasmach górskich czy po największych polskich miastach. Inicjatywę wydawniczą zaczęły przejmować również niektóre oddziały Polskiego Towarzystwa Turystyczno-Krajoznawczego (PTTK). Nieocenioną rolę w decentralizacji wydawnictw turystycznych odegrało utworzenie w 1962 roku Centralnego Ośrodka Informacji Turystycznej, ponieważ zapoczątkowało ono lawinę powstawania coraz to nowych ośrodków informacji turystycznej, których zadaniem było głównie realizowanie publikacji o zasięgu regionalnym. Przewodniki turystyczne publikowane były nie tylko

nakładem dużych wydawnictw, ale także coraz częściej osób prywatnych. Jak podali Merski i Piotrowski, rok 1963 był niezmiernie ważny dla polskiej turystyki ze względu na rozpoczęcie działalności przez wszystkie wojewódzkie ośrodki informacji turystycznej, które przez zwiększenie nakładów publikacji turystyczno-krajoznawczych zaradziły panującemu na rynku przewodników turystycznych deficytowi (Merski, Piotrowski, 2010, s. 73–79).

Ważną rolę w piśmiennictwie turystyczno-krajoznawczym od początku lat 70. pełniły przewodniki po miastach wojewódzkich. Jednakże już w 1975 roku nastąpiła zmiana w podziale administracyjnym kraju, przez co przestano wznawiać dawne przewodniki po województwach z powodu ich nieaktualności, nowych zaś nie tworzono przez brak pomysłu na stworzenie serii po nowo powstałych województwach. Z tego powodu zaczęły powstawać głównie przewodniki po dużych regionach i krainach historycznych Polski. Rok 1975 okazał się przełomowy, również ze względu na powstanie Krajowej Agencji Wydawniczej, która wydała ponad 400 tytułów wysoko nakładowych przewodników turystycznych po miastach, regionach turystycznych i krainach geograficznych Polski. Ich największą zaletą była przystępna cena, która jednak nie wiązała się z obniżeniem jakości publikacji, a także ich powszechna dostępność (Merski, Piotrowski, 2010, s. 65, 97, 101). Wraz z końcem lat 80., zdaniem Merskiego i Piotrowskiego, nastąpiły znaczne przemiany w obrębie literatury turystyczno-krajoznawczej. Po pierwsze miał miejsce systematyczny wzrost cen przewodników turystycznych, a także zmniejszenie się na nie popytu (Merski, Piotrowski, 2010, s. 28). Po drugie – zmniejszyła się liczba wydawanych tytułów przewodników turystycznych przez trzech największych wydawców w Polsce: Krajową Agencję Wydawniczą, wydawnictwo „Sport i Turystyka” oraz wydawnictwo PTTK „Kraj”. Po trzecie zaś nastąpiło zdominowanie rynku wydawniczego przez przewodniki tworzone przy udziale władz lokalnych i stowarzyszeń, a w latach 1988–1989 również z udziałem prywatnych firm (Merski, Piotrowski, 2010, s. 106).

Przemiany społeczno-polityczne zachodzące w Polsce pod koniec XX wieku odbiły się także echem w dziedzinie turystyki i wydawnictw turystyczno-krajoznawczych. Z najważniejszych konsekwencji można tu wymienić przede wszystkim zniesienie cenzury (także tej wojskowej, która ograniczała precyzyjność map i planów) oraz wprowadzenie swobody działalności gospodarczej. Poza tym nastąpiło również zniesienie reglamentacji papieru i przyspieszenie cyklu poligraficznego dzięki wprowadzeniu składu komputerowego. Turystyka zaczęła się z kolei rozwijać wskutek ułatwionego przekraczania granic, choć ze względu na wysokie koszty podróży zagranicznych nadal preferowano zwiedzanie Polski (Merski, Piotrowski, 2010, s. 109–110). W związku z tym pod koniec lat 90., bardzo często pojawiały się przewodniki o charakterze lokalnym, które najczęściej obejmowały obszar jednostek administracyjnych lub jednostek fizyczno-geograficznych (Merski, Piotrowski, 2010, s. 120). Ograniczenie turystyki w dużej części jedynie do granic Polski nie zmienia jednak faktu, że ówczesna turystyka uległa komercjalizacji, a co za tym idzie, że publikacje turystyczne stały się towarem rynkowym, którym pozostały do dziś (Merski, Piotrowski, 2010, s. 109).

Postępująca w XXI wieku cyfryzacja, powszechny dostęp do internetu i wzrost mobilności ludzi postawiły przed rynkiem wydawniczym przewodników turystycznych nowe wyzwania. Zmiany polityczne, do których doszło w końcu XX wieku i które doprowadziły do pojawienia się na mapie Europy i Azji nowych, niepodległych państw w wyniku rozpadu Związku Radzieckiego, zaowocowały zwiększeniem zakresu i zasięgu mobilności

mieszkańców tej części świata. Blok wschodni przestał być obszarem odciętym i izolującym się od Zachodu, co w efekcie doprowadziło do zwiększenia potencjału turystycznego tego regionu.

Kolejnym milowym krokiem dla rodzimej turystyki było przyjęcie Polski w pierwszych latach XXI wieku do Unii Europejskiej, a następnie do Układu Schengen, który gwarantował swobodne przekraczanie granic przez obywateli państw członkowskich. Kształtująca się w początku XXI wieku europejska wspólnota państw stała się dostępna i otwarta także dla polskich turystów. Podobnie jak w minionych wiekach, wydarzenia zarówno lokalne, jak i globalne miały wpływ (negatywny lub pozytywny) na podróżowanie, a więc w sposób pośredni także na rynek przewodników turystycznych. Podróżowanie na własną rękę ułatwiło także powstanie tanich linii lotniczych – koszty lotów międzynarodowych stały się od tej pory bardziej przystępne. Turystyka indywidualna rozwinęła się także wraz z rozwojem platform, które umożliwiły szybkie wyszukanie miejsca noclegu i zarezerwowanie go, zakup biletu lotniczego czy kolejowego, a także wynajęcie samochodu w miejscu docelowym.

Negatywnie na turystykę zawsze oddziaływały wszelkiego rodzaju wydarzenia o charakterze zbrojnym czy terrorystycznym. Znacznie na losy turystyki wpłynęły takie wydarzenia, jak na przykład zamach na World Trade Center we wrześniu 2001 roku (Madeyska, 2002, s. 34), rosyjska aneksja Krymu (Grzebyk, 2014, s. 19), a także okresowe eskalacje konfliktu izraelsko-palestyńskiego, trwającego z różną intensywnością od roku 1947 (Madeyska, 2008, s. 34–37). Jednak wydarzeniem bezprecedensowym, które spaliżowało cały ruch turystyczny na niespotykaną dotąd skalę, a także wywarło ogromny wpływ na rynek wydawniczy przewodników turystycznych, był wybuch pandemii CO-VID-19 na przełomie 2019 i 2020 roku¹. W tym okresie niewiele osób podejmowało się wyjazdów zagranicznych przez ograniczenia związane z przekraczaniem granic i wstrzymaniem lotów zagranicznych. Z drugiej jednak strony wydarzenia te ożywiły ruch turystyczny w nieznanym dotąd rejonach świata. Nawet w szczytowych okresach pandemii, kiedy podróżowanie było po pierwsze ryzykowne, po drugie wciąż bardzo ograniczone, ludzie starali się w miarę swoich możliwości wyjeżdżać za granicę. Miejscami atrakcyjnymi turystycznie stały się państwa, których granice pozostały otwarte oraz te, które nie wymagały od turystów testów antygenowych w kierunku SARS-CoV-2 (np. Meksyk, Dominikana czy Tanzania). Masowe wyjazdy w te rejony świata spowodowały wzrost zainteresowania tytułami dotyczącymi tych właśnie miejsc.

Wzrost cyfryzacji i rozwój technologii spowodowały, że powszechnie spotkać można przewodniki nie tylko w wersji papierowej, ale również elektronicznej. Przewodniki turystyczne coraz częściej posiadają odnośnik w postaci np. kodu QR czy aplikacji, które pozwalają na dostęp do treści również na urządzeniach mobilnych lub komputerach. Dostęp do internetu doprowadził również do powstania licznych stron internetowych i blogów poświęconych podróżom i spełniających de facto funkcję tradycyjnych przewodników. Tworzone są one bardzo często przez hobbystów, podróżników lub miesz-

¹ Według danych podanych przez Światową Organizację Turystyki Narodów Zjednoczonych [online] liczba turystów przybywających do Stanów Zjednoczonych po 11.09.2001 jest niższa o około 10% względem lat poprzednich. Liczba osób przybywających na Ukrainę po roku 2014 jest niższa o blisko połowę względem lat poprzednich. Natomiast liczba turystów przybywających do Palestyny i Izraela nieznacznie (między ok. 4% a 9%) spada w latach 2000–2004, 2009 czy 2014, <https://www.unwto.org/tourism-statistics/key-tourism-statistics> [dostęp: 10.06.2022 r.].

kańców danego rejonu, dzięki czemu zawierają łatwo dostępne, bezpłatne i w założeniu sprawdzone informacje o regionie, co pozytywnie wpływa na ich atrakcyjność i tworzy konkurencję dla książkowych przewodników. Ponadto wzrost powszechności i wielofunkcyjność internetowych map sprawia, że zapotrzebowanie na te tradycyjne jest wyraźnie mniejsze. Turyści mogą również znaleźć informacje w mediach społecznościowych czy na tematycznych forach internetowych.

Karolina Płonka

Autorka jest studentką magisterskich studiów polonistycznych specjalności edytorskiej w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Gdańskiego. Jej główne zainteresowania badawcze dotyczą literatury podróżniczej, edytorstwa, polskiego rynku wydawniczego

Streszczenie

Przedmiotem artykułu jest opis zmian, jakie na przestrzeni wieków zaszły w obrębie literatury turystycznej i podróżniczej zarówno na świecie, jak i w Polsce. Literatura przewodnikowa i turystyczna, znana już w zasadzie od czasów starożytnych, znacznie zmieniła swoją formę i współcześnie jest kompendium wiedzy o wybranych kierunkach podróży i turystycznych regionach świata. W artykule przedstawiono również przykładowe definicje oraz typologię przewodników turystycznych, a także zwrócono uwagę na fakt, iż, mimo starożytnego rodowodu tego typu literatury, nie istnieją jednoznaczne kryteria pozwalające uznać wydawnictwo za przewodnik turystyczny. Znaczne różnice między dawnymi przewodnikami a wydawnictwami współczesnymi oraz zmiany ich formy, które miały miejsce na przestrzeni ostatnich kilkunastu wieków, są wynikiem z jednej strony różnych potrzeb ich użytkowników, z drugiej zaś – rozwoju wiedzy i technologii.

Słowa kluczowe: przewodniki turystyczne, literatura podróżnicza, turystyka, historia literatury podróżniczej

Tourist Guides as Cultural Texts (the Diachronic Perspective)

Abstract

The subject of this paper is the description of the changes occurring across the ages in the field of travel and tourist literature in Poland and across the world. The guide books and tourist literature, in essence known since ancient times, changed their form significantly and contemporarily serve as a compendium of knowledge regarding selected travel destinations and tourism regions of the world. The paper also presents selected definitions and typology of tourist travel guides; the attention has also been drawn to the fact that despite the ancient heritage of this type of literature the unambiguous criteria enabling marking a publication as a tourist guide do not exist. The significant differences between the old guides and their modern counterparts as well as the changes in the form of guides occurring across the past few centuries are a result of various needs of readers on one hand and development of technology and knowledge on the other.

Keywords: tourist guides, travel books, tourism, history of travel books

Bibliografia

- Cieplowski, S. (2001). *O rodowodzie warszawskich przewodników turystycznych*, Almanach Muzealny, 3, 203–213.
- Grzebyk, P. (2014). *Aneksja Krymu przez Rosję w świetle prawa międzynarodowego*, Sprawy Międzynarodowe, 1, 19–37.
- Kulczycki, Z. (1977). *Zarys historii turystyki w Polsce*, wyd. III, Warszawa: Sport i Turystyka. Łęcki, W., Maluskiewicz, P. (1980). *Nowoczesny przewodnik i folder krajoznawczo-turystyczny*, [w:] *Dorobek wydawniczy w dziedzinie krajoznawstwa. Potrzeby i perspektywy*, Poznań: PTTK, s. 42–55.
- Madeyska, D. (2008). *Historia współczesnego świata arabskiego*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Mączak, A. (1984). *Peregrynacje, wojaże, turystyka*, Warszawa: Czytelnik.
- Mączak, A. (1998). *Odkrywanie Europy. Podróże w czasach renesansu i baroku*, Gdańsk: Novus Orbis.
- Merski, J., Piotrowski, J.P. (2010). *Drogi ewolucji drukowanych przewodników turystycznych po Polsce*, Warszawa: Alamer – Wyższa Szkoła Ekonomiczna.
- Nowotarski, W. (2020). *Typologia przewodników turystycznych i jej użycie w tytulaturnej*, Folia Turistica. Rynek przewodników turystycznych i pilotów wycieczek, 54, 146–164.
- Polański, E. (red.). (2008). *Wielki słownik języka polskiego*, Kraków: Krakowskie Wydawnictwo Naukowe.
- Schnayder, J. (1959). *Podróże i turystyka w starożytności*, Warszawa: Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych.
- Schramm, R. (1980a). *Kategorie przewodników i różnicowanie ich roli*, [w:] *Dorobek wydawniczy w dziedzinie krajoznawstwa. Potrzeby i perspektywy*, Poznań: PTTK, s. 118–122.
- Schramm, R. (1980b). *Przewodniki, ich funkcja informacyjna i wychowawcza*, [w:] *Dorobek wydawniczy w dziedzinie krajoznawstwa. Potrzeby i perspektywy*, Poznań: PTTK, s. 91–99.
- Soboń, E. (red.). (2002). *Najnowszy słownik języka polskiego*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, s. 791.
- Ziarkowski, D. (2016). *Najstarsze polskie przewodniki jako źródła dziejów turystyki*, [w:] T. Drozd, M. Malolepsza, J. Kosiewicz, E. Malolepszy (red.). *Z dziejów wychowania fizycznego, sportu i turystyki w Polsce i Europie*, Częstochowa: Wydawnictwo im. S. Podobińskiego Akademii im. J. Długosza w Częstochowie, s. 265–279.
- Żołądź, D. (1994). *Podróże edukacyjne Polaków w XVI i XVII w.*, [w:] J. Hellwig, W. Jamrozek, D. Żołądź (red.). *Z prac poznańskich historyków wychowania*, Poznań: Wydawnictwo „Eruditus”.

Nadia Bigos

Uniwersytet Pedagogiczny

im. Komisji Edukacji

Narodowej w Krakowie

Wpływ wirtualnej rzeczywistości na różne aspekty współczesnego życia

Wprowadzenie

Rzeczywistość wirtualna, rozpoznawalna bardziej pod angielską nazwą jako virtual reality (VR), jest powszechnie znanym środowiskiem wytworzonym komputerowo. Technologia, która wkracza z impetem w wiele obszarów życia, ma korzenie w XIX wieku. Sięgają one początków praktycznej fotografii, a konkretnie wynalezienia pierwszego stereoskopu wykorzystującego dwa lustra do projekcji pojedynczego obrazu. Pierwsze multisensoryczne symulacje jazdy na motorze, pozwalające na zobaczenie drogi, usłyszenie silnika, odczuwanie wibracji, a nawet doznanie zapachu wycieków pojazdu stworzone były na potrzeby Hollywood. Ich autor Morton Heilig w latach 50. XX wieku chciał bowiem, by ludzie oglądający film poczuli się tak, jakby brali w nim udział. Urządzenie zwane Sensorama pokazywało jadący przez Brooklyn pojazd, dając wrażenie oglądającemu, że uczestniczy w przejażdżce, jednak bez możliwości interakcji. Ivan Sutherland w 1965 roku stworzył The Ultimate Display, urządzenie będące według autora „oknem do wirtualnego świata”¹. Nowe ważne urządzenia poszukujące możliwości poruszania się w wirtualnej przestrzeni i wchodzenia w interakcję pojawiały się w latach 70. i 80., np. tzw. Sword of Damocles (miecz Damoklesa), Wired Gloves (przewodowe rękawice) czy Power Glove (rękawica mocy) (Goncalves Vilas Boas, 2013). Pierwszą konsolą oferującą grafikę trójwymiarową wyświetlaną za pomocą gogli VR była konsola Virtual Boy zaprojektowana w latach 90. przez Gunpei Yokoi, twórcę Game Boya. Z powodu ograniczeń technologicznych cieszyła się znikomym zainteresowaniem. Obecnie stanowi pożądany obiekt kolekcjonerski².

Nazwa „virtual reality” pierwszy raz została użyta w latach 80. przez Jarona Laniera, który pracował nad urządzeniem wykorzystującym rękawicę i gogle do odbioru tego, co nazywał *wirtualną rzeczywistością*³. Wirtualna rzeczywistość związana jest ze środowiskiem komputerowym mającym na celu stworzenie wirtualnego świata ze zdolnością do interakcji z tym światem poprzez używanie odpowiednich urządzeń potrzebnych do przeprowadzenia symulacji. Doświadczenie powinno być jak najbardziej realne (Goncalves Vilas Boas, 2013). Zazwyczaj warunkiem uczestniczenia w tym wymiarze symulacji jest założenie specjalnych okularów, dzięki którym zastępują one realne otoczenie treściami z wirtualnej rzeczywistości. Dla pełni doznań najlepiej również stosować słuchawki, rękawiczki, czasami nawet uprzącze bądź bieżnie, które wzmagają odczucia i ułatwiają zagłę-

¹ Źródło: <https://www.fi.edu/virtual-reality/history-of-virtual-reality> [dostęp: 20.05.2022 r.].

² Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=1lvBJUF8psU> [dostęp: 23.05.2022 r.].

³ Źródło: <https://www.fi.edu/virtual-reality/history-of-virtual-reality> [dostęp: 20.05.2022 r.].

bień się w symulację⁴. Urządzenia VR wykorzystują oddziaływanie na narząd wzroku, słuchu, węchu, dotyku z zastosowaniem monitorów, okularów ciekłokrystalicznych. Specjalistyczne rękawice, przestrzenne myszy czy inne urządzenia pomagają w odtworzeniu bodźców dotykowych, ruchów ciała, np. wrażenia hamowania, spadania (Wilk, 2018).

Wspomniane okulary całkowicie odcinają użytkownika od bodźców wzrokowych dochodzących ze świata zewnętrznego, ponieważ są szczelnie zabudowane po bokach. Jest to oczywiście zabieg celowy, pozwalający na skupienie uwagi wyłącznie na sztucznym obrazie widocznym tuż przed oczami użytkownika. Obraz VR może przedstawiać zarówno fikcję, jak i bardziej realistyczny świat. Wszystko zależy od koncepcji, w którą celują twórcy symulacji. „Im większa liczba bodźców jest zaangażowana w odbiór obrazu kreowanego przez wirtualną rzeczywistość, tym większy jest tak zwany stopień zanurzenia w rzeczywistość wirtualną przez odbiorcę” (Wilk, 2018, s. 280). Nowa technologia zaczyna się wkradać do coraz liczniejszych dziedzin życia i docierać do odbiorców o różnicowanych potrzebach jej użytkowania.

I. Wirtualna rzeczywistość (wybrane przykłady zastosowania)

Wirtualna rzeczywistość ma na celu wywołanie jak najbardziej naturalnych doznań u użytkowników, jednak obecnie nie udało się jeszcze stworzyć VR nie do odróżnienia od prawdziwego świata. „W ujęciu świata wirtualnego w ścisłym technologicznym sensie wirtualność jest iluzją sensomotorycznej interakcji z modelem komputerowym” (Siwak, 2016, s. 358). Mózg człowieka wciąż potrafi wylapać najmniejsze detale pozwalające na rozróżnienie fikcji od rzeczywistości. Głównym tego powodem wydaje się fakt, że w trakcie zagłębiania się w VR trzeba używać różnych urządzeń, które bezustannie przypominają człowiekowi, iż obecnie patrzy na iluzję wytworzoną komputerowo. Dodatkowo nie ma jeszcze gier aż tak dokładnie oddających rzeczywistość, aby przypominać ją ludzko. Nowoczesna grafika jest już na bardzo zaawansowanym poziomie i zawiera w sobie coraz więcej detali, ale nadal brakuje intensywnej stymulacji pozostałych zmysłów poza wzrokiem. Autorzy różnorodnych symulacji stoją cały czas przed wyzwaniem, by stworzyć jak najlepsze odwzorowanie doznań, które każdy człowiek odczuwa na co dzień.

Najczęstszym zastosowaniem technologii VR pozostaje obecnie rozrywka, głównie gry pozwalające na wirtualne wejście do innego uniwersum (przykładowo *Skyrim*, którego fabuła rozgrywa się w fantastycznym świecie inspirowanym średniowieczem, wzbogaconym o magię i różnego rodzaju stwory). Użytkownik w trakcie gry może się stać częścią fantastycznego świata, co daje niesamowite przeżycia oraz zachęca nowych graczy do zagłębiania fabuły. W ramach rozrywki wirtualna rzeczywistość sprawdza się również w filmach 360°, dostępnych także na platformie YouTube. W produkcjach 360° widz otoczony jest obrazem z każdej strony, a najmniejszy ruch głową wywołuje ruch na ekranie gogli.

Wirtualna rzeczywistość znalazła też zastosowanie w architekturze, gdzie projektant może pokazać projekt klientowi za pomocą wspomnianych okularów. W ten sposób zleceniodawca jest w stanie sprawdzić, czy wizualizacja spełnia jego oczekiwania, co ułatwia komunikację obu stron i realizację zlecenia. Również dzięki VR architekt potrafi pracować z ludźmi z całego świata. Wystarczy, że przy użyciu aplikacji zaprezentuje swoją

⁴ Źródło: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/VR-headset-virtual-reality-headset> [dostęp: 20.05.2022 r.].

koncepcję, a klient będzie mógł obejrzeć wymarzony dom w wirtualnej rzeczywistości, bez potrzeby bezpośredniego spotkania się z projektantem, co zaoszczędza czas obu stron. Dzięki VR architekt dokładnie ogląda i sprawdza budynek, zanim powstanie on realnie. Może też dokonać poprawek projektu na każdym etapie jego realizacji⁵. Urbanowicz i Szuliński (2020) prezentują wykorzystanie VR w wizualizacji wirtualnego osiedla firmy Murator. Potencjalni nabywcy mogli się dokładnie zapoznać z wybranymi przez siebie mieszkaniami, przebywając na niewielkiej przestrzeni targowej. Osiedla mieszkalne firmy Nexity zaprezentowano publiczności w formie panoram stereoskopowych za pomocą przeglądarki internetowej. Każdy posiadacz smartfona, tableta czy komputera z dostępem do internetu swobodnie „zwiedzał” osiedle. Kolejnym zaprezentowanym rozwiązaniem jest aplikacja do projektowania pomieszczeń – wznoszenia ścian, umebliowania wnętrz. Architekt przez gogle widzi projektowane wnętrza w wybranej skali oraz śledzi cały proces – od planowania przestrzeni po jej wyposażenie. Technologia VR pozwala „(...) teleportować się do (...) projektu, którego nie da się przemieścić do miejsca, gdzie chcemy go zaprezentować uczestnikom targów” (Urbanowicz, Szuliński, 2020, s. 3). Zdaniem autorów wirtualna rzeczywistość będzie nierozłączną częścią naszej codziennej egzystencji i ją bardzo zmieni.

Wirtualna rzeczywistość ma szerokie zastosowanie w wojsku jako trening symulacyjny skomplikowanych sytuacji bojowych czy ćwiczeniowych. Na przykład symulacja lotu odbywa się w specjalnie stworzonym wirtualnym kokpicie z zaawansowanym oprogramowaniem, maksymalizującym doznania użytkownika. Przeprowadzane bywają symulacje jazdy w pojazdach lądowych, wodnych, zastosowania zróżnicowanej broni. Za pomocą VR wojsko ma możliwość doskonalenia i ćwiczenia umiejętności niemożliwych lub rzadkich do poznania w rzeczywistości pokoju. Technologia VR pozwala na lepszy trening żołnierzy, testowanie sprzętu wojskowego, ćwiczenie taktyk wojskowych, co nie byłoby możliwe w realiach (Wilk, 2018).

Wirtualną rzeczywistość wykorzystuje się w marketingu, aby ubarwić reklamę produktów, jak na przykład reklamę popularnej gumy do żucia przenoszącej widza do nerealnego, zmysłowego świata różnorodnych doznań, co przelożyło się na wysokie wyniki sprzedaży. Liczba atrakcyjnych reklam, wirtualnych sklepów, show-roomów w sklepach stacjonarnych, czyli ekranów cyfrowych pokazujących produkt z oferty sklepu, będzie rosła (Wilk, 2018). Pandemia wzmocniła popularność sklepów on-line, które obecnie są niezbędnym składnikiem marketingu każdej większej firmy w dziedzinie sprzedaży.

Inną możliwością zastosowania wirtualnej rzeczywistości jest obszar sztuki. Czas pandemii pokazał, że tzw. wirtualne muzea czy galerie stały się hitem wśród zamkniętych w domu ludzi. Pełny zakres wirtualnej rzeczywistości wykorzystywany bywa chętnie przez kreatywnych twórców. Przykładem może być Luc Courchesne, kanadyjski artysta i naukowiec, od lat poszukujący możliwości wdrażania do swego artystycznego przekazu nowych mediów, interaktywnych rozwiązań odbioru sztuki. Już w latach 90. stworzył słynne re-alizacje pt. „Portret Jeden” (Portrait One, 1990), z pojawiającą się fikcyjną postacią Marie (*Ilustracja 1*), z którą widzowie wchodziłi w interakcję, konwersację, czy pracę pt. „Portret Rodziny” (Family Portrait, 1993), wykorzystującą pierwotne spotkanie artysty z osobami, z których portretami widz wchodzi później w interakcję (Gagnon, 2000).

⁵ Źródło: <https://parametric-architecture.com/virtual-reality-and-how-are-architects-using-it-in-design/> [dostęp: 20.05.2022 r.].



Ilustracja 1. Luc Courchesne, Portrait One, 1990 (źródło: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=158>)

Courchesne powiedział:

Używam hipermediów, żeby stworzyć portrety. Portret osoby jest wypadkową spotkania pomiędzy autorem a obiektem. Malowane portrety były wykonywane przez długi czas i z tego powodu są bardziej konceptualne niż portrety fotograficzne. Zawierają w jednym obrazie godziny interakcji między modelem a malarzem. Fotografia natomiast tworzy realistyczne portrety. Talent fotografa portretów polega na tym, aby poczekać i wybrać odpowiedni moment. Moment, w którym osoba wyraża głębię swojego jestestwa; obiekt i fotograf czekają na magiczny moment współdziałania. W moich portretach zawarte jest całe spotkanie i uzyskiwany jest materiał do skonstruowania mechanizmu interakcji, który pozwoli oglądającym przeprowadzić ich własne rozmowy (Gagnon, 2000)⁶

Przytoczone realizacje są stosunkowo wczesnymi pracami, jednak zaawansowanymi konceptualnie i technologicznie, w których motywem przewodnim jest poszukiwanie możliwości wirtualnych interakcji z odbiorcą. Spotkanie z fikcyjną postacią Marie rozbudza różnorodne reakcje widza poprzez mimikę postaci, kontakt wzrokowy, bezpośrednie zwracanie się postaci do widza. Rozmowa nabiera cech ludzkiej konwersacji, mimo że została stworzona przez artystę za pomocą komputerowych technologii. Wirtualny podmiot (Marie) rozmawia z rzeczywistym widzem, a razem starają się ustalić płaszczyznę porozumienia, jak w rozmowie między ludźmi. Konwersacja odbywa się za pomocą myszy komputerowej, programu, swoistej gry z systemem komputerowym, która może być zakończona, jeśli nie uda się odnaleźć widzowi i Marie płaszczyzny porozumienia. Prace Courchesne'a odnoszą się symbolicznie do chętnego przenoszenia się w wirtualny świat, ucieczki w przestrzeń nierealną zamiast poszukiwania komunikacji w rzeczywistości (Gagnon, 2000).

Za pionierkę technologii VR w sztuce można także uznać kanadyjską artystkę Janet Cardiff, która stworzyła „spacery audialne” – przechadzki kierowane poleceniami głosowymi i efektami akustycznymi w przestrzeni fizycznej, za pomocą aplikacji używającej AR (augmented virtuality, czyli rozszerzona rzeczywistość) (Siwak, 2016).
Autor zazna-

⁶ Źródło: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=158> [dostęp: 24.05.2022 r.].

cza także, że technologia VR pojawiająca się masowo w nowych mediach poprzedzona była kinem 3D, kinem sensorycznym (5D, 7D), projekcjami rzeczywistości rozszerzonej.

Kolejnym, tym razem najnowszym, przykładem wkraczania technologii VR w świat twórczości jest wykorzystanie oprogramowania VR w pracy projektantów mody. Anna

Pyrkosz (2021) prezentuje przykłady zastosowania wirtualnej rzeczywistości w kształceniu studentów Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych, aby mogli się lepiej odnaleźć na rynku pracy. W ramach

tw. Fashion Start-up studenci mają możliwość realizacji kolejnych etapów swych projektów w technologii VR. Opracowana aplikacja Fashion Show ROOM pomaga w przełożeniu wizji młodych projektantów na wizualizacje cyfrowe, co wyposaża ich w doświadczenia przydatne w pracy projektanta mody. Syczewska (2021) szczegółowo opisuje możliwości zastosowania technologii VR w kształceniu studentów Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru Wydziału Architektury. Opisane warsztaty VR Fashion Design Workflow 1.0 odbyły się z wykorzystaniem aplikacji Tilt Brush VR i Marvelous Designer oraz procedury włączania technologii VR, CAD oraz 3D do procesu projektowania. Dzięki użytej technologii i nowoczesnym rozwiązaniom udaje się stworzyć nie tylko prace, ale także wirtualną prezentację projektów łącznie z aranżacją przestrzeni pokazu mody. Innowacyjne rozwiązanie, według autorki, sprawiło, że ASP w Krakowie było w roku 2021 „(...) jedną z wielu, a w Polsce pierwszą jednostką akademicką specjalizującą się w dziedzinie fashion design (...)” (Syczewska, 2021, s. 94), która stosuje technologię VR.

Wirtualna rzeczywistość pojawia się coraz częściej w obszarze medycyny. Lekarze używają technologii VR, by pomóc się pacjentom zmierzyć ze strachem i pozbyć fobii, zachęcając coraz więcej ludzi do chodzenia na sesje terapeutyczne do specjalistów. Oprócz tego użycie VR dla kontroli bólu to jedno z najlepiej udokumentowanych zastosowań tej technologii w obszarze medycyny. Wykorzystując VR, w prosty sposób można odwrócić uwagę pacjenta od odczuwanego dyskomfortu. „Dzięki wirtualnej rzeczywistości możemy pomóc modulować sposób myślenia pacjenta, aby był mniej skoncentrowany na bólu i niepokoju”, mówi Thomas Caruso, pediatra i anestezjolog w Lucile Packard Children’s Hospital Stanford⁷. (Ilustracja 2).

Jest on również współzałożycielem CHARIOT (Childhood Anxiety Reduction through Innovation and Technology) – programu, dzięki któremu ponad 150 pacjentów miesięcznie używa VR podczas leczenia. Carusowi zależy, żeby dzieci nie bały się np. podczas zabiegów dentystycznych lub zastrzyków. W ramach CHARIOT dzieci angażowane są w gry przedstawione w VR, a młodzi pacjenci odczuwają znikomy ból i dyskomfort podczas zabiegów oraz nie tworzą negatywnych powiązań z nieprzyjemnymi procedurami medycznymi. W przypadku dorosłych wirtualna rzeczywistość bywa często wykorzystywana u ofiar poparzeń w taki sam sposób, co u dzieci. Zastosowanie VR wraz z lekami pozwala zredukować ból i ułatwia rekonwalescencję poparzonych osób.

Technologia VR ma też szerokie zastosowanie w środowisku edukacyjnym, na przykład w zakresie fizyki. Aplikacje: NewtonWorld, MaxwellWorld and PaulingWorld umożliwiają poznawanie reguł fizyki, np. prawa Gaussa, elektrostatyki i innych (Goncalves Vilas Boas, 2013). Przykładem wykorzystania VR w edukacji może być np. Google Expeditions Pioneer Program, dzięki któremu nauczyciele „zabierają” uczniów bezpłatnie do różnych miejsc, takich jak muzea, cuda świata czy niedostępne głębiny lub po-

⁷ Źródło: <https://www.stanfordchildrens.org/en/innovation/chariot?> [dostęp: 21.05.2022 r.].

wierzchnia Marsa⁸. Projekty takie udowadniają, że wykorzystanie technologii VR nie musi się wiązać z zakupami kosztownych, specjalistycznych urządzeń. Rozwiązanie typu Google Cardboard pozwala doświadczać wirtualnej rzeczywistości przy pomocy zwykłego smartfona umieszczonego w wykonanych z tektury goglach.



Ilustracja 2. Pacjent w Lucile Packard Children's Hospital Stanford, 2018 (źródło: <https://www.stanfordchildrens.org/en/innovation/chariot/national-leader-in-scaling-vr>)

Portal ClassVR ma na celu wsparcie polskich szkół w propagowaniu i wdrażaniu technologii VR w pracy szkolnej, „(...) aby pomóc w zwiększeniu zaangażowania i lepszym przyswajaniu wiedzy przez uczniów w każdym wieku”. Firma dostarcza szkołom sprzęt oraz treści dostosowane do programu nauczania „(...) zapewniając wszystko, czego potrzebują nauczyciele, aby wprowadzić wirtualną rzeczywistość do klasy”. Innowacyjne rozwiązanie dla szkół wsparte jest publikacją zawierającą 50 kreatywnych pomysłów na wykorzystanie zestawów ClassVR na lekcjach. Producenci zapewniają, że technologia zwiększa przyswajanie wiedzy przez uczniów nawet o 75% oraz stymuluje zaangażowanie uczniów w proces edukacji dzięki nauce wizualnej, a nawet poprawia wyniki egzaminów. Można założyć, że tego typu oferty będą się pojawiać coraz częściej w środowisku edukacyjnym.

Wirtualną rzeczywistość spotkamy: w handlu – jako aplikacje umożliwiające wirtualne dotyknięcie i przymierzenie towarów; w mediach – jako nowy wymiar dziennikarstwa umożliwiający przekaz materiałów za pomocą VR; w turystyce – jako oglądanie nieznanych miejsc, symulacja wydarzeń czy miejsc historycznych (Hatałska, raport TrendBook, 2016; za: Siwak, 2016, s. 366). Technologie VR i AR wkraczają również w kreację teatralną. Teatr wirtualny zapoczątkowany w latach 90. rozwija się prężnie, szczególnie za granicą. Widownia zaopatrywana zostaje w okulary 3D, a przedstawienie wypełnione bywa również projekcjami trójwymiarowymi sterowanymi wirtualnie. Technologia VR przenika też do innych dziedzin sztuki, takich jak grafika czy malarstwo. Namalowane trójwymiarowo obrazy można oglądać z zewnątrz oraz wewnątrz, co stanowi novum (Si-

⁸ Źródło: <https://scarfedigitalsandbox.teach.educ.ubc.ca/google-expeditions-pioneer-program/> [dostęp: 10.08.2022 r.].

⁹ Źródło: <https://www.classvr.com/pl> [dostęp: 1.08.2022 r.].

wak, 2016, s. 370–371). Przytoczone przykłady pokazują ogrom możliwości zastosowania technologii VR i uświadamiają rozwojowy aspekt tej dziedziny.

II. VR – negatywne aspekty

Włączanie się w rzeczywistość wirtualną pozostaje dosyć gwałtownym i radykalnym odcięciem się od otaczającego nas świata. Negatywne odczucia mogą się pojawić bardzo szybko, szczególnie u osób w ogóle nieprzyzwyczajonych do korzystania z urządzeń wspomagających. Często występującymi dolegliwościami są mdłości, nazywane chorobą symulatorową¹⁰. Osłabienie i złe samopoczucie występują wtedy, gdy w symulacji postać zaczyna się ruszać, a ciało użytkownika stoi w miejscu. Napływ sprzecznych informacji doprowadza nawet do mdłości. Innymi symptomami tej dolegliwości są bóle głowy i utrata równowagi¹¹. W grach w wirtualnej rzeczywistości użytkownik widzi, jak się wokół niego porusza świat, nie będąc pewnym, czy to samo dzieje się w świecie rzeczywistym. Ciekawym rozwiązaniem było dodanie w grze Eagle Flight dziobu na środku ekranu, będącego swego rodzaju zastępstwem nosa¹². Ludzki mózg jest przyzwyczajony do widoku nosa i go ignoruje, jednak brak takiego „punktu odniesienia” w grach VR powodował szybsze występowanie mdłości u badanych ludzi. Jak zaznacza Wilk (2018, s. 287), „(...) negatywne skutki użytkowania czy też nadużywania narzędzi VR mogą być poważniejsze, niż ludzie przypuszczają”. Autorka wymienia wśród nich m.in. zakłamanie lub zamazanie realnej rzeczywistości, nadużywanie gier i symulatorów, szczególnie przez młodych ludzi. Skrajnością jest odbieranie przez dzieci sytuacji z gry jako coś realnego, co z przerażającym skutkiem wdrażają w życiu realnym. Pojawia się także tzw. choroba wirtualna, wynikająca z poddania osobie korzystającej z VR nadmiernym, długotrwałym bodźcom, czego wynikiem jest oszołomienie, potliwość, nudności, bóle głowy, kłopoty z koncentracją, a nawet depresja (www.komputerswiat.pl, za: Wilk, 2018).

Poprzez wpatrywanie się w ekran na bardzo małej odległości wzrasta ryzyko występowania lub pogorszenia krótkowzroczności. Przypadłość ta zwykle rozwija się wtedy, gdy oczy męczą się i skupiają na obiekcie postawionym blisko soczewki (w tym wypadku chodzi o wyświetlacz w okularach). Bóle głowy są również często raportowane jako problem podczas używania urządzeń wspomagających. Może on być powodowany przez same okulary, które często bywają ciężkie, a pasek trzymający je na głowie za bardzo uciska użytkownika.

Kolejnym problemem może być zagubienie granicy między rzeczywistością a cyfrowym światem. Im dłużej ludzie przebywają w wirtualnej rzeczywistości, tym trudniej jest im się przyzwyczaić do realności po wyłączeniu urządzeń. Dwa światy nachodzą na siebie, dezorientując mózg, przez co mogą występować nawet złudzenia i halucynacje. Użytkownik YouTube’a Jak Wilmot, znany jako Disrupt, nagral film pod tytułem „Spełdziłem tydzień w zestawie VR, oto, co się stało”¹³), a następnie opowiedział o swoim

¹⁰ Źródło: <https://vrpolska.eu/skad-sie-bierze-choroba-symulatorowa/> [dostęp: 21.05.2022 r.].

¹¹ Źródło: <https://servreality.com/blog/can-virtual-reality-cause-brain-damage/> [dostęp: 21.05.2022 r.].

¹² Źródło: <https://uploadvr.com/how-ubisoft-created-eagle-flight-sickness/> [dostęp: 21.05.2022 r.].

¹³ Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=BGRY14znFXY> [dostęp: 21.05.2022 r.].

przeżyciu w TED Talks¹⁴. W trakcie eksperymentu czas stał się „zwykłymi numerkami w rogu ekranu”, niemówiącymi mu nic o tym, czy powinno być teraz jasno na zewnątrz, czy ciemno. Jego zegar biologiczny miał nowe zadanie, by odnaleźć się w tak dziwnej sytuacji. Również przez pierwsze dni po odłączeniu od gogli Disrupt inaczej odbierał ludzi wokół niego. Stwierdził, że postrzega ich jako *non-playable characters* (tzw. bohater nie- zależny występujący w grach, czyli postać, w którą nie wciela się żaden uczestnik gry¹⁵), jako grupę złączonych istot, niemających swoich oddzielnych „żyć”. Świat VR wydaje się lepszy, co może skutkować wykluczeniem społecznym, zatracaniem się granicy między rzeczywistością a światem wirtualnym. Profilaktyka i edukacja w zakresie higienicznego i rozsądnego korzystania z technologii wirtualnej rzeczywistości staje się zatem koniecznością od najmłodszych lat użytkowników.

W obliczu tak wielu platform i aplikacji VR warto również wspomnieć o Metaverse, stworzonym przez firmę Meta, wcześniej znaną jako Facebook¹⁶. Mark Zuckerberg zaznacza, że Metaverse będzie można używać na różnych urządzeniach, tak by angażować się w społeczność wedle własnego zapotrzebowania (to znaczy albo przez VR, albo przez AR). Technologia AR „nakłada” na realne otoczenie elementy wytworzone cyfrowo w czasie realnym, podczas patrzenia na otoczenie przez kamerę. Do korzystania z rozszerzonej rzeczywistości potrzebny jest telefon, tablet lub gogle. Często stosuje się AR do wyświetlania informacji, np. podczas jazdy w samochodzie na szybie pojawiają się napisy, umożliwiając kierowcy przeczytanie wiadomości i kontynuowanie bezpiecznej jazdy, ponieważ kierowca nie musi przenieść wzroku na telefon¹⁷.

Łatwo daje się zauważyć, że ludzie wcale nie chcą spędzać całego czasu z zestawem VR na głowie, co izoluje od wielu bodźców i pozostawia bezbronnymi wobec zewnętrznych zagrożeń. Youtuber Eddy Burbach zaproponował, żeby wyobrazić sobie, iż używanie internetu jest możliwe wyłącznie dzięki VR¹⁸. W takiej wyimaginowanej sytuacji za każdym razem, chcąc skorzystać z internetu, przeczytać wiadomości lub odpisać znajomym, każdy musiałby najpierw założyć okulary VR oraz nałożyć słuchawki, odcinając się całkowicie od życia codziennego. Można uznać, że przy hipotetycznym, ograniczonym do pobytu w domu dostępie do informacji tylko nieliczne osoby spędzałyby dużą ilość czasu w internecie. Trudno by było korzystać z sieci w taki sposób w tramwaju, na spacerze lub gdziekolwiek poza domem.

Zuckerberg ekscytuje się i zapowiada, że platforma Metaverse będzie nowym sposobem na życie, jednakże to raczej dystopijna wizja przyszłości. Nie da się bowiem przenieść wszystkich doznań do wirtualnej rzeczywistości. Obecnie nie jesteśmy w stanie odtworzyć natury, pięknych i intensywnych zapachów lub rzeczywistego fizycznego odczucia. Wizja odcięcia się od świata zewnętrznego jest wręcz depresyjna, ponieważ to właśnie natura poprawia nasze samopoczucie.

¹⁴ Źródło: https://www.ted.com/talks/jak_wilmot_what_i_learned_from_spending_a_week_in_virtual_reality [dostęp: 22.05.2022 r.].

¹⁵ Źródło: www.technopedia.com/definition/1920/non-player-character-npc [dostęp: 22.05.2022 r.].

¹⁶ Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8> [dostęp: 22.05.2022 r.].

¹⁷ Źródło: <https://www.vrpoint.pl/baza-wiedzy/czym-rozni-sie-ar-od-vr/> [dostęp: 23.05.2022 r.].

¹⁸ Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=yo7-vKKsGKo&t=15s> [dostęp: 22.05.2022 r.].

Podsumowanie

Jak widać na przytoczonych przykładach, VR jest istotnym postępowaniem technologicznym, stosowanym w celach rozrywki, ale też na profesjonalnych polach zawodowych. To nie tylko rozrywka, lecz także edukacja, medycyna, architektura, armia, media, turystyka, terapia, protetyka, aplikacje dla osób z niepełnosprawnościami, np. dla niewidomych, to „chmury” edukacyjne, robotyka, automatyka i wiele innych nowoczesnie rozwijanych dziedzin (Siwak, 2016).

W obszarach niezwiązanych z rozrywką, takich jak medycyna lub architektura, woj-skowość VR pozostaje doskonałą pomocą oraz wsparciem wielu wymiarów pracy. Jak twierdzi Peter H. Diamandis, założyciel XPIZE Foundation i Singularity University, dzięki zaawansowanej technologii okres życia człowieka w zdrowiu wydłuży się o 10 lat, możliwa będzie rehabilitacja po urazach rdzenia kręgowego, podbite zostaną przestrzenie dzięki samochodom latającym, zwiększy się dobrobyt, wzrośnie użycie energii odnawial- nych i kooperacja sztucznej inteligencji i ludzi w wymiarze pracy (za: Pyrkosz, 2021, s. 111). Może dzisiaj zbyt wyidealizowana wizja Diamandisa nie przekonuje wszystkich użytkowników nowych mediów, ale nie da się zaprzeczyć, że zapoczątkowane zmiany będą intensywnie ewoluować.

Technologia VR ma wiele zalet, jak i złych stron, dlatego użytkownicy powinni roz- ważnie z niej korzystać, by nie pogorszyć swego stanu zdrowia oraz się nie uzależnić. Wirtualna rzeczywistość niesie ze sobą także zagrożenia, zwłaszcza te dotyczące sfery psychicznej, jako złudzenie przebywania w innym wymiarze czy świecie. Część badaczy twierdzi więc, że VR jest doznaniem, a nie technologią (Nort, North, 2011, za: Wilk, 2018, s. 279). Miczka zaznacza, że „(...) użytkownicy mediów elektronicznych tylko testują realność, mając świadomość tego, że jest ona wyłącznie przybliżeniem, a nie od- tworzeniem rzeczywistości, zanurzając się w niej słabo lub co najwyżej średnio i krót- kotrwale (...)” (2018, s. 20). W celu uświadomienia sobie ogromu wpływu wirtualnej rzeczywistości na współczesnego, najczęściej młodego człowieka, można przytoczyć za autorem fakt, że w roku 2007, czyli stosunkowo dawno, w sieci zarejestrowanych było 9 mln graczy jednej z popularnych wówczas gier. Z tego powodu coraz częściej pojawia się określenie rzeczywistości rozszerzonej, która coraz bardziej łączy świat realny z wirtu- alnym (Miczka, 2018).

Nie da się przewidzieć, w jaką stronę i jak szybko rozwine się technologia, jednak wirtualna rzeczywistość jest coraz powszechniej używana w najróżniejszych celach. Moż- na przypuszczać, że w przyszłości będzie jeszcze bardziej znormalizowana i udoskona- lona – zarówno w zakresie powszechnej cyfrowej rozrywki, jak i wspomagania wielu dziedzin życia człowieka. Koncepcja smart life – smart connections, smart health, smart travel, smart work i smart world wydaje się utopijna, jednak zachęcająca (Siwak, 2016, s. 380–381).

Od użytkownika zależy, czy będzie wykorzystywał VR rozsądnie, czy stanie się jego niewolnikiem. Ważne, aby nie dać się zwieść. „Przeciwności realnego świata nie da się przekroczyć dzięki »chtyrości rozumu« ani też dzięki zastąpieniu ich przez rzeczywistość wirtualną” (Banse, za: Miczka, 2018, s. 22). Jak zaznacza Miczka, nie przeniesiemy się- bie samych do VR, ale możemy mądrze i kreatywnie wykorzystać tę nową, intrygującą technologię dla naszych – ludzkich celów – ważnych, ale także związanych z nowoczesną rozrywką. Nadchodzi era VR, AR, MR (Mixed Reality) i na pewno innych, bardziej

zaawansowanych rozwiązań. Mądrość człowieka jest tutaj największym atutem i nadzieją dla rozwoju technologii wirtualnej rzeczywistości.

Nadia Bigos

Autorka ukończyła I rok studiów na kierunku digital design na Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Wydziale Sztuki. Należy do koła naukowego GR.UP'a. Brała udział w dwóch krajowych wystawach grupowych i jednej międzynarodowej. Uprawia twórczość w zakresie rysunku, ilustracji, digital art

Streszczenie

Artykuł przybliży zjawisko wirtualnej rzeczywistości oraz jego znaczącego wpływu na liczne gałęzie ludzkiej egzystencji. Autorka przedstawia istotę fenomenu technologii VR i zagadnienia techniczne służące do jej odbioru. Wirtualna rzeczywistość trwale wkroczyła do wielu dziedzin życia, nie tylko tych związanych z rozrywką, ale też takich, jak wojskowość, medycyna, architektura, edukacja czy sztuka i jej dziedziny. Lepszemu zobrazowaniu zagadnienia służy przybliżenie wydarzeń dawniejszych, o charakterze prekursorskim, jak na przykład sztuka artysty Luca Courchesne'a, w połączeniu z najnowszymi osiągnięciami rozwijającej się technologii. Artykuł wskazuje zastosowanie aktualnych rozwiązań z użyciem VR, jak na przykład wkroczenie technologii do obszaru współczesnego projektowania, mody, form sprzedaży. Prezentacja szerokiego zakresu wykorzystania wirtualnej rzeczywistości i tendencji rozwojowych skontrastowana została z jej negatywnymi skutkami nadużywania. W artykule zwraca się uwagę na konieczność krytycznego podejścia do nowości, jaką wciąż jest VR. Choroby, uzależnienie, nieumiejętność rozróżnienia fikcji od rzeczywistości są jednymi z wielu zagrożeń i ubocznych skutków. Artykuł ma na celu próbę przybliżenia kwestii VR z wielu punktów widzenia, jako zjawiska już nierozłącznie związanego z życiem człowieka.

Słowa kluczowe: wirtualna rzeczywistość, rozszerzona rzeczywistość, VR, AR, MR, zastosowanie VR, zagrożenia

The Influence of Technology Development on Various Aspects of Modern Life

Abstract

The article introduces a phenomenon of virtual reality and its significant impact on numerous branches of human existence. The author presents the essence of the phenomenon of VR technology and technological issues for its perception. Virtual reality has permanently entered many areas of life, not only related to entertainment, but also in such areas as military, medicine, architecture, education or art and its fields. Events from the past are brought up here to visualize better the issue, such as the art of the artist Luc Courchesne, in combination with the latest achievements of developing technology. The article presents application of current solution with the use of VR, like the entry of technology into the area of contemporary design, fashion, different forms of sales. The presentation of a wide range of usage of virtual reality and

developments trends has been contrasted with its negative effects of its overuse. The article draws attention to the necessity of a critical approach to the novelty that is still VR. Illness, addiction and the inability to distinguish between reality and fiction are among the many dangers and side effect.

The article aims to bring closer the phenomenon of VR from many points of view, which is already inseparable from the contemporary human life.

Keywords: virtual reality, augmented reality, VR, AR, MR, usage of VR, treats

Bibliografia

- Gagnon, J. (2000). *Blind Date in Cyberspace or the Figure that Speaks*. Pozyskano z: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=158> [dostęp: 10.05.2022 r].
- Goncalves Vilas Boas, Y.A., (2013). *Overview of virtual reality technologies*. Pozyskano z: https://static1.squarespace.com/static/537bd8c9e4b0c89881877356/t/5383bc16e4b0bc0d91a758a6/1401142294892/yavb1g12_25879847_finalpaper.pdf [dostęp: 22.05.2022 r.].
- Miczka, T. (2018). *Rzeczywistość wirtualna jako utopia*. *Er(r)go*. Teoria–Literatura–Kultura, nr 36 (1/2018) – Utopie/ Iluzje/ Pragnienia, 11-25 (*Rzeczywistość_wirtualna_jako_utopia.pdf*).
- Pyrkosz, A. (2021). *Wirtualna rzeczywistość – realne korzyści*. in *AW Journal – Multidisciplinary Academic Magazin*, tom 2 (nr 1), 108–120.
- Siwak, W. (2016). *Matrix i półmatrix, czyli rzeczywistość wirtualna i rzeczywistość rozszerzona jako nyzwania dla tożsamości, kultury, sztuki i edukacji* (s. 356–388). Uniwersytet w Białymstoku (*Matrix_i_pól_Matrix_czyli_rzeczywistość.pdf*).
- Syczewska, A. (2021). *Wirtualna rzeczywistość jako narzędzie dydaktyczne staje się normą. Wirtual reality jako część procesu projektowania ubioru w programie kształcenia pracowni projektowania tkaniny i ubioru nyzdziału architektury wnetrz Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie – case study*. in *AW Journal – Multidisciplinary Academic Magazin*, tom 2 (nr 1), 87–105 (*Wirtualna_rzeczywistość_jako_narzędzie.pdf*).
- Urbanowicz, B., Szuliński, T. (2020). *Wirtualna rzeczywistość w architekturze. Zastosowania i ko-rzyści*. *Builder*, 02 (271) (*Wirtualna_rzeczywistość_w_architekt.pdf*).
- Wilk, K.A. (2018). *Wirtualna rzeczywistość – wsparcie czy zagrożenie dla bezpieczeństwa?* *Journal of modern science*, tom 4/39, 277–292 (*Wirtualna_rzeczywistość_wsparcie_cz.pdf*).

Netografia

- <https://www.fi.edu/virtual-reality/history-of-virtual-reality> (The Franklin Institute).
- <https://www.youtube.com/watch?v=yo7-vKKsGKo&t=15s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BGRY14znFxY>
- https://www.ted.com/talks/jak_wilmot_what_i_learned_from_spending_a_week_in_virtual_reality
- <https://learn.g2.com/virtual-reality>
- <https://servreality.com/blog/can-virtual-reality-cause-brain-damage/> <https://system.pl/virtual-reality/>
- <https://www.chip.pl/2022/02/vr-w-medycynie-nadchodzi-rewolucja/>
- <https://www.news-medical.net/health/Applications-of-Virtual-Reality-in-Medicine.aspx>
- <https://www.webmd.com/a-to-z-guides/features/virtual-reality-medicine>
- <https://www.classvr.com/pl/>
- <https://komputerswiat.pl>
- <https://scarfedigitalsandbox.teach.educ.ubc.ca/google-expeditions-pioneer-program/>