

Wymiar edukacyjny muzealnej aplikacji mobilnej: przypadek Żydowskiego Muzeum Galicja w Krakowie

Educational dimension of the museum's mobile application: the case of the Galicia Jewish Museum in Krakow

DOI 10.25951/9545

Wstęp

Aplikacje mobilne stanowią rozwiązanie wykorzystywane przez instytucje oraz organizacje działające w różnych sektorach gospodarki (Graham 2012; Gunwoong, Raghu 2014). Tego typu rozwiązania są często wdrażane przez podmioty publiczne, które dostrzegają potrzebę przekazywania za ich pośrednictwem materiałów multimedialnych zainteresowanym odbiorcom (por. Papińska-Kacperek 2016; Manczak, Bajak, 2021). Warto zauważyć, że wykorzystanie nowoczesnych technologii stało się powszechne przede wszystkim w obszarze kształcenia i udostępniania wiedzy (Warzocha, Winiarczyk 2019). Co ważne, ich zastosowanie w tym obszarze wykazują także podmioty należące do sektora organizacji pozarządowych, które prowadzą działalność w sferze kultury. Z jednej strony aplikacje mobilne przyczyniają się do edukacji użytkowników na tematy powiązane z profilem działalności danej organizacji (zob. Manczak i in. 2019). Z drugiej zaś rozwiązania te stanowią jedno z istotnych narzędzi marketingu mobilnego (por. Broeckelmann 2010; Holl, Elzberzhager 2019). Oprogramowania mobilne wykorzystywane są nie tylko w działalności marketingowej różnorodnych podmiotów, ale także w przedsięwzięciach dedykowanym istotnym kwestiom społecznym (Marczyński 2016; Manczak, Bajak 2020). Warto zwrócić uwagę na fakt, że omawiane rozwiązania technologiczne oferują także użytkownikom możliwość poznania szerszego

aspektu kulturowego, w tym zrozumieć siebie oraz otaczającą rzeczywistość (por. Stachurski 2021).

Technologie cyfrowe znajdują zastosowanie między innymi w projektach realizowanych przez krajowe muzeach zajmujące się problematyką historii Żydów. Interakcje za ich pośrednictwem traktowane są jako rodzaj wsparcia dla odwiedzających w trakcie wizyty w instytucji kultury (zob. Cochoy i in. 2020). Przykładowo aplikacje mobilne umożliwiają gościom muzealnym angażowanie się w historię opowiedziane na wystawie, uzupełniając tradycyjne eksponaty i wprowadzając w tematykę dziedzictwa Żydów czy też kwestie związane z ich zagładą (por. Brown, Waterhouse-Watson 2014).

Celem artykułu jest zidentyfikowanie sposobów wykorzystania aplikacji mobilnych w działalności edukacyjnej Żydowskiego Muzeum Galicja (ŻMG). Na potrzeby prowadzonych rozważań zdecydowano się zrealizować badania jakościowe, posługując się metodą studium przypadku. W ramach badań przeprowadzono wywiad pogłębiony z przedstawicielem ŻMG, przeanalizowano dostępne aplikacje omawianej instytucji oraz dostępną literaturę na ten temat.

Aplikacje mobilne a edukacja na temat żydowskiego dziedzictwa

Muzea zorientowane na edukację na temat żydowskiego dziedzictwa, a w szczególności poruszające kwestie związane z Holocaustem, stanowią przykład podmiotów, których celem jest głębokie zrozumienie historii przez pryzmat osobistych doświadczeń podczas zwiedzania wystaw (MacDonald 2005; Craig Wight 2020). Umożliwienie właściwej percepcji miejsc czy też pamiątek kultury żydowskiej przez osoby wizytujące może być rozpatrywane jako szczególnie trudne zadanie (Miglietta, Boreo 2012, Gajderowicz 2016). Wymaga bowiem głębokiej refleksji nad sposobem prezentacji muzealiów, właściwego doboru metod edukacji odbiorców oraz starannego wyboru odpowiednich technologii multimedialnych (Cowan Maitles 2016). Zasoby cyfrowe, aplikacje mobilne oraz materiały udostępniane w sieci internetowej mogą być z powodzeniem wykorzystywane w narracji muzealnej, przy uwzględnieniu głęboko emocjonalnego charakteru przekazywanych treści, jak również stosownego dopasowania sposobu ich transmisji (por. Ziółkowska-Weiss 2013).

W ostatnim czasie aplikacje mobilne stały się popularnym rozwiązaniem w obiektach muzealnych (por. Drotner i in. 2019, Miluniec, Swacha 2020). Co ważne, są one wciąż rozwijane i udoskonalane (por. Nunes, Mayer 2014; Law i in. 2018). Najczęściej aplikacje mobilne wykorzystywane są do prezentacji oferty danej placówki kultury, zwrócenia szczególnej uwagi na ekspozycje czy też budowania zaangażowania odbiorców (por. Baggesen 2015; Iranowska 2020). W instytucjach muzealnych oprogramowania te pełnią różnorodne zadania, jednakże z reguły cele ich wdrożenia koncentrują się wokół funkcji edukacyjnej. Funkcja ta jest uzupełniana przez inne dodatkowe funkcje dostępne w ramach oprogramowania (m.in. informacyjno-komunikacyjna, rozrywkowa, promocyjna). Warto zauważyć, że w przypadku instytucji zogniskowanych wokół kultury żydowskiej i wytworów jej dziedzictwa kulturowego, technologie cyfrowe z powodzeniem mogą kształcić przez zabawę. Jednakże w przypadku placówek muzealnych skupiających się wokół tematyki Holocaustu misja dydaktyczna powinna jedynie być dyskretnie wspierana przez wirtualne rozwiązania, koncentrując się wokół ich funkcji edukacyjnych, nie zaś rozrywkowych (por. Kansteiner 2018).

Jednocześnie należy odnotować fakt, że osoby odwiedzające miejsca związane z Holocaustem mają szereg oczekiwań dotyczących intensywności doznań emocjonalnych w tych miejscach. Przede wszystkim żywią one przekonanie, że wizyta poruszy je do głębi, zapisze się głęboko w pamięci, jak również będzie stanowić okazję do skonfrontowania wcześniej zdobytej wiedzy na temat zagłady Żydów (zob. Kidron 2013, Fracapane, Haß 2014). W tym kontekście zadaniem muzeów jest nie tylko kształcić, ale również przestrzegać społeczeństwo i zapobiegać podobnym tragediom w przyszłości (Glanz 1999, Wogenstein 2015). Znaczenie wyróżnionych zadań jest wzmacniane poprzez ważną rolę tego rodzaju instytucji w procesie ewolucji poznawczej człowieka, zarówno w kontekście indywidualnej jednostki, jak i na poziomie społeczeństwa (Rosewall 2017; Wróblewski 2018).

Instytucje zajmujące się badaniem problematyki żydowskiego dziedzictwa podejmują próbę wdrożenia rozwiązań mobilnych, których zadaniem jest realizacja funkcji edukacyjnych czy też innych sposobów umożliwiających doświadczanie historii. Podejmowanie tego typu inicjatyw wspierają współczesne technologie, które przyczyniają się do propagowania ważkich zagadnień społecznych. Ich egzemplifikacją są projekty realizowane przez ŻMG dotyczące aplikacji mobilnych.

Metodyka badań własnych

Kluczowym celem artykułu jest zidentyfikowanie sposobów wykorzystania aplikacji mobilnych w działalności edukacyjnej ŻMG. Ze względu na specyfikę prowadzonych rozważań podjęto decyzję o posłużeniu się metodą studium przypadku. Jest ona wykorzystywana w celu wyjaśniania przyczyn, rezultatów oraz uwarunkowań zjawisk, a także sposobów funkcjonowania procesów i obiektów poprzez ich szczegółowy opis (Matejun 2012). Na potrzeby prowadzonych badań opracowano następujące cele szczegółowe:

- identyfikowanie kierunków zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych w badanej instytucji muzealnej,
- wskazanie głównych odbiorców aplikacji mobilnych ŻMG,
- rozpoznanie celów edukacyjnych wpisanych w projekty powiązane z aplikacjami mobilnymi instytucji, w tym ocena stopnia ich realizacji.

Aby pozyskać materiał empiryczny w ramach studium przypadku przeprowadzono wywiad pogłębiony z przedstawicielem ŻMG, zbadano specyfikę i działanie aplikacji mobilnych tej instytucji oraz przeanalizowano dotychczasowe publikacje na ich temat. Szczegółowa analiza potencjału omawianych rozwiązań była możliwa dzięki zastosowaniu techniki indywidualnego wywiadu pogłębionego. W trakcie prowadzenia badań wyodrębnia się schemat wątków teoretycznych, które stanowią integralne elementy scenariusza wywiadu. Dane pozyskiwane są od jednego respondenta, bez udziału osób trzecich (Minichiello i in. 2008; Morris 2015). Podczas przeprowadzonych badań posłużono się scenariuszem, który miał ustrukturyzowaną strukturę. Oznaczało to, że pytania były zadawane zgodnie z określoną wcześniej kolejnością (Brinkmann, Kvale 2018; Olejnik i in. 2018). Wywiad zorganizowano online w czasie rzeczywistym¹. W trakcie prowadzenia badań przyjęto, że w warunkach obowiązujących obostrzeń epidemicznych w związku z pandemią COVID-19 tego rodzaju podejście pozwoli uzyskać dane ściśle korelujące z zagadnieniami, które objęto analizą. Podczas wywiadu uzyskano obszerny materiał pierwotny, który został poddany transkrypcji. Wypowiedzi respondenta zakodowano w celu ich analizy wizualnej. Indywidualny wywiad pogłębiony przeprowadzono w marcu 2021 roku z przedstawicielem ŻMG. Warto nadmienić, że ekspert uczestniczący w badaniach był odpowiedzialny za funkcjonowanie aplikacji mobilnych w wyróżnionej placówce kultury. Zastosowane podejście stworzyło możliwość głębszego zrozumienia specyfiki

¹ W tym celu wykorzystano platformę Zoom.

rozpatrywanych zagadnień, a co za tym idzie pełniejszej realizacji założonego celu badawczego (zob. Silverman 2015). Na kanwie uzyskanych danych pierwotnych oraz analizy danych wtórnych ustosunkowano do wyżej przedstawionych celów, w tym sformułowano konkluzje badawcze.

Aplikacje mobilne w Żydowskim Muzeum Galicja

Żydowskie Muzeum Galicja założono w 2004 roku w celu ukazania kultury, historii narodu żydowskiego oraz upamiętnienia ofiar Holokaustu (zob. Weber i in. 2021). Warto podkreślić, że oferta kulturalna instytucji ma głównie wymiar edukacyjny. Poza wystawami muzealnymi realizowane są wszechstronne programy wpisujące się w zakres prowadzonej działalności. Szczególnym zainteresowaniem odwiedzających cieszą się „spotkania ze świadkami”. W roli ich prelegentów występują osoby, które przeżyły zagładę. Na tego rodzaju spotkania zapraszane są także osoby uhonorowane odznaczeniem Sprawiedliwy wśród Narodów Świata (Manczak 2014). Należy nadmienić, że ŻMG ściśle współpracuje z organizatorami Festiwalu Kultury Żydowskiej. W konsekwencji gros przedsięwzięć festiwalowych odbywa się w jego siedzibie.

Na wystawie badanej instytucji muzealnej zgromadzono fotografie ukazujące dzie dzictwo kultury żydowskiej na terenie Galicji. Instytucja prowadzi także działalność edukacyjną, skoncentrowaną na ukazaniu historii żydowsko-polskiej w szerokim kontekście. Jej działalność wspierają dwie aplikacje mobilne: Żydowskie Muzeum Galicja oraz Photographs from Jewish Poland. Dodatkowo w instytucji rozpoczyna się trasa śladami Teofili Silberring, wspierana przez aplikację edukacyjną opracowaną przez organizację CENTROPA. Pierwsza z wyróżnionych aplikacji pomaga użytkownikowi podczas zwiedzania muzeum, dostarczając podstawowych informacji o placówce, wystawach oraz eksponatach. Omawiane oprogramowanie głównie pełni funkcję audioprzewodnika w trakcie wizyty w przestrzeni muzealnej. Zatem można uznać, że w ten sposób realizowane są następujące funkcje:

- edukacyjna – przekazuje wiedzę na temat ekspozycji, angażuje odbiorcę w zwiedzanie,
- informacyjno-komunikacyjna – dostarcza informacje dotyczące muzeum, wydarzeń kulturalnych oraz aktualności,
- promocyjna – zachęca do odwiedzenia nowych wystaw w placówce, w tym udziału w organizowanych wydarzeniach muzealnych.

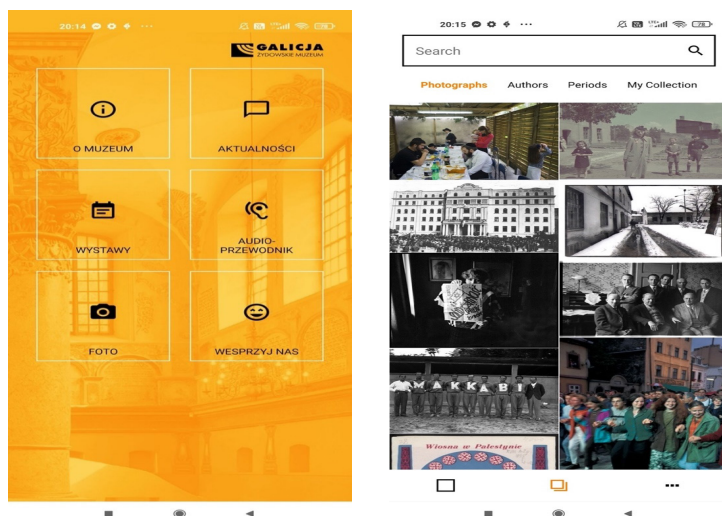
Z kolei aplikacja Photographs from Jewish Poland zwraca uwagę na fotografie z żydowskich społeczności Polski, które wykonano zarówno w przeszłości, jak i współcześnie. Prezentowane obrazy przybliżają historię oraz pokazują aktualne zmiany w krajobrazie Galicji w odniesieniu do poprzednich okresów historycz-

nych. Zdjęcia zostały opatrzone opisami, które umożliwiają określenie tła ich powstania czy też umiejscowienia w wybranym okresie historycznym. Przygotowane materiały fotograficzne mogą być udostępniane za pośrednictwem mediów społecznościowych. Należy nadmienić, że użytkowanie tej aplikacji nie jest połączone ze zwiedzaniem wystawy. Omawiana aplikacja głównie realizuje następujące funkcje:

- edukacyjną – dostarcza wiedzy na temat dziedzictwa społeczności żydowskiej oraz relacji polsko-żydowskich,
- promocyjną – poprzez możliwość udostępniania zdjęć pozwala na eksponowanie tematów istotnych społecznie, w tym informacje o projekcie i muzeum promują samą placówkę, zachęcając do jej odwiedzenia w przyszłości.

W 2020 roku łączna liczba unikalnych użytkowników omawianej aplikacji kształtowała się na poziomie 1998 osób².

Pierwsza z wyżej przedstawionych aplikacji jest ściśle połączona z muzeum, wspierając gościa podczas wizyty w placówce. Z kolei drugie rozwiązanie skupia się na edukacji historycznej bez konieczności odwiedzania instytucji. Można uznać, że aplikacja Photographs from Jewish Poland oferuje możliwości, które mogą być wykorzystane w różnorodnych projektach realizowanych w trybie zdalnym.



Rys. 1. Widok ekranu głównego aplikacji Żydowskie Muzeum Galicja (a) i Photographs from Jewish Poland (b)

Źródło: opracowanie własne.

² Dane udostępnione przez muzeum, w tym obrazujące użytkowników systemów Android i IOS.

Ostatni program to aplikacja stworzona przez organizację CENTROPA we współpracy z Żydowskim Muzeum Galicja. Jest to projekt w trakcie realizacji, który dopiero jest rozwijany. Program prowadzi użytkownika śladami Teofili Silberring po krakowskim Kazimierzu, opisując jej historię oraz ważne dla niej miejsca. Aplikacja pełni następujące funkcje:

- edukacyjną – przekazuje wiedzę na temat krakowskiego Kazimierza, historię Teofili Silberring oraz pomaga zachować pamięć o żydowskim dziedzictwie w Polsce,
- promocyjną – zachęca do odwiedzenia miejsc znajdujących się na drodze użytkownika, które są ważne dla historii i kultury żydowskiej.

Aplikacja ta angażuje użytkownika w spacer po Krakowie, trasa rozpoczyna się w Żydowskim Muzeum Galicja.

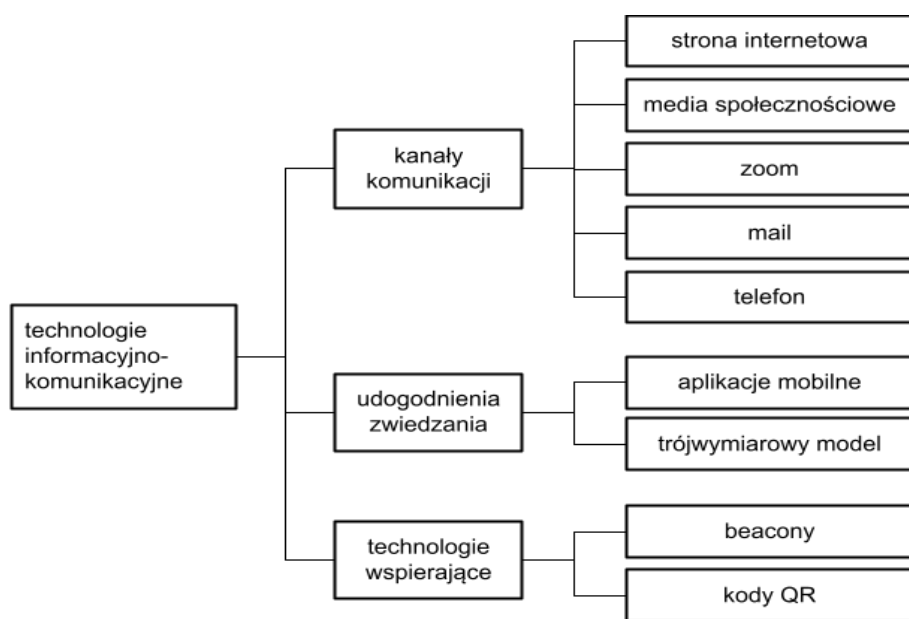
Dyskusja wyników uzyskanych w toku badań

Wypowiedzi respondenta uczestniczącego w wywiadzie potraktowano jako formy opisu pewnej zewnętrznej rzeczywistości (np. faktów, wydarzeń), jak również doświadczenia wewnętrznego (np. uczuć, znaczeń). W trakcie przeprowadzania wywiadu podjęto próbę nie tylko wchodzenia w sytuację społeczną zaaranżowaną na potrzeby dyskusji, lecz także przyglądania się ważkim kwestiom powiązanych z przedmiotem badań w ich celu głębszego uszczegółowienia (zob. Denzin, Lincoln 2017).

Na podstawie wyników przeprowadzonego wywiadu postanowiono zarysować kierunki zastosowania technologii komunikacyjno-informacyjnych w ŻMG. W konsekwencji ustalono, że grupę wyróżnionych technologii tworzą kanały komunikacji, rozwiązania z obszaru udogodnień zwiedzania oraz te o charakterze wspierającym (rys. 2). Warto zaznaczyć, że w opinii respondenta są one „[...] najlepszym narzędziem do pokazywania historii żydowskiej [...] opowiadania o Holokauście [...], gdy mamy bezpośredni kontakt z odwiedzającymi”. Jednak analizowana instytucja prowadzi działalność za pośrednictwem różnorodnych kanałów medialnych. W związku z tym można uznać, że podejmuje wyzwanie prowadzenia dialogu z odwiedzającymi, korzystając z dostępnych możliwości. Tego rodzaju rozwiązania mają także zastosowanie w przestrzeni muzealnej „[...] używamy technologii nowych na naszych wystawach, w większym lub mniejszym zakresie”. Należy podkreślić, że od początku istnienia ŻMG wśród osób wizytujących instytucję dominują goście zagraniczni.

Niniejsze uwarunkowanie motywuje muzeum do podejmowania aktywnej działalności za pośrednictwem wirtualnych kanałów komunikacji.

Na kanwie wypowiedzi respondenta można wnioskować, że istotnym rodzajem technologii informacyjno-komunikacyjnych opracowanych przez instytucję są te z nich, które stanowią przykład rozwiązań pełniących funkcję udogodnień w trakcie zwiedzania wystawy. Zadania te realizowane są za pośrednictwem aplikacji mobilnych. Instytucja pracuje także nad rozwiązaniem, które umożliwi wirtualne zwiedzanie ekspozycji „[...] budujemy po prostu taki trójwymiarowy model muzeum, który będzie dostępny w sieci. Będzie można zwiedzać nasze wystawy wklikując się po prostu w muzeum”. Przywołany projekt nawiązuje do koncepcji muzeów wirtualnych, które odtwarzają nie tylko wygląd prezentowanych zabytków czy eksponatów, ale również przestrzeni muzealnych przy wykorzystaniu grafiki 3D lub technologii panoram sferycznych (zob. Zachara 2016).



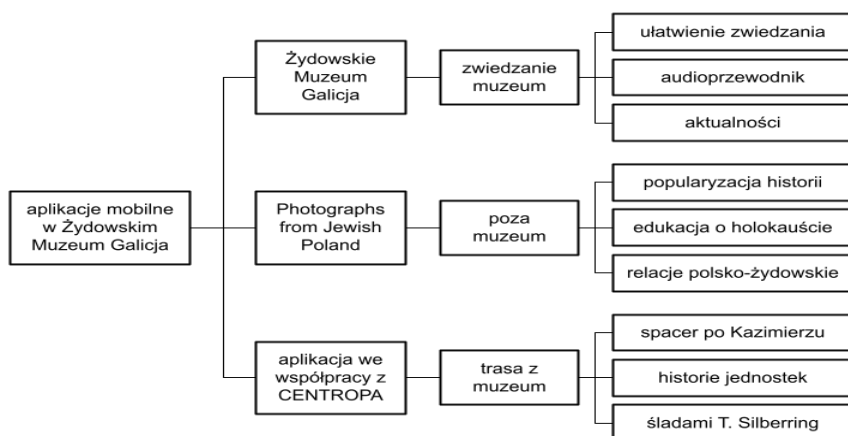
Rys. 2. Technologie informacyjno-komunikacyjne w Żydowskim Muzeum Galicja

Źródło: opracowanie własne.

Ostatnią grupą wyróżnioną wśród technologii informacyjno-komunikacyjnych są beacons oraz kody QR. W opinii respondenta beacons nie znajdują szerokiego zastosowania wśród zwiedzających. Można to uzasadnić tym, że „[...] żeby móc z tego korzystać, trzeba ściągnąć aplikację muzeum, czyli to jest pierwszy krok, który trzeba wykonać. To nie działa w inny sposób”. Z kolei kody QR pozwalają ściągnąć dostępne aplikacje muzealne.

Kluczowa część przeprowadzonego wywiadu dotyczyła aplikacji mobilnych opracowanych przez ŻMG. W toku dyskusji ustalono, że instytucja oferuje dostęp do trzech rozwiązań mobilnych (rys. 3). Aplikacja Galicja Żydowskie Muzeum „[...] ma taką funkcję audioprzewodnika po wystawie, jeżeli nie chce się czytać podpisów do wystawy, bo chce się usłyszeć głos akurat twórcy kuratora wystawy w sensie autora tekstu Jonathana Webera”. Należy nadmienić, że jest to rozwiązanie, które jest dostępne dla zwiedzających od dłuższego czasu.

Aplikacja Photographs from Jewish Poland została przygotowana w ramach konkursu Dyplomacja publiczna 2020 – nowy wymiar. Warto podkreślić, że od samego początku był to projekt skierowany do użytkowników zagranicznych. Wynikało to z uwarunkowań konkursu oraz celów przyjętych przez jego organizatorów. Kolejna aplikacja ŻMG „[...] była przeznaczona dla obcokrajowców i to wynikało z samej formuły grantów, w ramach których była realizowana. To były działania, które miały promować wiedzę, zainteresowanie, doświadczenia [...] tego programu polsko-żydowskiego wśród obcokrajowców”. W opinii respondenta wyróżniony konkurs „[...] kładł nacisk w obliczu pierwszych fal pandemii [...] na realizowanie projektów, które będą funkcjonowały w takim trybie onlinowym”.



Rys. 3. Aplikacje mobilne dostępne w Żydowskim Muzeum Galicja

Źródło: opracowanie własne.

Warto podkreślić, że aplikacja Photographs from Jewish Poland stanowi konsekwencję kluczowych działań podejmowanych przez ŻMG. Respondent zauważył, że „[...] jesteśmy muzeum [...] fotograficznym, które zajmuje się przede wszystkim fotografią, którego założycielem³ był fotograf, które ma dość dużą wiedzę i doświadczenie w projektach związanych z fotografią, które ma kontakty z archiwami, które ma kontakt z fotografiami, które ma kontakty z badaczami dziedzictwa pokazywanego przez fotografię”. Wskutek tego muzeum postrzega działania realizowane w ramach tej aplikacji jako projekt wieloletni, w tym wyróżniający się na tle innych tego rodzaju dostępnych rozwiązań „[...] celem [...] jest stworzenie pewnej bazy danych fotografii, fotografów i treści, które opowiadają o historii żydowskiej w Polsce”. W opinii respondenta jej oryginalność polega na tym, że „[...] postanowiliśmy zrobić aplikację, która jest w jakiś sposób wzorowana [...] takich portalach czy [...] systemach e-learningowych, które dostarczają [...] porcję informacji regularnie [...], na bardzo ograniczony konkretny temat, a z czasem powstaje jakby duża ilość materiału, wiedzy, która może być przekazywana”.

Respondent zwrócił także uwagę na kluczowy cel realizowany za pośrednictwem analizowanej aplikacji. Cel ten dotyczy problematyki popularyzacji wiedzy na temat historii Żydów w Polsce. W opinii muzeum będzie to możliwe dzięki stworzeniu bazy fotografii oraz projektów fotograficznych. Należy dodać, że funkcjonowanie aplikacji pokrywa się z założeniami statutowymi ŻMG, które koncentrują się na „[...] skontaktowaniu Holokaustu, skontaktowaniu zagłady Żydów, która wydarzyła się w Polsce w ciągu kilku lat”. Tego rodzaju zagadnienia podejmowane są w ramach wystawy stałej pt. Śladami Pamięci. Współczesne spojrzenie na żydowską przeszłość Polski. Jednak jest to projekt zamknięty. Natomiast aplikacja Photographs from Jewish Poland postrzegana jest przez muzeum jako sposób „[...] konceptualizacji tej historii”, który może być ciągle realizowany oraz udoskonalany.

Analizowane rozwiązanie mobilne pełniło także szereg innych funkcji w dobie pandemii COVID-19. Za jego pośrednictwem „[...] utrzymywano kontakt ze światem [...] jako dodatkowy kanał, który miałby funkcjonować jako kanał komunikacyjny, edukacyjny”. Respondent podzielił się także swoimi spostrzeżeniami odnośnie celów, których nie udało się osiągnąć w wyniku udostępnienia aplikacji. Na etapie projektowania rozwiązania zakładano, że „[...] będzie ono mogło być wykorzystywane przez nauczycieli, którzy mogą sobie taką aplikację czy edukatorów [...] zainstalować. I jak sobie przeklikają albo wpiszą

³ Muzeum zostało powołane przez fotografa Ch. Schwarza.

w wyszukiwarce syjonizm, to [...] wyskoczą im jakieś treści. Być może będą mogli na podstawie krótkich informacji [...] albo coś zrobić albo zadać jakieś zadanie albo poprosić o wykonanie czegoś w związku z tą aplikacją”. Zdaniem respondenta kluczowym utrudnieniem, które uniemożliwiło sprawdzenie tej funkcjonalności, w tym zainteresowania nią wśród potencjalnych użytkowników, były obostrzenia epidemiczne. Sytuacja społeczna naznaczona znaczną dawką niepewności oraz brakiem możliwości nawiązania kontaktów interpersonalnych czy też spopularyzowania aplikacji nie sprzyjała dotarciu do nowych odbiorców.

Warto podkreślić, że aplikacja Photographs from Jewish Poland jest dostępna w języku angielskim. Respondent zauważył, że „[...] była promowana za pośrednictwem mediów elektronicznych [...] przez portal Facebook przez [...] zaprzyjaźnione aplikacje, przez artykuły ukazujące się w języku angielskim”. Z obserwacji poczynionych przez muzeum wynika, że aplikacją zainteresowali się Amerykanie „[...] zadziałała w Stanach Zjednoczonych, które były jednym z tych głównych naszych miejsc docelowych i to może wynikać z tego, że promocja była tak lokalizowana, żeby wyświetlała się reklama na Facebooku [...] ludziom mieszkającym w Nowym Jorku, San Francisco, Bostonie”. Respondent potwierdził, że głównymi użytkownikami aplikacji są mieszkańcy USA.

Integralną częścią treści udostępnianych za pośrednictwem aplikacji są zdjęcia dotyczące Holokaustu. Zdaniem respondenta „[...] pokazujemy takich zdjęć mniej, nie chcemy też epatować jakby Holokaustem w tej aplikacji często. Natomiast dla nas istotny był ten komponent tekstowy i on jest jakby tak samo ważny jak fotografia”. W założeniach koncepcyjnych rozwiązania przyjęto, że zdjęcie powinno stanowić pretekst do przeczytania niezbyt długiego tekstu. Aplikacja ŻMG działa na podobnych zasadach jak aplikacja Dailyart lub inne rozwiązania wspomagające naukę języków obcych.

Ostatnie wyróżnione rozwiązanie mobilne oferowane przez analizowane muzeum jest wynikiem współpracy z organizacją CENTROPA⁴. W styczniu 2020 roku została otwarta kolejna wystawa pt. „Dziesięć polskich miast – Dziesięć żydowskich historii”. Jej bohaterami są Żydzi mieszkający w granicach II Rzeczypospolitej. Jedną z bohaterek przywołanej wystawy jest Teofila Silbering, która wywodziła się z Krakowa. Częścią tej wystawy jest „[...] aplikacja mobilna, która zabiera odwiedzających śladami Teofili Silbering na wycieczkę po Krakowie”. Użytkownik pobierając kod QR „[...] może go sobie ściągnąć

⁴ Austriacka organizacja zajmująca się badaniem XX-wiecznej historii Żydów europejskich w sposób interdyscyplinarny.

[...] nawet nie jest aplikacja do ściągnięcia, kod prowadzi na stronę internetową i po śladach tej strony internetowej można wybrać się na wycieczkę po Krakowie”. W trakcie wywiadu respondent zauważył, że jest to rozwiązanie, które jest w fazie rozwoju i nie stanowi wersji finalnej. Kontynuacja zwiedzania poza murami muzeum stanowi ciekawy przykład poszukiwania możliwości poprzez doświadczenie historii w miejscach autentycznych czy też bezpośrednio związanych z ich mieszkańcami.

Podsumowanie

Projekty edukacyjne stanowią integralną część działalności współczesnych muzeów. Mogą one być realizowane oraz wspierane w ramach dostępnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Konkludując, należy dodać, że implementacja aplikacji mobilnych w działalności instytucji muzealnych stanowi także istotny obszar badań z punktów widzenia rozważań teoretycznych oraz praktyki gospodarczej. Co więcej, niniejsza problematyka pozwala zarysować ważne kwestie korespondujące z szeroko zarysowaną aktywnością podejmowaną przez współczesne muzea. Pozostaje także aktualnym tematem dyskusji nauk społecznych.

Celem podjętych badań było zidentyfikowanie sposobów wykorzystania aplikacji mobilnych przez ŻMG. Na kanwie analizy uzyskanego materiału badawczego można stwierdzić, że w opinii przedstawiciela analizowanego muzeum aplikacje te pełnią funkcję rozwiązań, które wspierają zwiedzających w trakcie wizyty, oferując dostęp do istotnych oraz ciekawych informacji o charakterze edukacyjnym. ŻMG udostępnia publiczności dwie aplikacje mobilne, dodatkowo oferta została poszerzona o jeszcze jedno rozwiązanie opracowane w ramach nowej wystawy. Ta ostatnia propozycja zachęca użytkowników do spaceru ulicami zabytkowej dzielnicy Krakowa, która była zamieszkiwana przez Żydów. Jest przykładem edukacji poprzez doświadczenie, jak również poszerzeniem spektrum możliwości w zakresie poznawania historii lokalnych społeczności.

Użytkownikami aplikacji mobilnych ŻMG mogą być osoby wizytujące instytucje lub korzystające z zasobów cyfrowych w trybie zdalnym. Ustalono także, że aplikacje te odgrywają kluczową rolę w różnorodnych projektach muzealnych, jak również wykorzystywane są w realizacji przedsięwzięć edukacyjnych, jedno z nich skierowane jest głównie do użytkowników zagranicznych.

ŻMG podejmuje działania związane z doskonaleniem aplikacji mobilnych. Jednak zdaniem przedstawiciela muzeum niektóre funkcjonalności w ramach opracowanych rozwiązań mobilnych nie były możliwe do zweryfikowania z powodu trwania pandemii COVID-19.

BIBLIOGRAFIA

- Baggesen R. (2015), *Mobile Museology. An Exploration of Fashionable Museums, Mobilisation, and Trans-Museal Mediation*, Copenhagen: University of Copenhagen.
- Brinkmann S., Kvale S. (2018), *Doing Interviews*, Thousand Oaks: SAGE.
- Broeckelmann P. (2010), *Exploring consumers' reactions towards innovative mobile services*, „Qualitative Market Research: An International Journal”, 13 (4), s. 414–429. Doi: 10.1108/13522751011078827.
- Brown A., Waterhouse-Watson D. (2014), *The Future of the Past: Digital Media in Holocaust Museums*, „Holocaust Studies”, 20(3), s. 1–32. doi: 10.1080/17504902.2014.11435374.
- Cochoy F., Licoppe Ch., Petersson McIntyre M., Sörum N. (2020), *Digitalizing consumer society: equipment and devices of digital consumption*, „Journal of Cultural Economy”, 13 (1), s. 1–11. doi: 10.1080/17530350.2019.1702576
- Cowan P., Maitles H. (2016), *Understanding and Teaching Holocaust Education*, London: SAGE.
- Craig Wight A. (2020), *Visitor perceptions of European Holocaust Heritage: A social media analysis*, „Tourism Management”, 81, s. 104142. doi: 10.1016/j.tourman.2020.104142.
- Denzin N.K., Lincoln Y.S. (2017), *The Sage Handbook of Qualitative Research*, London: SAGE.
- Drotner K., Dziekan V., Parry R., Schröder K. (2019), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, London: Routledge.
- Fracapane K., Haß M. (2014), *Holocaust education in a global context*, Paris: UNESCO.
- Gajderowicz M. (2016), *Rola wychowawców, pedagogów i nauczycieli w przekazie prawdy historycznej o niemieckich obozach koncentracyjnych w Polsce*, „Studia Pedagogiczne” 27, s. 61–69.
- Glanz J. (1999), *Ten Suggestions for Teaching the Holocaust*, „The History Teacher”, 32(4), s. 547–565
- Graham B. (2012), *Transforming museums in the twenty-first century*, Routledge: London–New York.
- Gunwoong L. Raghu S. (2014), *Determinants of mobile apps' success: evidence from the app store market*, „Journal of Management Information Systems”, 3(2), s. 133–170. doi: 10.2753/MIS0742-1222310206.

- Holl K., Elzberzhager F. (2019), *Mobile application quality assurance*, „Advances in Computers”, 112, s. 1–77. doi: 10.1016/bs.adcom.2017.12.001.
- Iranowska J. (2020), *One mobile app – seven art museums: A case study of Kunstporten*, „Nordic Museology”, nr 2, s. 67–81.
- Kansteiner W. (2018), *The Holocaust in the 21st Century: Digital Anxiety, transnational Cosmopolitanism, and Never Again Genocide Without Memory*, w: A. Hoskins (red.), *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition* (110–140), Abingdon-on-Thames: Routledge.
- Kidron C.A. (2013), *Being there together: Dark family tourism and the emotive experience of copresence in the Holocaust Past*, „Annals of Tourism Research”, 41, s. 175–194.
- Law R., Cheng Chu Chan I., Wang L. (2018), *A comprehensive review of mobile technology use in hospitality and tourism*, „Journal of Hospitality & Management”, 27 (2), s. 626–648, doi: 10.1080/19368623.2018.142.
- MacDonald S. (2005), *Accessing audiences: Visiting visitor books*, „Museum & Society”, 3(3), s. 119–136.
- Manczak I. (2014), *Kreowanie oferty turystycznej przez instytucje muzealne Krakowskiego Kazimierza*, w: Z. Kruczek, W. Banasik (red.), *Dynamika przemian rynku turystycznego*, Warszawa: Wyższa Szkoła Turystyki i Języków Obcych, s. 151–161.
- Manczak I., Bajak M. (2020), *Beacons w muzeach: przypadek osób z niepełnosprawnością sensoryczną*, „Studia Pedagogiczne” 36, s. 65–83, doi: 10.25951/4380
- Manczak I., Bajak M. (2021), *Mobile Sightseeing Applications: the Example of Mazowieckie Rezerwaty Przyrody*, „Scientific Papers of Silesian University of Technology. Organization and Management Series”, 151, s. 387–401.
- Manczak I., Sanak-Kosmowska K., Bajak M. (2019), *Reasons to use beacon technology as a tool to study audience behaviour in museums*, „Cultural Management: Science and Education”, 3 (2), s. 83–94, doi: 10.30819/cmse.3-2.05.
- Marczyński K. (2016), *Aplikacje mobilne jako nowa forma komunikacji społecznej i religijnej*, „Uniwersyteckie Czasopismo Socjologiczne”, 15, s. 67–84.
- Matejun M. (2012), *Metoda studium przypadku – egzemplifikacja wykorzystania w naukach o zarządzaniu*, „Studia Ekonomiczne Regionu Łódzkiego”, 7, s. 349–366.
- Miglietta A., Boreo F. (2012), *Museum management and visitors book: there might be a link?*, „Museologia Scientifica”, 6(1–2), s. 91–98.
- Miluniec A., Swacha J. (2020), *Museum Apps Investigated: Availability, Content and Popularity*, „e-Review of Tourism Research”, 17(5), s. 764–776.
- Minichiello V., Aroni R., Hays T.N. (2008), *In-depth Interviewing: Principles, Techniques, Analysis*, Melbourne: Pearson Education Australia.
- Morris A. (2015), *A Practical Introduction to In-depth Interviewing*, Thousand Oaks: SAGE.
- Nunes M., Mayer V. (2014), *Mobile technology, games and nature areas: the tourist perspective*. „Tourism & Management Studies”, 10 (1), s. 53–58.

- Olejnik I., Kaczmarek M., Springer A. (2018), *Badania jakościowe. Metody i zastosowania*, Warszawa: CeDeWu.
- Papińska-Kacperek J. (2016), *Miejskie aplikacje mobilne w turystyce kulturowej w Polsce*, „Turystyka Kulturowa” 2, s. 67–85.
- Rosewall E. (2017), *Arts in the twenty-first century: change and challenge*, „Cultural Management: Science and Education” 1(2), s. 9–16, doi: 10.30819/cmse.1-2.01.
- Silverman D. (2015), *Interpreting Qualitative Data*, Thousand Oaks: SAGE.
- Stachurski M. (2021), *Między dewaloryzacją kultury a dewaloryzacją wykształcenia – analiza problemu na przykładzie wybranych zagadnień z humanistyki i nauk społecznych*, „Świat i Słowo”, 36(1), s. 263–374, doi: 10.5604/01.3001.0014.7920
- Warzocha T., Winiarczyk A. (2019), *Jeszcze wybór czy już konieczność wykorzystywania przez nauczycieli TIK w edukacji? – opinie studentów kierunków nauczycielskich Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach i Uniwersytetu Rzeszowskiego*, „Studia Pedagogiczne” 32, 125–151. doi: 10.25951/3824.
- Weber J., Schwarz Ch., Francisco J. (2021), *Śladami pamięci. Dziedzictwo żydowskie polskiej Galicji*. Kraków: Żydowskie Muzeum Galicja.
- Wogenstein S. (2015), *Holocaust Education and Human Rights Education Reconsidered: A Response to Anja Mihr*, „Journal of Human Rights”, 4, s. 545–553. doi: 10.1080/14754835.2015.1075381.
- Wróblewski Ł. (2018), *Consumer behaviour in the market of cultural services*, „American Journal of Arts Management”, 1, s. 1–13.
- Zachara T. (2016), *Technologia cyfrowa w muzeach narracyjnych na przykładzie Muzeum Powstania Warszawskiego i Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN*, „Zagadnienia Informatyki Naukowej – Studia Informacyjne”, 54(2), s. 94–118.
- Ziółkowska-Weiss K. (2013), *Ewolucja tradycyjnych funkcji muzeum w narracyjne muzea multimedialne na przykładzie muzeum Fabryka Emalia Oskara Schindlera*, „Przedsiębiorczość – Edukacja”, 9, s. 162–174.

STRESZCZENIE

Technologie informacyjno-komunikacyjne znajdują szerokie zastosowanie w działalności instytucji muzealnych. Pośród nich szczególną rolę odgrywają aplikacje mobilne, które mogą usprawnić i urozmaicić zwiedzanie ekspozycji, w tym zwiększyć zaangażowanie publiczności wizytującej instytucje kultury. Tego rodzaju rozwiązania umożliwiają także realizację różnorodnych przedsięwzięć oraz projektów edukacyjnych. Kluczowym celem opracowania jest zidentyfikowanie sposobów wykorzystania aplikacji mobilnych w działalności edukacyjnej Żydowskiego Muzeum Galicja w Krakowie. W artykule zwrócono szczególną uwagę na możliwości oferowane przez analizowane rozwiązania technologiczne w działalności edukacyjnej na temat żydowskiego dziedzictwa. W dalszej części opracowania przedstawiono wyniki badań jakościowych.

Podjęty temat został przedyskutowany w ramach metody studium przypadku rozszerzonego o wyniki wywiadu pogłębionego, który przeprowadzono z przedstawicielem Żydowskiego Muzeum Galicja.

SŁOWA KLUCZOWE aplikacja mobilna, edukacja muzealna, kultura żydowska, Holocaust, studium przypadku

SUMMARY

Information and communication technologies are widely used in the activities of museum institutions. Among them, mobile applications play a special role, as they can improve and diversify visiting the exhibition, including increasing the involvement of the public visiting cultural institutions. Such solutions also enable the implementation of various undertakings and educational projects. The key objective of the study is to identify the ways of using mobile applications in the educational activities of the Galicia Jewish Museum in Krakow. The article focuses on the possibilities offered by the analyzed technological solutions in educational activities on Jewish heritage. The results of qualitative research are presented in the further part of the study. The discussed topic was discussed as a part of the case study method extended with the results of an in-depth interview conducted with a representative of the Galicia Jewish Museum.

KEYWORDS Mobile application, museum education, Jewish culture, Holocaust, case study

IRYNA MANCZAK – Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

MARIA BAJAK – Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

Pedagogika / Pedagogy

Przysłano do redakcji / Received: 13.01.2022

Daty recenzji / Revised: 20.04.2022; 26.04.2022

Data akceptacji do publikacji / Accepted: 01.10.2022