



Marcin Zaborski  <https://orcid.org/0000-0001-9746-9670>

Uniwersytet SWPS

mzaborski@swps.edu.pl

„AUSCHWITZ. IN FRONT OF YOUR EYES”. ZWIEDZANIE MIEJSCA PAMIĘCI ZA POMOCĄ APLIKACJI

Abstract

“AUSCHWITZ. IN FRONT OF YOUR EYES”. THE ONLINE TOUR OF THE MEMORIAL SITE

“Auschwitz. In front of your eyes” is an application which allows an online virtual guided tour on the former German Nazi concentration and extermination camp Auschwitz-Birkenau. The app uses historical footage, panorama pictures, archival photographs, artistic works, documents, testimonies of Holocaust Survivors, and modern animation. During the online tour, the guide communicates with the group live, and thanks to the application, asking questions is possible. This online platform is a result of collaboration between education, guiding and archive teams from Auschwitz-Birkenau Museum and technology experts. Creators of this project claim that the application helped them implement a digital education program around the world. What opportunities does education conduct offer directly from the authentic Memorial Site? What challenges, risks, and threats does it bring? The author of the article addresses those questions by analysing the narrative line of the online tour in Auschwitz I and Birkenau. He reflects on the meeting of technology and history in a unique museum space. He proposes a plan to research app users.

Keywords: Auschwitz, museum, online, app, museum communication

JEL: C88, Z3

Wprowadzenie

W 2023 roku miejsce pamięci Auschwitz-Birkenau odwiedziło milion 670 tysięcy osób¹. Nie był to najwyższy wynik w historii, ponieważ okres pandemii COVID-19 wyraźnie wpłynął na tę statystykę. Wcześniej – w latach 2016–2019 – teren byłego nazistowskiego niemieckiego obozu odwiedzały ponad 2 miliony osób każdego roku, przy czym w rekordowym roku 2019 były to 2 miliony 320 tysięcy zwiedzających z całego świata. Później były to 502 tysiące osób w 2020 roku, 560 tysięcy osób w 2021 roku i 1,18 miliona osób w 2022 roku. Po miejscu pamięci oprowadzało ich ponad 300 przewodników, oferujących zwiedzanie w 20 językach (*1 mln 670 tysięcy...*, 2024).

Kontakt z muzeum to oczywiście nie tylko bezpośrednie wizyty na jego terenie. Istotna jest również komunikacja za pośrednictwem narzędzi, jakie daje internet – chodzi tu głównie o stronę internetową i kanały w mediach społecznościowych. Niemal dwie trzecie rezerwacji wizyt w miejscu pamięci dokonywanych jest właśnie poprzez stronę visit.auschwitz.org, która ponadto oferuje lekcje internetowe poświęcone historii Zagłady, a także materiały umożliwiające przygotowanie się do wizyty w Muzeum Auschwitz-Birkenau. Obecne jest ono też w innych przestrzeniach – na kanałach, takich jak Pinterest, Facebook, Instagram czy Threads, gdzie publikowane są fotografie i krótkie informacje odnoszące się do tego miejsca. Na kanale YouTube z kolei znajdziemy cykl podcastów przybliżających historię ludobójstwa europejskich Żydów dokonanego przez niemiecką Trzecią Rzeszę i jej sojuszników.

Gospodarze muzeum mówią, że tworzą „wirtualną wspólnotę pamięci”, co – jak podkreślają – jest ważnym elementem edukacji (*1 mln 670 tysięcy...*, 2024). Podają, że z treści publikowanych na oficjalnych kontach tego miejsca w mediach społecznościowych korzysta ponad 2 miliony 350 tysięcy osób, a posty placówki w 2023 roku wyświetlono ponad 1 miliard 158 milionów razy. Dla przykładu, liczba obserwujących konto muzeum w portalu X wynosi 1,6 miliona (*1 mln 670 tysięcy...*, 2024)².

¹ Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau funkcjonuje na mocy przyjętej w 1947 roku ustawy, w której zdecydowano o zachowaniu terenów byłego obozu „po wsze czasy” jako „Pomnika Męczeństwa Narodu Polskiego i innych Narodów”. Do wskazanych wówczas zadań muzeum należało „zbieranie i gromadzenie dowodów i materiałów dotyczących zbrodni hitlerowskich, udostępnianie ich społeczeństwu oraz naukowe ich opracowanie” (*Ustawa z dnia 2 lipca 1947...*). Miejsce pamięci obejmuje tereny dwóch zachowanych części obozu – Auschwitz I i Auschwitz II-Birkenau. Ich teren to w sumie 191 hektarów (Auschwitz I – 20 hektarów, Auschwitz II-Birkenau – 171 hektarów). W 1979 roku obszar byłego obozu został włączony do rejestru dóbr dziedzictwa światowego UNESCO (*Muzeum w danych*).

² Więcej na temat wykorzystywania narzędzi internetowych, nowych technologii i usług cyfrowych w działalności muzeów zobacz np.: Laine-Zamojska, Mróz, 2016; Rosset, Zielonka, 2016; Gmiterek, 2017; Wollentz, 2023.

Narzędzia internetowe umożliwiają również wirtualne odwiedziny Muzeum Auschwitz-Birkenau za pomocą wirtualnego spaceru udostępnionego użytkownikom w 2014 roku. Stworzona w sieci panorama tego miejsca pamięci, bazująca na fotografiach wykonanych w technologii wykorzystującej perspektywę 360 stopni, pozwala na poruszanie się pomiędzy jego poszczególnymi fragmentami i na zwiedzanie najważniejszych punktów. Są one nie tylko sfotografowane, ale też opisane i opatrzone komentarzami, które można odczytać na ekranie (*Auschwitz-Birkenau. Wirtualne zwiedzanie*, 2014).

Rok 2024 przyniósł jednak w tym obszarze istotną zmianę, gdyż muzeum zyskało nowe narzędzie – aplikację „Auschwitz. In front of your eyes”. To platforma, która także pozwala na „zdalne” zwiedzanie byłego niemieckiego nazistowskiego obozu koncentracyjnego, a także obozu zagłady Auschwitz-Birkenau. W tym przypadku chodzi jednak o zwiedzanie odbywające się ze wsparciem przewodnika, z którym użytkownicy aplikacji nawiązują kontakt za pośrednictwem połączenia internetowego dokonywanego z dowolnego miejsca na świecie³. Niewątpliwą zaletą takiego rozwiązania jest narracja prowadzona na żywo. Edukator wykorzystuje przygotowane wcześniej materiały multimedialne, archiwalne fotografie, dokumenty, prace artystyczne i świadectwa Ocalałych.

To właśnie ta forma zwiedzania muzeum stanowi przedmiot prezentowanej tu analizy, mającej na celu wskazanie, jakie szanse stwarza wykorzystanie nowego narzędzia w przestrzeni muzealnej i jakie wyzwania wiążą się z włączeniem go do cyfrowego programu edukacyjnego. Kolejnym krokiem będzie próba skonceptualizowania badania przeprowadzonego wśród użytkowników aplikacji i wyznaczenia możliwych kierunków oraz pól takiej analizy.

1. Tło teoretyczne

Analizując możliwości, jakie daje aplikacja „Auschwitz. In front of your eyes”, będziemy odwoływać się do komunikacyjnej natury muzeów. Wykorzystamy ugruntowaną w literaturze teorię i rozwijaną przez kilkadziesiąt ostatnich lat refleksję, której osią jest przekonanie, że pojęcie muzeum jako zbioru służącego celom naukowym czy edukacyjnym zostało w dużej mierze zastąpione ideą muzeum opisywanego w kategoriach środka komunikacji (Lumley, 1988, s. 15). To ona stała się jedną z najważniejszych funkcji muzeum. Dlatego – jak wskazuje Eilean Hooper-Greenhill – zasady komunikacji powinny być brane pod uwagę w całej działalności placówek muzealnych, zarówno w obszarze kolekcjonowania, konserwacji i prezentacji zbiorów, jak i na etapie zarządzania nimi. Jednocześnie należy pamiętać, że muzea mogą przekazywać informacje różnym odbiorcom za pomocą

³ Zwiedzanie online możliwe jest w języku polskim, angielskim, hebrajskim, niemieckim, francuskim, włoskim i hiszpańskim (stan na lipiec 2024 roku).

odmiennych narzędzi (Hooper-Greenhill, 1994, s. 52). Rozumiemy, że komunikaty, jakie otrzymujemy przez ekspozycję muzealną, docierają do nas za pośrednictwem wielu kanałów i mediów, z których każdy ma inny potencjał komunikacyjny (Hodge, D'Souza, 1979, s. 256).

Nie są to oczywiście innowacyjne procesy w obszarze funkcjonowania muzeów. Ich strategię od dawna obejmują nie tylko głębokie zanurzenie w środowisku medialnym, ale też wchodzenie w relacje z innymi podmiotami i korzystanie z pojawiających się wciąż nowych możliwości, jakie dają kolejne technologie medialne (Pavement, 2019, s. 44). Muzeum broni zatem dziedzictwa kulturalnego czy kulturowego, a ponadto stanowi medium, które pozwala na tworzenie, przesyłanie i odbiór określonych komunikatów odnoszących się do dokumentowanego dziedzictwa. Bierze udział w procesach komunikacyjnych i wykorzystuje w tym celu rozmaite narzędzia. Na przestrzeni kolejnych lat i dekad widzimy, jak placówki te – działając w zmediatyzowanym społeczeństwie – wciąż absorbują nowe technologie medialne i dostosowują je do swoich potrzeb (Drotner i in., 2019, s. 1).

Procesy komunikacyjne, a także wykorzystywane w nich narzędzia muszą być dostosowane do specyfiki miejsca, w którym się odbywają. W przypadku terenu byłego niemieckiego nazistowskiego obozu i funkcjonującego w tym miejscu muzeum oczywiste – jak się wydaje – jest uwzględnienie szczególnej wrażliwości i namysłu nad zastosowanymi rozwiązaniami odnoszącymi się do ekspozycji i sposobów jej udostępniania. Mamy tu bowiem do czynienia z autentyczną przestrzenią upamiętnianych i dokumentowanych wydarzeń, obejmującą zachowane oryginalne budynki i budowle lub widoczne ślady po tych obiektach (poobozowe ruiny). Za Anną Ziębińską-Witek możemy więc powiedzieć, że poruszamy się tutaj w obszarze śmierci nie tyle wyobrażonej czy symbolicznej (jak w wielu innych muzeach), co rzeczywistej (2013, s. 32). Z tego względu konieczna jest refleksja nad narzędziami stosowanymi w ramach upamiętniania czy dokumentowania zbrodni dokonanych w tym miejscu i temu właśnie służy zaproponowana tutaj analiza.

2. Metodologia

Podjęta w tym miejscu refleksja wymaga ustalenia stanu faktycznego odnoszącego się do wykorzystania w komunikacji Muzeum Auschwitz-Birkenau narzędzi internetowych, w tym rozwiązań pozwalających na zwiedzanie tego miejsca pamięci w sposób zapośredniczony⁴. Na potrzeby przedstawianej tu analizy zrekonstruowano również wizytę na terenie byłego niemieckiego nazistowskiego obozu kon-

⁴ Na potrzeby tego opracowania autor przeprowadził wywiad z dyrektorem generalnym Fundacji Auschwitz-Birkenau Wojciechem Soczewicą (lipiec 2024), pozyskując w ten sposób informacje na temat procesu tworzenia i wykorzystania aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes”. Treści te będą oznaczone w tekście za pomocą sygnatury: Soczewica, 2024.

centracyjnego i obozu zagłady zorganizowaną przy użyciu aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes”. Zaobserwowane w jej czasie procesy staną się źródłem krytycznej refleksji, która pozwoli określić możliwe kierunki i zakres badania użytkowników tego narzędzia. Podjęta analiza ma więc wyraźnie wymiar aplikacyjny – może stać się inspiracją do przeprowadzenia pogłębionych badań wśród zwiedzających miejsce pamięci na terenie muzeum. W opracowaniu tym wyznaczone zostanie pole takiego badania, którego osią będzie poszukiwanie odpowiedzi na pytania: Jakie szanse przynosi użycie nowego rozwiązania edukacyjnego w przestrzeni autentycznego miejsca pamięci? Jakie wyzwania wiążą się z użyciem nowej aplikacji pozwalającej na prowadzenie cyfrowego programu edukacyjnego?

3. Materiały i wyniki badań

Projekt wykorzystujący aplikację „Auschwitz. In front of your eyes” powstał dzięki współpracy Muzeum Auschwitz-Birkenau, Fundacji Auschwitz-Birkenau, firm AppsFlyer oraz DISKIN⁵. Wsparcia sieciowego udzieliła firma Orange, ponieważ wdrożenie technologii wymagało rozwinięcia infrastruktury informatycznej na terenie muzeum, szczególnie na rozległym obszarze byłego obozu Birkenau. Potrzebne było wzmocnienie sygnału internetowego, żeby przewodnicy mogli bez przeszkód korzystać z urządzeń mobilnych i być w kontakcie ze zwiedzającymi muzeum za pośrednictwem aplikacji (Soczewica, 2024).

Autorzy technologii przekonują, że uruchomienie platformy to początek cyfrowego programu edukacyjnego prowadzonego na całym świecie. Jak mówi szef Fundacji Auschwitz-Birkenau Wojciech Soczewica: „dzięki temu projektowi będziemy mogli przybliżyć Auschwitz-Birkenau każdej klasie na świecie. To prawdziwa rewolucja” (Lyttle, 2024).

Takie zwiedzanie online trwa około dwóch godzin i jest podzielone na dwie części – Auschwitz I (pierwszy i główny obóz, założony w 1940 roku na przedmieściach Oświęcimia) oraz Auschwitz II-Birkenau (drugi obóz w kompleksie, utworzony w 1941 roku na terenie wsi Brzezinka; był nie tylko obozem koncentracyjnym, ale też obozem zagłady). Obie części zwiedzania oddziela kilkunastominutowa przerwa. Trasa została zaplanowana (nie jest kwestią wyboru użytkownika), a prowadzi po niej przewodnik. Co szczególnie ważne: dzięki aplikacji podczas zwiedzania możliwa jest interakcja z przewodnikiem i zadawanie pytań w czasie rzeczywistym (w formie czatu dostępnego dla wszystkich zwiedzających

⁵ Aplikacja powstała w odpowiedzi na wyzwania, jakie zrodziła pandemia COVID-19. Impuls do poszukiwania tego rodzaju rozwiązania stanowił brak możliwości zwiedzania miejsca pamięci zamkniętego z powodu obostrzeń sanitarnych, co miało swoje konsekwencje w wielu wymiarach, nie tylko emocjonalnym, ale też finansowym. Nie bez znaczenia była również próba ochrony miejsc pracy pracowników i współpracowników, a wśród nich przewodników świadczących usługi na rzecz Muzeum Auschwitz-Birkenau (Soczewica, 2024).

lub poprzez wysłanie pytania bezpośrednio do przewodnika)⁶. Jak mówi Wojciech Soczewica, twórcy aplikacji wyszli z założenia, że taki „żywy kontakt” stanowi w tej formie klucz do poznawania historii byłego obozu:

Przewodnik jest człowiekiem, który nie tylko opowiada historię tego miejsca, ale też w pewnym sensie opiekuje się emocjami zwiedzających. Wyszliśmy z założenia, że historia o człowieku w Auschwitz jest tak trudna i wymagająca, że musi ją przedstawiać człowiek (Soczewica, 2024).

To oczywiste, że zwiedzanie online musi się różnić od tego w rzeczywistej przestrzeni miejsca pamięci. Intuicyjnie czujemy, że „zdalność” edukacji wymusza bardzo konkretne ograniczenia, chociażby to, że wizyta w wersji online nie obejmuje prezentacji muzealnych wystaw, które zawierają wiele istotnych informacji na temat Zagłady przekazywanych m.in. przy użyciu artefaktów zgromadzonych w muzeum. Użytkownicy mają możliwość poznania jedynie wybranych fragmentów czy raczej pojedynczych elementów tych wystaw, włączonych w narrację zwiedzania online. Niemniej zwiedzanie za pomocą technologii internetowej sprawia, że można tu „wejść” do kilku miejsc, które są niedostępne dla zwiedzających przestrzeni obozu w sposób fizyczny (np. Blok Dziesiąty w Auschwitz I) albo znajdują się daleko od zwykłej trasy zwiedzania (takich jak budynek sauny w Auschwitz II-Birkenau). Aplikacja pozwala na przekroczenie progu tych miejsc dzięki wcześniej przygotowanym i udostępnianym w czasie wirtualnej wizyty nagraniom wideo. Jak mówi Wojciech Soczewica z Fundacji Auschwitz-Birkenau, ostatecznego wyboru materiałów, które zwiedzający widzą na ekranach swoich urządzeń mobilnych, dokonuje przewodnik:

To on w stu procentach odpowiada za to, co na ekranie widzą osoby oprowadzane. Decyduje, co im pokaże, a czego nie. Może skrócić albo wydłużyć oprowadzanie. Wyświetla poszczególne materiały, używając ekranu swojego telefonu. Na barkach przewodnika spoczywa gigantyczna praca (Soczewica, 2024).

Aplikacja pozwala na pokazywanie określonych wątków, fragmentów historii w miejscach, w których rozgrywały się konkretne wydarzenia. To, co eksponowane jest w ramach stałej wystawy, w czasie zwiedzania za pośrednictwem platformy zostaje zaprezentowane w miejscach bezpośrednio związanych z opowiadanymi wątkami. Tak tłumaczy to Aya Feldman z firmy DISKIN:

Dopasowując trasę oprowadzania, możemy przekazywać treści i informacje tam, gdzie dane wydarzenia miały miejsce. Możemy dodawać warstwy treści, które są jedynie widoczne na ekranie, a których nie da się przekazać w formie fizycznej. Technologia pozwala

⁶ Z tą interaktywnością aplikacji wiąże się istotne ograniczenie dotyczące możliwości zwiedzania przez uczestników z różnych części świata. Jako że dostępne jest ono w godzinach otwarcia muzeum, szczególnie w okresie zimowym nie może z niego skorzystać część zainteresowanych tą technologią, np. z Australii, zachodniego wybrzeża Ameryki Łacińskiej czy Ameryki Północnej.

nam wyjść poza przestrzeń wystawienniczą i opowiedzieć historię Auschwitz tam, gdzie faktycznie się rozgrywała (*Docierać do ludzi...*, 2023).

Idąc więc trasą wyznaczoną przez przewodnika, otrzymujemy nie tylko jego opowieść, ale też dodatkowe elementy, których nie zobaczymy albo nie usłyszymy, zwiedzając muzeum w terenie lub za pośrednictwem strony internetowej w znanej wcześniej formule spaceru wirtualnego. I tak, gdy w czasie zwiedzania z użyciem aplikacji przekraczamy obozową bramę z napisem „Arbeit macht frei” i poznajemy historię tego miejsca, dowiadujemy się od przewodnika, że w czasie funkcjonowania obozu każdego dnia w tym miejscu grała obozowa orkiestra towarzysząca więźniom prowadzonym do pracy. Użytkownicy aplikacji również słyszą w tym momencie muzykę orkiestrową, która uzupełnia narrację. Stanowi to bardzo sugestywną ilustrację przekazu. Poza tym na ekranach urządzeń mobilnych, z których korzystają zwiedzający, pojawiają się archiwalne zdjęcia i rysunki orkiestry grającej właśnie w tym miejscu.

Fotografie wykonane w czasie funkcjonowania nazistowskiego niemieckiego obozu wyświetlają się jeszcze wiele razy w czasie zwiedzania. W ten sposób prezentowane są np. przedwojenne wizerunki więźniów – portretowe, rodzinne czy szkolne. Są też zdjęcia robione więźniom już w obozie. Mamy tu również fotografie eksponatów prezentowanych na wystawach Muzeum Auschwitz-Birkenau. To należące do więźniów i odebrane im przez nazistów przedmioty osobiste oraz codziennego użytku: ubrania, klucze, przybory higieniczne, nożyczki, kosze, walizki, buty...

Podobnie osoby korzystające z aplikacji mogą zobaczyć na ekranie rysunki wykonane przez byłych więźniów obozu już po jego wyzwoleniu. Gdy, przykładowo, zwiedzający docierają do Bloku Drugiego lub Bloku Dziesiątego i mają możliwość obejrzenia pustych dziś sal budynków, widzą też rysunki ilustrujące to, co działo się w tych pomieszczeniach, kiedy znajdowali się w nich więźniowie. Prace te niejako „wypełniają” obecnie puste przestrzenie. Pozwala to lepiej sobie wyobrazić, co działo się w tych miejscach w czasach obozowych. Gdy mowa jest o śmierci w Auschwitz, na ekranie wyświetlane są rysunki pokazujące sceny bitych więźniów czy egzekucji albo zdjęcia cyklonu B – granulatu zawierającego truciznę testowaną, a potem wykorzystywaną w obozie do zabijania więźniów.

Narrację przewodnika uzupełniają też filmy wideo. Są to np. relacje świadków – ocalałych z Zagłady. Jedną z nich, Ellen Hofstadter, opowiada, co działo się w ramach eksperymentów pseudomedycznych na kobietach, które próbowano doprowadzić do bezpłodności. Sol Rosner wspomina moment, kiedy dotarł do obozu z transportem węgierskich Żydów. Bogdan Bartnikowski mówi o strzyżeniu, „pseudomyciu” i dezynfekcji, której poddawano więźniów tuż po ich przybyciu do obozu. Sam Itzkowitz objaśnia, co działo się w krematorium w Auschwitz-Birkenau. Co ważne, relacja każdej z tych osób (podobnie jak pozostałych) pojawia się w kontekście przestrzeni, w której znajduje się przewodnik albo o której opowiada na danym etapie zwiedzania.

W zbudowaniu narracji pomagają mu również inne narzędzia. Należą do nich współczesne zdjęcia terenu obozu wykonane za pomocą dronów. Przybliżają, jak wygląda ten obszar dzisiaj, a także umożliwiają szybkie przemieszczanie się w ramach zwiedzania online w różne części muzeum – miejsca pamięci. Wykorzystana jest tu również technika wizualizacji, za pomocą której zrekonstruowano budynek obozowego krematorium. Dzięki temu obserwujemy nie tylko jego zachowane ruiny. Animacja komputerowa pozwala wyobrazić sobie, jak to miejsce wyglądało w czasie funkcjonowania obozu.

Narrację wizualną wspierają także materiały filmowe z czasów II wojny światowej. Są wśród nich fragmenty nagrań, na których widzimy codzienność w miastach odczuwających skutki działań zbrojnych lub rzeczywistość nazistowskiego obozu, życie w barakach. Są też obrazy Auschwitz tuż po jego wyzwoleniu, co przedstawia fragment filmu stworzonego przez żołnierzy Armii Czerwonej, ukazującego zwłoki składowane wokół baraków.

4. Aplikacja w muzeum – możliwości i ograniczenia

Warto w tym miejscu się zastanowić, co ułatwia komunikacja za pomocą aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes”, ale też jakie przynosi ograniczenia w zwiedzaniu. Rozumiemy, że wykorzystana w niej technologia zarówno stwarza pewne szanse, jak i rodzi określone wyzwania, z którymi należy się zmierzyć, uwzględniając specyfikę miejsca, dla którego platforma została stworzona.

Narzędzie to potwierdza obserwowaną w kręgach muzealnych tendencję, zgodnie z którą za sprawą aktywności wirtualnej „granice oddziaływania instytucji muzealnej coraz bardziej się przesuwają, przez co transformacji w pewnym stopniu ulega także muzealna przestrzeń” (Sawczuk, 2021, s. 78). Wirtualizacja zwiedzania niewątpliwie jest działaniem pozwalającym na zwiększenie zasięgu oddziaływania miejsca pamięci i na poszerzenie kręgu odwiedzających je osób o te żyjące daleko – takie, które być może nigdy nie miałyby szansy zobaczenia obozu z bliska. I rzeczywiście, przewodnik zarówno na początku, jak i na końcu zwiedzania online podkreśla, że formuła wykorzystująca aplikację jest propozycją przede wszystkim dla tych, którzy nie mają możliwości fizycznego zwiedzania tego miejsca pamięci. Takie rozwiązanie może też być swego rodzaju wstępem do zwiedzania muzeum w jego realnej przestrzeni w przyszłości. Przewodnik zachęca do tego, by właśnie z takiej fizycznej obecności skorzystać.

Rozwiązania zastosowane w aplikacji pozwalają również na rozszerzenie formuły zwiedzania. W jego tradycyjnej formie goście muzeum nie otrzymują tak wyraźnego powiązania pewnych treści z konkretnymi miejscami, w których się znajdują. Mowa tu o obrazach czy dźwiękach wykorzystywanych na trasie zwiedzania

online⁷. Wpisuje się to niewątpliwie w nowy paradygmat komunikacji, odpowiadający przede wszystkim na potrzeby młodszego pokolenia. Jednocześnie ta nowa komunikacja może spotkać się z zarzutem, że mamy tu do czynienia ze zwiedzaniem „instant”, bardzo mocno skondensowanym i tym samym niesprzyjającym pogłębionej refleksji⁸.

Wydaje się, że kluczowy obszar, na który warto zwrócić w tym miejscu uwagę, to kwestia doświadczenia. Chodzi o doświadczenie rozumiane jako obecność w przestrzeni traumy, dotykane artefaktów, wejście w realną przestrzeń autentycznego miejsca pamięci. Istotna wydaje się tu widzialność i namacalność architektury budzącej grozę, realna bliskość masy obiektów zgromadzonych w jednym miejscu, np. piętrzących się ubrań czy butów. To wszystko w przypadku użycia aplikacji znajduje się w oczywisty sposób poza zasięgiem zwiedzającego. Możliwa jest jedynie obserwacja wszystkich tych elementów z dystansu i pozyskiwanie wiedzy na ich temat. Nie powiemy, że w tym przypadku zupełnie zostaje wyłączony aspekt emocjonalny, ale się domyślamy, że jest (lub może być) mocno osłabiony.

Należy więc wziąć pod uwagę, że w trakcie zwiedzania za pomocą aplikacji istnieje ryzyko wystąpienia efektu, który moglibyśmy nazwać „teatralizacją” lub raczej „ekranizacją” doświadczenia muzealnego. Chodzi o rodzaj przeżywania zbliżony do obserwowania muzealnej przestrzeni z pewnego dystansu i do zasiadania na widowni, co stanowi przeciwieństwo zanurzania się w tej przestrzeni, wejścia w nią i doznawania jej w sposób wielowymiarowy. Taki ograniczony odbiór, z jakim mamy do czynienia w czasie korzystania z aplikacji, może nie odpowiadać w pełni na oczekiwanie, że edukacja prowadzona w miejscu pamięci odnoszącym się do Zagłady powinna łączyć w sobie wymiar poznawczy, zaangażowanie emocjonalne i prowokowanie do „samoodkrycia”, czyli pogłębiania własnej tożsamości (Filipkowski, 2018, s. 258–259).

Rozumiemy, że wniknięcie w przestrzeń dawnego obozu może wywoływać określone efekty, o których wspomniała Alicja Białecka, wskazując na swoje doświadczenia w roli kustosa w Muzeum i Miejscu Pamięci Auschwitz-Birkenau:

Nastrój wyciszenia oraz tematyka tego szczególnego spotkania z historią skłaniają do refleksji, a nauczanie w oryginalnym i wypełnionym potężnym ładunkiem emocji miejscu

⁷ Już na etapie wykorzystywania aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes” zaczęto rozważać, w jaki sposób wykorzystać jej możliwości także podczas fizycznego zwiedzania muzeum. Być może więc w przyszłości również goście odwiedzający miejsce pamięci w tradycyjny sposób będą mogli zobaczyć w swoich urządzeniach mobilnych dodatkowe materiały, które dziś dostępne są tylko dla użytkowników aplikacji zwiedzających muzeum w sposób zapośredniczony. Nowe technologie mogłyby zostać wykorzystane w fizycznej przestrzeni byłego obozu jako wsparcie osób z ograniczeniami ruchowymi, które nie są w stanie wejść do wszystkich miejsc znajdujących się na trasie zwiedzania (Soczewica, 2024).

⁸ Od podobnych dylematów nie jest wolne także fizyczne zwiedzanie realnej przestrzeni byłych obozów. Zauważa to np. Katarzyna Stec, gdy analizuje, „czy wizyta w muzeach – miejscach pamięci utworzonych na terenach byłych obozów koncentracyjnych i zagłady jest doświadczeniem edukacyjnym czy turystycznym” (Stec, 2014, s. 287).

sprzyja lepszemu zrozumieniu tragedii i wyjątkowości Holokaustu oraz ekstremalnych warunków obozowej egzystencji (2008, s. 55).

Warto przywołać też słowa dyrektora Państwowego Muzeum Auschwitz-Birkenau Piotra Cywińskiego: „Przejście przez autentyczną przestrzeń poobozową staje się nie tylko zdobyciem konkretnej wiedzy o faktach czy datach, lecz głębokim osobistym doświadczeniem, które skłania do refleksji nad naszymi własnymi etycznymi postawami” (*1 milion 670 tysięcy...*, 2024). W tym miejscu możemy – a może raczej musimy – zastanowić się nad tym, czy taki sam efekt przynosi zwiedzanie wirtualne, w którym nie ma przecież mowy o fizycznym przejściu przez autentyczną przestrzeń poobozową. W takiej sytuacji możliwa jest raczej jedynie obserwacja, a to niewątpliwie zupełnie inne doświadczenie⁹. W pewien sposób przypomina ono doznania kinowe, polegające na oglądaniu na ekranie określonej rzeczywistości (realnej lub fikcyjnej). Warto więc sprawdzać, czy zwiedzanie zapośredniczone generuje innego rodzaju – jak ujmuje to Katarzyna Bojarska – „dotknięcie czy ułknięcie przeszłości” aniżeli doświadczenie „bycia” w obozie-muzeum. Czy w podobny, czy jednak odmienny sposób wytrąca odbiorców ze schematów poznawczych, oddziałując na nich i wywołując w nich stan afektywny (Bojarska, 2013, s. 139)?

Nie bez znaczenia pozostaje też otoczenie, w jakim się znajdujemy, zwiedzając były obóz w sposób zapośredniczony. To ono wpływa przecież na nasze predyspozycje i emocje, których doświadczamy. Nie wiemy, w jakich warunkach użytkownik korzysta z aplikacji i decyduje się na zwiedzanie wyjątkowego miejsca pamięci, ukazującego świadectwo ludobójstwa. Nie wiemy też, czy towarzyszące mu okoliczności sprzyjają skupieniu i refleksji, pozwalają na śledzenie trasy zwiedzania, uważne wsłuchiwanie się w narrację prezentowaną przez przewodnika oraz przyswajanie przekazywanych przez niego informacji. Dostrzegamy więc, że łatwość użycia aplikacji w dowolnym miejscu jest nie tylko szansą zwiększającą dostępność zwiedzania, ale też stanowi pewnego rodzaju wyzwanie (czy też ryzyko) związane z komunikacyjnym szumem, jaki może otaczać użytkownika, wpływając na jego percepcję w czasie wirtualnej wizyty w tym wyjątkowym miejscu¹⁰.

⁹ Nie tylko w przypadku rozwiązań zastosowanych w Muzeum Auschwitz-Birkenau pojawiają się pytania o ryzyko spłaszczenia, uproszczenia czy banalizacji trudnego dziedzictwa i wprowadzenia go na poziom, na którym w środowisku online spotyka się ono z innymi treściami, także o charakterze rozrywkowym. W procesie konceptualizowania i tworzenia aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes” były więc brane pod uwagę tego rodzaju dylematy. Istotny argument podnoszony w tej dyskusji stanowił jednak fakt, że to rozwiązanie daje szansę dotarcia do muzeum osobom z różnego rodzaju ograniczeniami, niepełnosprawnościami i szczególnymi potrzebami. Jak zauważa Wojciech Soczewica: „to muzeum pilnuje granicy między rozpowszechnianiem wiedzy a rozrywką, nie dopuszcza się tu w ogóle myśli o rozrywce. Wykorzystanie nowych technologii staje się ogromną szansą w takim sensie, że pozwala poszerzyć publiczność albo udostępnić to miejsce osobom, które z różnych powodów nie mogą się w nim pojawić” (Soczewica, 2024).

¹⁰ Realna obecność w przestrzeni poobozowej również może wiązać się z występowaniem szumu zakłócającego odbiór informacji, np. gdy zwiedzanie odbywa się w grupie, istotne znaczenie mogą mieć interakcje z innymi uczestnikami grupy, zarówno te werbalne, jak i niewerbalne.

W tym kontekście ważne jest również to, że model zwiedzania online pozbawia nas kontroli nad wiekiem tych, którzy wirtualnie wchodzi w przestrzeń obozu. Generalna zasada wpisana w regulamin Państwowego Muzeum Auschwitz-Birkenau mówi o tym, że „nie poleca się zwiedzania muzeum przez dzieci do lat 14”. Ta sama reguła towarzyszy zapisom na zwiedzanie za pośrednictwem narzędzi internetowych: „Nie zaleca się zwiedzania online przez dzieci poniżej 14. roku życia” (*Wybór rodzaju zwiedzania*). Rozumiemy jednak, że wykorzystanie aplikacji ogranicza nam możliwość kontrolowania audytorium. Nigdy do końca nie wiemy, kto jest po drugiej stronie ekranu ani w jakich warunkach korzysta z aplikacji.

Wnioski i podsumowanie

Skoro mamy do dyspozycji nowe narzędzie, pozwalające na zwiedzanie byłego niemieckiego nazistowskiego obozu, pojawia się przed nami możliwość badania tego, jakie efekty ono przynosi. Możemy sprawdzać, jak wpływa na odbiór miejsca pamięci i w jaki sposób wspiera procesy edukacyjne w obszarze historii Holokaustu organizowane przez gospodarzy muzeum. W tym miejscu podejmujemy próbę określenia ram takiej analizy. Ważnym jej aspektem jest niewątpliwie sposób komunikacji. Tak przeprowadzone badania mogą być podstawą porównania doświadczenia zwiedzania tradycyjnego z tym za pomocą aplikacji. Pozwala nam to zweryfikować różnice pomiędzy obiema ścieżkami dostępnymi dla zwiedzających – ścieżką zakładającą fizyczną obecność w muzeum oraz ścieżką wirtualną.

W ramach proponowanych badań użytkowników aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes” należy odwołać się do trzech poziomów związanych z użyciem tego narzędzia. Chodzi o poziom organizacyjny, faktograficzny (kognitywny) i emocjonalny.

W odniesieniu do kwestii organizacyjnych badanie wymaga od nas uzyskania informacji na temat rodzaju zwiedzania, w którym uczestniczyli użytkownicy aplikacji. Istotne bowiem jest, czy było to zwiedzanie indywidualne czy grupowe (zbiorowe). Znaczenie ma również to, czy brała w nim udział grupa anonimowych wobec siebie osób, czy też grupa znających się ludzi, np. klasa szkolna. Ponadto należy zwrócić uwagę, czy taka grupa miała opiekuna, np. wychowawcę lub nauczyciela. Potrzebna będzie także próba ustalenia warunków, w jakich odbywało się zwiedzanie. Należy więc zapytać, w jakim otoczeniu przebywali zwiedzający (np. dom czy klasa szkolna). Warto również ustalić, czy każdy użytkownik aplikacji miał dostęp do własnego urządzenia mobilnego, czy było ono wspólne dla większej grupy, która korzystała ze wspólnego ekranu, np. z rzutnika w klasie szkolnej. Dodatkowo ważna okazuje się oczywiście motywacja – powód zainteresowania wizytą w muzeum. Pozwoli to ustalić, czy wynikała ona z obowiązku, np. szkolnego, czy też towarzyszyła jej dobrowolność. Istotne dla późniejszych analiz jest także sprawdzenie, czy zwiedzający wcześniej bezpośrednio oglądali byłe nazistowskie obozy

lub muzea dokumentujące historię Zagłady i jej ofiar. Podobnie należy ustalić, czy rodziny zwiedzających miały doświadczenia w obszarze Holokaustu i czy temat ten był obecny w rozmowach w ich domach/wśród najbliższych. Jest to kluczowe w kontekście spotkania indywidualnych wspomnień ze wspomnieniami zbiorowości, przenikania się historii z pamięcią autobiograficzną czy dostrzegania związków pomiędzy „wielką historią” a pamięcią o przeszłości rodziny (Kwiatkowski, 2008, s. 187–188). Na taką interakcję pozwala właśnie muzeum jako miejsce zderzenia i wzajemnego oddziaływania tych dwóch wymiarów – pamięci kulturowej jednostki oraz zbiorowej tożsamości i pamięci (Dijck, 2022, s. 127).

Gdy poruszamy się na poziomie organizacyjnym, dostrzegamy jeszcze jedno istotne pole wymagające zbadania i uzyskania opinii użytkowników aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes”. Dotyczy ono wymiaru obsługi tego narzędzia. Interesować nas będzie tutaj komunikacja w odniesieniu do aspektu technologicznego czy wręcz technicznego. Zweryfikowania wymaga więc intuicyjność i przejrzystość aplikacji, przyjazność zastosowanych w niej rozwiązań, a także ewentualna awaryjność.

Kolejnym obszarem poszukiwań opinii zwiedzających muzeum w formule online będzie poziom kognitywny. W tym przypadku interesować nas będą informacje przekazywane w czasie wizyty w tym wyjątkowym miejscu i (szczególnie) zapamiętywane przez użytkowników aplikacji (zarówno bezpośrednio związane z obozem, jak i te odnoszące się do Zagłady w szerszym kontekście). Interesująca będzie również percepcja miejsca byłego obozu, a mianowicie to, czy jest ono postrzegane w kategoriach miejsca pamięci, cmentarza, miejsca zadumy i refleksji, muzeum, pomnika czy może miejsca pielgrzymki i modlitwy (Kucia, 2005, s. 74).

Na tym poziomie możemy również dopytywać użytkowników aplikacji, czy przygotowywali się wcześniej do wizyty w muzeum, np. korzystając ze źródeł i materiałów, które oferuje ono na swoich stronach internetowych lub w materiałach drukowanych. Ten obszar badania daje nam możliwość ustalenia, czy po zakończeniu spotkania z przewodnikiem zwiedzający mieli szansę (lub ją sobie stworzyli) przepracowania wizyty w miejscu pamięci. Interesować nas może także to, czy informacje zdobyte w czasie zwiedzania skłoniły użytkowników aplikacji do poszukiwania jakichś dodatkowych wiadomości na temat historii obozu, Zagłady, losu Żydów czy w ogóle II wojny światowej. Pojawia się tu przestrzeń na zadanie pytań związanych nie tyle z historią, co ze współczesnością, i ustalenie, w jaki sposób zwiedzający Auschwitz-Birkenau odnoszą wydarzenia z lat II wojny światowej do obecnych wyzwań i zagrożeń (autorytaryzm, wojna, prześladowania, antysemityzm, rasizm, dyskryminacja itd.). Ma to związek z faktem, że z powodu wciąż toczących się konfliktów zbrojnych, a także kolejnych aktów ludobójstwa „przesłanie Auschwitz jest wciąż aktualne, sięga poza ramy historii XX wieku, jest ponadczasowe” (Białecka, 2008, s. 50).

Na zakończenie warto podjąć próbę uzyskania opinii zwiedzających na temat emocjonalnego poziomu wizyty w miejscu będącym świadectwem ludobójstwa

dokonanego przez nazistowskie Niemcy i ich sojuszników. Ten obszar wymaga sprawdzenia, jakie odczucia towarzyszyły użytkownikom aplikacji w czasie zwiedzania terenu obozu i jakie emocje wywoływały w nich prezentowane im treści, obrazy i dźwięki. Należy w tym miejscu dopytać: Które elementy prezentowanej tu narracji wywoływały w nich najsilniejsze reakcje? Które momenty zwiedzania mogą określić jako „mocne przeżycie”, pozostawiające wyraźne ślady w pamięci? Punktem odniesienia mogą tu być często przywoływane w literaturze socjologiczne badania prowadzone na początku XX wieku przez Marka Kucię, sprawdzające percepcję Muzeum Auschwitz-Birkenau (Kucia, 2005, s. 78). Wynikało z nich, że momentami szczególnie zapamiętywanymi przez zwiedzających teren dawnego obozu były wizyty w obozowych miejscach kaźni (zwłaszcza w krematoriach i komorach gazowych oraz przy ścianie śmierci). Wyraźne ślady pozostawiały też przedmioty zgromadzone w muzeum: buty, dziecięce ubrania i okulary oraz ludzkie szczątki (włosy). Poruszając kwestię emocjonalnego wymiaru wizyty w miejscu pamięci, warto jeszcze raz wrócić do pytania o to, w jaki sposób pojawiające się u zwiedzających uczucia i reakcje miały szansę być włączone w procesy przetwarzania pamięci – wyjaśniania, omawiania i dzielenia się swoimi doświadczeniami już po zakończeniu wizyty w Muzeum Auschwitz-Birkenau (Regard, 2013, s. 177).

Wszystkie te poziomy (organizacyjny, kognitywny i emocjonalny) prowadzą nas ostatecznie do następujących pytań: Czy zwiedzanie online sprawia, że użytkownicy aplikacji „Auschwitz. In front of your eyes” chcieliby pojawić się w muzeum i zwiedzać je w tradycyjnej formie? Czy może raczej uznają, że formuła za pośredniczoną wyczerpuje ich zainteresowanie tym miejscem, a może wręcz je blokuje i zamyka na kolejne doświadczenia?

Z punktu widzenia celu oraz istoty proponowanych badań, a także ze względu na szczególny wymiar miejsca, do którego się odwołują, należy podkreślić, że szczególnie cenne będzie tutaj podejście o charakterze jakościowym. Wykorzystywane w nim narzędzia pozwalają na większą elastyczność i skupiają się przede wszystkim na ekspresji emocji i opinii, uwzględniając indywidualne punkty widzenia, wzory myślenia, sposoby reagowania czy strategię wartościowania. To wszystko sprawia, że owo jakościowe podejście ułatwia zrozumienie reakcji zwiedzających na formę i treść zbiorów wpisujących się w przestrzeń muzealną. Nie oznacza to rzecz jasna, że metody ilościowe należy zupełnie wyłączyć z przeprowadzanych analiz. One również mogą dostarczyć cennych informacji w odniesieniu do części wskazanych wcześniej problemów. Trzeba je jednak dobierać z pełną świadomością i uważnym namysłem (Kwiatkowski, Nessel-Lukasik, 2018, s. 9–11).

Analizy przeprowadzone w tak wyznaczonym obszarze nie tylko pozwolą zrekonstruować portret użytkowników aplikacji wykorzystywanej przez Muzeum Auschwitz-Birkenau, ale też bez wątpienia będą istotnym wsparciem na etapie ewaluacji tego narzędzia. Istotnym uzupełnieniem mogą być tutaj badania, w które włączeni zostaną edukatorzy – przewodnicy używający aplikacji w swojej pracy w muzeum i oprowadzający grupy zwiedzających w formie zapośredniczonej. Ich

perspektywa jako gospodarzy procesu korzystania z narzędzia „Auschwitz. In front of your eyes” pozwoli skonfrontować wrażliwość reprezentowaną przez pracowników tego miejsca pamięci z oczekiwaniami odbiorców muzealnej narracji przekazywanej online i zbadać, jak silne jest napięcie pomiędzy tymi wymiarami.

Bibliografia

- 1 mln 670 tysięcy osób zwiedziło Miejsce Pamięci w 2023 r. (2024). Pobrano z: <https://www.auschwitz.org/muzeum/aktualnosci/1-milion-670-tysiecy-osob-zwiedziło-miejsce-pamięci-w-2023-r-,2463.html> (dostęp: 23.04.2024).
- Auschwitz-Birkenau. Wirtualne zwiedzanie (2014). Pobrano z: <https://panorama.auschwitz.org/> (dostęp: 17.04.2024).
- Białecka A. (2008). „Pamięć, świadomość, odpowiedzialność – edukacja w Muzeum i Miejscu Pamięci Auschwitz oraz jej rola w kształtowaniu współczesnej tożsamości europejskiej”. W: P. Trojański (red.). *Auschwitz i Holokaust. Dylematy i wyzwania polskiej edukacji* (s. 49–58). Oświęcim: Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau.
- Bojarska K. (2014). „Obóz-Muzeum. Afektywna przestrzeń przekazu doświadczenia traumatycznego”. W: M. Fabiszak, M. Owsiniński (red.). *Obóz – muzeum. Trauma we współczesnym wystawiennictwie* (s. 139–150). Kraków: Universitas.
- Dijck van J. (2022). „Pamięć zmediatyzowana jako narzędzie pojęciowe”. W: P. Majewski, M. Napiórkowski (red.). *Antropologia pamięci. Zagadnienia i wybór tekstów* (s. 127–138). Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- „Docierać do ludzi w najbardziej odległych zakątkach świata”. *Rusza zwiedzanie online Miejsca Pamięci Auschwitz* (2023). Pobrano z: <https://www.auschwitz.org/muzeum/aktualnosci/docierac-do-ludzi-w-najbardziej-odleglych-zakatkach-swiate-rusza-zwiedzanie-online-miejsca-pamieci-auschwitz-,2461.html> (dostęp: 20.03.2024).
- Drotner K., Dziekan V., Parry R., Schröder K.C. (red.) (2019). *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. Abingdon: Routledge.
- Filipkowski P. (2018). „Pamięć, postpamięć i lekcje (z) historii. Socjologiczne impresje z pobożowych miejsc pamięci”. W: R. Traba, K. Woniak, E. Heitzer, G. Morsch (red.). *Muzea martyrologiczne w Polsce i w Niemczech. Pamięć – edukacja – turystyka* (s. 245–263). Warszawa–Berlin: Instytut Studiów Politycznych PAN, Centrum Badań Historycznych PAN w Berlinie.
- Gmiterek G. (2017). „Wykorzystanie aplikacji mobilnych w muzeach – przegląd i analiza polskich projektów”. *E-mentor*, 2 (69), s. 25–39.
- Hodge R., D’Souza W. (1979). „The museum as a communicator: A semiotic analysis of the Western Australian Museum Aboriginal Gallery, Perth”. *Museum*, 31 (4), s. 251–267.
- Hooper-Greenhill E. (1994). *Museums and Their Visitors*. London: Routledge.
- Kucia S. (2005). *Auschwitz jako fakt społeczny. Historia, współczesność i świadomość społeczna KL Auschwitz w Polsce*. Kraków: Universitas.
- Kwiatkowski P.T. (2008). *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Kwiatkowski P.T., Nessel-Lukasik B. (2018). *ABC badania publiczności muzeum*. Warszawa: Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zabytków.
- Laine-Zamojska M., Mróz A. (2016). „Odbiorcy w procesie projektowania cyfrowej usługi dla muzeów”. *Muzealnictwo*, 57, s. 164–176.

- Lumley R. (1988). *The Museum Time Machine*. London: Comedia/Routledge.
- Lyttle P. (2024). *Virtual tour of Auschwitz-Birkenau, the former Nazi concentration and extermination camp in Poland – a fully funded offer for all Leeds secondary schools and academies*. Pobrano z: <https://www.leedsforlearning.co.uk/Article/147178> (dostęp: 22.04.2024).
- Muzeum w datach. Pobrano z: <https://www.auschwitz.org/muzeum/historia-muzeum/muzeum-w-datach/> (dostęp: 20.04.2024).
- Pavement P. (2019). „The museum as a media producer. Innovation before the digital age”. W: K. Drotner, V. Dziekan, R. Parry, K.C. Schröder (red.). *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication* (s. 31–46). Abingdon: Routledge.
- Regard F. (2013). „Jak podsumować wizytę – zajęcia warsztatowe”. W: A. Białecka, K. Oleksy, F. Regard, P. Trojański (red.). *Przygotowanie do wizyty w Muzeum i Miejsu Pamięci Auschwitz-Birkenau. Pakiet europejski – wskazówki dla nauczycieli i edukatorów* (s. 177–179). Oświęcim: Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau.
- Rosset A. de, Zielonka K. (2016). „Aplikacje mobilne w muzeach, moda czy potrzeba?”. *Muzealnictwo*, 57, s. 177–185.
- Sawczuk M. (2021). „Aktywność i interakcje w przestrzeni muzealnej wobec zmian otoczenia”. *Turystyka Kulturowa*, 1 (118), s. 74–92.
- Stec K. (2014). „Rola wizyty w muzeum – miejscu pamięci dla współczesnego młodego człowieka – doświadczenie edukacyjne czy turystyczne?”. W: P. Trojański (red.). *Auschwitz i Holokaust. Edukacja w szkole i w miejscu pamięci* (s. 287–297). Oświęcim: Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau.
- Ustawa z dnia 2 lipca 1947 roku o upamiętnieniu Męczeństwa Narodu Polskiego i innych Narodów w Oświęcimiu. Dz.U. 1947, nr 52, poz. 265.
- Wollentz G. (2023). *Digital Pedagogy at Museums for Increased Participation and Co-creation: A Handbook for Museum Professionals*. Östersund: Jamtli Förlag.
- Wybór rodzaju zwiedzania. Pobrano z: <https://visit.auschwitz.org/> (dostęp: 23.04.2024).
- Ziębińska-Witek A. (2013). „Estetyki reprezentacji śmierci w ekspozycjach historycznych”. W: M. Fabiszak, M. Owsiniński (red.). *Obóz – muzeum. Trauma we współczesnym wystawiennictwie* (s. 31–48). Kraków: Universitas.