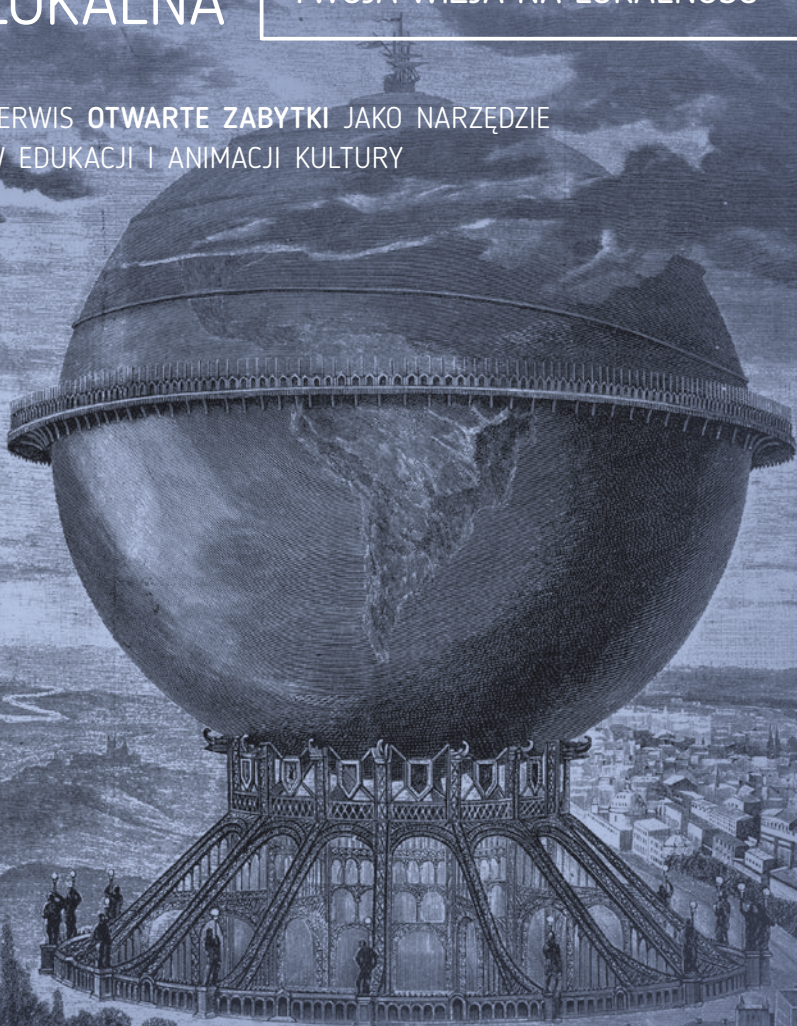


# WIZJA LOKALNA

TWOJA WIZJA NA LOKALNOŚĆ

SERWIS **OTWARTE ZABYTKI** JAKO NARZĘDZIE  
W EDUKACJI I ANIMACJI KULTURY



CENTRUM  
CYFROWE  
projekt: polska



OTWARTE  
ZABYTKI

**TYTUŁ:** Wizja lokalna. Twoja wizja na lokalność

**AUTORZY:** Oskar Adamus, Magdalena Chmiel, Agnieszka Gajc, Anna Kozioł, Ewa Majdecka, Zofia Penza, Gabriela Sierocińska-Dec

**WSPÓŁPRACA:** Magdalena Banaszak, Walentyna Czapska, Katarzyna Czubińska, Judyta Dworakowska, Mirosława Garlicka, Marta Kopińska, Mieczysław Lewkowicz, Paweł Marwitz, Katarzyna Mikołajczyk, Piotr Mikołajczyk, Marek Olesiewicz, Katarzyna Sałbut, Małgorzata Skibińska, Dorota Wiatrowska, Magdalena Wosik, Małgorzata Zbrozarczyk

**OPRACOWANIE REDAKCYJNE I KOREKTA:** Marcin Grabski (www.mesem.pl)

**PROJEKT GRAFICZNY:** vividstudio.pl

**WYDAWCA:**



Warszawa 2016

**ISBN:** 978-83-64847-84-4

**INSTYTUCJE, KTÓRE WZIĘŁY UDZIAŁ W PROJEKCIE:** Biblioteka Publiczna Gminy Stare Miasto im. prof. Joanny Papuzińskiej, Gminny Ośrodek Kultury w Unisławiu, Gniewski Uniwersytet Trzeciego Wieku, Knyszyński Ośrodek Kultury, Knyszyńskie Towarzystwo Regionalne im. Zygmunta Augusta, Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie, Muzeum Regionalne im. Hieronima Ławniczaka w Krotoszynie, Muzeum Życia Codziennego 1939-1959 w Płazie, Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna im. ks. Fabiana Wierchowskiego w Gniewie, Pożarnicze Centrum Historyczno-Edukacyjne Ziemi Łódzkiej w Wolborzu



Publikacja jest dostępna na licencji **Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe**    pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Pełna treść licencji jest dostępna na stronie [creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl). Zezwala się na dowolne wykorzystywanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz udostępnienia na tej samej licencji.

**PUBLIKACJA DOSTĘPNA POD ADRESEM:** <http://centrumcyfrowe.pl/wizja-lokalna-twoja-wizja-na-lokalnosc-serwis-otwarte-zabytki-jako-narzedzie-w-edukacji-i-animacji-kultury/>

Projekt dofinansowany przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Kultura Dostępna.

**Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego.**

**[KULTURA  
DOSTĘPNA]**

# Spis treści

|    |                  |                                                                                                                                                                                                            |
|----|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 04 | WSTĘP            |                                                                                                                                                                                                            |
| 05 | TEMAT            | <b>O korzystaniu z Otwartych Zabytków</b><br>Ewa Majdecka (Centrum Cyfrowe)                                                                                                                                |
| 09 | TEMAT            | <b>O wykorzystaniu Otwartych Zabytków przy tworzeniu gier miejskich</b><br>Gabriela Sierocińska-Dec (Muzeum Historii Polski)                                                                               |
| 14 | TEMAT            | <b>O sprintach zabytkowych – społecznościowe opracowywanie danych</b><br>Oskar Adamus, Magdalena Chmiel (Medialab Katowice)                                                                                |
| 20 | TEMAT            | <b>O spacerownikach</b><br>Zofia Penza                                                                                                                                                                     |
| 24 | TEMAT            | <b>O mapach społecznościowych. Jak przygotować spacerownik z mieszkańcami?</b><br><b>Przykład z warszawskiej dzielnicy Wawer</b><br>Agnieszka Gajc, Anna Kozioł (Fundacja Ochrony Dziedzictwa Kulturowego) |
| 32 | BIOGRAMY AUTORÓW |                                                                                                                                                                                                            |

# Wstęp

W Centrum Cyfrowym przywiązujemy dużą wagę do ponownego wykorzystania zasobów, które znajdują się w domenie publicznej lub są na licencjach Creative Commons. Podobnie jest z serwisem Otwarte Zabytki, udostępnionym na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach. Dla niektórych osób jest to narzędzie pracy ze społecznością lokalną, służące przypomnieniu i odkrywaniu okolicznych zabytków czy miejscowej historii. Dla nauczycieli może okazać się pomocą na lekcjach, która dzięki swojemu cyfrowemu i aktywizującemu elementowi pozwoli łatwiej zainteresować młodzież. Dla poszczególnych użytkowników może stać się platformą do dzielenia się wiedzą i zasobami (na przykład zdjęciami) o okolicy, którą się pasjonują. Wiemy, że serwis jest wykorzystywany na wiele sposobów, część z nich prezentujemy w niniejszej publikacji. Wszystkie pośrednio wykorzystują i upowszechniają cyfrową otwartość w kulturze – nie tylko przez materiały udostępniane na licencjach Creative Commons, ale przede wszystkim przez społecznościowe współtworzenie największej polskiej bazy zabytków. Nazywamy to cyfrowym czynem społecznym i jesteśmy przekonani, że każdy może dołożyć do niego swoją cenną cegiełkę.

Kolejny rok współpracowaliśmy z instytucjami z całej Polski, które chciały wykorzystywać serwis Otwarte Zabytki do własnych działań. W 2016 roku uczestnicy ze Starego Miasta, Knyszyna, Gniewu, Krotoszyna, Chrzanowa, Unistawia i Wolborza wykorzystali Otwarte Zabytki do projektów lokalnych. Rezultatem każdego z tych działań jest spacerownik.

W niniejszej publikacji podsumowaliśmy działania z kolejnej edycji projektu „Wizja lokalna”<sup>1</sup> w taki sposób, żeby mogły być one użyte przez inne osoby. Piszemy o tym, czym są Otwarte Zabytki, jak wykorzystywać je jako narzędzie edukacyjne i animacyjne oraz jakie działania zrealizowali uczestnicy „Wizji lokalnej” z całej Polski.

Zawartość merytoryczną poniższych tekstów publikujemy również w formie cyklu webinarów, które są dostępne na stronie internetowej: [bit.ly/2e19AE0](http://bit.ly/2e19AE0).

W mediach społecznościowych wykorzystywano oficjalne hashtagi w komunikacji o realizacji działań lokalnych: #wizjalokalna, #otwartezabytki, @CentrumCyfrowe.

---

1 Por. <http://centrumcyfrowe.pl/projekty/wizja-lokalna-program-dla-kadr-kultury> [dostęp: 4 listopada 2016 roku].

## TEMAT: O KORZYSTANIU Z OTWARTYCH ZABYTEKÓW

Ewa Majdecka

(Centrum Cyfrowe)

### Czym są Otwarte Zabytki?

Otwarte Zabytki to serwis społecznościowy poświęcony zabytkom, w którym znajdują się wszystkie zabytki wpisane do rejestru zabytków i zabytki dodane społecznościowo. Nie określamy ścisłej definicji zabytku. Wierzymy, że jest nim każde miejsce ważne dla społeczności lokalnej, niekoniecznie spełniające warunki wpisu do gminnej ewidencji zabytków czy do rejestru zabytków.

W serwisie użytkownicy znajdują informacje o zabytkach dodane przez innych użytkowników. Każdy profil zabytku składa się z następujących elementów: • lokalizacja, • data powstania, • numer w rejestrze (jeśli dotyczy danego zabytku), • zdjęcia, • opis, • tagi i kategorie, • ciekawostki, legendy i anegdoty, • ważne daty, • dokumenty urzędowe, • linki, źródła i powiązania. Dodatkowym elementem profilu jest alert (ikona, w którą można kliknąć), dzięki któremu można zgłosić zły stan zabytku. Informacja o tym zostanie przekazana do odpowiedniego miejscowo urzędu.

Zaangażowanie w rozwój Otwartych Zabytków przyczynia się do dbania o wspólne materialne i niematerialne dziedzictwo kulturowe. Każdy użytkownik dokłada swoją cegiełkę w tym cyfrowym czynie społecznym, abyśmy wspólnie mogli korzystać z wiedzy o zabytkach. Uzupełnianie profili zabytków lokalnymi historiami ożywia je. Data powstania lub zburzenia budynku przestają być najważniejsze. Wypełnianie murów osobistymi relacjami nadaje dodatkowe znaczenia dla społeczności lokalnej lub ponadlokalnej. Siłą społecznościowego serwisu Otwarte Zabytki jest również wiedza niedostępna specjalistom. Tylko ktoś będący w miejscu istnienia zabytku może stwierdzić jego stan i tylko społeczność lokalna dysponuje szczególną wiedzą na jego temat.

Krótką wizualną instrukcję obsługi serwisu znajduje się na kanale YouTube Centrum Cyfrowego: [youtu.be/3ZUSAm44-s](https://youtu.be/3ZUSAm44-s).

### Korzystanie a uzupełnianie

Z Otwartych Zabytków może skorzystać każdy. Wszystkie informacje i zdjęcia w serwisie są udostępnione na otwartej licencji: Creative Commons Uznanie autor-

stwa – Na tych samych warunkach 3.0<sup>2</sup>, dostęp do nich nie wymaga więc zalogowania się. Zgodnie z tą licencją treści można kopiować, zmieniać, remiksować i rozpowszechniać. Jedynymi warunkami są udostępnienie tych treści (lub nowych utworów, które powstały na podstawie materiałów z serwisu) na tej samej licencji i oznaczenie ich autora.

Osoby uzupełniające informacje o zabytkach lub dzielące się swoimi albo czyimiś zdjęciami udostępniają je wszystkie na tej samej licencji – CC BY-SA 3.0.

Więcej informacji o licencjach Creative Commons znajduje się między innymi w publikacji podsumowującej pierwszą edycję projektu „Wizja lokalna”<sup>3</sup> oraz w kilku krótkich animacjach Centrum Cyfrowego o prawie autorskim i o licencjach<sup>4</sup>.

### Uzupełnianie informacji

Dzielenie się własną wiedzą i swoimi zdjęciami wymaga utworzenia konta – podczas tego procesu wystarczy podać adres e-mail. Zależy nam na kontakcie z użytkownikami, dlatego w wypadku jakichkolwiek wątpliwości dotyczących udostępnianych informacji kontaktujemy się z ich autorami. Utworzenie konta pozwala ponadto użytkownikowi zgromadzić w jednym miejscu dane o uzupełnionych przez siebie opisach zabytków i stworzonych spacerownikach lub trasach (więcej o tym w dalszej części niniejszego rozdziału).

Uzupełnianie informacji o zabytkach nie oznacza, że należy wypełnić cały profil zabytku. Niektórzy lubią fotografować, inni znają lokalne historie związane z zabytkami. Wśród użytkowników wiele osób interesuje się historią – to dzięki nim do serwisu trafiają podstawowe informacje opisujące zabytki i daty najważniejszych wydarzeń z nimi związanych. Część użytkowników szczególnie pasjonuje się wybranymi typami zabytków, na przykład pałacami lub bunkrami, mając o nich specjalistyczną wiedzę, którą chętnie się dzieli.

Dzięki różnym zainteresowaniom i możliwościom zdobycia informacji o zabytkach wspólnie dbamy o zachowanie dziedzictwa kulturowego. Każdy dokłada do serwisu to, w czym jest dobry. Okazuje się, że razem możemy więcej i lepiej!

2 Więcej informacji o tej licencji znajduje się pod adresem: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl> [dostęp: 4 listopada 2016 roku].

3 K. Śliwowski, *Prawo autorskie – wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone?*, [w:] *Wizja lokalna. Twoja wizja na lokalność. Przewodnik po cyfrowych narzędziach edukacyjnych i animacyjnych*, Warszawa 2015 – <http://bit.ly/1VPPPsU> [dostęp: 4 listopada 2016 roku].

4 Por. <http://bit.ly/2eHx4Kv> [dostęp: 4 listopada 2016 roku].

Strona główna

Pobierz dane

Projekt

Kontakt

Widżety

Dodaj zabytek

🔍 Szukaj

📄 Przeglądaj

KROK 1

SPRAWDŹ W BAZIE

Sprawdź, czy zabytek na pewno nie jest już w naszej bazie.

KROK 2

DANE ADRESOWE

Podaj adres, pod którym znajduje się dodawany zabytek.

KROK 3

SZCZEGÓŁY

Wpisz nazwę zabytku i uzasadnij, dlaczego powinien znaleźć się w naszej bazie.

KROK 4

ZDJĘCIA I OPIS

Dodaj zdjęcie i zwięzły opis zabytku.

Sprawdź czy zabytek na pewno jeszcze nie znalazł się w naszej bazie. Zaczniemy od wpisania nazwy miejscowości (wcześniej szukaj), a mapa ustawi się w środku wybranej miejscowości, a potem wskaż obiekt na mapie. Następnie wcześniej "przejdź dalej". Pokaże się lista obiektów z naszej bazy, które znajdują się we wskazanej okolicy. Sprawdź, czy obiekt, który chcesz dodać, nie znajduje się na liście. Jeśli go nie ma, możesz kontynuować dodawanie zabytku do bazy.

☐ Zespół zabytków

☐ Polski zabytek zagranicą

☐ Nieistniejący zabytek

Miejscowość

SZUKAJ +

Zaznacz obiekt na mapie

Mapa

Satellita

Przeciągnij znacznik na mapę

## Dodawanie zabytków

Nie wszystkie zabytki znajdują się w bazie Otwartych Zabytków. Możliwość dodawania kolejnych obiektów jest równie ważna z punktu widzenia społecznego dbania o dziedzictwo kulturowe. Dzięki temu możemy rozszerzać definicję zabytku i świadczyć o istotności ich zachowania lub podtrzymywania pamięci o nich (w wypadku zabytków nieistniejących).

Serwis Otwarte Zabytki dotyczy polskich zabytków, które niekoniecznie znajdują się w obecnych granicach kraju – wiele z nich istnieje na terenach dawniej należących do Polski lub jest związanych z działalnością Polonii. Nie podlegają one polskiej ochronie konserwatorskiej, tym bardziej więc warto uzupełnić informacje o nich w serwisie.

Zdarza się, że zabytki, których nie ma w serwisie, to zespoły zabytków, na przykład zespoły pałacowe. Są one ujęte w odrębnej kategorii. Uzupełniane informacje dotyczą całego zespołu i oddzielnie każdego jego elementu.

Dodając zabytek, należy najpierw sprawdzić, czy na pewno nie ma go już w serwisie. Jeśli tak rzeczywiście jest, trzeba podać dokładną lokalizację – najpierw za pomocą mapy, później adresu. Proces uzupełniania bazy o kolejne zabytki wymaga

TEMAT: O KORZYSTANIU Z OTWARTYCH ZABYTKÓW

07

również podania ich nazwy i krótkiego uzasadnienia. Na końcu można uzupełniać profil zabytku – taki sam, jak mają zabytki znajdujące się już w bazie.

## **Spacerownik**

Spacerownik i trasa to proste aplikacje znajdujące się na stronie Otwartych Zabytków. Każdy użytkownik, bez konieczności logowania, może stworzyć autorski przewodnik po interesującym dla siebie terenie. Dzięki prostej wyszukiwarce łatwo znaleźć zabytki, które chcemy włączyć do spacerownika. Od razu są również generowane krótkie opisy (jeśli profile tych zabytków w tej części zostały wcześniej uzupełnione). W opisie trasy autor spacerownika może napisać więcej na temat powodu włączenia wybranych zabytków do jednego spaceru. Spacerownikiem można podzielić się mailowo – dzięki wygenerowanemu linkowi, umieścić na stronie internetowej, wklejając do kodu strony odpowiedni adres, lub od razu wydrukować. Wszystkie te możliwości pojawiają się na dole strony po wygenerowaniu spacerownika.

## **Trasa**

Trasa to aplikacja pozwalająca uzyskać informacje o zabytkach znajdujących się między dwoma punktami: początkowym i końcowym. W zależności od wybranego środka transportu – roweru, samochodu lub pieszej wędrowki – trasa będzie się różniła. Dodając informację o odległości, którą jesteśmy w stanie przebyć, oddalając się od podstawowej trasy, uzyskamy w aplikacji odpowiednią listę zabytków do odwiedzenia po drodze. Dodatkową funkcjonalnością jest możliwość podania typu interesujących nas zabytków: architektura inżynierska, budynek gospodarczy, budynek cmentarny, budynek dworski, budynek pałacowy, zamek, mała architektura, budynek mieszkalny, obiekt militarny, park, ogród, obiekt przemysłowy, obiekt poprzemysłowy, budowla sakralna, obiekt sportowy, obiekt kulturalny, obiekt edukacyjny, układ urbanistyczny, zespół budowlany, budynek użyteczności publicznej. Podobnie jak w wypadku spacerownika, stworzoną trasę można wydrukować, przestać znajomym mailem lub umieścić na swojej stronie internetowej.

Powyżej skrótkowo przedstawiono funkcjonalności serwisu Otwarte Zabytki. Zachęcamy do własnego eksplorowania i odkrywania możliwości wykorzystania tego narzędzia. W kolejnych rozdziałach zaproszeni autorzy prezentują różne sposoby używania Otwartych Zabytków w pracy w instytucjach kultury i szkołach oraz w działaniach animacyjnych, szczególnie ze społecznościami lokalnymi. Dodatkowe pytania można kierować mailowo na adres: [kontakt-oz@centrumcyfrowe.pl](mailto:kontakt-oz@centrumcyfrowe.pl).

## TEMAT O WYKORZYSTANIU OTWARTYCH ZABYTEKÓW PRZY TWORZENIU GIER MIEJSKICH

Gabriela Sierocińska-Dec  
(Muzeum Historii Polski)

### **Zagrajmy w historię! Gry miejskie w Muzeum Historii Polski – od A do Z**

Gry miejskie to popularna ostatnio forma działalności wielu instytucji. Dzieje się tak z kilku powodów. Po pierwsze, dzięki nim można interesująco przekazać uczestnikom sporą dawkę wiedzy. Po drugie, łączą w sobie różne aktywności, a element rywalizacji sprawia, że grze towarzyszy sporo emocji. Po trzecie, pozwalają na lepsze poznanie otaczającej przestrzeni, zwłaszcza mało znanych miejsc czy lokalnych ciekawostek. Dla wielu osób są ciekawą propozycją na wspólne spędzenie wolnego czasu, ponadto bardzo często integrują lokalną społeczność.

Otwarte Zabytki to niewyczerpana skarbnica pomysłów na gry miejskie, które mogą dotyczyć poszczególnych obiektów umieszczonych na stronie internetowej [otwartzabytki.pl](http://otwartzabytki.pl). Wystarczy znaleźć interesującą historię związaną z danym budynkiem i na jej podstawie stworzyć ciekawą fabułę gry.

Dzięki grze miejskiej można zachęcić lokalną społeczność do znalezienia informacji o zabytkach, które w bazie jeszcze nie funkcjonują albo nie mają swojego opisu.

Baza dostępna na stronie internetowej [otwartzabytki.pl](http://otwartzabytki.pl) to idealna podstawa stworzenia gry miejskiej związanej z edukacją regionalną. Dzięki informacjom zawartym w portalu można ułożyć ciekawą trasę nie tylko dla uczniów, ale także dla wszystkich zainteresowanych osób. Można również rozważyć stworzenie specjalnej trasy turystycznej dla osób odwiedzających konkretny region, rozszerzonej o aktywności i zadania.

Muzeum Historii Polski od dekady przygotowuje dla swojej publiczności gry miejskie. Prezentując poniższą alfabetyczną listę, chciałabym podzielić się swoim kilkunastoletnim harcerskim i muzealnym doświadczeniem w realizacji gier miejskich.

**Aura**, czyli pogoda. Największe zmartwienie twórców i organizatorów gier.

**Brylanty** Kaweckiej były tematem jednej z naszych pierwszych gier. Punktem wyjścia była tutaj znaleziona w archiwalnym wydaniu gazety notka o skradzionych klejnotach Walerii Kaweckiej i pozostawionych na miejscu dwóch przedmiotach: bucie i ruszcie. Stała się ona podstawą stworzenia fabuły kryminalnej – szukając brylantów, gracze odwiedzali miejsca ważne dla międzywojennej Warszawy.

**Cel** – od początku musimy stawiać sobie następujące pytania: Dlaczego chcemy przeprowadzić taką grę? Co chcemy przekazać? Jakie informacje są kluczowe, a jakie mogą być tłem? Celem podporządkowujemy fabułę i zadania gry.

**Definicja** gry miejskiej – pierwszym warunkiem koniecznym jest oczywiście wykorzystanie przestrzeni miejskiej jako ważnego elementu rozgrywki. Może się także zdarzyć, że przestrzeń miejską potraktujemy jako planszę. Druga cecha charakterystyczna to rywalizacja, która motywuje grających do aktywnego poznawania przestrzeni.

**Ewaluacja** – po każdej grze staramy się przygotować podsumowanie, zawierające informacje o tym, co wyszło, a co się nie udało. Można przygotować krótkie ankiety dla grających, w których oceniamy grę bezpośrednio po rozrywce. Jeśli prowadzimy rejestrację uczestników i mamy ich adresy mailowe, możemy przesłać im ankiety elektronicznie. Wszystkie uwagi i spostrzeżenia osób grających są bardzo cenne, pozwalają bowiem ustalić, czy założone przez nas cele zostały osiągnięte i czy gracze dobrze odczytali nasze intencje.

**Fabuła** – to jeden z tych elementów, który decyduje o sukcesie gry. Aby gracze zaintrygować, wciągnąć w temat, należy przygotować wprowadzenie fabularne, w którym określimy cel gry i rolę, w jaką ma się wcielić grający. Ważne, żeby pamiętać o wątkach fabularnych przy kolejnych zadaniach. Powinny być one powiązane i prowadzić gracza do celu fabularnego gry.

**Godzina** – gra powinna trwać od półtorej godziny do dwóch godzin. To odpowiedni czas, żeby nie znużyć uczestników, ale wystarczający do zapewnienia im satysfakcji z udziału w przedsięwzięciu.

**Historia** – planując temat gry, staramy się, żeby punktem wyjścia było prawdziwe zdarzenie. Inspiracji szukamy w dokumentach, we wspomnieniach, w pamiętnikach, fotografiach, czasopismach archiwalnych. Czasem do stworzenia fabuły wykorzystujemy autentyczny życiorys i w zadaniach odwołujemy się do wydarzeń z życia danej osoby. Bywa jednak, że fabuła operuje fikcją – wtedy zwracamy uwagę na to, żeby w tle gry pojawiły się informacje historyczne.

**Ile osób** potrzebujemy do obsługi gry? Czy wszystkie punkty będą obsługiwane przez animatorów? Jeśli tak, to jakie będą ich zadania? Czy mają być przebrani lub specjalnie oznakowani? A może są osoby, które brały udział w wydarzeniach związanych z fabułą gry? Przed rozpoczęciem gry organizujemy spotkanie całej obsługi, przedstawiamy każdemu jego zadania. Dobrze mieć tak zwaną lotną osobę, która w nagłym wypadku może zastąpić każdego członka zespołu. Jedna osoba musi być koordynatorem projektu – to ona rozwiązuje problemy i podejmuje decyzje.

**Jednodniówka** – do każdej gry wydajemy specjalną jednodniówkę „Jesteśmy”, będącą zarówno przewodnikiem po grze, jak i zbiorem ciekawych informacji historycznych.

**Karta gry** – niezbędna w każdej grze. To na niej gracze notują rozwiązania, czasem uzupełniają hasło.

**Legenda** – lokalne legendy są świetnym źródłem pomysłów na fabuły gier.

**Łącznik** – punktowy o szczególnej roli. Może to być na przykład osoba, którą trzeba znaleźć w tłumie i przekazać jej hasło. Pojawienie się w warstwie fabularnej takich postaci, jak łącznicy, obserwatorzy, agenci, zwiększa jej dynamikę i jeszcze bardziej wciąga uczestników w grę.

**Mapa** – nie ma gry bez mapy. To na niej umieszczamy punkty i wszystkie ważne wskazówki dla gracza. Mapy powinny być czytelne, ze zrozumiałą legendą. Na mapie nie może zabraknąć punktu startowego i mety.

**Nagroda** – rywalizacja jest nieodłącznym elementem gier. Uczestnicy biorą w nich udział, aby się sprawdzić i osiągnąć postawiony na początku cel. Ważne, żeby na mecie czekała na nich drobna nagroda.

**Odbiorca**, czyli osoby lub grupy, dla których organizujemy grę. Gry dla najmłodszych najczęściej przygotowujemy na niewielkim terenie. Zdarza się także, że opracowujemy różne trasy dla zaawansowanych graczy i dla osób, które traktują tę formę aktywności bardziej rekreacyjnie. Już na etapie tworzenia gry warto określić, czy uczestnicy biorą udział w rozgrywce zespołowo czy indywidualnie. Należy również ustalić „przepustowość gry”, czyli określić, ile osób jednocześnie może być na trasie. Jeśli mamy takie punkty, które mogą przyjąć ograniczoną liczbę graczy, warto rozważyć zapisy. Zainteresowani mogą zgłaszać się mailowo lub rejestrować się za pośrednictwem specjalnego formularza.

**Pomysły** – spójrz na swoją miejscowość z różnych perspektyw, zastanów się, kto w niej mieszkał, kto bywał, kto tworzył. Może jest jakaś powieść lub jakiś film, których akcja dzieje się w twojej miejscowości. A może w okolicy znajdują się interesujące obiekty, na przykład zabytkowy dworzec, kościół czy pałac. Odtworzenie ich historii może być dobrym pomysłem na grę.

**Research** – zebranie jak największej ilości materiału związanego z tematem gry pozwala na przygotowanie różnorodnych zadań czy pokazanie ciekawych miejsc.

**Scenariusz** – każda gra powinna mieć szczegółowy scenariusz, w którym znajdzie się fabuła gry, opis zadań, wykaz miejsc i wskazówki dla punktowych. Przygotowanie tego dokumentu pozwala nam sprawdzić, czy wszystkie elementy gry są spójne.

**Trasa** – opracowanie trasy wymaga szczególnej uwagi. Przede wszystkim trzeba określić, na jakim obszarze będzie prowadzona gra. Po wybraniu punktów należy przejść wyznaczoną trasę i sprawdzić, ile czasu nam to zajmuje, dodać do tego czas na wykonanie zadań i zdecydować o ostatecznym wyborze punktów. Planując trasę, staramy się, żeby punkty nie były bardzo oddalone od siebie. Trasę należy sprawdzić

co najmniej dwukrotnie. Po opracowaniu karty gry warto poprosić osoby, które nie pracowały nad scenariuszem, o przejście trasy i rozwiązanie zadań. To najlepszy test. Polecam również sprawdzenie trasy tuż przed rozgrywką. Bywa tak, że niektóre elementy przestrzeni miejskiej, na przykład tablica, z której trzeba odczytać jakieś słowo, stają się niedostępne.

**Ulice**, uliczki, place, skwery – to tam są umieszczone punkty gry i zadania do wykonania. Warto pamiętać o tym, żeby nasza działalność nie utrudniała życia innym użytkownikom przestrzeni miejskiej.

**Warszawa**, ale także każda inna miejscowość. Bez przestrzeni miejskiej nie ma gry. W muzealnych grach wykorzystujemy ją następująco:

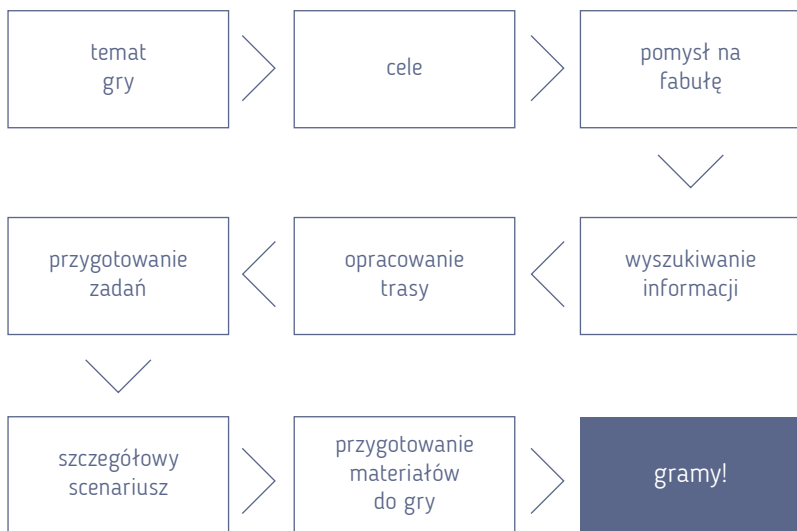
- rozmieszczamy punkty w miejscach historycznie związanych z fabułą gry,
- do fabuły fikcyjnej wykorzystujemy realne punkty (na przykład staramy się, żeby miejsca przez nas wybrane wiązały się z okresem, którego dotyczy gra, i odwoływały się do tego, co tam się wtedy działo lub znajdowało),
- niekiedy przestrzeń miejską traktujemy jako planszę do gry, jak w grze „Paluchem po mapie”, w której Warszawę zamieniliśmy na chwilę w Drugą Rzeczpospolitą – na mapę stolicy nałożyliśmy mapę Polski międzywojennej i w punktach odpowiadających poszczególnym miastom stworzyliśmy namiastkę ówczesnych miast. Gracze podróżowali śladami Kazimierza Palucha, który przemierzył Polskę pieszo wzdłuż granic, aby uczcić dziesiątą rocznicę odzyskania niepodległości.

**Zadania** – wiadomo, że powinny być związane z fabułą gry, różnorodne i ciekawe. Warto nadać zadaniom zróżnicowany poziom trudności. Nie można zapomnieć o zagadkach i elementach, które będą dla graczy zaskoczeniem. Nic bardziej nie nudzi niż przewidywalne rozwiązania.

**Zasady** – każda gra musi mieć jasno określone zasady. Powinny być one zapisane i dostępne dla każdego gracza. Trzeba w nich określić: gdzie jest start i meta, ile czasu trwa rozgrywka, ile osób może być w jednym zespole, jaka jest punktacja, kto przyznaje punkty, co ma wpływ na wygraną. Zasady powinny być tak sformułowane, żeby nie budziły wątpliwości i nie pozwalały na różne interpretacje.

Przygotowanie gry miejskiej jest sporym wyzwaniem i wymaga skoordynowania wielu czynników, które starałam się opisać wyżej. To duże przedsięwzięcie logistyczne, ale jednocześnie – przynajmniej dla mnie – bardzo przyjemne doświadczenie.

Przygotowując grę, warto postępować zgodnie z poniższym schematem działań:



## TEMAT: O SPRINTACH ZABYTKOWYCH – SPOŁECZNOŚCIOWE OPRACOWYWANIE DANYCH

Oskar Adamus, Magdalena Chmiel  
(Medialab Katowice)

Nieczęsto się zdarza, że osoby o bardzo zróżnicowanych kompetencjach spotykają się, aby wspólnie tworzyć projekty sytuujące się na pograniczu multimediów i technologii. Mieszkańcy Katowic od czterech lat mają możliwość angażowania się w podobne inicjatywy, wymiany doświadczeń i zdobywania wiedzy z dziedzin, z którymi niejednokrotnie do tej pory nie mieli do czynienia. Sposobność tę zapewniają im między innymi spotkania Medialabu Katowice, które od 2012 roku z inicjatywy Karola Piekarskiego, kuratora projektu, odbywają się na Śląsku i gościnnie w innych regionach kraju. Zagadnienia związane z nowymi technologiami są bardzo ważnym elementem naszych działań, od początku jednak wiele z nich wiązało się również z gromadzeniem, opracowywaniem i udostępnianiem informacji. Wciąż opieramy się na przetwarzaniu danych, wierząc, że ich otwieranie, upublicznianie i wizualizowanie – szczególnie danych związanych z funkcjonowaniem miasta – pomaga mieszkańcom między innymi rozumieć procesy, jakie zachodzą w ich otoczeniu, a także włączać się w działania miastotwórcze. Dodatkowo sądzimy, że wciąż wiele informacji, do których dostęp powinien mieć każdy obywatel, nie jest osiągalnych. Jest kilka przyczyn tej sytuacji, główne to opór instytucji i brak świadomości wśród mieszkańców. Jak wspomnieliśmy, domeną i unikatową cechą medialabów jest praca w interdyscyplinarnych zespołach złożonych z osób o różnych kompetencjach (artyści, projektanci, programiści, animatorzy kultury i badacze akademicy), dlatego nasze spotkania umożliwiają badanie zagadnień z różnych perspektyw, tym samym zaś wymianę doświadczeń. Podstawą wszystkich projektów opartych na danych jest jednak zbiór dobrej jakości informacji – bez tego rozpoczęcie prac nie jest możliwe. Mimo wciąż postępujących procesów digitalizacji zbiorów archiwalnych nadal często się zdarza, że instytucje nie dzielą się swoimi zasobami lub utrudniają do nich dostęp.

Jest to związane zarówno z brakiem wiedzy instytucji o użyteczności digitalizacji, jak i z ograniczeniami prawnymi (na przykład prawo autorskie), brakiem środków na zakup niezbędnego sprzętu czy niedostatkami wiedzy wśród pracowników. Archiwalia mogące służyć mieszkańcom na przykład jako źródło wiedzy o historii ich miasta mają ogromny potencjał związany z osiągnięciem celów edukacyjnych, informacyjnych czy promocyjnych.

## **Apetyt na radykalną zmianę. Katowice 1865–2015**

Przykładem współpracy między grupą osób dążących do wykorzystania danych archiwalnych a instytucją może być zrealizowana przez Medialab Katowice w 2015 roku wystawa „Apetyt na radykalną zmianę. Katowice 1865–2015”<sup>5</sup>. W 2013 roku w ramach projektowej grupy roboczej rozpoczęliśmy prace projektowe. Pierwszym i kluczowym etapem było rozpoznanie, zebranie i opracowanie danych, które następnie miały stanowić treść merytoryczną przedsięwzięcia. Szczególnie interesowały nas dane z Wydziału Geodezji Urzędu Miasta Katowice i z Archiwum Urzędu Miasta Katowice. O ile samo zgromadzenie danych nie było szczególnie kłopotliwe, o tyle ich opracowanie i analiza nastręczały większych trudności. Dysponowaliśmy głównie danymi liczbowymi związanymi z rozwojem miasta oraz dokumentami kartograficznymi i projektami architektonicznymi. W podobnych przedsięwzięciach wyzwaniem są między innymi braki w informacjach czy zmieniające się przez lata metodologie gromadzenia danych, uniemożliwiające ich porównywanie. Po wielu miesiącach pracy udało się nam usystematyzować informacje, aby zaś przedstawić je w sposób najbardziej zrozumiały dla odbiorców, opracowaliśmy unikatowy język wizualny. Nawiązuje on do działalności Instytutu Isotype i uniwersalnego języka wizualnego stworzonego w Wiedniu w latach dwudziestych XX wieku. Ostatecznie ekspozycja nie opierała się na klasycznej narracji historycznej, stawiającej w centrum zainteresowania ważne postacie, wydarzenia polityczne czy wojny – ich miejsce zajęły diagramy, mapy i wizualizacje danych, ilustrujące gwałtowne przemiany w przestrzeni Katowic. Pozwoliło to gościom wystawy walczyć ze stereotypami i zrozumieć obecne wyzwania stojące przed Katowicami, związane między innymi z zagospodarowaniem przestrzeni publicznych i jakością życia w centrum miasta.

### **katowickiebudynki.eu**

Częścią wystawy „Apetyt na radykalną zmianę. Katowice 1865–2015” była mapa [katowickiebudynki.eu](http://katowickiebudynki.eu)<sup>6</sup>. Zgromadzone dane umożliwiły nam ukazanie rozwoju przestrzennego Katowic w formie interaktywnej strony, na której każda warstwa kolorystyczna oznacza inny okres w historii miasta. Użytkownik może decydować, który przedział czasowy chce zobaczyć. Wszystkie budynki mają podstawowy opis, zawierający datę powstania, adres czy nazwisko architekta projektującego obiekt. Informacje te wprowadzaliśmy na mapę głównie podczas cyklicznych mapathonów, organizowanych we współpracy z ekspertami między innymi ze Śląskiego Centrum

<sup>5</sup> <http://appetiteforchange.eu>

<sup>6</sup> <http://katowickiebudynki.eu>

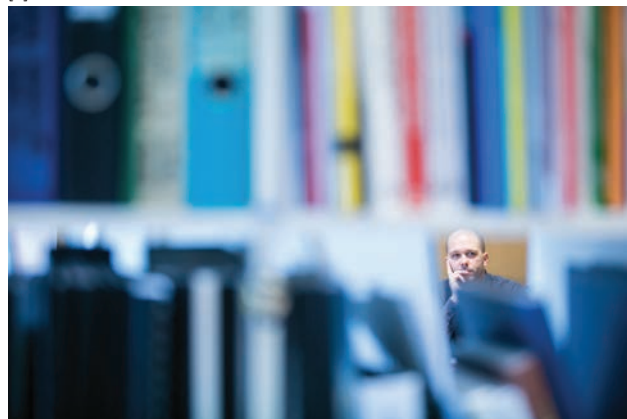


[1]

[4]



[2]



TEMAT: O SPRINTACH ZABYTEKOWYCH – SPOŁECZNOŚCIOWE OPRACOWYWANIE DANYCH

[3]



[5]



[1], [2], [3], [5] - fot. Bartek Barczyk - CC BY-SA 3.0 Medialab Katowice  
 [4] - fot. Adam Borowik

Dziedzictwa Kulturowego, uzupełniając jednocześnie artykuły w Wikipedii. Mieszkańcy za pośrednictwem specjalnego formularza cały czas mogą zgłaszać swoje uwagi i sugestie dotyczące informacji zawartych na mapie.

## **Wizja lokalna**

W 2015 roku uczestniczyliśmy w projekcie „Wizja lokalna” zorganizowanym przez Centrum Cyfrowe. Podczas warsztatów opracowaliśmy koncepcję cyklu „Wyrusz na Dąb”, w ramach którego chcieliśmy skupić się na uzupełnianiu informacji o Dębie – jednej z najstarszych dzielnic Katowic – na mapie katowickiebudynki.eu. Warsztaty pozwoliły lokalnej społeczności zaangażować się w eksplorowanie wiedzy o rejonie ich zamieszkania i nabywać kompetencje cyfrowe. Finałem projektu był piknik zorganizowany wraz z Biurem Dźwięku Katowice i spacer po punktach adresowych opracowanych przez uczestników. Dane uzyskane podczas tego cyklu zostały wprowadzone do serwisu Otwarte Zabytki, wypełniając białą plamę na mapie Katowic, jaką była dzielnica Dąb.

## **MapLab**

Zasoby Otwartych Zabytków mogą być także potencjalnie pomocne przy tworzeniu różnych opracowań, prezentacji i artykułów. Przekonaliśmy się o tym podczas cyklu spotkań MapLab, w ramach których prowadziliśmy analizy dotyczące zagospodarowania przestrzennego i urbanistyki Katowic. Śledząc rozwój i parametry terenów, korzystaliśmy z otwartego oprogramowania z zakresu systemów informacji geograficznej (GIS) i z danych udostępnionych przez Urząd Miasta Katowice. W ramach cyklu spotkań znalazło się również miejsce na naukę tworzenia i dodawania treści do zasobów Wikipedii. Regularne uzupełnianie repozytorium Otwartych Zabytków ułatwia popularyzowanie wiedzy o zabytkowych obiektach, o czym przekonaliśmy się podczas warsztatów, korzystając z informacji zawartych na portalu.

## **Angażowanie społeczności do pracy z danymi**

Z naszych doświadczeń wynika, że dla sporej części odbiorców samo pozyskiwanie i systematyzowanie danych nie jest zajęciem atrakcyjnym – żmudna praca przeważnie przyciąga niewielką grupę miłośników historii lub zapalonych analityków. Podczas licznych warsztatów udało nam się wypracować model aktywizujący i przyciągający na nasze wydarzenia z reguły wiele osób. Aby odnieść sukces, należy wziąć pod uwagę następujące czynniki: skuteczna promocja, czyli dotarcie do odpowiedniej

grupy docelowej (na przykład przez różne studenckie koła naukowe), skupienie się na tematyce potencjalnie bliskiej uczestnikom, próba poznania potrzeb odbiorców. Najważniejsze jest jednak to, aby współpraca między organizatorami a uczestnikami nie była jednostronna. Dwustronna kooperacja może polegać na przekazywaniu różnych kompetencji odbiorcom (na przykład umiejętności obsługi oprogramowania) czy – jak w projekcie „Wyrusz na Dąb” – organizowaniu wspólnych akcji (na przykład spacer z przewodnikiem po dzielnicy i piknik). Do udziału w wydarzeniach mogą ponadto zachęcać wydawane specjalnie certyfikaty uczestnictwa, które poświadczają zdobyte umiejętności. Model ten sprawdzi się w każdym projekcie, który opiera się na pracy w grupach roboczych, w których interdyscyplinarność zespołu sprawia, że jedni uczą się od drugih.

Prostym przykładem działania tej zasady jest wspomniany wcześniej cykl MapLab, który był rozpropagowany wśród studentów urbanistyki. W trakcie warsztatów uczestnicy, uzupełniając bazę danych adresowych serwisu katowickiebudynki.eu, uczyli się obsługi oprogramowania do planowania przestrzennego. Naszym zadaniem – podobnie jak zadaniem każdego organizatora zbliżonego wydarzenia – było dostarczenie danych i odpowiednie połączenie kompetencji wszystkich uczestników.

### **Otwarte Zabytki jako źródło inspiracji**

Wierzmy, że w przyszłości coraz więcej informacji związanych z historycznym i obecnym życiem miast będzie dostępnych dla osób zainteresowanych miejscem ich zamieszkania. Choć praca nad danymi w dużej mierze powinna być zadaniem instytucji, jesteśmy przekonani, że społecznościowe uzupełnianie wiedzy również ma wielką wartość. Mamy nadzieję, że serwis Otwarte Zabytki będzie się rozwijał, opierając się na zaangażowaniu osób, dla których dziedzictwo kulturowe ma znaczenie i które są gotowe podzielić się posiadanymi informacjami czy fotografiami z innymi i społecznościowo uzupełniać zasoby wiedzy.

## TEMAT: O SPACEROWNIKACH

Zofia Penza

**Spacerowniki wymagają otwartości. Bez względu na to, jak są tworzone – indywidualnie czy grupowo – rezultat zazwyczaj odbiega od pierwotnego pomysłu. Otwartość na zmiany w początkowych założeniach może pomóc w uzyskaniu ciekawego i spójnego spaceru.**

Pojawieniu się pomysłu na spacerownik towarzyszy ekscytacja. Możliwość pokazania swojego spojrzenia na miasto, przybliżenia nieznanym innym mieszkańcom historii czy zaułków, daje zapał do pracy, ale nie może zastąpić planowania. I choć tworzenie spacerownika wydaje się proste – w końcu wystarczy go jedynie wymyślić i spisać – obejmuje jednak zestaw określonych czynności. Wybór tematu, wyszukiwanie informacji o zabytkach, zaznaczenie ich na mapie, zaplanowanie trasy, skrótowe opisanie wybranych punktów, znalezienie lub zrobienie zdjęć, opracowanie graficzne, żeby spacerownik był przejrzysty i przyjazny – każda z tych czynności jest równie ważna, każda przynosi wiele frajdy, każda jest pod pewnym względem wyzwaniem technicznym, w każdej więc przydaje się otwarta głowa.

Różne są powody tworzenia spacerownika – może to być projekt na konkurs propagujący dzielnicę czy miejscowość albo indywidualny wyraz lokalnego patriotyzmu. Bez względu na powód, kluczowa jest odpowiedź na pytania o to, dla kogo piszemy i co chcemy pokazać. Oczywiście wybór tematu zależy od okoliczności i od tego, czy już jesteśmy w danej dziedzinie ekspertami, czy też raczej dopiero praca nad spacerownikiem sprawi, że z amatorów przeistoczymy się w specjalistów. Szczególnie w tym drugim wypadku tematykę warto określić dosyć szeroko i dopiero z czasem ją zawężyć. Można skupiać się na konkretnym okresie historycznym i zabytkach z tego czasu, ale tematem równie dobrze może nie być epoka, tylko dziedzina (na przykład światło miasta – stara latarnia gazowa, neony, numery domów) lub po prostu dana okolica i najciekawsze obiekty w jej granicach.

Temat często ma się w głowie już od początku. Ale co dalej? Trzeba go skonfrontować z rzeczywistością. Aby napisać dobry spacerownik, należy wyszukać wiele informacji, odsiać te ważne i interesujące od tych, które – choć ciekawe – nie wpisują się w temat. Mieszkając w dużym mieście, łatwiej jest zdobyć niezbędną wiedzę, gdyż w Internecie znajduje się wiele rzetelnych i wiarygodnych opracowań historycznych czy architektonicznych dotyczących większych ośrodków miejskich. W mniej-

szych miejscowościach konieczne może się okazać na przykład odwiedzenie lokalnego muzeum czy porozmawianie ze starszą sąsiadką na temat historii podwórka. Przyda się również oczywiście strona internetowa [otwartezabytki.pl](http://otwartezabytki.pl) z wpisanymi ponad 77 tysiącami obiektów, z których część może nie być bliżej znana okolicznym mieszkańcom.

Dlaczego jednak tak ważna jest konfrontacja z rzeczywistością? Gdy zabierałam się za tworzenie spacerowników po Woli, plan obejmował jedną trasę o nazwie „Robotnicza Wola”. Ta dzielnica Warszawy jest związana z rozwojem przemysłu, z polskim ruchem robotniczym, zabytki pochodzą więc głównie z końca XIX i początku XX wieku. Niby niedawno, ale ze względu na to, że Wola od kilkunastu lat przechodzi intensywną przemianę, a jej dziedzictwo przemysłowe nie było i wciąż nie jest szczególnie szanowane, byłam przekonana, że punktów na trasie nie będzie zbyt dużo. Podczas wyszukiwania informacji na temat zabytków, które znałam, okazało się, że jest jeszcze wiele innych ciekawych obiektów i jeden spacerownik to zdecydowanie za mało, aby oddać sprawiedliwość tej dzielnicy.

Nie tylko liczba interesujących obiektów miała znaczenie dla podjęcia takiej decyzji. Drugą przyczyną były odległości. Kilkanaście znalezionych przeze mnie zabytków było rozrzuconych po całej dość dużej dzielnicy. Po zaznaczeniu ich na mapie stało się oczywiste, że połączenie ich wszystkich w jedną trasę nie ma sensu – byłaby ona za mało spójna tematycznie i za długa pod względem zarówno odległości, jak i czasu. A przecież nadrzędnym celem spacerownika jest przyjemne i ciekawe spędzenie czasu wolnego w weekend czy po pracy. Z tego powodu selekcja tego, co chce się pokazać, co chce się przekazać, jest kluczowa i pozwala na zachowanie spójności przewodnika.

Z części punktów zrezygnowałam, inne musiały zostać, aby spacerownik w pełni pokazywał robotniczy wymiar dzielnicy. Celem było więc znalezienie wątku, który pozwoli połączyć wybrane zabytki w logiczną trasę. Rozwiązaniem okazało się podzielenie zabytków na dwie kategorie – przemysłowe i socjalne. W pierwszej grupie znalazły się obiekty typowo fabryczne, w drugiej zaś te, które miały zapewniać robotnikom godne warunki życia. Zamiast jednej trasy, zaczęłam układać dwie.

I tu przydaje się wspomniana wcześniej otwartość na zmiany, nie zawsze bowiem wyobrażona sobie przez nas trasa jest najbardziej optymalna czy najciekawsza. Patrząc na mapę, może się okazać, że pozornie banalne kwestie – wybranie punktu początkowego i końcowego, ułożenie punktów w kolejności – są wyzwaniem. Nie ma jednego rozwiązania, ponieważ zaznaczone na mapie punkty nie tworzą same z siebie trasy. W mniejszych miejscowościach ciekawe może być zatoczenie pętli i zakończenie spaceru w punkcie wyjścia, w dużych miastach może nie mieć to sensu, gdyż obiekty

będą od siebie za bardzo oddalone. Ustalając kolejność punktów, warto pamiętać, że choć trasa powinna być jak najbardziej logiczna, nie zawsze może o niej decydować chronologia.

Elementami, którymi należy się kierować w kreśleniu trasy spaceru, są więc w dużej mierze odległości i czas przejścia z punktu do punktu. Pomocą w tym służą strony typu Google Maps, które w miarę realistycznie określają średnie tempo przemieszczania się pieszo. Decydując się na trasę opartą na zabytkach skatalogowanych na stronie [otwartezabytki.pl](http://otwartezabytki.pl), można skorzystać z zamieszczonej tam aplikacji ([otwartezabytki.pl/pl/widgets/walking\\_guide/new](http://otwartezabytki.pl/pl/widgets/walking_guide/new)). Wybraną trasę należy koniecznie przejść. Pozwala to sprawdzić, czy nie występują na niej nieznane narzędziom internetowym przeszkody, ułatwia także dokładne opisanie drogi między kolejnymi punktami, w sposób, który zapewni spacerowiczowi pewność kierunku.

Czasem jednak odległość między punktami może być zbyt duża. Dlatego gdy przekracza 20 minut pieszo lub gdy trasa musi prowadzić wzdłuż niezbyt przyjemnej, ruchliwej arterii, warto zaproponować alternatywną dla spaceru możliwość – podjechanie dwóch, trzech przystanków komunikacją miejską. W takim wypadku należy koniecznie podać w tekście numer autobusu czy tramwaju oraz częstotliwość ich kursowania. Oczywiście wtedy spacer przeradza się w większą wycieczkę. Trzeba jednak pamiętać, że spacerownik ma pomóc spędzić przyjemnie czas, a nie każdy odbiorca może mieć siły na długi marsz.

Gdy trasa jest już gotowa, pozostaje przygotowanie opisów zabytków – krótkich, zgrabnych podsumowań najciekawszych informacji na ich temat. Wyszukując obiekty do spacerownika, uzyskuje się często aż za dużo wiedzy, wszystko wydaje się interesujące i ważne, wszystkimi informacjami chciałoby się podzielić. Warto jednak pamiętać, że cechą dobrego opisu jest zwięzłość i przystępność tekstu. Spacer to nie wykład historyczny – chodzi o pokazanie, dlaczego te zabytki czy miejsca są ciekawe, nie zaś o przywołanie całej ich historii. Daty są ważne, w opisie jednak dobrze jest zawrzeć również anegdotę, zwrócić uwagę na przykład na detal architektoniczny, który pozwoli spacerującemu zapamiętać dany obiekt.

Jedną z ostatnich czynności jest znalezienie zdjęć. Pomocą mogą służyć bazy fotografii na otwartej licencji, choćby Wikimedia Commons. Jeśli jednak spacerownik jest bardziej lokalny, zdjęcia najprawdopodobniej trzeba będzie wykonać samemu. Warto je wtedy zamieścić w Internecie na otwartej licencji: zabytki na portalu [otwartezabytki.pl](http://otwartezabytki.pl), zdjęcia mniej oczywistych obiektów – na przykład na stronie internetowej danej miejscowości w Wikipedii. Dzięki temu kolejne osoby nie będą miały problemu ze zilustrowaniem informacji o tym mieście.

Spacerowniki mają przybliżać miasto mieszkańcom i turystom, oferując ciekawą formę spędzenia czasu po pracy czy w weekend. Zapewniają również unikalną możliwość zaprezentowania swojego spojrzenia i nieznanej strony miasta. Mogą przywrócić wartość miejscom już zapomnianym, na co dzień niedocenianym.

Aby jednak mogły w tym pomóc, muszą być dobrze przemyślane i napisane. W powyższych rozważaniach skupiłam się na przybliżeniu wyzwań, jakie mogą napotkać tworzący spacerowniki. Wnioski są następujące: gdy pisze się spacerowniki, najważniejsze jest zadbanie o spójność tematyczną – punktów nie musi być dużo, ważne, żeby się ze sobą łączyły, opowiadały jakąś historię, przekazywały spójny obraz okolicy, były ciekawe – i o spójność geograficzną, czyli prowadzenie spacerowicza jak po sznurku, także odbiorcy, który nie zna nazw ulic i nie ma dobrej orientacji w przestrzeni.

Wszystkim opisanym wyzwaniom można spokojnie sprostać, wystarczy mieć otwartą głowę. W trakcie wyszukiwania zabytków może się okazać, że nasz temat niekoniecznie jest najciekawszym z możliwych. Może się również okazać, że musimy bardzo go zawęzić i zrezygnować z części obiektów lub spróbować podzielić długą trasę na krótsze spacerunki. Czasem spacerujący będzie musiał skorzystać z komunikacji miejskiej. Otwartość na zmiany, dostosowanie swojej wizji do rzeczywistości i umiejętność zrezygnowania z pierwotnych planów na rzecz innych, które mogą okazać się lepsze – to sprawy kluczowe. Otwarte zabytki zobowiązują.

## **TEMAT: O MAPACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH JAK PRZYGOTOWAĆ SPACEROWNIK Z MIESZKAŃCAMI? PRZYKŁAD Z WARSZAWSKIEJ DZIELNICY WAWER**

Agnieszka Gajc, Anna Kozioł  
(Fundacja Ochrony Dziedzictwa Kulturowego)

### **Co było inspiracją do stworzenia map-spacerowników po dzielnicy Wawer?**

Pomysł stworzenia mapy-spacerownika wynikał bezpośrednio z założeń projektu „Wizja lokalna”, którego ideą było umożliwienie współpracy między pracownikami instytucji kultury i członkami społeczności lokalnej w działaniach dotyczących dziedzictwa kulturowego z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i partycypacyjnych metod pracy z odbiorcami. Wybór miejsca realizacji projektu – warszawska dzielnica Wawer i osiedle Radość – był wynikiem zainteresowań i wcześniejszych działań animacyjnych prowadzonych przez jedną z nas. Po pozytywnych doświadczeniach związanych z pracą nad mapą Radości postanowiliśmy kontynuować projekt i poszerzyć działania na pozostałą część dzielnicy. W 2016 roku otrzymałyśmy dotację z programu Patriotyzm Jutra.

Dla całej dzielnicy Wawer do końca 2016 roku powstanie łącznie pięć spacerowników: • Radość (mapa stworzona w ramach programu „Wizja lokalna”), • Anin, Marysin Wawerski, • Zerzeń, Las, Nadwiśle, • Międzylesie, Sadul, Wawer, • Falenica, Aleksandrów i Miedzeszyn (dzięki dotacji z programu Patriotyzm Jutra). Wawer wydał nam się idealnym miejscem do stworzenia spacerowników z kilku powodów. Jest to obecnie największa dzielnica Warszawy pod względem powierzchni, wciąż jednak mało zaludniona. W potocznej świadomości wielu mieszkańców stolicy funkcjonuje jedynie jako jej przedmieście lub „sypialnia”, w której nie ma nic ciekawego. Taki obraz jest całkowicie niezgodny z rzeczywistością. Jedną z wizytówek dzielnicy są „świdermajery”, czyli drewniane, bogate zdobione budynki z werandami, będące dowodem na letniskową przeszłość współczesnych wawerskich osiedli, na przykład Anina czy Radości. Z kolei w Zerzeniu czy na Nadwiślu jeszcze kilkadziesiąt lat temu dominowały tereny rolnicze. Obszar dzisiejszego Wawra został włączony w granice Warszawy dopiero w 1951 roku, co miało ogromny wpływ na charakter i rozwój dzielnicy. Uznałyśmy, że stworzenie we współpracy z mieszkańcami spacerowników, które będą prezentowały ich subiektywne i osobiste wspomnienia, będzie doskonałym sposobem na odczarowanie dzielnicy.

## **Plan pracy, poszukiwanie partnerów, kontakt z lokalnymi instytucjami kultury**

Stworzenie spacerowników nie byłoby możliwe bez współpracy z lokalnymi instytucjami kultury. W przygotowywaniu mapy Radości niezwykle pomocne okazało się Wawerskie Centrum Kultury z filią w Radości, w którym są organizowane zajęcia dla seniorów. Pracownicy centrum udostępnił nam przestrzeń na spotkanie, pomogli również dotrzeć do seniorów i przekazać im zaproszenie na spotkanie. Ważnymi partnerami w naszych działaniach były również parafia pod wezwaniem Matki Bożej Anielskiej w Radości oraz Ochotnicza Straż Pożarna.

Podobną metodę zastosowałyśmy w dalszych działaniach w dzielnicy – naszymi partnerami były osiedlowe filie Biblioteki m.st. Warszawy w Dzielnicy Wawer oraz filie Wawerskiego Centrum Kultury. Instytucje te udostępniały nam swoje sale na spotkania i pomagały upowszechniać projekt.

### **Uczestnicy projektu**

Projekt był skierowany przede wszystkim do mieszkańców Wawra, szczególnie zależało nam na udziale seniorów. Przeprowadziłyśmy kwerendę źródłową dla każdego osiedla, ponieważ jednak dzielnica nie jest zbyt szeroko opisana, uznałyśmy, że przedstawiciele starszego pokolenia mieszkańców będą dla nas nieocenionym źródłem wiedzy. Do seniorów starałyśmy się dotrzeć głównie przez wymienione wcześniej instytucje kultury i podczas imprez organizowanych przez dzielnicę Wawer, na których dysponowałyśmy swoim stoiskiem.

W trakcie prac okazało się, że przedstawiciele każdej grupy wiekowej mogą być źródłem ważnych informacji – szczególnie ciekawa okazała się perspektywa najmłodszych, na przykład w trakcie gry terenowej w bibliotece w Miedzeszynie. Planując działania, warto oczywiście wyobrazić sobie, kto będzie ich najwłaściwszym odbiorcą, ale nie należy zamykać się na innych uczestników.

Uczestnikami naszego projektu byli także działacze społeczni i znawcy historii lokalnej. Ich uwagi i doświadczenia były bardzo inspirujące. Stanowiły również dowód na to, że wybrałyśmy właściwy teren dla naszego projektu, czyli miejsce z bardzo ciekawą, ale zapomnianą przeszłością.

### **Metoda pracy**

Dzielnica Wawer została przez nas podzielona na pięć rejonów, które zostały odwzorowane na mapach zaprojektowanych przez graficzkę Julię Procką. Mapy – wydru-





fot. Jakub Słupski

kowałyśmy je w formacie A0 – pokazują przebieg i nazwy ulic oraz wskazują najważniejsze punkty orientacyjne. Metoda pracy z nimi jest prosta i przyjazna: mieszkańcy zaznaczają wybrane przez siebie miejsca na mapach i wypełniają formularz z dodatkowymi informacjami na ich temat, takimi jak anegdota czy osobiste wspomnienia.

Wymiary i graficzne opracowanie map zachęcają do „mazania” po nich. Jest to atrakcja dla mieszkańców, którzy mogą dowolnie rysować, kreślić, zaznaczać i opisywać wybrane przez siebie miejsca. Zazwyczaj przekonanie do postawienia pierwszego punktu wymagało od animatorów pewnych zachęt, z każdym kolejnym punktem jednak uczestnicy przypominali sobie o następnych ciekawych miejscach. Praca z mapą pozwoliła spojrzeć na osiedle jako pewien układ odniesień, całość terytorialną złożoną z wielu różnorodnych punktów. Bardzo ważne dla mieszkańców było dokładne ustalenie lokalizacji danego punktu, zwłaszcza dla obiektów już nieistniejących – określenie dokładnego adresu było często przedmiotem zażartych dyskusji, a możliwość odwołania się do precyzyjnego układu ulic była bardzo pomocna. Praca nad mapą skłaniała uczestników do całościowego oceny rozplanowania dzielnicy – dostrzeżenia jej interesujących punktów i wskazania terenów nieistniejących w ich świadomości, zupełnie pomijanych. W naszym projekcie potwierdziło się, że metoda pracy z mapą może być ciekawym narzędziem partycypacji przy projektowaniu urbanistycznym.

Opisany wyżej formularz spełnił swoje zadanie w trakcie organizowanych spotkań, gdy był czas i wystąpiły odpowiednie warunki do skupienia się na całym procesie mapowania i podzielenia się swoją historią. Trudniej było jednak o rozbudowany opis na spotkaniach z mieszkańcami, których oprawą było inne wydarzenie, na przykład festyn czy piknik.

Naszym celem było skonfrontowanie wiedzy, którą posiadają mieszkańcy o swojej dzielnicy, z wiedzą ekspercką, historyczną, dla tego terenu. Opisy mieszkańców, oznaczone graficznie na mapie jako cytaty, są uzupełniane o treści pochodzące z opracowań historycznych dzielnicy Wawer. Co do zasady – poza troską o poprawność językową i względami redakcyjnymi – nie modyfikowałyśmy cytatów pochodzących od uczestników projektu, uznając, że są oni dla nas pełnoprawnym źródłem wiedzy. Jeśli podane informacje były skrótowe, miejsce zaś było istotne, uzupełniałyśmy podane dane, wychodząc z założenia, że skoro miejsce zostało wskazane, oznacza to, że jest wartościowe i warto poszerzyć świadomość mieszkańców na jego temat. Wykorzystałyśmy również zasoby Otwartych Zabytków – wawerskie zabytki zaznaczone przez użytkowników w serwisie zostały przez nas umieszczone na mapie. Ponieważ zamysł Otwartych Zabytków opiera się na podobnej do naszego projektu koncepcji – czyli dzielenia się wiedzą mieszkańców – uznaliśmy, że te dwa źródła informacji doskonale

się uzupełniają. Praca nad spacerownikami pozwoliła nam uzupełnić bazę Otwartych Zabytków o miejsca w niej nieistniejące, ale ważne dla mieszkańców i tożsamości dzielnicy.

### **Jak oceniamy spotkania?**

Prowadząc działania związane z tworzeniem map-spacerowników, warto być elastycznym i otwartym na potrzeby zgłaszane przez uczestników projektu. W naszym wypadku formuła spotkań organizowanych w lokalnych instytucjach kultury nie zawsze się sprawdzała. Przyczyny były często prozaiczne, na przykład termin spotkania, problem dojazdu lub dzień tygodnia. W takiej sytuacji warto szukać innych możliwości kontaktu z mieszkańcami. Dla nas były to wydarzenia kulturalne organizowane w dzielnicy – szczególnie Noc Muzeów i piknik rodzinny z okazji sto pięćdziesiątej rocznicy utworzenia gminy Wawer. Frekwencja na niektórych spotkaniach to jedyna rzecz, z której nie byliśmy do końca zadowolone. Z drugiej strony, nawet jeśli pracowaliśmy z małą grupą osób, na ogół był to czas spędzony bardzo owocnie. Niektóre osoby potrzebowały nieco więcej czasu na zaznajomienie się z ideą projektu, wówczas pomocne okazywało się podanie przykładów informacji, jakich poszukujemy.

### **Odbiorcy**

Rezultatem projektu będą unikalne i atrakcyjne mapy, które zostaną udostępnione w wersji papierowej i elektronicznej między innymi na portalu swider-majer.info i na stronie internetowej Biblioteki m.st. Warszawy w Dzielnicy Wawer (o tym, skąd można pobrać mapy, informujemy na bieżąco na Facebooku fundacji – facebook.com/fundacjaodk) szerokiemu gronu odbiorców. Wersja papierowa będzie do pobrania między innymi w oddziałach wawerskich bibliotek i w filiach Wawerskiego Centrum Kultury. Gotowe mapy-spacerowniki są przeznaczone dla wszystkich mieszkańców dzielnicy Wawer – skorzystają z nich zarówno osoby zainteresowane przeszłością miejsca, jak i osoby, które nie posiadają wiedzy na temat dzielnicy, często również z powodu braku łatwo dostępnych źródeł. Kolejną grupą odbiorców gotowych map będą mieszkańcy Warszawy spoza dzielnicy Wawer, zainteresowani historią stolicy, i osoby poszukujące sposobu na ciekawe spędzenie czasu, na przykład na rowerze czy w trakcie pieszych wędrówek.

Odbiorcami gotowych map będą również instytucje kultury i Urząd Dzielnicy Wawer, które będą mogły wykorzystywać materiał w celach promocyjnych czy edukacyjnych. Każda mapa zostanie udostępniona na licencji Creative Commons BY-NC-SA, która pozwoli na ich wykorzystywanie i swobodne udostępnianie.

## Podsumowanie

Zdecydowanie największym wyzwaniem było zachęcenie mieszkańców do udziału w spotkaniach. Bardzo dobrze sprawdzała się współpraca z miejskimi podmiotami i instytucjami: domami kultury, lokalnymi działaczami, osobami, które świetnie znają ludzi i teren, potrafią przy tym zmobilizować ich do udziału w projekcie. W trakcie projektu zawsze korzystaliśmy z lokalnej infrastruktury kulturalnej. Kwestią do rozważenia jest dołączanie do większych imprez lub wydarzeń organizowanych przez urząd gminy czy jednostki kultury. Zależy to od charakteru samej imprezy i osób, które ona przyciąga. Jeśli uczestnicy są nastawieni na konkretną formę wydarzenia, na przykład piknik sportowy, to trudno ich zachęcić do innych aktywności. Z kolei świetnie sprawdzają się imprezy zbliżone tematycznie, takie jak gry miejskie czy Noc Muzeów. Osoby zainteresowane podobnymi projektami zachęcamy do przemyślenia terminarza spotkań – sugerowałybyśmy unikanie organizowania spotkań w wakacje, szczególnie w sierpniu.

Największą przeszkodą było tak naprawdę wewnętrzne przekonanie mieszkańców, że nie dysponują żadną cenną wiedzą na temat osiedla, a ich obiektywna znajomość miejsca zamieszkania jest słaba. Często spotykaliśmy się ze stwierdzeniem, że „tu nic ciekawego nie ma”, nawet gdy dopytywałyśmy o miejsca powszechnie znane, jak ulubiona kawiarnia.

Osoby, które mieszkają na osiedlu od niedawna, mają pobieżną wiedzę na jego temat, skupiając się głównie na elementach praktycznych i funkcjonalnych, na przykład na dostępie do edukacji czy infrastruktury. Osoby, które żyją na osiedlu od pokoleń, są prawdziwą skarbnicą wiedzy o jego historii i zdecydowanie zachęcamy do zaangażowania ich – również jeśli są skupieni w formalnych lub nieformalnych stowarzyszeniach – do udziału w projekcie. Zdecydowanie warto poświęcić więcej czasu na indywidualne spotkania z mieszkańcami przechowującymi pamięć o dawnych latach osiedli. Cieszymy się jednak, że nasze mapy prezentują miejsca wybrane przez wszystkich mieszkańców, pokazując, jak zmienia się dzielnica, jakie są współczesne uwarunkowania jej rozwoju oraz jaka jest jej historia. Warto mądrze zaplanować promocję całego wydarzenia w mediach lokalnych – przez plakatowanie, zapraszanie na wydarzenia i zachęcanie ludzi do przekazywania informacji o nich wśród znajomych, zapraszania aktywnych instytucji kultury do zaangażowania się w wydarzenie. Działania na Facebooku zakończyły się znikomym sukcesem, warto jednak zapraszać do współpracy blogerów, miłośników lokalnej historii, którzy często prowadzą *fanpage* poświęcone lokalnej historii.

Ciekawe wnioski podczas naszej pracy przyniosły obserwacje poziomu rozwoju aktywności społeczeństwa obywatelskiego na każdym osiedlu, mimo niewielkiego ob-

szaru objętego działaniem. Mieszkańcy osiedli o większej liczbie stowarzyszeń i prowadzonych działań są bardziej otwarci na inicjatywy podobne do naszej i znacznie łatwiej zachęcić ich do udziału w akcji. Być może należy się zastanowić nad różnym podejściem do rozpropagowania i prowadzenia działań w każdym z miejsc, w zależności od istniejących struktur obywatelskich.

Praca na podstawie mapy okazała się efektywna i atrakcyjna dla mieszkańców. Osoby, które udaje się wciągnąć w mapowanie, są dumne z tego, że miejsca wskazane przez nie zostaną docenione i rozpowszechnione w formie mapy. Dla mieszkańców była to również okazja do wspomnień, rozmyślań na temat tożsamości dzielnicy, wartości, które tworzą jej koloryt, i rozmów o przeobrażeniach i kierunkach zmian. W tym sensie mapowanie spełniało założenia programu Patriotyzm Jutra, z którego było finansowane (program jest realizowany przez Muzeum Historii Polski). Bardzo dobrym pomysłem okazało się wpisanie tych działań w szerszą perspektywę obchodów sto pięćdziesiątej rocznicy utworzenia gminy Wawer, co sprzyjało refleksji nad lokalnym patriotyzmem.

Sama forma mapy-spacerownika również jest atutem projektu. Gotową mapę można z łatwością dystrybuować, zwięźle ukazuje ona historię i podstawowe informacje o Wawrze, można na jej podstawie zaplanować wycieczkę pieszą czy rowerową. Jest idealną pomocą w pierwszym kontakcie z dzielnicą – mapę można rozszerzać przez inne, głębsze i bardziej szczegółowe opracowania, jak spacerowniki książkowe, przewodniki, książki.

## Biogramy autorów

**Oskar Adamus** – student zarządzania w kulturze na Uniwersytecie Jagiellońskim, pracownik Katowice Miasto Ogrodów – Instytucji Kultury im. Krystyny Bochenek. Współkoordynator projektu badawczego „Shared Cities: Creative Momentum”, którego celem jest rozpoznanie i przedstawienie sieci twórców kultury w Katowicach. Pracuje także w zespołach organizacyjnych Medialabu Katowice i Katowice Street Art Festivalu. Na co dzień miłośnik Katowic, w wolnych chwilach początkujący podróżnik.

**Magdalena Chmiel** – studentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Ekonomicznym, pracownik Katowice Miasto Ogrodów – Instytucji Kultury im. Krystyny Bochenek. Współkoordynatorka projektu badawczego „Shared Cities: Creative Momentum” i koordynatorka grupy roboczej przygotowującej wystawę o ulicy Tadeusza Kościuszki w Katowicach. Ma za sobą staż w Parlamencie Europejskim, działa także w stowarzyszeniu GRUBA.

**Agnieszka Gajc** – specjalistka w Dziale Kształcenia i Wydawnictw w Narodowym Instytucie Dziedzictwa. Etnografka, absolwentka Akademii Dziedzictwa w Krakowie, prezeska Fundacji Ochrony Dziedzictwa Kulturowego. Doktorantka na Uniwersytecie Warszawskim. Zainteresowania badawcze koncentruje na relacji między dziedzictwem kulturowym linii otwokiej a tożsamością lokalną. Koordynatorka programu „Wolonariat dla dziedzictwa”.

**Anna Kozioł** – starsza specjalistka do spraw zarządzania dziedzictwem w Narodowym Instytucie Dziedzictwa. Absolwentka gospodarki przestrzennej na Uniwersytecie Ekonomicznym w Krakowie i nauk o zarządzaniu w Montpellier Business School, słuchaczka Akademii Dziedzictwa w Krakowie. Autorka i redaktorka artykułów, raportów i publikacji o roli gminy w zarządzaniu dziedzictwem, wykorzystywaniu potencjału dziedzictwa w rozwoju społeczno-gospodarczym i społecznego postrzegania dziedzictwa. Koordynatorka projektów, w tym projektu DoM – Dziedzictwo obok Mnie. Stale współpracuje z Fundacją Ochrony Dziedzictwa Kulturowego.

**Ewa Majdecka** – badaczka, socjolożka i animatorka kultury. Doktorantka w Instytucie Stosowanych Nauk Społecznych na Uniwersytecie Warszawskim, absolwentka specjalizacji „animacja kultury” w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszaw-

skiego. Badaczka nowych trendów społecznych i instytucji kultury. Stale współpracuje z Centrum Nauki Kopernik oraz Fundacją AriAri. W Centrum Cyfrowym zajmuje się propagowaniem otwartości w instytucjach kultury i koordynowaniem działań wokół serwisu Otwarte Zabytki.

**Zofia Penza** – socjolożka i badaczka jakościowa. Studiowała w Instytucie Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego i Instytucie Socjologii Uniwersytetu Wiedeńskiego. Współpracowała między innymi z Fundacją im. Stefana Batorego i Akademią Rozwoju Filantropii. Na co dzień koordynuje działania zespołu DNA Miasta Fundacji Res Publica i pisze do „Magazynu Miasta”. Współautorka diagnozy polityki kulturalnej między innymi w Koszalinie i Katowicach. Autorka spacerowników „Wola Robotnicza – Przemysłowa”, „Wola Robotnicza – Socjalna”, współautorka „Wielokulturowych Sejn”.

**Gabriela Sierocińska-Dec** – polonistka, edukatorka muzealna. Absolwentka filologii polskiej na toruńskim Uniwersytecie Mikołaja Kopernika. W latach 2004–2006 współtworzyła ofertę edukacyjną Muzeum Powstania Warszawskiego. Od 2006 roku pracuje w Dziale Edukacyjnym Muzeum Historii Polski, gdzie opracowuje pakiety i programy. Jest autorką scenariuszy edukacyjnych gier miejskich i przestrzennych, koordynuje ogólnopolskie konkursy dla szkół (na przykład projekty historyczno-filmowe realizowane we współpracy z Łódzką Szkołą Filmową).





