

---

*ARRS projekt J7-9404 Zaščita bronastih spomenikov v spremenljivem okolju*

---

# Raziskava o uporabi mobilnih aplikacij na izletih in potovanjih ter zanimanje za ogled spomenikov kulturne dediščine

*Ana Slavec, Vesna Starman in Nežka Sajinčič*

*InnoRenew CoE*

## Kazalo

1	Uvod .....	3
2	Metodologija .....	3
3	Presejalni vprašalnik .....	4
3.1	Razširjanje vprašalnika .....	5
3.2	Analiza odgovorov .....	6
4	Izvedba fokusnih skupin .....	9
4.1	Izbor in kontaktiranje udeležencev .....	10
4.2	Potek fokusnih skupin .....	10
5	Analiza rezultatov fokusnih skupin .....	12
5.1	Uporaba fotoaparata na mobilnem telefonu .....	14
5.1.1	Izbor motivov .....	15
5.1.2	Kulturna dediščina kot fotografski motiv .....	16
5.1.3	Kipi kot fotografski motiv .....	17
5.1.4	Vloga materiala kipa .....	19
5.1.5	Obrabljenost kipa kot fotografski motiv .....	19
5.1.6	Vloga zgodbe kipa .....	20
5.1.7	Uporaba fotografij .....	20
5.2	Uporaba drugih mobilnih aplikacij .....	22
5.2.1	Pripravljenost naložiti turistične aplikacije in njihove želene lastnosti .....	23
5.2.2	Pripravljenost za sodelovanje v igri .....	24
5.2.3	Sodelovanje v igri s posnemanjem fotografije .....	25
5.2.4	Spodbude za sodelovanje v igri .....	25
5.2.5	Pripravljenost deliti fotografije v igri .....	27
5.3	Uporaba geolokacijskih aplikacij .....	27
5.3.1	Neuporabniki geolokacijskih aplikacij .....	27
5.3.2	Začetki igranja geolokacijskih aplikacij .....	28
5.3.3	Načini igranja geolokacijskih aplikacij .....	29
5.3.4	Motivacija za igranje geolokacijskih aplikacij .....	30
5.3.5	Igranje geolokacijskih aplikacij na izletih in potovanjih .....	32
6	Ključne ugotovitve .....	34
7	Priporočila za razvoj igre .....	37
8	Zaključek .....	38
9	Priloge .....	39

## 1 Uvod

Raziskava o uporabi mobilnih aplikacij na izletih in potovanjih ter o zanimanju za ogled spomenikov kulturne dediščine je nastala v okviru projekta Zaščita bronastih spomenikov v spremenljivem okolju, ki ga vodi Zavod za varstvo kulturne dediščine in financira Javna agencija za raziskovalno dejavnost RS. Cilj tega projekta je razvoj celostnega pristopa k varovanju bronastih kulturno dediščinskih spomenikov, saj so v zunanjem okolju izpostavljeni koroziji in drugim dejavnikom, zaradi onesnaževanja in globalnih podnebnih sprememb pa se stanje še poslabšuje.

InnoRenew CoE vodi četrti in peti delovni sklop tega projekta. V okviru četrtega sklopa poteka razvoj sistema IKT za nadzor nad kulturno dediščino, ki bo temeljil na obdelavi podatkov, pridobljenih iz senzorjev in vzpostavitvi sistema za hranjenje javne zbirke slik spomenikov ter izdelava protokola za kategorizacijo in označevanje slik spomenikov. Ker je primernih slik v javno dostopnih virih premalo, je treba razviti tudi družbeni mehanizem za vključevanje zainteresirane javnosti v varstvo kulturne dediščine, kar je predmet petega delovnega sklopa projekta.

Simbolni pomeni kulturne dediščine so pomembni za povezovanje skupnosti, na čemer lahko temelji vključevanje javnosti v prizadevanja za ohranitev kulturno dediščinskih objektov, vendar je za to potrebno poglobljeno razumevanje stališč in obnašanja obiskovalcev grajene kulturne dediščine. Cilj petega delovnega sklopa je razumevanje percepcije in vrednot različnih družbenih skupin do kulturne dediščine, vključevanje tarčnih skupin v varstvo dediščine, zasnovano na spodbujanju sodelovanja s pošiljanjem fotografij poškodb na skulpturah in širjenje ozaveščenosti o spomenikih kulturne dediščine.

Prva naloga v okviru petega sklopa je bila izvedba fokusnih skupin, pri katerih smo proučevali navade fotografiranja z mobilnimi telefoni na izletih in potovanjih ter s tem povezane prakse na socialnih omrežjih. Zanimalo nas je zavedanje udeležencev o kulturni dediščini ter njihova motivacija za interakcijo s spomeniki preko fotografiranja in drugih mobilnih aplikacij. Pri tem smo se osredotočili tudi na uporabnike geolokacijskih aplikacij, kot sta Geocaching in Pokemon Go, ki tako interakcijo s spomeniki kulturne dediščine že omogočajo.

Z raziskavo smo skušali odgovoriti na tri vprašanja:

1. Na kakšen način se kulturna dediščina, predvsem bronasti spomeniki, pojavlja kot fotografski motiv ljudi na izletih in potovanjih?
2. Kakšne so prakse uporabe mobilnih aplikacij na izletih in potovanjih, predvsem v povezavi z bronastimi spomeniki in ostalo kulturno dediščino?
3. Kakšna je vloga geolokacijskih aplikacij pri promoviranju vloge kulturne dediščine, predvsem bronastih spomenikov?

Fokusne skupine so nam pomagale razumeti vzorce uporabe mobilne tehnologije in pripraviti predloge, kako razviti mehanizme za vključitev javnosti v varstvo kulturne dediščine v obliki igre, s katero bi povečali interakcijo obiskovalcev s kulturno dediščino. Na podlagi rezultatov bomo lahko razvili socialni mehanizem za spodbujanje sodelovanja javnosti pri ohranjanju kulturne dediščine ter oblikovali strategijo za socialna omrežja.

## 2 Metodologija

Fokusne skupine so ena izmed metod zbiranja kvalitativnih podatkov. Gre za vodenje razprave s skupino in interpretacijo rezultatov v kontekstu skupinske interakcije. Metoda temelji na spoznanju, da odločitve posameznikov nastanejo v socialnem kontekstu, v pogovoru z drugimi ljudmi.

Cilj fokusnih skupin je bolje razumeti skupinsko dinamiko, ki vpliva na posameznikovo zaznavanje, proizvajanje informacij in odločanje. Medsebojno srečanje ljudi prinaša več odgovorov glede načinov

obnašanja, zato metoda omogoča vpogled, ki je globlji od nivoja površinskih razlag, kakršne omogočajo individualni intervjuji, saj gre za razmišljanje o lastnih pogledih v kontekstu drugih pogledov. V družboslovnem raziskovanju se metoda uporablja na različne načine, med drugim tudi za spodbujanje novih idej in kreativnih konceptov ter za odkrivanje potencialov za rešitev problema v novih storitvah in proizvodih.

Za izvedbo fokusne skupine se oblikuje relativno homogena skupina ljudi, običajno od šest do osem oseb, spraševanje pa usmerja moderator. Pogovor traja od ure in pol do dveh ur. Moderator postavlja udeležencem vprašanja in podvprašanja ter jih spodbuja, da komentirajo odgovore drugih udeležencev. Ni nujno, da se udeleženci med seboj strinjajo, niti ni nujno, da pridejo do konsenza.

Prednosti fokusnih skupin sta med drugim njihova fleksibilnost ter dejstvo, da skupinska dinamika prispeva k osredotočanju na pomembne teme. Slabosti vključujejo omejenost pri številu vprašanj, dejstvo, da njihovo vodenje zahteva znanje o procesih skupinske dinamike, in nevarnost, da bi moderator preveč usmerjal odgovore.

Organizirali smo štiri fokusne skupine z uporabniki pametnih telefonov, ki so v zadnjem letu opravili vsaj en izlet ali potovanje. V vsaki od skupin je bila ena izmed avtoric raziskave v vlogi moderatorke, drugi dve pa v vlogi asistentk. Dve skupini sta potekali v Ljubljani, največjem slovenskem mestu, kjer se nahajata dva izmed štirih bronastih spomenikov, ki so v okviru projekta izbrani kot študije primera (Prešernov spomenik in Marijin steber), dve pa v Kopru, ki je večje mesto v bližini še enega izmed izbranih spomenikov (Tartinijev spomenik). V obeh krajih smo izvedli po en pogovor z uporabniki geolokacijskih aplikacij in enega s tistimi, ki tovrstnih aplikacij ne uporabljajo. Izbor udeležencev smo izvedli na podlagi presejalnega vprašalnika.

### 3 Presejalni vprašalnik

Presejalni vprašalnik je bil pripravljen z orodjem 1KA-en klik anketa. Obsegal je 14 vprašanj na osmih straneh, pri čemer so se vsa prikazala le tistim, ki so izpolnjevali določene pogoje, ki jih je anketa sproti preverjala. Vprašalnik je bil primarno diseminiran preko skupin na Facebooku, kjer je bila v objavi naložena še slika Prešernovega ali Tartinijevega spomenika, kot prikazuje slika 1 v prilogi.

V uvodnem nagovoru (slika 2 v prilogi) smo predstavili ozadje raziskave in na kratko opisali raziskovalno metodo, na koncu pa pojasnili, da bomo na podlagi odgovorov izbrali udeležence raziskave, ki bodo v zameno za sodelovanje prejeli praktično darilo.

Na prvi strani smo jih vprašali, kje so zasledili vabilo k sodelovanju, nato pa smo jim postavili tri vprašanja, s katerimi smo preverili, ali ustrezajo pogojem za sodelovanje. Prvi pogoj je bil uporaba pametnega telefona, saj brez tega sodelujoči ne morejo uporabljati mobilnih aplikacij. Drugi pogoj je bil, da anketiranci ne opravljajo dela turističnega vodnika, saj bi tako preveč izstopali od ostalih udeležencev po poznavanju teme. Tretji pogoj pa je bil, da ne delajo na področju tržnega raziskovanja, saj smo se želeli izogniti osebam, ki poznajo raziskovalno metodo.

Na drugi strani smo udeležence vprašali, katere aplikacije so v letu 2019 uporabljali na mobilnem telefonu, na tretji strani pa, koliko kratkih izletov in koliko potovanj (z vsaj eno nočitvijo) so opravili v tem letu. Udeležence, ki niso bili ne na nobenem izletu in ne na nobenem potovanju, smo izločili. Na četrti strani smo jih za aplikacije, ki so jih označili na drugi strani vprašali, ali so jih uporabljali tudi na izletih in potovanjih.

Na peti strani smo jih vprašali po spolu in starosti (ustrezni so bili le polnoletni udeleženci), na šesti strani pa smo jih povprašali, ali bi bili pripravljeni sodelovati v fokusni skupini v popoldanskem času v Ljubljani ali Kopru. Na sedmi strani smo pridobili njihove osebne podatke (ime in priimek, telefonska

številka in naslov e-pošte). Nazadnje, na osmi strani, smo jih prosili še za izbor njim ustrežajočih terminov.

### 3.1 Razširjanje vprašalnika

Glavna raziskovalka je v sredo, 20. novembra 2019, vprašalnik razširila preko Facebook skupin na temo geoloških iger (Geocaching in Pokemon Go), potovanj, mest, kjer se nahajajo izbrani bronasti spomeniki (Ljubljana in Piran) ter univerz v teh mestih. Tabela 1 prikazuje seznam skupin, kjer je bila objavljena povezava do vprašalnika.

Tabela 1: Seznam Facebook skupin, kjer smo objavili povezavo do ankete, urejen po številu članov

Ime skupine	Povezava	Datum objave	Št. članov
Potovanja so moja ljubezen	<a href="https://www.facebook.com/groups/54862998427/">https://www.facebook.com/groups/54862998427/</a>	20. 11. 2019	15225
Potujem poceni	<a href="https://www.facebook.com/groups/827862620583381/">https://www.facebook.com/groups/827862620583381/</a>	20. 11. 2019	12898
Ljubljana	<a href="https://www.facebook.com/groups/2193083207630083/">https://www.facebook.com/groups/2193083207630083/</a>	20. 11. 2019	7579
Univerza v Ljubljani	<a href="https://www.facebook.com/groups/2457253984/">https://www.facebook.com/groups/2457253984/</a>	20. 11. 2019	4539
Poceni potovanja in izleti	<a href="https://www.facebook.com/groups/2085737488311958/">https://www.facebook.com/groups/2085737488311958/</a>	20. 11. 2019	4424
Potovanja (informacije, nasveti, vprašanja)-popotniki za popotnike	<a href="https://www.facebook.com/groups/1577690748975551/">https://www.facebook.com/groups/1577690748975551/</a>	20. 11. 2019	3631
Pokemon GO Slovenija	<a href="https://www.facebook.com/groups/1075619265819315/">https://www.facebook.com/groups/1075619265819315/</a>	20. 11. 2019	3251
Potovanja & počitnice z otroki	<a href="https://www.facebook.com/groups/1884016851841740/">https://www.facebook.com/groups/1884016851841740/</a>	20. 11. 2019	1223
Piran danes	<a href="https://www.facebook.com/groups/116214829008224/">https://www.facebook.com/groups/116214829008224/</a>	20. 11. 2019	902
Pokeomon GO Kongresc	<a href="https://www.facebook.com/groups/818633861606007/">https://www.facebook.com/groups/818633861606007/</a>	20. 11. 2019	829
Geocaching Slovenija	<a href="https://www.facebook.com/groups/193846483969682/">https://www.facebook.com/groups/193846483969682/</a>	20. 11. 2019	633
Pokemon GO Koper	<a href="https://www.facebook.com/groups/1296155220496835/">https://www.facebook.com/groups/1296155220496835/</a>	23. 11. 2019	117
Visit Piran	<a href="https://www.facebook.com/groups/371956100144030/">https://www.facebook.com/groups/371956100144030/</a>	23. 11. 2019	105

\*Poleg tega je raziskovalka povezavo do spletne ankete skušala objaviti še v skupinah Fotografija in Potovanja /e-Fotopotep in Lepote Slovenije, vendar je bila zavrnjena, ter v skupinah Pokemon Go Ljubljana in Romantična potovanja, ki sta zavrnila njeno prošnjo za članstvo.

Pri večini skupin je objavo moral potrditi še administrator skupine, kar je večina naredila še istega dne, pri dveh skupinah pa šele dva dni kasneje. Poleg tega smo kontaktirali upravljavce nekaj Facebook strani na podobne teme in jih prosili, da objavijo povezavo, vendar je naši prošnji ugodila le Univerza na Primorskem. Dodatno smo objavo delili še na Twitterju in med osebnimi kontakti.

Teden po objavi se je glavna raziskovalka v komentarju pod objavo zahvalila za odziv ter ponovno delila povezavo do ankete. Za izvedbo koprskih skupin, kjer smo imeli manj odzivov, smo anketo dodatno promovirali še sredi decembra in v začetku januarja, vse do izvedbe raziskave.

### 3.2 Analiza odgovorov

Na povezavo do ankete je kliknilo 1421 ljudi, vendar jih je le 403 izpolnilo anketo, od tega 287 v celoti, 116 pa delno. Največ oseb, ki je izpolnjevalo vprašalnik, je prišlo iz Facebook skupin na temo izletov, potovanj in mest, sledijo skupine igre Pokemon Go, nato Geocaching, najmanj pa jih je prišlo iz skupin univerz in raziskovalnih institucij ter na vabilo, prejeto po elektronski pošti (tabela 2).

Tabela 2: Število in odstotek odgovorov na vprašanje »Kje sta zasledili vabilo k sodelovanju v raziskavi?«

	Število odgovorov	Veljavni odstotek
Na FB strani/skupini na temo lokacijske igre Geocaching	61	15 %
Na FB strani/skupini na temo lokacijske igre Pokemon Go	116	29 %
Na FB strani/skupini na temo izletov/potovanj/mest	168	42 %
Na FB strani/skupini univerze/raziskovalne institucije	30	8 %
Vabilo sem prejel/-a preko elektronske pošte	12	3 %
Drugo:	31	8 %
SKUPAJ ODGOVOROV	400	

Sledila so tri vprašanja za preverjanje pogojev sodelovanja, na podlagi katerih smo izločili 24 respondentov, in sicer 20 zato, ker opravljajo delo turističnega vodnika ali delajo na področju tržnega raziskovanja (od 20 jih 8 opravlja obe dejavnosti), preostale 4 pa zato, ker ne uporabljajo pametnega telefona.

Preostalih 372 udeležencev smo vprašali, katere aplikacije uporabljajo. Možno je bilo izbrati več odgovorov. Kot prikazuje tabela 3, skoraj vsi uporabljajo fotoaparata (98 %) in zemljevide (98 %), sledijo socialna omrežja (97 %) in potovalne aplikacije (65 %), manj kot polovica pa jih uporablja lokacijske igre (47 %). Ker je večina na vprašalnik odgovarjala v novembru in decembru, torej še pred koncem leta, so odstotki pri tem in nadaljnjih vprašanjih lahko podcenjeni.

Tabela 3: Število in odstotek odgovorov na vprašanje »Ali ste v letošnjem letu na pametnem mobilnem telefonu uporabljali katere od naštetih vrst aplikacij? (Možnih je več odgovorov)«

	Število odgovorov	Veljavni odstotek
Fotoaparata	366	98 %
Lokacijske igre (npr. Geocaching, Pokemon Go)	174	47 %
Potovalne aplikacije (npr. CultureTrip, TripAdvisor)	240	65 %
Socialna omrežja (npr. Facebook, Instagram, Twitter)	361	97 %
Zemljevidi (npr. Google Maps, Apple maps)	363	98 %
SKUPAJ ODGOVOROV	372	

V nadaljevanju smo udeležence vprašali o izletih in potovanjih, ki so jih v letu 2019 opravili v Sloveniji in v tujini. Kot izlet smo definirali kratke izlete brez nočitev, na katerih so obiskali kakšno mesto. Velika večina anketirancev je opravila vsaj en izlet v Sloveniji (95 %) in v tujini (87 %) (tabela 4).

Tabela 4: Število in odstotek odgovorov na vprašanje »Prosim, pomislite na kratke izlete (brez nočitev), na katerih ste obiskali kakšno mesto. Koliko takih izletov ste opravili v letu 2019 v Sloveniji in koliko v tujini?«

	V Sloveniji		V tujini	
	Število odgovorov	Veljavni odstotek	Število odgovorov	Veljavni odstotek
0 izletov	16	5 %	47	13 %
1 izlet	24	7 %	69	20 %
2–5 izletov	151	43 %	155	44 %
6–9 izletov	54	15 %	33	9 %
Več kot 10 izletov	108	31 %	45	13 %
SKUPAJ ODGOVOROV	353		349	

Potovanje z vsaj eno nočitvijo je v Sloveniji opravilo 68 % vprašanih, v tujini pa 92% odstotkov vprašanih (tabela 5). Izločili smo 5 udeležencev (1,4 %), ki niso bili na nobenem izletu ali potovanju ne v Sloveniji ne v tujini. Velja opozoriti, da vzorec zaradi načina vzorčenja predstavlja posebno skupino, ki potuje pogosteje kot povprečen prebivalec Slovenije, in zaradi tega ni reprezentativen za slovensko populacijo. Za primerjavo: po podatkih SURS je bilo na zasebnem potovanju v letu 2019 okoli 66 % prebivalcev Slovenije, starih 15 ali več let<sup>1</sup>.

Tabela 5: Število in odstotek odgovorov na vprašanje »Prosim, pomislite potovanja (z vsaj eno nočitvijo), na katerih ste obiskali kakšno mesto. Koliko takih potovanj ste opravili v letu 2019 v Sloveniji in koliko v tujini?«

	V Sloveniji		V tujini	
	Število odgovorov	Veljavni odstotek	Število odgovorov	Veljavni odstotek
0 potovanj	111	32 %	27	8 %
1 potovanje	86	25 %	59	17 %
2–5 potovanj	121	35 %	194	56 %
6–9 potovanj	17	5 %	39	11 %
Več kot 10 potovanj	13	4 %	30	9 %
SKUPAJ ODOVOROV	348		349	

V nadaljevanju smo udeležence za aplikacije, ki so jih uporabljali v letu 2019 vprašali, ali so jih uporabljali tudi na izletih in potovanjih. Geolokacijske igre smo razdelili na tri postavke –Geocaching, Pokemon Go in Drugo. Na koncu smo ponudili še tri splošne postavke Drugo. Kot kažejo podatki v Tabeli 6, kar 98 % uporabnikov zemljevidov te uporablja tudi na potovanjih, sledi uporaba fotoaparata

<sup>1</sup> Vir: SURS. <https://www.stat.si/StatWeb/News/Index/8874>

na mobilnem telefonu (97 %), socialnih omrežij (96 %) in potovalnih aplikacij (82 %). Med respondenti, ki igrajo lokacijske igre (teh je, kot rečeno manj kot polovica), je najbolj priljubljena Pokemon Go, ki jo na potovanjih igra 58 % respondentov, medtem ko jih Geocaching na potovanjih igra 33 %.

Tabela 6: Število in odstotek odgovorov na vprašanje »Katere aplikacije ste v letu 2019 uporabljali na izletih in potovanjih? (Možnih je več odgovorov.)«

	Št. respondentov, ki se jim je pokazala ta postavka (tj. so uporabniki aplikacije)	Število odgovorov	Veljavni odstotek
Fotoaparati	340	329	97 %
Lokacijska igra Geocaching	158	52	33 %
Lokacijska igra Pokemon Go	158	92	58 %
Lokacijska igra – drugo	158	14	9 %
Potovalne aplikacije (npr. CultureTrip, TripAdvisor ...)	222	181	82 %
Socialna omrežja (npr. Facebook, Instagram, Twitter ...)	333	319	96 %
Zemljevidi (npr. Google Maps, Apple maps ....)	337	331	98 %
Drugo	344	45	13 %

V okviru opcije drugo pri lokacijskih igrah so udeleženci navedli še igre Ingress (5 navedb), Wizards united (4), Munzee (1), c:geo (1), Scanner (1), Worldopo (1) in Harry Potter (1).

Med drugimi aplikacijami, ki so jih udeleženci uporabljali na potovanjih, so se največkrat pojavile aplikacije za iskanje in rezervacijo prenočišč (27), nekateri so jih tudi poimenovali, pri čemer so bili največkrat navedeni Booking.com (14), Airbnb (6) in Hostelworld (3), samo enkrat pa Couchsurfing in Campercontact.

Pogosto so bile omenjene tudi aplikacije, povezane s prevozi (20 navedb). Nekaj jih je navedlo aplikacije, povezane z letalskim prometom, od aplikacij letalskih družb (Rynair, Lufthansa, Turkish Airlenss) do aplikacij za iskanje letov (Skyscanner) in spremljanje statusa leta (Flight radar). Več jih je navedlo aplikacije za javni prevoz, recimo Flixbus (3), dve osebi aplikaciji za komercialne prevoze (e-Taxi, Uber) in ena aplikacijo za najem vozil (Rentalcars). Udeleženci uporabljajo tudi aplikacije za načrtovanje javnega prevoza po mestu, kot so Citymapper, Reiseplanung.De in Grab.

Na potovanjih so priljubljene tudi aplikacije za GPS navigacijo, kot so Sygic (2), Navigon in Locusmap ter aplikacije za deljenje lokacije, kot so park4night (2), Swarm in Polarsteps. Eden izmed respondentov je navedel tudi aplikacijo za navigacijo po konkretnem mestu, in sicer Sarajevo Navigator, drugi pa bolj splošno potovalno aplikacijo, Lonely Planet. Trije anketiranci so navedli aplikacijo Happycow (3) za iskanje trgovin in restavracij z vegansko prehrano. Zanimiva je omemba slovenske aplikacije Nexto, ki obiskovalcem muzejev in znamenitosti ponuja obogateno multimedijsko izkušnjo. Igralci Geocachinga so omenili tudi dve z njim povezani aplikaciji, Wherigo in že zgoraj omenjeni c:geo. Omenjeni sta bili tudi dve aplikaciji za uporabo pri pohodništvu, Hiking project in Peak lens ter aplikacija za spremljanje nočnega neba (SkyView).

Pri treh navedbah gre za aplikacije povezane z uporabo videokamere in urejanjem posnetkov, in sicer DJI Osmo, Yourcut and Filmic Pro. Po dvakrat so bile naštetje aplikacije za spremljanje vremena,



opravljanje bančnih storitev, poslušanje glasbe (Soundhound), klepet (WeChat, WhatsApp) in Google iskalnik, po en odgovor pa so prejele aplikacije za nakupe in pregledovanje novic (Flipboard) ter prevajanje jezikov in elektronska pošta.

Med 344 respondenti, ki so prišli do pete strani vprašalnika, so prevladovale ženske (61%), po starostni strukturi pa je bila skoraj polovica (47 %) udeležencev mlajših od 34 let (tabela 7).

Tabela 7: Število in odstotek udeležencev po starostnih skupinah

	Število odgovorov	% po vrsticah
18–24	64	19 %
25–34	99	29 %
35–44	78	23 %
45–54	59	17 %
55–64	34	10 %
65 ali več	10	3 %
SKUPAJ ODGOVOROV	344	

Na naslednji strani je 116 udeležencev potrdilo, da se lahko udeležijo fokusne skupine, ki bi potekala v popoldanskem času, od tega bi se je 11 respondentov skupine lahko udeležilo tako v Ljubljani kot v Kopru, medtem ko bi se jih je 81 le v Ljubljani, 35 pa samo v Kopru. Tiste, ki so se bili dogodka pripravljene udeležiti, smo prosili za kontaktne podatke in 83 oseb nam je zaupalo svoje ime in priimek ter elektronski naslov, 65 pa tudi telefonsko številko.

#### 4 Izvedba fokusnih skupin

Pred izvedbo smo za pogovor z udeleženci pripravili seznam vprašanj, urejen v tri tematske sklope: fotografiranje na potovanjih in izletih, uporaba mobilnih aplikacij na izletih in potovanjih ter uporaba geolokacijskih aplikacij na izletih in potovanjih (slika 4 v prilogi).

Pripravili smo tudi štiristranski obrazec za soglasje za sodelovanje v fokusni skupini (slika 5 v prilogi), v katerem smo predstavili našo organizacijo, namen raziskave, postopek izbire udeležencev, poudarili prostovoljnost sodelovanja, opisali postopke, tveganja in koristi ter poudarili zaupnost osebnih podatkov, pojasnili postopke obdelave in shranjevanja podatkov ter njihove pravice v skladu s Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR). Na zadnji strani obrazca je bilo potrdilo o privolitvi, kjer je udeleženec z odkljukanjem devetih izjav in podpisom potrdil, da je prebral obrazec, in imel možnost postaviti vprašanja, da soglaša s snemanjem in z zaupnostjo informacij, razume prostovoljnost udeležbe, da se njegove besede lahko uporabijo v objavah in drugih raziskovalnih rezultatih, da bo pravo ime odstranjeno in njegovi osebni podatki varno shranjeni, anonimizirani podatki pa arhivirani in jih bodo lahko uporabile tretje osebe.

Glede na označeno razpoložljivost udeležencev v presejalnem vprašalniku smo se odločili prvi dve fokusni skupini izvesti v Ljubljani v ponedeljek, 2. decembra 2019, izvedbo dveh fokusnih skupin pa smo prestavili na januar 2020. Želeli smo, da bi bilo v vsaki skupini 6 do 7 oseb, a smo jih zaradi možnosti odpovedi udeležbe k sodelovanju povabili več.

#### 4.1 Izbor in kontaktiranje udeležencev

Med igralci geolokacijskih iger v Ljubljani smo v prvi fazi izbrali 12 udeležencev, ki jim je ustrezal termin od 16. do 18. ure in jim poslali vabilo po elektronski pošti. Nekaj jih je odgovorilo na elektronsko sporočilo, nekaj pa smo jih čez nekaj dni poklicali po telefonu. Šest jih je potrdilo udeležbo, šest pa jih je sodelovanje zavrnilo, od tega eden, ker za sodelovanje nismo ponudili plačila, preostalih pet pa, ker so imeli druge obveznosti. Za rezervo smo vabilo po elektronski pošti poslali še osmim osebam, ki v anketi sicer niso odključale izbranega termina, vendar smo želeli preveriti, ali bi vseeno utegnile. Razen ene, ki ni podala telefonske številke, smo naslednji dan vse poklicali tudi po telefonu, a ena številka ni bila veljavna, ena oseba pa se kljub zvonjenju ni javila. Ostalih pet oseb smo dobili na telefon in dve sta sodelovanje potrdili, medtem ko treh nismo dobili na telefon. Tri so potrdile sodelovanje, dve sta nas zavrnilo. Skupaj smo na seznamu oseb za prvo skupino imeli devet udeležencev, od tega šest moškega in tri ženskega spola.

Med tistimi, ki ne igrajo lokacijskih iger, smo na ljubljansko skupino povabili udeležence, ki jim je ustrezal termin od 18. ure naprej, in sicer jih je bilo dvanajst. Od tega so štirje sporočili, da jim termin ne ustreza več, zato smo kontaktirali še tri, ki v anketi tega termina niso odključali, vendar sodelovanja niso mogli potrditi. Tako smo na seznamu imeli osem udeležencev, od tega šest ženskega in dva moškega spola.

Za koprski skupini smo udeležencem v začetku decembra po elektronski pošti poslali zahvalo za sodelovanje v presejalnem vprašalniku in jih prosili, naj nam sporočijo svojo razpoložljivost v prvih dveh tednih januarja, vendar nihče od njih ni odgovoril, zato smo sami izbrali termina, in sicer sredo, 8. januarja, za igralce lokacijskih iger ter četrtek, 9. januarja, za tiste, ki jih ne igrajo. Sredi decembra smo jih ponovno kontaktirali in prosili, naj sporočijo, ali jim termin ustreza. Tudi na to sporočilo niso odgovorili, zato smo jih po praznikih, v začetku januarja, ponovno kontaktirali in jih tudi skušali poklicati po telefonu.

Za skupino z igralci lokacijskih iger smo imeli na seznamu 13 oseb, od katerih se jih je do januarja nekaj odzvalo na naše elektronsko sporočilo, vendar jim izbrani termin ni ustrezal, zato smo skupino premaknili na petek, 10. januarja. Za ta termin je udeležbo potrdilo pet udeležencev (štirje moški in ena ženska), medtem ko šestim tudi ta termin ni ustrezal, dva pa se nista nikoli odzvala, a nismo imeli telefonske številke, da bi ju poklicali. Za skupino s tistimi, ki ne igrajo lokacijskih iger smo imeli na seznamu 16 oseb, od katerih jih je šest potrdilo sodelovanje (pet žensk in en moški), sedem jih je iz različnih razlogov odpovedalo, tri pa nismo uspeli kontaktirati (za dve nismo imeli številke, ena pa se ni javila na telefon).

#### 4.2 Potek fokusnih skupin

Prvi dve fokusni skupini sta potekali v ponedeljek, 2. decembra 2019, v prostorih Zavoda za varstvo kulturne dediščine v Ljubljani. Obe skupini je moderirala Ana Slavec, pri prvi ji je asistiral Nežka Sajinčič pri drugi pa Vesna Starman. Na prvo skupino, ki je potekala od 16. ure naprej, je prišlo le šest od devetih udeležencev, ki so potrdili sodelovanje. Druga skupina je bila povabljen ob 18. uri in od osmih udeležencev jih je prišlo le šest, od tega je ena udeleženka zamudila prvih pet minut pogovora.

Tretja in četrta skupina sta se odvila januarja 2020 v Kopru, v prostorih Fakultete za matematiko, naravoslovje in informacijsko tehnologijo Univerze na Primorskem. Tretjo, ki se je odvila v četrtek, 9. januarja od 16.30 ure naprej, je moderirala Vesna Starman. Od šestih udeležencev, ki so potrdili udeležbo, je prišlo le pet udeleženk. Četrta skupina se je odvila v petek, 10. januarja, prav tako od 16.30 ure naprej, moderirala pa jo je Nežka Sajinčič. Prišlo je vseh pet napovedanih udeležencev. Pri obeh skupinah je asistiral Ana Slavec, katere vloga je bila tudi uvajanje somoderatorok v delo, saj je edina že imela izkušnje z moderiranjem fokusnih skupin.

V Tabeli 8 predstavljamo udeležence glede na lastnosti, ki smo jih izvedeli iz presejalnega vprašalnika, in sicer pogostost izletov in potovanj v Sloveniji in tujini, spol in starost. V transkriptih in poročilu za udeležence uporabljamo izmišljena imena, ki sledijo črkam slovenske abecede (izpuščeni sta le črki M in Š).

Tabela 8: Opis udeležencev fokusnih skupin

Skupina	Udeleženeec	Število izletov v Sloveniji	Število izletov v tujini	Število potovanj v Slov.	Število potovanj v tujini	Spol	Starost
1 Uporabniki lokacijskih iger; Ljubljana	Amanda	10 in več	10 in več	2 do 5	10 in več	Ženski	45–54
	Brina	10 in več	6–9	2–5	6–9	Ženski	25–34
	Ciril	2–5	1	2–5	2–5	Moški	25–34
	Črt	10 in več	6–9	2–5	2–5	Moški	45–54
	Dragan	6–9	2–5	2–5	2–5	Moški	35–44
	Eva	10 in več	2–5	6–9	6–9	Ženski	18–24
	Filip	10 in več	6–9	10 in več	6–9	Moški	18–24
2 Neuporabniki lokacijskih iger; Ljubljana	Greta	2–5	10 in več	2–5	10 in več	Ženski	45–54
	Hana	1	1	0	6–9	Ženski	25–34
	Irena	2–5	1	2–5	2–5	Ženski	55–64
	Jasna	2–5	2–5	1	2–5	Ženski	45–54
	Katica	10 in več	1	0	10 in več	Ženski	35–44
	Lovro	10 in več	10 in več	2–5	10 in več	Moški	25–34
3 Neuporabniki lokacijskih iger; Koper	Nastja	6–9	2–5	1	2–5	Ženski	25–34
	Olga	2–5	2–5	2–5	1	Ženski	45–54
	Pia	2–5	1	0	2–5	Ženski	35–44
	Rebeka	1	0	0	2–5	Ženski	35–44
	Simona	2–5	2–5	2–5	2–5	Ženski	35–44
4 Uporabniki lokacijskih iger, Koper	Tadej	6–9	2–5	2–5	6–9	Moški	25–34
	Urban	10 in več	2–5	1	2–5	Moški	18–24
	Vasja	2–5	1	0	1	Moški	18–24
	Zoran	10 in več	6–9	1	2–5	Moški	45–54
	Živa	2–5	1	2–5	2–5	Ženski	25–34

Prva skupina je s štirimi moškimi in tremi ženskimi udeleženkami najbolj spolno in starostno uravnotežena. Predstavnika najmlajše skupine (18–24 let) sta Eva in Filip, ki sta tudi par, sledita jima Brina in Ciril (25–34), nato Dragan (35–44), najstarejša pa sta Amanda in Črt (45–54). Udeležencev, starih 55 ali več let, ni bilo. Eva in Filip sta na fokusno skupino prišla z nekaj mesečnim dojenčkom, zaradi katerega je Filip kmalu po začetku pogovora zapustil prostor in se vrnil šele na koncu. V primerjavi z drugimi skupinami so udeleženci v povprečju opravili več izletov, med njimi največ Amanda, najmanj pa Ciril. Vsi udeleženci te skupine so igralci geolokacijskih iger, in sicer Amanda, Brina in Dragan uporabljajo Geocaching, Ciril, Črt, Eva in Filip pa Pokemon Go.

Drugo skupino so razen enega moškega sestavljale ženske udeleženke. Nihče ni bil mlajši od 25 let, najmlajša sta bila Hana in Lovro (25–34), sledile so Katica (35–44), nato Greta in Jasna (45–54), najstarejša udeleženka (vseh štirih fokusnih skupin) je bila Irena (55–64). Udeležencev nad 65 ni bilo. V tej skupini je v letu 2019 največ potoval Lovro, tako v Sloveniji kot v tujini, sledita mu Greta in Katica, ki pa sta opravili manj izletov. Prva je več izletov opravila v tujini, druga v Sloveniji. Irena in Katica sta obe imeli podobno število izletov in potovanj v Sloveniji in tujini, Hana pa je bila le na dveh izletih (enem v Sloveniji in enem v tujini), a na več potovanjih v tujini (6–9). Nihče od udeležencev druge

skupine ne uporablja geolokacijskih iger, le Lovro jih je nekoč preizkusil, vendar jih v zadnjem letu ni uporabljal.

V tretji skupini so bile same ženske, saj edini predvideni moški udeleženec ni prišel. Najmlajša je bila Nastja, stara manj kot 35 let, Pia, Rebeka in Simona so bile stare med 35 in 44 let, najstarejša je bila Olga (45–54). Udeleženske tretje skupine so bile na manj izletih in potovanjih kot udeleženci prve in druge skupine, izstopala je le Nastja, ki je imela 6–9 izletov po Sloveniji. Na najmanj izletih je bila Rebeka, Olga je bila na najmanj potovanjih. Nobena od udeleženk ni nikoli uporabljala geolokacijskih iger niti ni imela izkušenj z njimi.

Med udeleženci četrte skupine so bili štirje moški in ena ženska. Najmlajša sta bila Urban in Vasja (18–24), sledila sta Tadej in Živa (25–34), najstarejši je bil Zoran (45–54); nihče ni bil starejši od 54 let. Udeleženci četrte skupine več potujejo kot udeleženske tretje, vendar manj kot udeleženci obeh ljubljanskih skupin. Največ izletov sta opravila Urban in Zoran, največ potovanj pa Tadej. Vsi so igralci lokacijskih iger, in sicer Tadej igra Pokemon Go, ostali štirje pa Geocaching.

Pogovor z vsemi štirimi skupinami se je začel tako, da smo udeležencem razdelili potrdila o soglasju in jih prosili, da jih preberejo. Imeli so možnost postaviti vprašanja o raziskavi, vendar se za to ni nihče odločil. Vsi so odključali vseh devet izjav in se podpisali. Pred začetkom je moderatorka udeležene pozdravila, jim ponovno obnovila namen raziskave in jih opozorila, da bo razprava posneta. Na vseh štirih fokusnih skupinah je bilo poskrbljeno za pogostitev udeležencev s pijačo in prigrizki, poleg tega pa so, kot smo obljubili v vabilu, za sodelovanje prejeli praktično darilo, in sicer USB ključek z logotipom inštituta InnoRenew CoE.

## 5 Analiza rezultatov fokusnih skupin

Kot prikazuje tabela 9, so fokusne skupine trajale od slabe ure in deset minut (druga in tretja skupina) do dobre ure in pol (prva in četrta skupina). Pogovora s tistimi, ki ne igrajo geolokacijskih iger, sta bili približno 25 minut krajši od pogovorov z igralci lokacijskih iger, saj smo jim v tretjem vsebinskem sklopu postavili manj vprašanj.

Tabela 9: Opis fokusnih skupin

Skupina	Kraj	Geolokac. igre	Moderator	Število udeležencev	Trajanje razprave (h:min:s)	Število vrstic transkripta
1	LJ	Da	Ana Slavec	7	1:35:21	998
2	LJ	Ne	Ana Slavec	6	1:07:47	874
3	KP	Ne	Vesna Starman	5	1:09:09	851
4	KP	Da	Nežka Sajinčič	5	1:33:58	1098

Analiza odgovorov je bila zasnovana na podlagi transkriptov pogovorov, ki sta jih pripravili Vesna Starman in Nežka Sajinčič. Številke vrstic v transkriptih so oštevilčene; besedila obsegajo od 874 (druga skupina) do 1098 vrstic (četrta skupina). Pogostost vključevanja posameznih udeležencev v pogovor in dolžine replik so se med skupinami razlikovale. Nekateri so se včasih raje kot verbalno izražali neverbalno. Tabela 10 prikazuje število verbalnih in neverbalnih replik ter skupno dolžino verbalnih replik udeležencev.

J79404 – Naloga 5.1: Fokusne skupine s tarčnimi skupinami

Tabela 10: Število in dolžina replik posameznih udeležencev

Skupina	Udeleženec	Število verbalnih replik	Skupna dolžina verbalnih replik (št. znakov)	Povprečno št. znakov na repliko	Število neverbalnih replik
1 Uporabniki lokacijskih iger; Ljubljana	Amanda	56	17448	311.6	7
	Brina	33	6163	186.8	16
	Ciril	52	8753	168.3	2
	Črt	25	5009	200.4	1
	Dragan	38	12921	340.0	10
	Eva	22	3211	146.0	1
	Filip	6	1331	221.8	1
	Vsi	-	-	-	14
	Moderator	135	11940	88.4	-
	Asistent	1	59	59.0	-
<b>SKUPAJ</b>	<b>368</b>	<b>66835</b>	<b>181.6</b>	<b>60</b>	
2 Neuporabniki lokacijskih iger; Ljubljana	Greta	58	6124	105.6	2
	Hana	69	6004	87.0	3
	Irena	55	3718	67.6	6
	Jasna	116	15058	129.8	9
	Katica	20	2774	138.7	0
	Lovro	45	5693	126.5	0
	Vsi	-	-	-	30
	Moderator	124	11346	91.5	0
	Asistent	1	-	-	-
	<b>SKUPAJ</b>	<b>487</b>	<b>50717</b>	<b>104.1</b>	<b>53</b>
3 Neuporabniki lokacijskih iger; Koper	Nastja	119	9398	79.0	8
	Olga	40	1949	48.7	3
	Pia	92	14256	155.0	14
	Rebeka	106	12982	122.5	0
	Simona	58	7524	129.7	0
	Vsi	-	-	-	33
	Moderator	30	3346	111.5	0
	Asistent	11	1001	91.0	1
	<b>SKUPAJ</b>	<b>456</b>	<b>50456</b>	<b>110.6</b>	<b>60</b>
4 Uporabniki lokacijskih iger, Koper	Tadej	48	6647	138.5	2
	Urban	82	12865	156.9	3
	Vasja	104	13224	127.2	1
	Zoran	124	16492	133.0	1
	Živa	122	12932	106.0	3
	Vsi	2	6	3.0	51
	Moderator	77	5401	70.1	0
	Asistent	2	127	63.5	0
	<b>SKUPAJ</b>	<b>561</b>	<b>68694</b>	<b>122.4</b>	<b>61</b>

V prvi skupini je bila najbolj zgovorna Amanda s 56 replikami, po številu replik ji je sledil Ciril, po številu znakov pa Dragan, saj so bile Cirilove replike zelo kratke, poleg Evinih v povprečju najkrajše v skupini, Draganove pa najdaljše ne le v tej, ampak v vseh štirih skupinah. Najvišje povprečno število znakov na repliko (181.6) pojasnjuje, zakaj je imela razprava v tej skupini najmanjše število replik (368), čeprav je trajala dlje kot v drugi in tretji skupini. Od posameznikov je imel najmanj verbalnih replik Filip, ki je bil

večino časa zunaj. Malo replik je imela tudi njegova partnerica Eva. Neverbalno sta se najpogosteje izražala Brina in Dragan, in sicer s kimanjem. V tej skupini je bilo – v primerjavi z ostalimi – manj neverbalne komunikacije, kot je skupinski smeh.

V drugi skupini je bila daleč najbolj zgovorna Jasna, tako po številu replik kot po številu znakov, najmanj pa Katica, vendar so bile njene replike v povprečju daljše od ostalih. Neverbalno sta se najpogosteje izražali Jasna in Irena, in sicer s smehom, še pogosteje pa so se smejali vsi kot skupina (30), vendar je bilo v tej skupini neverbalnega izražanja v celoti nekoliko manj kot v drugih skupinah. Katica in Lovro se posamezno na primer nista verbalno izražala ali pa to ni bilo opaženo.

V tretji skupini sta bili po številu replik najbolj zgovorni Nastja in Rebeka, po številu znakov pa Pia. Tako po številu replik kot številu znakov je najmanj govorila Olga, ki ima tudi najnižjo povprečno dolžino replike od vseh skupin. Najvišje povprečno število znakov na repliko je imela v tej skupini Simona. Nebesedno je od posameznic največ komunicirala Pia, pri Rebeki in Simoni tovrstna komunikacija posamično ni bila zaznana, smejali sta se le skupaj s skupino.

Četrta skupina je trajala najdlje, zato je razumljivo, da ima največje število repik in največje skupno število znakov, po povprečnem številu znakov na repliko pa je za prvo skupino. Najbolj zgovoren je bil Zoran, po številu replik mu sledi Živa, po številu znakov pa Vasja. Tadej in Urban sta imela manj replik, vendar so bile te v povprečju daljše. V tej skupini je bilo največ skupne nebesedne komunikacije, in sicer v obliki smeha. Pri posameznih udeležencih ta oblika komunikacije ni bila velikokrat zaznana.

Opaznih je tudi nekaj razlik v moderiranju skupin. Moderatorica prve in druge skupine je imela več verbalnih replik kot moderatorki tretje in četrte skupine, pri katerih je poleg tega večkrat pomagala s podvprašanjem. To je morda lahko pripišemo delno večji izkušnosti prve moderatorke v primerjavi z drugima dvema, delno pa drugačni skupinski dinamiki. V tretji in četrthi skupini so bili udeleženci zelo zgovorni in morda niso potrebovali toliko usmerjanja.

Transkripte fokusnih skupin v nadaljevanju analiziramo še skupinsko, in sicer po posameznih vsebinskih sklopih: uporaba fotoaparata na izletih in potovanjih, uporaba drugih mobilnih aplikacij v turistične namene in uporaba geolokacijskih aplikacij. Kodiranje odgovorov je potekalo na podlagi tehnike »reži in razvrsti« (scissor-and-sort technique)<sup>2</sup>. Za vsako vprašanje (slika 4 v prilogi) so bile iz transkriptov izbrane navedbe odgovorov in vnesene v preglednico s pripadajočim imenom udeleženca in označbo vrstic. Navedbe so bile nato povzete v tem poročilu, pri čemer je vsaka od avtoric zadolžena za kodiranje in pripravo poročila za en vsebinski sklop (Ana Slavec za fotografijo, Vesna Starman za turistične aplikacije in Nežka Sajinčič za geolokacijske aplikacije). Ker je pri izbrani metodi izbor odvisen od presoje posameznega koderja, so rezultati občutljivi na njegove napake in pristranosti, zato sta za zagotovitev objektivnosti in kakovosti analize vse kode za posamezne sklope temeljito preverili še drugi dve soavtorici ter predlagali ustrezne popravke in dopolnitve.

### 5.1 Uporaba fotoaparata na mobilnem telefonu

Vsi udeleženci so v presejalnem vprašalniku označili odgovor, da na potovanjih in izletih uporabljajo fotoaparata na mobilnem telefonu. To smo uporabili kot iztočnico za pogovor in jih vprašali, na kakšen način so ga uporabljali na potovanjih v zadnjem letu.

---

<sup>2</sup> Tehnika je opisana v poglavju »Analyzing Focus Group Data« v monografiji *Focus Groups* (2007) D. W. Stewarda, P. N. Shamdasanija in R. W. Denisa. Dostopno na: <https://methods.sagepub.com/book/focus-groups/d51.xml>

V prvi skupini je Amanda povedala, da fotoaparata uporablja ves čas (17–19), Črt pa, da je to zdaj nuja na potovanjih (36–37). Ravno nasprotno pa sta v četrti skupini Vasja in Tadej izjavila, da vse manj uporabljata fotoaparata, saj dajeta več poudarka samemu doživetju (Vasja 164–168; Tadej 169–171).

Udeleženci prve skupine so izpostavili tudi, da je fotoaparata koristen že v fazi priprave na potovanja (Amanda, 17–19), na primer za shranjevanje slik letalskih kart (Dragan, 47–50). Na potovanju ga uporabljajo za fotografiranje spontanosti stvari (Brina, 24–25) oziroma vsega, kar je zanimivo (Črt, 36–37), kar je v četrti skupini povedal tudi Urban (16).

Ciril je rekel, da fotoaparata pogosto uporablja za igro Pokemon Go (28–34), Dragan pa, da ga uporablja za fotografiranje pismenk, da si jih zapomni (47–50). V drugi skupini je Greta omenila, da uporablja aplikacijo za avtomatsko prevajanje pismenk (93–95). Avtomatsko prevajanje sta omenila tudi dva udeleženci četrte skupine (Vasja 21–22; Živa, 24), kjer so navedli še nekaj drugih primerov praktične uporabe fotoaparata na potovanju: kot dokazilo o poškodovanosti izposojenega vozila (Živa, 82–84), označevanje lokacije v kampu (Tadej, 94–95) in slikanje poti v hribih (Vasja, 100–101).

Udeleženci druge fokusne skupine so povedali, da fotoaparata uporabljajo, da ujamejo spomine s potovanja (Hana, 14–15; Jasna 21–26; Katica, 29–31; Lovro, 36–37; Greta 93–95) oziroma da potovanje podoživljajo ob gledanju fotografij (Irena, 18–19). Spomine je izpostavila tudi Olga (79), medtem ko je Vasja povedal, da so fotografije potrditev, da je nekje bil (62).

V tretji fokusni skupini je Nastja izpostavila, da s fotoaparatom lahko tudi snemaš (17), na primer namesto delanja panoramskih slik (31–33). Uporabo videokamere sta omenila še dva udeleženci četrte skupine, in sicer za snemanje dogajanj, kot so parade in koncerti (Tadej, 19–20), ter za videoklice (Zoran, 51–52). Pia je povedala, da več fotografira (24) in da ima telefon prednost pred klasičnim fotoaparatom, ko potrebuje hitro sliko za objavo in kompozicija ni tako pomembna (58–62). Simona je omenila tudi uporabo naprednejših funkcij fotografiranja, na primer pripravo panorame iz petih slik in uporabo tehnike časovnega zamika (37–38). Za razliko od udeleženk druge skupine nekatere udeležence tretje in nekateri udeleženci četrte skupine ne slikajo zaradi spomina, ampak za objavo na spletu (Pia, 71; Nastja, 74–75; Tadej, 20; Živa, 34–35), o čemer več govorimo pri zadnjem vprašanju v tem sklopu.

### 5.1.1 Izbor motivov

Najpogosteje omenjen motiv je narava (Amanda, 21; Brina 24–25; Eva 65–68; Pia, 25–26; Nastja, 33–34; Olga, 85; Zoran, 17–29; Urban, 112) oziroma naravne znamenitosti (Tadej, 58–61); tega motiva niso navajali le udeleženci druge skupine, razen Hane (104). Nekateri so bili bolj konkretni, navedli so, da slikajo slapove ali drevesa (Zoran, 57), naravne pojave, kot je polarni sij (Živa, 27–29), ali živali (Tadej, 58–61), recimo pse (Eva, 65; Tadej, 97) ali mačke (Irena, 155–156). Zoran je komentiral, da živali ne fotografira, razen če gre za kaj res presenetljivega (124–125).

Veliko udeležencev – vendar nobeden iz tretje skupine – je odgovorilo, da slikajo turistične znamenitosti (Brina 24–25; Jasna, 23; Urban, 16; Tadej, 58–61) oziroma atrakcije (Vasja, 44; Zoran, 17–18). Pogosti motivi fotografij so tudi pokrajina (Črt, 43–45; Irena, 18; Lovro, 33–35; Olga, 79; Zoran, 124–125) oziroma hribi (Dragan, 51), Simona je omenila razglede (36). V vseh skupinah razen v tretji so bila kot motiv omenjena tudi motorna vozila (Črt, 43–45; Eva, 68; Jasna, 173; Urban, 112; Vasja, 113) ali pa dogajanje na cesti (Zoran, 18). V prvi skupini je Amanda kot motiv omenila detajle (21), v drugi skupini pa je detajle izpostavila Irena v okviru vprašanja o kulturni dediščini, ko je rekla, da fotografira kljuge in vrata (155–156), Katica pa je povedala, da so ji kot fotografski motiv zanimivi barvni odtenki in kontrasti (29).

V vseh skupinah razen v četrti so kot motiv zelo pogosto navedli ljudi (Amanda, 21; Črt, 43–45; Dragan, 52–53; Pia, 25–26). Rebeka je povedala, da je zanjo lokacija le kulisa za slikanje njenih otrok (Rebeka, 54–55). Otroke oziroma družino sta omenili še dve drugi udeleženci (Eva, 58–59; Pia, 25–26), ena pa partnerja (Jasna, 23). Kasneje v pogovoru je druga udeleženka te skupine povedala, da slika samo spomenike, brez moža, ker ta vse pokvari (Irena, 202–206). Dva udeleženca fotografirata svoje prijatelje (Hana, 14; Lovro, 33–35), Katica pa nova poznanstva (28). Samo Zoran je v okviru tega vprašanja omenil, da dela selfije, in sicer v četrti skupini (Zoran, 17–18). Pri kasnejšem vprašanju je selfije omenila še Jasna (177–180) v drugi skupini. Nekaj udeležencem motiv niso posamezni ljudje, ampak skušajo v posnetku ujeti dogajanje na ulicah (Lovro, 33–35; Simona, 44) ali pa fotografirajo parade in druge dogodke (Tadej, 19–20; Živa, 27–29). Samo Nastja je rekla, da ljudi zelo redko slika (33–34), vendar je kasneje v pogovoru omenila, da slika svoje sorojence (Nastja, 337–338).

Pogost odgovor v tretji in četrti skupini je bila arhitektura (Nastja 33–34; Simona; 38–39; Živa 27–29; Zoran, 57; Urban, 112), v prvi skupini sta dve udeleženci omenili stavbe (Irena, 18; Katica, 29), en udeleženec pa templje (Dragan, 51). V okviru tega vprašanja je kulturno dediščino kot motiv navedla le Nastja v tretji skupini (33–34), v prvi pa je Črt povedal, da za razliko od svoje hčere ne slika kulturnih znamenitosti (43–45). V tretji skupini je Simona kot motiv navedla spomenike (38–39), prav tako tudi Ciril v prvi skupini, vendar le tiste, ki se prikažejo v igri Pokemon Go (28–34). Dva udeleženca prve in dva udeleženci četrte skupine so povedali, da fotografirajo zaklade, najdene v okviru igre Geocaching (Dragan, 54–55; Eva 59–60; Vasja, 194; Zoran, 195).

### 5.1.2 Kulturna dediščina kot fotografski motiv

Ob vprašanju, ali je med motivi kdaj tudi kulturna dediščina, je bil v drugi in tretji skupini prvi odziv prošnja za definicijo, kaj sploh je kulturna dediščina (Greta 107; Rebeka, 87). Udeležencem smo pojasnili, da je to tisto, kar si sami predstavljajo.

Za Črta, udeleženca prve skupine, je bila prva misel tehniška dediščina, kot je v Sloveniji na primer razstavljena v muzejih v Bistri in Pivki (73–77), v drugi skupini pa je Hana omenila tramvaje (143–145). Sicer pa je pri odgovorih prevladovala omemba raznih zgradb. V drugi skupini, kjer so bili odgovori na to vprašanje najbolj izčrpani, so udeleženke izpostavile, da jih kot fotografski motiv zanimajo starejše zgradbe (Irena, 149–152; Katica, 165–166), lahko tudi modernejše, le da so arhitekturno zanimive (Greta, 111–115). Konkretno so udeleženci omenili zgradbe, kot so mostovi (Greta, 111–115; Katica, 165–166; Nastja, 100), muzeji (Jasna, 126–127; Tadej, 146–148), gradovi (Eva, 99), templji in piramide (Pia, 105–106), vodnjaki (Irena, 149–152) in celo kavarne (Greta, 111–115). V drugi skupini sta Jasna in Katica omenili cerkve (Jasna, 126–127; Katica, 162), medtem ko je Pia v tretji skupini posebej izpostavila, da cerkev ne slika (106–107).

Fotografski motivi udeleženk druge skupine so bili tudi samo deli zgradb, na primer ploščice (Irena, 146) ali grafiti (Greta, 111–115; Hana, 143), vendar se za slednje Katica ni strinjala, da gre za kulturno dediščino (162). Omenile so tudi fotografiranje spomenikov (Greta, 111–115; Hana, 143; Jasna, 177–180), kar je sicer predmet naslednjega vprašanja. Tudi v tretji skupini je Pia omenila fotografiranje kipa, in sicer zaradi zanimive perspektive s stavbami v ozadju in popolne svetlobe (108–111). V četrti skupini je Živa povedala, da se ne spomni takega, ki bi res pritegnil njeno pozornost, razen morda kakšen obelisk ali spomenik borcem (130–132). Slednje je slikala z namenom študijskih priprav (Živa, 185–186).

V drugi skupini je Lovro povedal, da stavb in mostov ne slika, ker so bili že velikokrat slikani, razen morda s kakšnega bolj zanimivega zornega kota (169–171). Podobno je v tretji skupini Pia izpostavila, da se ji zdi slikanje stavb dolgočasno, če ni interakcije z naravo ali ljudmi (111–113). Pojasnila je, da je slike stavb ne navdajo s pozitivnimi občutki kot na primer slike narave (Pia, 115–116). Že pred tem sta



Olga in Nastja povedali, da slikata kulturno dediščino, ki je povezana z naravo (Olga 85–86) oziroma kadar je v ozadju lepa narava, na primer reka in razgled na griček za mostom (Nastja, 100). Slednja se ni strinjala, da te slike stavb ne morejo navdati s pozitivnimi občutki, saj lahko take občutke zbudi slika razgleda na neki kraj, če je ta barvit (Nastja 117–119) ali če je slikan v delu dneva, ko je zanimiva svetloba (Nastja, 123–125).

Dve udeleženci prve in dva udeleženci četrte skupine so v povezavi s kulturno dediščino povedali, da pogosto fotografirajo informativne table, saj ob obisku znamenitosti nimajo časa in vsebino raje preberejo kasneje (Amanda, 81–83; Brina, 84; Urban, 133–136; Zoran, 139–140). V prvi skupini je Amanda omenila, da je dejstvo, ali je neki kraj na Unescovem seznamu spomenikov svetovne dediščine, kriterij pri odločanju za obisk (79–80). Nasprotno pa je Urban v četrti skupini povedal, da še nikoli ni potoval nekam z namenom ogleda kulturne dediščine (152–154). Udeleženci druge skupine so ugotovljale, da kulturno dediščino fotografirajo predvsem v tujini, ne toliko v Sloveniji (Greta, 117–118; Jasna, 120–125; Katica, 158–159), vendar obstajajo izjeme, kot je na primer osvetljena Ljubljana (Greta, 130–131). V tretji skupini je Pia povedala, da je odločitev za fotografiranje odvisna tudi od zgodbe, ki jo kulturna dediščina nosi (104), o čemer smo podrobneje razpravljali v okviru enega izmed naslednjih vprašanj.

V četrti skupini smo udeležencem postavili tudi podvprašanje, katera kulturna dediščina jim je ostala najbolj v spominu, in skoraj pri vseh omembah je šlo za kipe. Ti so bili zanimivi zaradi možnosti interakcije, ki jo nudijo, to je objemanja z njimi (Vasja, 213–215) ali plezanja po njih (Tadej, 224–225), pri nekaterih pa tudi zato, ker se jih ni dalo preplezati (Zoran, 220; Urban, 223). Živa si je neki kip zapomnila, ker so ga dva dni iskali in šli večkrat mimo njega (235–236). Udeleženci so si zapomnili tudi bakrene [sic] kipe, ki se jih vsi dotikajo in so zdrani, kot na primer na Karlovem mostu (Urban, 251–253) ter Julijin kip v Veroni (Živa, 257; Zoran, 258; Urban, 262). Živa je sicer pripomnila, da je ob obrabljenih kipih vedno gneča in ni veliko priložnosti za fotografijo (278–279). Poleg tega so udeleženci kot primere dediščine, ki so si jo zapomnili, omenili še Kolumbovo grobnico, ker gre za osebnost, o kateri se učiš v šoli (Vasja, 230–232), plakete v lokalih, kjer so snemali znani bendi (Vasja, 247–250), in templje, obiskane v največjem soncu (Živa, 242–245). Zoran je povedal, da mu bolj kot sam kip oziroma kulturna dediščina ostane v spominu vse ostalo, kar je z njo povezano (217).

### 5.1.3 Kipi kot fotografski motiv

Večina udeležencev je že slikala kipe, vendar so za to navedli različne razloge. V prvi skupini je prevladoval odgovor, da to naredijo v okviru geolokacijske igre: nekateri izključno s tem razlogom (Ciril, 105), nekateri pa včasih (Brina, 110) ali pogosto kipe fotografirajo tudi izven igre (Dragan, 169; Amanda, 170). Pri Geocachingu so virtualni zakladi večinoma vezani na kipe (Amanda, 119–124), ki jih je treba slikati, bodisi na selfiju bodisi kot kip z nekim (osebnim) predmetom, da se potrdi, da si bil na lokaciji (Amanda, 130–131), na primer z izdelavo papirnate ladjice (Amanda, 139–140). Včasih je treba še poiskati odgovor, ki je dostopen na tisti lokaciji (Brina, 133, 135). Dragan je dodal, da mu je všeč interakcija s spomeniki v igri, ker na tem ozadju spoznaš njihovo zgodbo (153–157). Kot igravec Pokemon Go je Ciril nato komentiral, da v tej igri ni takih zahtev po interakciji s kipom (177–180), so pa Pokestopi ponavadi ravno zraven neke znamenitosti (187–188). Eva je nato podala primer bronaste makete in kipa na Bledu (192) ter omenila, da se spomeniki pojavijo tudi pri darilih, ki jih igralci Pokemon Go pošljejo z drugega konca sveta (182–184).

Interakcija s kipom je pomemben motiv za fotografiranje tudi izven iger na mobilnih telefonih. Kot je omenila že Eva v prvi skupini, so zanimivi kipi, na katere se lahko otroci usedejo, da se jih zraven slika (113–117). To so potrdile tudi udeleženci tretje skupine – kot primer je bila navedena skulptura ob promenadi v Kopru, kjer starši pogosto slikajo svoje otroke, kot je opazila Simona (341), Nastja pa, da tam zaradi zanimanja nastajajo celo zastoji (344). Že prej je v pogovoru omenila, da je tam slikala svoje

sorojence (337–338). Skulptura, na katero se lahko usedeš (Simona, 349–352), ima še neko uporabno vrednost (Nastja, 353). Rebeka je dodala, da take skulpture služijo tudi kot igrače, da se otroci na njih igrajo in jih starši fotografirajo (185–190), ter naštela nekaj takih skulptur v Ljubljani (222–223). Otrokom so sicer zanimivi tudi klasični kipi na kamnitem podstavku, ampak so za njih nedosegljivi (Rebeka, 180–184).

Ob kipih pa ne pozirajo le otroci, ampak tudi odrasli, česar so se v pogovoru dotaknile udeleženske druge skupine. Hani so kipi zanimivi za fotografijo, če imajo hecno pozo, ki jo lahko kdo zraven ponazori (191–195), medtem ko sam kip slika le, če je res znan (199–200). Katica je potrdila, da kip slika, kadar ljudje zraven stojijo oziroma pozirajo (208–211), in dodala, da mora biti kip zelo zanimiv, da ga slika samostojno, brez ljudi (208–211), medtem ko je Irena povedala, da raje slika samo spomenik, brez moža (202–206).

Poleg možnosti interakcije so za udeleženske druge in tretje skupine pomembni tudi estetski razlogi za slikanje, kot je fotogeničnost kipa kot prizora (Rebeka, 159–163), recimo več kipov na kupu, kot na primer v parku v Budimpešti (Pia, 147–152) ali pa kot so terakota kipci na Kitajskem (Nastja, 356–358). Slednji se sicer Simoni zdijo srhljivi (361–363). Nastja je povedala, da se ji kipi v splošnem zdijo dolgočasni (404–407), vseh pa so ji barviti kipi (144–146), še bolj bi bili zanimivi, če bi jih premikali (384), na primer da bi se na tračnicah vozili okoli (398–400) ali imeli lučke (394). Katica je izpostavila, da je zanimiv motiv za slikanje lahko tudi detajl kipa (208–211), Greta pa, da sta pomembni tudi poza in izvedba kipa (223–224). Nekaterim udeleženkam so vseh masivni kipi (Simona, 131–135), kot na primer tisti v Skopju (Irena, 188–189). Pia je glede masivnih kipov povedala, da se ji je to, kako predstavljajo ljudi pri vsakodnevnih dejavnostih, zdelo smešno (Pia, 209–211). Pozornost pritegnejo tudi kipi, ki imajo kakšno napako, kot na primer porezan Stalinov kip v Budimpešti (Pia, 147–152), ali pa na drug način niso tipični, na primer palček, ki kaže rit v Rotterdamu (Nastja, 449–452).

Pomembna je tudi lokacija kipa, kot je recimo Prešernov, ki je postavljen na strateško lokacijo, je povedala Greta (245–247). Podobno kot so pri vprašanju o kulturni dediščini širše udeleženske druge skupine ugotovljale, da jo v domačem kraju manj slikajo kot v tujini, so glede kipov o tem razpravljale udeleženske tretje skupine. V domačem okolju se s kipom ne fotografiraš, v tujini pa se, je povedala Rebeka (214–217) in dodala, da so tudi izjeme, npr. volkovi ob Ljubljani, kjer se je počutila kot turist (233–236). Rebeka se sama na primer ni nikoli slikala ob Prešernovem spomeniku (195), dve drugi udeleženci pa sta se (Nastja, 194; Olga, 260–263). Rebeka je povedala tudi, da ob omembi Prešernovega trga ne pomisli na spomenik, ampak na lokacijo (248–253). Kasneje v pogovoru je Rebeka še enkrat poudarila, da se navadno komunicira lokacija, ne toliko kip sam (476–480), in omenila primer kipa pred palačo Christiansburg na Danskem (482–489). Ne le, da v domačem kraju ne fotografiraš kipov, včasih jih niti ne opaziš, so dodale druge udeleženske (Pia, 151–152; Nastja 366–370; Simona, 373–375), saj postanejo samoumevni (Olga, 379–381). Simona si je enkrat šla Ljubljano pogledat kot turistka in se ji je zdela lepša (386–391), saj kot turist nekam prideš z namenom, da tam čim več vidiš, in zato prej opaziš zadeve (371).

V drugi, tretji in četrti skupini so udeleženci kot pomembno motivacijo za fotografiranje kipov navajali njihov pomen oziroma zgodbe v ozadju (Irena, 202–206; Katica, 213–214). Pomembno je, da lahko kje prebereš, kaj kip predstavlja (Zoran, 189–193). Za to potrebuješ vodstvo (Olga, 408), da ti nekdo razloži pomen kipa (Nastja, 411). Če gre za osebo, je pri odločitvi za slikanje pomembno, kaj ti ta oseba oziroma njeno delo pomeni (Greta, 183–186). Kip male morske deklice na Danskem je eden najbolj slikanih kipov, ker nastopa v literarni zgodbi (Rebeka, 163–167). Še en primer, kipa, ki ga vsi poznamo, je Manekin Pis v Bruslju, ki je bil omenjen v tretji in četrti skupini (Pia, 174; Živa, 187–188). Tudi Živa, ki sicer pravi, da kipom ne namenja preveč pozornosti (317–318), jih fotografira v primeru, da so

izpostavljeni v vodiču, da prinašajo srečo ali pa da ponazarjajo nekoga, pomembnega za mesto (314–316).

V četrti skupini pa je Urban odgovoril, da kipov nikoli ne fotografira (160), Tadej pa jih fotografira le izjemoma, če mora nekoga čakati in nima kaj početi (341–343). Tudi Lovro v drugi skupini kipov večinoma ne fotografira, razen morda antičnih kipov v muzejih, na trgih pa ne oziroma le redko, morda z mestnim utripom zraven ali pa s prijatelji (216–220). Fotografiranje kipov v muzeju je omenila tudi Živa (183–184). Pri zadnjem vprašanju o uporabi fotografij na koncu tega sklopa je Zoran povedal, da je bila, ko je pregledoval slike otrok za pripravo koledarja, včasih vmes tudi kakšna slika s kipom, a ne v zadnjem letu (378–379).

#### 5.1.4 Vloga materiala kipa

Ob vprašanju, ali so jim zanimive tudi lastnosti materiala, iz katerega je kip narejen, je v prvi skupini Amanda omenila galerijo kipov iz recikliranih materialov (196–201), v drugi skupini pa je Jasna povedala, da se ji zdi lepa materiala tako zarjavelo železo kot marmor (230–238). Nekaj udeležencev je omenilo lesene kipe (Greta, 225), ki so jim bolj všeč od železnih (Nastja, 297). Kot primer lesenih skulptur sta bila omenjena Melanijin kip v Sevnici (Pia, 298) ter požgani Trumpov kip v Moravčah (Nastja, 300).

Jasna je povedala tudi, da bi material opazila, če bi bil kip plastičen, saj so večinoma kamniti, leseni in železni (230–238). Lovro pa je komentiral, da bi kip njegovo pozornost pritegnil, če bi bil iz stekla (242). Greta je omenila, da tak kip obstaja v Luksemburgu (247–248). Ona in Hana sta pripomnili, da pri kipu prej opazita barvo kot material (Greta, 240; Hana, 241).

V četrti skupini je Tadej, ki je že pri prejšnjem vprašanju omenil zdrsani material spomenikov na Karlovem mostu, omenil še Tartinijev spomenik, pri čemer je v obeh primerih govoril o bakru (268), čeprav gre za bronasta spomenika. Zoran je na vprašanje odgovoril »če je siv, je kamen«, s čimer je najbrž želel povedati, da materialu, iz katerega so izdelani spomeniki, ne posveča pozornosti (270). Podobno je v tretji skupini Pia povedala, da ji material ni pomemben in kip ne pritegne njene pozornosti, če ne pozna upodobljene zgodovinske osebnosti (320–324).

#### 5.1.5 Obrabljenost kipa kot fotografski motiv

Postavili smo tudi vprašanje, ali na kipih opazijo kakšne napake, na primer korozijo na bronastih spomenikih, in ali se jim to zdi zanimiv fotografski motiv.

Sicer ne gre za kip, ampak udeleženci prve skupine so navedli zanimiv primer dveh cerkvenih stolpov v Zagrebu, od katerih je en restavriran, drugi pa ne (Dragan, 208–209); s tem je povezana tudi Geocaching naloga (Brina, 217–219). Na vprašanje, ali jim je korozija zanimiv fotografski motiv, sta Dragan in Ciril odgovorila pritrdilno (Dragan, 241; Ciril, 242), pri čemer je slednji dodal, da je to priča zgodovine, ki jo je kip dal čez (242–244). Dragan je predlagal, da bi bilo mogoče zanimivo s pomočjo tehnologije videti, kakšni so bili kipi v originalu, ko so nastali (213–216), saj ga navdušujejo detajli in bi bilo zanimivo to opazovati in prebrati zgodbo o tem, kako so bili restavrirani (235–237), in razlago o vremenskih vplivih (229–230).

V drugi skupini je Jasna ob vprašanju, ali opazijo napake, odgovorila, da bi verjetno opazila, če bi mu manjkal prst (256), Hana pa, če bi bili morda brez glave (266). Hana se je spomnila tudi kipov levov brez jezikov (260). Druge udeležence so rekle, da česa takega ne bi opazile (Greta, 263), razen če bi jim kdo povedal (Katica, 264) ali bi bilo zelo očitno (Irena, 265). Na vprašanje, ali poznajo pojav korozije, sta Irena in Jasna odgovorili, da jima je lepa (Irena, 271; Jasna, 272). Jasna je dodala še, da ima rada starine (272–273), vendar je odločitev, ali bo to fotografirala, odvisna od tega, kako pade svetloba, ali so barve nekaj posebnega (281–283). Irena se je strinjala in dodala, da je to odvisno od

tega, v katerem delu dneva slikaš (284). Lovro je komentiral, da smo že vajeni tega, da bron pozeleni (274), in to ni moteče (276). Greta je potrdila, da korozijo tudi fotografira (280), Hana pa se na barvo kipov pri fotografiranju ne ozira (279).

V tretji skupini je bil že pri prejšnjih vprašanjih omenjen porezan Stalinov kip (Pia, 147–152), glede korozije pa je Nastja odgovorila, da je ne opazi (616). Pia je kasneje v pogovoru, ko smo se pogovarjali o aplikacijah, rekla, da se ji ta pojav ne zdi nekaj zanimivega za ljudi (692–693). Med pogovorom o aplikacijah sta Pia in Rebeka omenili tudi obrabljenost kipov, ki se jih vsi dotikajo (Pia, 433–434; Rebeka, 435).

V četrti skupini je Zoran na vprašanje, ali opazijo napake, odgovoril, da detajle gleda le, če išče znak, kje je skrit zaklad (280). Na vprašanje, ali je obrabljenost kipa zanimiv fotografski motiv, sta dva pritrdilno odgovorila (Živa, 273; Tadej, 275), medtem ko Zoran in Urban take zadeve ne opazita, razen če res bode v oko (Zoran, 289) ali pa vodič opozori nanjo (Urban, 288).

#### 5.1.6 Vloga zgodbe kipa

Da jih pritegnejo zgodbe, je veliko udeležencev omenilo že pri prejšnjih vprašanjih. Nekateri so o tem še malo več povedali tudi pri tem vprašanju. V prvi skupini je Ciril povedal, da pri kipu vedno pogleda letnico in slika informacijsko tablo, da lahko več o tem pove (247–253).

V drugi skupini je Lovro, ki sicer kipe fotografira le izjemoma, povedal, da so mu bolj zanimivi, če prej o njih prebere zgodbo. Dodal je, da je v kipih veliko simbolike, a se mu s tem ne da pretirano ukvarjati (309–310). Sicer ne gre za kip, a Greta nam je zaupala, da si je zelo zapomnila sliko moškega, ki je hudobno gledal (297–300). Udeleženci so pritrdili vprašanju moderatorke, da je čustveni izraz pomemben tudi pri kipih (Lovro, 304; Irena, 305; Jasna, 306).

V tretji skupini so Pio, ki jo kipi sicer ne zanimajo, na Madžarskem navdušili kipi bojevnikov na konjih, ki so izražali njihovo divjo zgodovino (304–310). Zanimiv ji je bil tudi kip, ki je oblepljen s protestnimi notami zaradi revizioniranja zgodovine (311–318). Dodala je, da je tudi Maistrov spomenik za tujca lahko zelo zanimiva zgodba, važno pa je, kako jo predstaviš (492–494). Z Rebeko sta se strinjali, da ima oziroma bi lahko imel vsak kip zgodbo (Pia, 490; Rebeka, 491). Če bi si zadali tako nalogo, bi lahko obudili zanimanje za kipe med ljudmi (Pia, 492–494).

V četrti skupini je Živa komentirala, da se z zgodbo lažje približaš obiskovalcem (346), in delila izkušnjo, da se je na Karlovem mostu ustavila le pri kipih, ki so navedeni v vodiču in torej nekaj pomenijo (295–296). Vasja se je strinjal, da se je težko ustaviti pri vsakemu kipu, zato je pomembna zgodba za kipom, ali jo mesto zna predstaviti preko spletne strani ali aplikacije (336–340). Urban nam je zaupal, da za kipe in njihovo zgodovino izve z uporabo aplikacije Geocaching (319–326), Tadej, ki dela na šoli, pa je povedal, da zgodbe o kipih uporablja tudi pri poučevanju (263–266).

#### 5.1.7 Uporaba fotografij

Udeležence smo vprašali, kaj s fotografijami naredijo – ali jih komu pošljejo ali jih objavijo na spletu. Nekateri so odgovorili, da slike hranijo le digitalno, nekateri jih tudi natisnejo. V prvi skupini je Eva povedala, da slike razvije in da v album, saj se na računalniku lahko zbrišejo – v albumu so trajnejše (258–261). V drugi skupini so bili taki kar štirje udeleženci: Jasna je povedala, da naredi izbor, da lahko pokaže fizične fotografije (66–73), Katica slike razvije le za kakšno starejšo osebo (82–83), Lovro, da slike na dve leti razvije za spomin, kakšno celo uokviri (85–87), Greta pa, da se ji zdi lepo, da dobi od koga papirnato fotografijo, in podpira to obliko izmenjave (98–100). Samo Irena je povedala, da slik ne razvija (46–48). V tretji skupini nobena izmed udeleženk ni omenila razvijanja slik, v četrti pa je Živa že pri uvodnem vprašanju omenila, da je razvila cel album prejšnjega leta (50). Dodala je, da se potrudi iz dvestotih slik potovanja izluščiti pet takih, ki jih shrani fizično, da jih bo čez eno leto gledala

ponovno, saj je to drugače kot na telefonu, kjer nobene stvari ne gleda več za nazaj (365–369). Dragan je povedal, da naredi izbor in natisne le nekaj slik (338–343), Urban pa, da kakšno skupinsko sliko natisne in podari, saj je to najbolj poceni darilo (45–46), na koncu pa je dodal, da slik razen za darila ne razvija, saj je to že iz mode (361–364). Uporabo slik za darila je uvodoma omenil tudi Zoran, ki iz slik otrok izdelava koledar za mamo (Zoran, 376).

Pri digitalni hrampi ne gre le za telefon, ampak nekateri naredijo eno ali več kopij na računalniku ali drugih nosilcih, kot so na primer zunanji diski (Dragan, 338–339), USB-ključi (Ciril, 325–327; Črt, 267–268) ali CD-ji (Črt, 267–268). V prvi skupini je Ciril povedal, da slike hrani v oblaki storitvi Google Drive, kamor jih nalaga sproti, da se mu res nič ne izbriše, potem pa sam sproti briše slike in nalaga nove (325–327). Uporabo oblaknih storitev sta omenila še dva izmed udeležencev četrte skupine, ki na ta način delita slike, če potujeta skupaj s prijatelji (Živa, 401; Vasja, 402).

Izbor slik za arhiv na računalniku nekateri pripravijo sami, pri nekaterih pa to počne partner (Jasna, 66–73; Irena, 46–48; Vasja, 400; Zoran, 406). Ciril je povedal, da slike uredi takoj, ko se vrne s potovanja (325–327), Tadej pa takrat, ko mu je dolgčas (404–405). Slednji je dodal, da slike naloži na računalnik le, ko zmanjka prostora na telefonu (404), in da slik nikoli ne zbriše, ampak jih le popredalčka (407). Zoran pa nam je zaupal, da slike briše, čeprav ga srce boli, ampak sicer bi mu zmanjkalo prostora na disku (408–409).

V prvi skupini je Brina povedala, da izbor slik v arhivu pripravi zase in da ga pokaže svoji družini (320–321). Udeleženke druge skupine so že na začetku pogovora, ko smo jih spraševali o tem, kako uporabljajo fotoaparate, povedale, da slike pokažejo družini (Jasna 21–26) in prijateljem (Katica, 29–31) oziroma da z njimi podoživljajo trenutke (Irena, 18–19). Katica je dodala, da je izmenjava informacij, kaj so videli in doživeli, namenjena idejam za naslednje potovanje oziroma izlet (29–31). Včasih jih deli z znanci, ki objavljajo popotniške fotografije, da izmenjajo mnenja (75–80). Deljenje s prijatelji je omenila tudi Olga v tretji skupini (78–80). Lovro pa je povedal, da jih večinoma pregleduje sam in le redko komu pokaže (36–37). Ko smo jim postavili to konkretno vprašanje, je Greta dodala še, da jih deli z najbližjimi (98–100), Jasna pa, da slike na računalniku gledajo, kadar pridejo obiskovalci (66–73). Za kazanje slik prijateljem ni nujna uporaba računalnika – nekateri jih kažejo kar na telefonu (Hana, 41–44). V četrta skupini je Živa komentirala, da so slike aktualne tisti teden, da jih pokažeš doma, potem pa niso več tako zanimive (373–375). Tadej je povedal, da jih pošlje sodelavcem, da vidijo, kje je na dopustu (31), in sestri (97), Urban pa, da jih gledajo z družino ali ko pride kdo na obisk (361–364). Dodal je, da sam slik ne gleda za nazaj, razen če išče točno določeno stvar (370).

Nekateri udeleženci slike naložijo tudi na splet, vendar v različnem obsegu in pri tem uporabljajo različne aplikacije in nivoje zasebnosti. Kot so nekateri udeleženci tretje in četrte skupine povedali že pri uvodnem vprašanju, velikokrat fotografirajo ravno z namenom objave na socialnih omrežjih (Pia, 71; Nastja, 74–75; Tadej, 20; Živa, 34–35). V tretji skupini je Pia povedala, da slike pred objavo vsaj malo popravi (25), saj ne fotografira več zaradi spomina, ampak zato, da lepo izgledajo na Instagramu (71). Nastja je povedala, da fotografije uporablja kot ozadje pri objavi (74–75). Udeleženka četrte skupine Živa pa nam je zaupala, da na socialnih omrežjih objavi svoje celotno potovanje, da se vidi, da je na dopustu (34–35).

Med aplikacijami je bil velikokrat omenjen Facebook, predvsem v prvi skupini. Črt je povedal, da največ objavlja na Facebooku, ampak z mero zasebnosti (267–268). Objavlja lepe stvari, med drugim tudi kulturno dediščino (277–279), namen pa je videti odzive, koliko bo všečkov (273–274). Ciril je povedal, da na Facebooku objavi le tiste res znane stvari, ki se ljudem zdijo zanimive (331–332), Dragan pa na Facebooku objavlja zaradi ljudi na sliki, da se vidi, kje so, mogoče enkrat na mesec ali še bolj poredko (343–345). Amanda je povedala, da objavlja v dveh zaprtih skupinah na Facebooku (283–293),

kjer so pogoste objave na določeno temo, na primer gradovi in naravne znamenitosti, medtem ko se kipi kot tema le redko pojavijo (306–311). Pravi, da z objavami promovira Slovenijo, razen tega pa na Facebooku praktično nič ne objavlja (283–293). V drugi skupini je Irena povedala, da posamezne fotografije objavi na Facebooku, če je v kakšnem zanimivem kraju (46–58). Dva udeleženca četrte skupine sta omenila tudi Facebook Story, ki pa ga ne uporabljata za objave (Tadej, 358; Živa, 356–357), kar je udeleženka utemeljila s tem, da so objave na Facebookovem profilu bolj trajne kot tiste na Storyju (Živa, 359–360).

Med ostalimi aplikacijami je bil v tretji skupini že uvodoma omenjen Instagram (Pia, 71), kasneje pa tudi v četrti (Tadej, 354–355) in prvi skupini. V slednji je Amanda povedala, da uporablja Instagram Story, kjer so posnetki vidni le prijateljem, ki ji sledijo (292–293). Nekateri pa slik ne objavljajo na socialnih omrežjih (Hana, 41–44), ampak jih delijo z zaprtim krogom ljudi (Katica, 75–80) preko aplikacij za sporočanje, kot so WhatsApp (Hana, 44; Katica, 76; Živa, 40), Facebook Messenger (Živa, 40; Tadej, 354–355); Viber (Tadej, 36–39; Urban, 403), Hangouts (Hana, 44) in Snapchat (Vasja, 41). Za slednjega je Vasja povedal, da ga uporablja, ker je komunikacija anonimna in si lahko privošči več neumnosti (41–42). Poleg tega je omenil še aplikacijo hribi.net, pri kateri z objavo fotografij pomaga ljudem, ki hodijo po hribih (99–101).

Nekateri udeleženci so skušali oceniti tudi obseg objavljanja. V četrti skupini Tadej objavi eno do dve fotografiji na izlet, skupaj petnajst na leto (351–352), Urban pa objavi morda deset slik letno (361–364). Več udeležencev je opazilo, da na socialnih omrežjih objavljajo precej manj, kot so včasih (Brina, 313–318; Katica, 75–80; Lovro, 85–87). Ena izmed udeleženk je pojasnila, da je uporabo omejila, ker ne čuti potrebe po objavljanju (Brina, 313–318).

Tri udeleženke so poudarile, da na Facebooku in drugih socialnih omrežjih sploh ne objavljajo, na primer ena v drugi skupini (Jasna, 66–73). V prvi skupini je Eva povedala, da ji objavljanje na Facebooku ni všeč in da meni, da nekateri preveč objavljajo (258–261). V tretji skupini pa je Olga povedala, da socialnih omrežij sploh nima (78).

## 5.2 Uporaba drugih mobilnih aplikacij

Veliko udeležencev je pri tem vprašanju omenilo aplikacije za zemljevide in javne prevoze, tako tiste, ki so omejene na določen kraj (Jasna, 327–329; Rebeka, 473–474; Tadej, 414–415; Živa, 416, 418–419; Zoran, 417), kot tudi splošne aplikacije, ki se lahko uporabljajo na različnih lokacijah, na primer Maps To Go (Lovro, 361–362), Here (Črt, 388–390), Uber (Tadej, 414–415), Google Maps in TripAdvisor (Simona, 507–509). Lovro je izpostavil, da je prednost Maps-to-go dejstvo, da se lahko uporablja tudi brez povezave s spletom, omogoča pa tudi povezavo z Wikipedijo, kjer si lahko uporabnik več prebere o neki znamenitosti (361–362, 369–371).

Nekaj udeležencev je naložilo tudi turistične aplikacije, ki niso (samo) zemljevidi. V prvi skupini je Amanda tako aplikacijo naložila na Madeiri (373, 375), omenila pa je tudi lokalno aplikacijo Slovenia Trails (375–377) ter dve splošni potovalni aplikaciji, ki nista vezani samo na določeno lokacijo, in sicer Atlas Obscura in Secret Travel (685–693). Ciril je omenil, da je na Japonskem naložil aplikacijo za Wi-Fi, ki je omogočala tudi ogled znamenitosti (381–384), ter aplikacijo v muzeju na Madžarskem, ki se je odprla s skeniranjem QR-kode (399–401). Vendar sta oba povedala, da aplikacije navadno le naložita in jih potem ne uporabljata (Amanda, 373, 375–377; Ciril, 379).

Tako izkušnjo z aplikacijami je imela v tretji skupini tudi Pia, ki je lokalno potovalno aplikacijo zares uporabljala le v Alhambri, sicer pa jih le naloži, a jih potem ne uporablja (417–422). Izpostavila je tudi, da je včasih težava, da ni vedno dostopa do interneta, koriščenje podatkov pa je predrago (417–422).

Tudi udeleženci četrte skupine so izrazili nekaj zadržkov do aplikacij, saj lahko zasedejo veliko prostora (Zoran, 492–493), navadno niso kakovostne (Vasja, 443–444) in se nalagajo prepočasi (Zoran, 446; Urban, 447–449). Izpostavili so tudi nekaj konkretnih primerov aplikacij, ki so jih preizkusili. Kar trije so omenili lokalno aplikacijo Centra za šolske in občolske dejavnosti ČŠOD Misija za izlet od Fiese do Pirana, ki je namenjena osnovnošolcem. Vključene so tudi kulturne znamenitosti, pri vsaki točki pa morajo uporabniki odgovarjati na določena vprašanja (Zoran, 472–475), ki se točkujejo in za določeno število točk prejmejo značko (Urban, 481–486; Živa, 487). Poleg tega je Zoran omenil še nalaganje aplikacije v živalskem vrtu na Madžarskem in v muzeju nogometa v Portu (454–457), Tadej pa je omenil slovensko aplikacijo Nexto, ki deluje na principu navidezne resničnosti (464–469). Ni vezana na določen kraj, on pa jo je uporabljal v Piranu, kjer ga je zgodba vodila od točke do točke, ponujala kvize in skozi dialog predstavila zgodovinske podatke, ko zbereš dovolj točk, pa se za nagrado na morju izriše barčica (464–469).

V drugi skupini je Jasna povedala, da z aplikacijami ni najbolj spretna, a včasih ji tako aplikacijo naloži mož (317–318). Hana je omenila aplikacijo Use-it-Maps, kjer lokalni prebivalci pišejo predloge, kaj se najbolj spleča videt in doživeti, med drugim obstaja tudi za Ljubljano (331; 343–344), vendar aplikacije ne uporablja na mobilnem telefonu, ampak si na spletu natisne vsebine in jih uporablja analogno (331–334). Jasna in Greta sta komentirali, da so najboljše informacije res tiste, ki se jih dobi od lokalnih prebivalcev (Jasna, 353–354; Greta, 355), Lovro pa, da se mu zdi ta aplikacija zanimiva in jo bo preizkusil (363). Kot analogne uporabnice so se opredelile Jasna, ki gre po informacije najraje do turističnoinformacijskega centra (321–324), in tri udeleženke tretje skupine. Pia je povedala, da raje sama odkriva zanimivosti, kot da sledi aplikaciji (438–440), Rebeka, da bere vodiče (473–474), Nastja pa, da se udeležuje brezplačnih vodenj po mestih, ker tako izve še zgodbe (441–442), pri čemer ji je pritrdila tudi Rebeka (443–444).

Nekaj udeležencev je omenilo, da namesto z nalaganjem aplikacij informacije pridobivajo z brskanjem po spletu, bodisi iščejo neposredno v iskalniku Google (Rebeka, 473–474) ali pa uporabljajo specifične spletne strani, kot je na primer Wikitravel (Lovro, 369–371). Proti koncu pogovora so še tri udeleženke druge skupine povedale, da turistične informacije raje pridobivajo z brskanjem po spletu kot z uporabo aplikacij (Hana, 752–754; Jasna, 762–763, Greta; 782–783).

### 5.2.1 Pripravljenost naložiti turistične aplikacije in njihove zelene lastnosti

Udeležence smo vprašali, kako se odločijo, da si bodo neko aplikacijo naložili in jo uporabljali, nato pa še, kakšne lastnosti bi morala imeti, da bi jo prenesli, ter kaj jih pri tovrstnih aplikacijah moti.

V prvi skupini bi si Brina tako aplikacijo naložila, če bi vedela, da ji bo dala dodatno izkušnjo (396–398), Amanda pa za razlago razstav in eksponatov v več jezikih (422–428). Ciril je kot kriterij za odločanje navedel to, da je aplikacija uporabna kjerkoli na svetu (559–560) ali vsaj v celotni Sloveniji, saj mu niso všeč aplikacije, ki so omejene le na določen kraj (562–564).

Udeležencem druge skupine je pomembno, da je aplikacija enostavna za namestitev (Jasna, 426–427) in za uporabo (Jasna, 423; Lovro, 425). Motijo jih aplikacije, ki jih neprestano opominjajo nase (Jasna, 771–772; Irena, 775–776). Tako v prvi kot v drugi skupini so opozorili na problem, da aplikacije jemljejo prostor na telefonu, zato najprej premislijo, katero aplikacijo bodo dejansko uporabljali (Ciril, 416–417, Hana, 756–760). Prav tako so v obeh skupinah poudarili, da jim je všeč, če so aplikacije narejene tako, da jim ni treba neprestano gledati telefona (Dragan, 441–446; Brina, 447). V drugi skupini je Greta dodala tudi, da bi ji bilo všeč, če bi aplikacija ponujala možnost igre (441–443).

Udeleženke tretje skupine nad aplikacijami niso preveč navdušene in o tej temi niso želele preveč razpravljati. V okviru enega izmed drugih vprašanj je Pia povedala, da bi morala biti vsebina v teh

aplikacijah napisana na duhovit način, na primer da bi Pižama (slovenski pisatelj in komik Boštjan Gorenc, op. avt.) pisal pikantne skrivnosti o Maistru, Kidriču in Prešernu (496–498). Kasneje v pogovoru je Pia poudarila še to, da naloge ne smejo biti pretežke, ampak naj bodo predvsem zabavne (583–586).

Največ o tej temi so imeli povedati udeleženci četrte skupine. Za uporabo aplikacije se odločijo predvsem pri obhodu mest, ki jih še ne poznajo (Živa, 528–529, Vasja, 530–532; Tadej, 533–535). Vasja je dodal, da ga k aplikaciji pritegnejo zgodbe (530–532). Urban in Zoran pa sta komentirala, da pred nalaganjem najprej preverita, ali je aplikacija uporabna in ali dobro deluje, šele potem jo naložita (Urban, 528–524; Zoran, 525–526). Pri obstoječih aplikacijah jih najbolj moti to, da zemljevidi v takih aplikacijah niso dovolj natančni, zato morajo neprestano preklapljati med Googlovimi zemljevidi in aplikacijo (Vasja, 581–585; Živa, 588–591).

V četrti skupini bi bila Zoranu všeč aplikacija, ki bi predlagala tematske poti in izlete po mestu (Zoran, 566–570) in postavljala vprašanja za preverjanje razumevanja ogledanih stvari (Zoran, 578–580). Živa je komentirala, da bi v bistvu šlo za kombinacijo zemljevidov, Geocachinga in aplikacijo ČŠOD, kjer bi udeleženci na vsaki točki reševali neko nalogo ter s tem spoznavali kulturno dediščino (Živa, 571–577). Po Urbanovem mnenju bi bila aplikacija uporabna, če bi lahko zarisala pot po mestu, ocenila, koliko časa se potrebuje od točke do točke ter ob koncu ponudila možnost ogleda celotne dogodivščine (539–546). Za udeležence četrte skupine bi bila privlačna tudi uporaba VR očal, s katerimi bi o znamenitostih pridobili dodatne informacije, na primer zgodovino neke cerkve, kako se je zgradila (Zoran, 549–554), ali prikaz vojaške bitke, ki se je zgodila na lokaciji (Urban, 562–563). Vasja je komentiral, da je treba izkoristiti tudi možnosti, ki jih bo prinesla tehnologija 5G (564–565).

Aplikacija bi se lahko aktivirala ob skeniranju QR-kode, zgodba pa bi se predstavila s slikami, 3D-pogledom in avdioposnetki (Urban, 538–546). V prvi in drugi skupini, kjer smo to vprašanje postavili, udeleženci nad QR-kodami sicer niso bili najbolj navdušeni. Eva je povedala, da aplikacijo raje naloži iz trgovine Google Play (587), Hana in Jasna pa da bi morali biti na to posebej opozorjeni in bi potrebovali razlago, kako se koda uporablja (Hana, 430–431; Jasna, 432). V četrti skupini je Vasja izjavil, da se mu zdijo QR-kode že zastarele (561).

### 5.2.2 Pripravljenost za sodelovanje v igri

Udeležence smo vprašali, ali bi si naložili turistično aplikacijo v določenem mestu, če bi vsebovala igro, ki bi jih vodila po tem mestu oziroma njegovih znamenitostih. V prvi skupini bi udeleženci naložili turistično aplikacijo, če bi bila igra interaktivna (Ciril, 431–433) in bi podala predloge za dodatne obiske zanimivosti (Dragan, 438–441), v muzejih pa daljše opise eksponatov (Brina, 447–450).

Več udeležencev druge skupine bi tako aplikacijo naložilo, če bi bila v vlogi vodiča (Hana, 404–405; Katica, 406; Lovro, 407), vendar je pomembno, da je dovolj zanimiva (Katica, 417–419), ponuja dovolj izzivov (Lovro, 449–452), ne zahteva preveč gledanja v telefon (Hana, 384–389) in ne vzame preveč časa (Irena, 402–403; Lovro 409–410). Zanimivo bi bilo uporabljati aplikacijo, ki ponuja zabavo s prijatelji v znanem mestu (Greta, 394–397; Jasna 398), doživetje utripa mesta (Hana, 453–454) in odkrivanje skritih predelov mesta (Greta, 414–416). Jasna je izpostavila tudi pomembnost izbirnih možnosti (455–458). Z Ireno sta poudarili, da bi bila pri odločitvi pomembna tudi priporočila (Jasna, 382–383, Irena, 400), Lovro pa je opozoril, da bi moral najprej izvedeti, da aplikacija sploh obstaja (407).

V tretji skupini je Rebeka izjavila, da bi se ji taka igra zdela prezapletena (562), Pia pa je navedla primer igre, ki jo je igrala v Švici in se ji je zdela dobra (564–569) in ni bila preveč zahtevna (571). Predlagala



je, da bi se taka igra razvila tudi v povezavi s kipi (575–579). Udeležencem četrte skupine tega vprašanja nismo postavili, saj so pripravljenost za sodelovanje v taki igri izrazili že pri prejšnjem.

### 5.2.3 Sodelovanje v igri s posnemanjem fotografije

Za namen projekta so sodelavci pripravili koncept igre, kjer bi bila predstavljena fotografija določenega kipa, igralci pa bi morali posneti enako oziroma čim bolj podobno fotografijo ter jo naložiti v aplikacijo. Udeležence smo prosili za komentar te ideje.

V prvi skupini bi Dragana taka igra zanimala (527–529), zlasti če bi se hkrati ob tem naučil kaj novega (533–534). Drugi udeleženci pa bi potrebovali še dodatno motivacijo, na primer v obliki napredovanja (Eva, 543–544), zabave (Brina, 565–573), QR-kode (Ciril, 550). Poleg tega je Ciril opozoril, da za to igro ne bi želel porabiti več kot deset ali petnajst minut časa (552–554), Dragan pa ne prehoditi prevelike razdalje (574). Brina je izrazila pomislek, kako bi ta aplikacija prišla do ljudi in kakšno dodano vrednost bi ponudila (565–573). Pomembno se ji zdi, da je dostopna povsod po svetu, medtem ko je Dragan predlagal vsaj vso Slovenijo (574–575).

V drugi skupini se Lovru taka igra ne bi zdela zanimiva (449–452), sodeloval bi le zato, da pomaga znanosti (467), čemur je pritrdila tudi Jasna, ki je kot legitimne izpostavila tudi izobraževalne namene (480–482). Motilo bi jo, če bi bila ta aplikacija komercialna in bi nekdo služil na njen račun (475–476; 480–484). Tudi Hana je izpostavila, da bi želela poznati širši kontekst (474).

Udeleženke tretje skupine so predlagale motivacijo v obliki interaktivnih nalog (Pia, 564–569; Simona, 621–626), ki pa ne smejo biti prezahtevne, saj sicer ni zabavno, je opozorila Pia (581–586). Po Simoninem mnenju bi morala temeljiti na namigih in ugankah, ki bi igralce vodile od kipa do kipa (621–626). Simona in Nastja sta opozorili, da jima ni najbolj jasno, kako se bo na podlagi fotografij ocenila količina korozije (Nastja, 616; Simona, 617), zato bi to veljalo razložiti v navodilih igre.

V četrti skupini je Vasja predlagal igro, kot jo ima aplikacija Nexto, kjer je treba kamero usmeriti tako, kot nakazuje silhueta (Vasja, 618–620, 626–629). Urban je že pri enem od prejšnjih vprašanj omenil, da bi se lahko ob skeniranju QR-kode pojavil možiček, ki predstavi kip (557–558). Živa je poudarila, da je pomembno, da je naloga enostavno rešljiva (Živa, 721–722). S Tadejem sta komentirala, da bi vsak udeleženec fotografiral iz drugega zornega kota (Živa, 739–743), nato pa bi se slike sestavile skupaj kot sestavljanica (Tadej, 744).

### 5.2.4 Spodbude za sodelovanje v igri

Nato nas je zanimalo, kaj bi igralce spodbudilo k uporabi take igre – ali bi to bilo zbiranje točk, doseganje nivojev na lestvici, nagrade ali posredovanje zgodb? Udeleženci vseh skupin so se pri tem vprašanju zelo razgovorili.

Kot je bilo izpostavljeno že pri prejšnjih vprašanjih, ima pomembno vlogo posredovanje zgodb, pri čemer so za zgodbe najmanj ogreti udeleženci druge skupine, vendar sta tudi tam dve udeleženci pritrdili, da bi ju morda motivirala tudi zgodba (Hana, 514; Irena, 515).

V prvi skupini bi bila Cirilu zgodba, na podlagi katere bi bolje spoznali eksponat, že dovoljšna nagrada (457–460). Draganu je pomembno, da zgodba temelji na kredibilnem viru (468–472), lahko bi to bilo le ponujanje razlage o znamenitosti (475). Tudi za Amando imajo zgodbe čar (676–677) in predlagala je igro, kjer bi bili zanimivi kipi na neko temo, z zgodbami v ozadju (624–626), čemur je pritrdila tudi Brina (622). Pri tem je Amanda nato poudarila, da bi bilo treba igro najprej preizkusiti med Slovenci, saj med tujci ni toliko zanimanja za obrobne znamenitosti, slovenski turisti pa bi jo nato lahko priporočili tudi tujim (610–614). Omenila je dva primera takih spregledanih znamenitosti z zanimivo zgodbo, in sicer Titov kip v Velenju (648) ter ljubljansko cerkev, v kateri je bil filmski studio Viba

(652–655). K temu je Dragan dodal še zgodbo o trikrat prestavljenem Mrtvaškem mostu, ki je zanimiva tudi za tujce (678–684). Še pred tem pa je predlagal, da bi se v igri lahko uporabilo ulično vodenje na način, kot ga izvaja gledališče Ane Monro, kjer domačinom predstavljajo znamenitosti, ki jih sami nimajo časa raziskati (Dragan, 657–669).

Tudi udeleženske tretje skupine so se strinjale, da je zgodba pomembna motivacija (Olga, 555; Nastja, 556; Pia, 557), mora pa biti zanimiva (Nastja, 503; Olga, 504–506; Simona, 512–515). Pia je pri tem izpostavila, da so take igre verjetno bolj zanimive za mlade kot za starejše (502). Rebeka je predlagala aplikacijo z informacijami, knjižico ter igrico, s katero bi udeleženci igre izvedeli nekaj več o mestu (Rebeka, 662–664). Udeleženkam tretje skupine je blizu tudi ideja, podobna tisti, kot jo je v četrti skupini pri prejšnjem vprašanju predstavil Tadej (464–469), da bi kip nekako »oživel« in preko navidezne resničnosti povedal svojo zgodbo (Pia, 525–528, 531; Rebeka, 550; Nastja, 551–553). Pia je kasneje v pogovoru predlagala, da bi bila to lahko igra, podobna lovu na lisico (576–580).

Zgodbe so pomembna motivacija tudi za udeležence četrte skupine, kjer bi želeli igro, ki bi vsebovala neznane podrobnosti (Vasja, 626–629; Urban, 630; Živa, 632–633; Zoran, 637; Vasja, 639). Zoran je predlagal, da bi igra delovala tako, da bi za vsako fotografijo prejel dodaten namig (652–653).

Zbiranje točk motivira le udeležence obeh geolokacijskih skupin. V prvi skupini jim zbiranje točk ni bilo všeč, ker hitro preide v tekmovanje (Brina, 462–464) ali ga doživljajo kot trženje (Črt 465–467; Ciril, 466). Udeleženci četrte skupine pa so večkrat opozorili, da zbiranje točk lahko marsikoga nehote pretirano prevzame (Zoran, 659–660; 667–669, 677–678; Živa, 673–676; Vasja, 679).

O nagradah so udeleženci imeli različna mnenja. V drugi skupini so sprva vsi soglasno trdili, da nagrada ne bi bila dodatna motivacija (Hana, 491; Lovro, 492; Greta, 493; Irena, 494; Jasna, 543–544), kasneje pa so si nekateri premislili, da bi lahko bile tudi nagrade zanimive (Hana, 602). Tudi Amade v prvi skupini nagrade ne zanimajo (483–484, 514) in se ji zdi, da bi to morda bolj motiviralo družine z mlajšimi otroki (476–477), čemur je pritrdil tudi Dragan (478). V četrti skupini pa bi bila dva udeleženca pripravljena iti v TIC po simbolično nagrado (Vasja, 700–702; Živa, 703).

Ne glede na interes za nagrado so udeleženci fokusnih skupin razpravljali o tem, kaj bi bila najbolj primerna nagrada. Dragan in Živa sta poudarila, da bi morala biti nagrada povezana s samo znamenitostjo (Dragan, 516–517; Živa, 650). Nekateri udeleženci imajo radi, da je nagrada nekaj oprijemljivega (Katica, 651) in primernega tudi za starejšo populacijo (Greta, 578–579), na primer simbolična darilca, kot so obeski za ključke (Hana, 608; Katica, 611; Jasna, 618–620), medtem ko se drugim to zdijo nabiralci prahu in imajo raje doživetja (Irena, 621), kot je npr. vožnja z ladjico po Ljubljani (Jasna, 635; Irena, 636) ali sodelovanje v natečaju (Irena, 605). Nagrada bi lahko bila bodisi v obliki kupona, npr. za obisk muzeja (Črt, 596–605; Dragan, 602; Greta, 572–573, 575–576; Jasna, 577), bodisi v obliki popusta za turo (Črt, 600–603; Hana, 629; Lovro, 639; Jasna, 638; Simona, 665–669; Rebeka, 673; Pia, 679–683; Olga, 685; Nastja, 706) ali popusta pri konzumaciji (Jasna, 642; Greta, 647; Pia, 702–703; Simona, 686). Olga je v šali omenila, da bi nagrada lahko bil tudi vic (705).

Udeleženske in udeleženec druge skupine so razmišljali tudi o razliki med mlajšimi in starejšimi uporabniki aplikacije. Menijo, da medtem ko starejši naredijo še veliko stvari brezplačno (Jasna, 596; Irena, 597), bi bilo težje k taki igri spodbuditi mlajše (Lovro, 588), zato je pomembno poiskati pravi interes, nekaj, kar bi jih spodbudilo k sodelovanju (Irena, 589–590). Nasprotno pa je v tretji skupini Pia predlagala, da bi bila ciljna skupina za tako igro ravno otroci in bi se lahko na šolah organizirala v obliki vesele šole (Pia, 602–607) ali pa, da bi igra bila v pomoč staršem, ki želijo svojim otrokom približati kulturno dediščino (Nastja, 657–661). Morda bi skozi igro za otroke lažje pritegnili zanimanje tako otrok kot staršev (Rebeka, 639–642; Pia, 647; Olga, 648).

Poleg tega so udeleženke tretje skupine izpostavile, da je pri odločitvi za sodelovanje ključno poznati namen (Irena, 500; Katica, 509–510; Pia, 638, 691–695). Rebeki se zdi motiviranje z igro v bistvu nepotrebno, saj bi ji kot odrasli osebi z odnosom do kulturne dediščine zadostovalo že to, da pomaga pri njeni ohranitvi, če bi ji to bilo ustrezno pojasnjeno (631–637). Simona in Pia sta poudarili še, da bi morala biti navodila kratka in jedrnata (Simona, 696–698; Pia, 699–700). Podobno je v drugi skupini izpostavila Jasna, da mora biti izvedba čim bolj enostavna za uporabnika (535–540).

V drugi skupini se udeležencem zdi, da objavljanje identičnih fotografij ne bi bilo zelo motivirajoče, saj ne bi predstavljalo izziva (Greta, 495–499; Jasna, 503–505). Zato so predlagali, da bi igra potekala v obliki fotografskega natečaja (Jasna, 607). Moderatorica jih je vprašala, ali imajo s takimi natečaji izkušnje, in pokazalo se je, da nekateri še niso sodelovali (Irena, 654; Hana, 656), nekateri pa so že (Lovro, 655). Hana in Katica sicer na tem natečaju ne bi sodelovali, saj nimata afinitete do fotografiranja (Hana, 665, 670; Katica, 666). Lovro in Irena bi sodelovala zaradi izziva (Irena, 663; Lovro, 671), Jasna pa, če bi bile dobre nagrade (667–668). Greti bi bila motivacija to, da bi svojo fotografijo lahko po razstavi odnesla domov (681–683). »Gre za en simbol, zato ker pol to maš in je to dragocen spomin, tudi na celo doživetje, kako si sodeloval in kako si zbiral kip,« je pojasnila (688–689).

V četrti skupini so predlagali, da bi otroke morda pritegnila igra oblačenja kipa (Zoran, 640–644; Živa, 646–648). Prepričani so, da bi od igralcev Pokemon Go lahko pridobili karkoli, če bi v Pokemon vključili tri postavke (Tadej, 655; Urban, 658). Živi bi se zdelo zanimivo tudi, da bi se fotografije nalagale v bazo, kjer bi lahko sproti spremljali dogajanje s kipom in druge zanimivosti (Živa, 681–685). Urban in Vasja sta dodala, da bi lahko bila v obliki albuma, ki ga imaš za spomin, v njem so izpisani podatki kipa (Urban, 691–694; Vasja, 697–698). Zoranu in Vasji bi bila zanimiva aplikacija, v katero nalagaš fotografije, jih poravnaš z neko silhueto, in ko to narediš, se pojavi cela slika kipa in izpišejo informacije ter zanimivosti (Zoran, 727–732; Vasja, 733–734).

### 5.2.5 Pripravljenost deliti fotografije v igri

Večina ne bi bila pripravljena objaviti fotografij na socialnih omrežjih (Jasna, 521; Hana, 523; Živa, 708; Urban, 710; Vasja, 711–713). V tretji skupini sta Rebeka in Nastja razložili, da jima pošiljanje fotografij ni všeč, ker raje znamenitost osebno doživljata v danem trenutku, s pošiljanjem pa doživetje lahko izgubi svoj čar (Rebeka, 587–598), zlasti če pri tem prihaja do težav z dostopom do interneta (Nastja, 599–601).

Da bi se izognili objavljanju na spletu, so udeleženci prve in četrte skupine predlagali, da bi aplikacija sama pošiljala fotografijo na cilj (Ciril, 580–584; Dragan, 582; Brina, 582; Eva, 585–586; Živa, 718–719; Vasja, 720). Na čim bolj enostaven način bi jo poslali samo zasebno raziskovalcem (Jasna, 525; Vasja, 716–717), morda bi bilo pošiljanje povezano z zgodbo, ki ti jo aplikacija ponudi v zameno (Vasja, 711–713).

## 5.3 Uporaba geolokacijskih aplikacij

Tretji sklop vprašanj se je nanašal na poznavanje in uporabo geolokacijskih iger in aplikacij na mobilnem telefonu. Ker so bili udeleženci v fokusne skupine razdeljeni glede na neuporabo (fokusni skupini 2 in 3) oziroma uporabo (fokusni skupini 1 in 4) tovrstnih aplikacij, so se vprašanja tega sklopa zanje nekoliko razlikovala.

### 5.3.1 Neuporabniki geolokacijskih aplikacij

Med udeleženci druge in tretje fokusne skupine je Geocaching poznal le Lovro. V tretji skupini aplikacije ni nihče niti omenil, v drugi pa sta dve udeleženki povedali, da igre ne poznata (Katica, 731; Hana, 732). Lovro, ki je igro v preteklosti že igral in mu je bila zelo zanimiva (713–714), je povedal, da je z igro začel na izletu s prijatelji, ker jim je po nekaj dnevih ostal čas in jim je bilo dolgčas (719–722).

Čeprav ga je aplikacija pritegnila, je kasneje izgubil uporabniško geslo, zamenjal telefon, zaradi česar igre na novem ni imel več naložene, in sčasoma je nanjo pozabil, tako da pravi, da ni imel motivacije za nadaljevanje z njo, ne izključuje pa možnosti, da bi jo igral še kdaj v prihodnosti (Lovro, 713–715, 719–724). Geocaching je Lovro sam od sebe omenil že pri pogovoru o uporabi hipotetične aplikacije, ki bi uporabnika vodila po mestu preko igre. Izpostavil je, da bi si tovrstno aplikacijo naložil v primeru, da bi bila ta igra del že znane, več let obstoječe aplikacije, kot je ravno Geocaching, je pa poudaril, da mora imeti uporabnik v mestu čas za igranje tovrstne igre (Lovro, 407–410). V nadaljevanju je Lovro tudi povedal, da ga ne bi zanimala igra, ki je povezana le z določenim kipom, ampak da, tako kakor Geocaching, vključuje več različnih znamenitosti ali posebnosti mesta (449–452).

V nasprotju z aplikacijo Geocaching je večina udeležencev druge in tretje fokusne skupine za Pokemon Go že slišala (Hana, 696; Irena, 697; Jasna, 699; Lovro, 713; Olga, 726; Rebeka, 729). Večina ni imela nobene izkušnje z njeno uporabo (npr. Hana, 696; Irena, 697; Rebeka, 734), razen Grete, ki je izpostavila, da je spremljala desetletnika, ki je igro navdušeno igral (726–727), ter Lovra, ki je igro sicer preizkusil tudi sam, vendar ga ni pritegnila (713). Odnos do igre je bil v obeh skupinah negativen – udeleženci so se npr. ob omembi aplikacije prijeli za glavo (Nastja, 724), potarnali (Rebeka, 725, 731) in se spominjali, da so ob izidu igre pomislili, da je »...z našo civilizacijo [...] konec« (Pia, 730). Nastja je uporabnike aplikacije primerjala z zombiji (727), Pia je izrazila mnenje, da se ji siljenje otrok v igranje Pokemon Go ne zdi primerno (774–775), Irena in Katica pa sta se spomnili poročanja o ljudeh, ki so ob uporabi padli v prepad (Irena, 702, 706; Katica, 704), vendar ju je Hana opomnila, da je v tem primeru šlo za slikanje selfijev, ne Pokemon Go (707). Jasna je povedala, da ima njena hčerka rada Pokemone, vendar njej ta aplikacija ni blizu in je ni niti prosila, naj ji igro pokaže (698–699). Da bi aplikacijo preizkusila, bi morala vključevati nekaj res zanimivega in bi ji jo moralo priporočiti več ljudi (Jasna, 381–383).

Sodelujoči v drugi in tretji fokusni skupini niso izpostavili nobenih drugih geolokacijskih aplikacij, so pa našli nekaj drugih iger, ki jih igrajo na mobilnem telefonu, npr. Angry birds (Hana, 734), Tetris (Jasna, 735), Mokyong (Jasna, 737), Besedni piknik (Irena, 740), Sudoku (Simona, 741), Codycross (Simona, 746) in Mind Challenge (Lovro, 747). Precej udeležencev je povedalo, da iger na mobilnem telefonu nimajo (Greta, 736; Katica, 746; Pia, 738; Rebeka, 739; Nastja, 740), Olga je celo izpostavila, da uporablja telefon samo za klicanje, pošiljanje sporočil in fotografiranje (748), Rebeka in Pia pa sta razložili, da njima igrice predstavljajo socialna omrežja, kot je Twitter (Rebeka, 753–756; Pia, 757), saj na ta način ljudje komunicirajo in si dajejo medsebojne izzive (Rebeka, 758–760).

### 5.3.2 Začetki igranja geolokacijskih aplikacij

Sedem udeležencev uporablja aplikacijo Geocaching (Amanda, Brina, Dragan, Urban, Vasja, Zoran in Živa), pet pa Pokemon Go (Ciril, Črt, Eva, Filip in Tadej), pri čemer je bil Tadej edini, ki je igral Pokemon Go v četrti skupini. Vprašali smo jih, kdaj in zakaj so pričeli z njihovo uporabo in kaj jih je k temu spodbudilo.

Tako Brina kot Amanda sta aplikacijo Geocaching začeli uporabljati leta 2011 (Brina, 803; Amanda, 812), Vasja leto kasneje (834), Dragan in Urban jo igrata že vsaj zadnjih pet let (Dragan, 730; Urban, 846), Zoran je zanjo izvedel pred tremi ali štirimi leti (969), Živa pa pred petimi ali šestimi leti, vendar jo je začela uporabljati pred dvema letoma (1037–1040). Pokemon Go so si trije udeleženci naložili v času, ko je prišla ven (poletje 2016) oziroma kmalu zatem (Ciril, 782; Tadej, 764; Filip, 934–935), dva pa približno pred pol leta (Eva, 699; Črt, 759).

Dva udeleženca sta z igranjem Geocachinga začela zaradi tega, ker sta v igri prepoznala priložnost za njune otroke (Dragan, 730–733; Zoran, 969–972). Dragan je poročal, da so otroci na začetku potrebovali nekoliko več spodbud pri igranju v primerjavi z njim in njegovo partnerko, kasneje pa so

se tudi otroci navadili nanjo (Dragan, 730–733). Zoran je za aplikacijo zvedel od sodelavca, vendar je takrat menil, da so njegovi otroci še premajhni, zaradi česar jo je začel uporabljati, ko so začeli obiskovati osnovno šolo, saj je presodil, da bo zanje zanimivo menjavanje igračk v škatlicah (969–972). Tudi Vasja in Urban sta začela uporabljati Geocaching na podlagi priporočila (Vasja, 790–793; Urban, 846–848), pri čemer je Vasjo navdušil predvsem koncept obstoja skritih zakladov, mimo katerih hodimo vsak dan (790–793), čemur je pritrčila tudi Živa (794). Vasja je povzel tudi spomin na svoj prvi zaklad, ki ga je spodbudil k nadaljnjemu iskanju – navodila je prebral na računalniku, saj njegov mobilni telefon takrat ni nudil možnosti signala GPS, iskala ga je vsa družina približno eno uro, zatem pa je zaklad našel njegov oče (795–799). Živa je za aplikacijo izvedela od prijatelja, ki ji je povedal, da jima s partnerko pomaga pri obiskovanju mest, kjer še nikoli nista bila, čez nekaj let pa sta bila z njenim partnerjem pred podobnim izzivom, kam iti na nedeljski izlet, nakar se je spomnila na Geocaching (1037–1042). Podobno je tudi Amanda z igranjem Geocachinga začela predvsem z namenom obiskovanja novih lokacij (812–814), Brini pa se je zdelo zanimivo predvsem iskanje zakladov na raznolikih in privlačnih lokacijah (803–806).

Eva si je Pokemon Go naložila med nosečnostjo z namenom gibanja na prostem (699–700). Njen partner Filip je povedal, da si je aplikacijo naložil takoj, ko je prišla v Slovenijo, in si je zaradi tega kupil tudi nov telefon (934–935). Ciril je navdušen nad Pokemoni in je z igro začel približno pol leta zatem, ko je Pokemon Go izšel, saj je takrat dobil dovolj zmogljiv telefon (782–784). Tadej razlog za začetek uporabe pripisuje nostalgiji oziroma sami risanki Pokemon, ki jo je gledal v osnovni šoli, ter prenosu njenih izzivov (npr. ujeti vse Pokemone) v resnični svet (764–767). Črt si je Pokemon Go naložil približno šest mesecev nazaj na podlagi priporočila prijatelja (754, 756).

Dva igralca Geocachinga sta v preteklosti želela preizkusiti tudi Pokemon Go, vendar jima aplikacija na mobilnem telefonu ni dobro delala oziroma je ni bilo mogoče naložiti, zaradi česar sta nad njo obupala (Živa, 205, 207, 210; Vasja, 208–209). Tudi Brina ima izkušnje z igranjem Pokemon Go (869), Amanda pa je aplikacijo poznala, ker jo je igral njen sin (870).

Geocaching so poznali in v preteklosti preizkusili trije udeleženci, ki trenutno igrajo le Pokemon Go (Eva, 701; Ciril, 796–797; Filip, 967–969), en igralec Pokemon Go pa je med potekom fokusne skupine razmišljal, da si bo morda zaradi novih informacij in priporočil s strani uporabnikov Geocachinga naložil in poskusil še to aplikacijo (Črt, 771, 773–774), čeprav je zanj že slišal pred tem (Črt, 769).

Od drugih geolokacijskih aplikacij so bile omenjene še Wizards Unite (Eva, 706), Ingress (Amanda, 944) in CŠOD Misija (Zoran, 492–493; Tadej, 762).

### 5.3.3 Načini igranja geolokacijskih aplikacij

Naslednje vprašanje se je nanašalo na način in pogostost uporabe tovrstnih aplikacij. Več udeležencev je omenilo, da igrajo z družino. Dragan na primer pravi, da njegova družina sicer ni zelo intenzivna uporabnica Geocachinga, so pa doma že vse pogledali, zato aplikacijo in lokacijo zakladov preverijo tudi na izletih s kolesi in na počitnicah (733–735). Tudi Filip Pokemone lovi v sklopu družinskih izletov (975–976), dva udeleženca pa sta celo dejala, da so sedaj sami bolj navdušeni nad igro, saj so otroci iskanja zakladov že nekoliko naveličani ali pa jim primanjkuje časa (Amanda, 815–816; Zoran, 974–975), čeprav je bila igra na začetku odličen način za motiviranje in nagrajevanje otrok (Amanda, 483–487; Dragan, 494–495).

Urban občasno skuša nad Geocachingom navdušiti tudi svoje prijatelje, ko hodijo po Sloveniji in hribih, s tem, da skupaj iščejo zaklad, vendar to počnejo le na način, da ima on aplikacijo na svojem mobilnem telefonu, oni pa si je ne namestijo (Urban, 863–867). Zadnje čase običajno igra s svojim očetom, pri čemer sta bila včasih precej bolj aktivna, sedaj pa ne moreta več toliko potovati in je

iskanja zakladov manj, sta pa še zmeraj redna (869–871). Tudi Vasja pravi, da je v družbi skočil poiskati zaklad in da so se mu prijatelji pri tem tudi prostovoljno pridružili, vendar se nihče od njih ni odločil, da bi igral samostojno, prav tako pa mu ni uspelo nad igro navdušiti partnerke (806–811).

Eva (708–709) in Živa običajno igrata s partnerjem. Živa pravi, da nista strastna igralca ter da aplikacijo uporabljata mimogrede, če se slučajno spomnita, ne pa za nabiranje zakladov in točk. Po drugi strani pa rada nabirata značke, ki jih prejmeš, če najdeš zaklad v tujih državah, tako da je opisala izkušnjo, ko so bili s prijatelji na jadnici in so šli na kopno samo zato, da so pobrali Geocache in dobili značko za tisto državo (1042–1046).

Ciril in Tadej geolokacijske aplikacije uporabljata pogosteje. Ciril pravi, da je pred leti veliko igral Pokemon Go v Sloveniji, sedaj pa mu že primanjkuje raznolikost regionalnih Pokemonov. Aplikacijo uporablja na način, da jo prižge vsakič, ko gre v neki nov kraj in tam lovi Pokemone, sicer pa svoje Pokemone izmenjuje z ostalimi uporabniki, tudi tistimi, ki drugače nikamor ne hodijo, da imajo lahko tudi oni kakšne bolj posebne (789–794). Običajno igra sam, občasno tudi z družbo (Ciril, 922–923). Tudi Tadej pravi, da aplikacijo uporablja povsod, kjer ima dostop do interneta (785). Urban je za 30 (oziroma 15 ob popustu) evrov na leto zakupil premium članstvo, zaradi katerega prejme obvestilo vsakič, ko v obsegu 80 kilometrov nastane nov zaklad (Urban, 904–907), kar uporabniku omogoča, da ga prvi najde in napiše komentar, ki jih v kronološkem vrstnem redu vidijo vsi ostali registrirani uporabniki (Zoran, 908–911). Zoran tovrstnega članstva nima in nastanek novih zakladov spremlja ročno (915–916), saj za prostovoljno igro ni pripravljen plačati, razen če bi si želel kupiti kak izdelek, kot je na primer sledljivček (986–988).

Sledljivčki (angl. *trackables*) so majhni predmeti s sledilno kodo, ki jih uporabniki prenašajo od enega do drugega zaklada in shranjujejo vse prejšnje lokacije. Živa je na primer navedla, da ko gre na izlet v tujino, sledljivček vzame s seboj in ga tam pusti, da ga nekdo drug pobere (990–991), Vasja pa s pomočjo lastnega sledljivčka spremlja razdaljo, ki jo je naredil v okviru igre (992–993). Draganu sledljivčki predstavljajo dodatno interakcijo in občutek, da je del širše zgodbe (735–741).

Posebnost igre Geocaching je v tem, da (fizične) zaklade lahko postavi katerikoli uporabnik. Amanda, Dragan in Zoran so povedali, da tega še niso storili, se pa Dragan in Zoran na to pripravljata (Dragan, 959; Amanda, 961; Zoran, 977–979). Veliko zakladov je vezanih na zgodovino, pomembno lokacijo ali skrite zaklade narave, zato si želi Zoran, preden postavi svoj zaklad, vzeti čas, da okoli njega zgradi zgodbo, poleg tega pa je treba lasten Geocache spremljati in ga vzdrževati (977–980, 1008–1010, 1055–1056). Brina je bila edina, ki je postavila že več Geocachev, in sicer več različnih vrst. Pojasnila je, da obstajajo zakladi, ki so namenjeni višanju statistike, pa tudi tisti, v katere je treba vložiti več truda, saj se iz tega da narediti celotno doživetje (962–964).

#### 5.3.4 Motivacija za igranje geolokacijskih aplikacij

V nadaljevanju so igralci opisali svoje izkušnje in razloge, zakaj so z nekaterimi geolokacijskimi igrami prenehali, druge pa so jim všeč in z njimi vztrajajo še naprej. Amandi na primer igra Ingress ni bila všeč, saj se ji je zdelo frustrirajoče, da si lahko zgubil v preteklosti pridobljene točke, nasprotno pa pri Geocachingu trajno obdržiš zaklade, kar se ji zdi bolj zadovoljujoče (944–951). Filip je na Geocaching pozabil zato, ker je našel nekaj nevzdrževanih zakladov (967–969). Tudi Dragan je poudaril pomembnost vzdrževanja zakladov in razmišljal, da je to eden od pomembnejših razlogov, zakaj z igro nadaljuje, saj je doživel zelo majhno število nevzdrževanih zakladov, ki niso bili tam, kot bi morali, zasluge za to pa pripisuje skupnosti (953–954).

Eva na primer z aplikacijama Geocaching in Wizards Unite ni vztrajala, ker ni imela družbe pri igranju (Eva, 706–708) oziroma se ji kljukanje najdenih zakladov ni zdelo zanimivo, kljub temu da je igrala

skupaj s partnerjem (Eva, 726–727), igra Pokemon Go pa ji je bila vseč ravno zaradi družabnosti in interakcije z drugimi oziroma s partnerjem, saj lahko Pokemone menjuje, se z drugimi bori ali pošilja darila (Eva, 182–183, 708–709, 719). Tudi Urbanu je pomembna družba pri igranju, v njegovem primeru Geocachinga. Opisal je, da je sprva igral sam, potem pa je za približno leto dni pozabil na aplikacijo, dokler ni ideje predstavil svojemu očetu, s katerim sedaj skupaj iščeta zaklade, pri čemer sta si postavila tudi interna pravila (Urban, 846–853). Tudi nekateri drugi sodelujoči so poudarili pomen skupnosti, dogodkov, sodelovanja in druženja z drugimi igralci, tako v Sloveniji kot tudi v tujini (Amanda, 832–836, 838–839; Brina, 837; Ciril, 792–794, 860–865, 878–882; Filip, 937–940; Zoran, 995–998; Vasja, 999–1000). Dva igralca sta na primer izpostavila posebnost množičnih dogodkov, v katerih večje število ljudi vseh starosti v določenem mestu igra Pokemon Go (Ciril, 860–865, 878–882; Filip, 937–940), več pa jih je zaradi igranja spoznalo tudi nove ljudi (Amanda, 838–844; Ciril, 913–917; Tadej, 787). Brina je na sebi imela oblečeno jopico z napisom »Slovenski GeoCaching klub« (23).

Eden od pomembnih motivatorjev za vztrajanje v igri je stalno pojavljanje novosti, tako pri Geocachingu, kot je npr. postavljanje novih zakladov s strani drugih igralcev (Brina, 941–943), kot pri Pokemon Go (Filip, 936; Tadej, 767–768). Tadej je omenil, da lahko igranje Pokemon Go postane sčasoma dolgočasno, vendar se aplikacija redno posodablja z nečim novim, kar ga pritegne, da v njej vztraja še naprej, kot npr. novi Pokemoni, Pokemoni, ki so dostopni le na določenem delu sveta, s čimer spodbujajo k raziskovanju, možnost za bojevanje proti drugim uporabnikom, Team Rocket (zlikovci v risanki) ter možnost menjave Pokemonov s soigralci (Tadej, 767–768, 770–773, 775–778).

Nekaterim uporabnikom je pri geolokacijskih aplikacijah vseč, da so enostavne in ne zahtevajo predpriprave in pretiranega angažmaja, zaradi česar igralcem omogočajo avtonomijo in prilagajanje lastnemu načinu življenja, ker se je npr. možno odločiti med samim izletom, ali jo bodo uporabljali in koliko časa bodo namenili igri (Dragan, 745–749; Filip, 975–976).

Cirilu je pomembna motivacija za igranje užitek (913), Urban pravi, da njega in njegovega očeta najbolj motivira dejstvo, da med igro odkrivata zanimive stari (871–872), Zoranu pa je zanimivo, da išče dejanski fizični zaklad (975–976). Dragan se je spominjal iskanja določenega zaklada z otokoma, toda čeprav je pozabil, kaj je ta bil, je izpostavil, da spomin na to iskanje in zgodbo ostane, tako njemu kot otrokom (502–510). Po drugi strani je Amandi pri Geocachingu vseč dejstvo, da ne gre zgolj za iskanje zaklada, temveč da ima igra zraven več dimenzij, kot npr. reševanje ugank, računanje koordinat in možnost komunikacije z drugimi uporabniki v primeru, ko pride do težav ali vprašanja (815–820, 843–845). Nekateri zakladi vključujejo podroben opis ali pa njihovo iskanje temelji na več stopnjah, so tematsko obarvani ali pa od igralcev zahtevajo določeno znanje (Vasja, 1066–1070). Tudi Brini so vseč uganke (818), poleg tega pa je opisala še dodaten vidik igre – kako najti zaklad in ga nato spet skriti, in sicer tako, da tega nihče drug ne vidi, da se ne izda lokacija Geocacha in s tem uniči zaklad (846–848).

Kot pomembna motivacija za igralce se je izkazalo tudi tekmovanje, bodisi z drugimi, bodisi s seboj (Amanda, 909–910), na podlagi doseganja ciljev oziroma dosežkov. Udeleženci si v sklopu igre postavljajo lastne izzive, ki jih dodatno motivirajo k igranju igre pa tudi obiskovanju novih krajev (Amanda, 905–907; Brina, 908), kot so npr. zbrati določeno število zakladov na leto (Amanda, 899), biti na lokaciji, kjer še ni bilo nobenega Slovenca (Amanda, 902–905), ali biti prvi pri na novo postavljenem zakladu (Živa, 885; Zoran, 896; Urban, 924–925), enim pa je predvsem pomembno spremljati svoj napredek (Eva, 718; Vasja, 992–993). Drugim je pomemben dosežek ob zbiranju kakšnih redkejših predmetov ali značk, ki se jih lahko pridobi le z določenimi védenji. Evi je na primer vseč iskanje in zbiranje posebnih, legendarnih Pokemonov, ki jih lahko shrani v svojem arhivu (718–719, 722–723). Tudi Cirilu je v ponos, da ima v svoji zbirki Pokemone, ki jih je mogoče dobiti le v določenem delu sveta (791–792), prav tako pa mu je vseč možnost, ki omogoča, da z aplikacijo vidimo,

kje vse smo že bili (825–827). Uporabnica Geocachinga je izpostavila, da ima tudi ta aplikacija podobno možnost, saj ti poleg obiskanih držav prikazuje tudi različne statistike, težavnost dostopa do zaklada in terena (Amanda, 830–832). Tudi Urban je rekel, da v tujini igra zato, da dobi suvenir (855), Živa pa je izpostavila značke, ki jih prejme, če poišče Geocach v določeni državi (1044–1046).

Črtu, ki je zaenkrat še začetniški uporabnik aplikacije Pokemon Go, se zdi igra zaenkrat zanimiva, saj rad testira stvari in meni, da se ljudje v virtualnem svetu dobro počutimo, vendar ni prepričan, če ga bo dovolj pritegnila tudi za uporabo v prihodnosti (759–765). Nasprotno Zoran ni privrženec igre zaradi dejstva, da je treba veliko časa gledati v mobilni telefon in hoditi na slepo, ter je, podobno kot Nastja (727) iz tretje skupine, namignil, da so uporabniki Pokemon Go podobni zombijem (Zoran, 206, 976–977).

### 5.3.5 Igranje geolokacijskih aplikacij na izletih in potovanjih

Ena izmed glavnih prednosti uporabe geolokacijskih aplikacij je dejstvo, da te uporabnikom dajejo ideje za izlete in jih peljejo k novim krajem in doživetjem (npr. Amanda, 613–615, 638–639; Brina, 616; Dragan, 616, 643), jih vodijo po mestu (Urban, 538–546) in spodbujajo k raziskovanju (Tadej, 775–778). Sodelujoči cenijo, da jim geolokacijska aplikacija omogoča spoznavanje novih spomenikov, njihove zgodbe in zgodovine ter večjo vključenost v samo mesto (Dragan, 155–156; Urban, 319–326; Zoran, 329–332; Urban, 333–335), predvsem narava Geocachinga pa dopušča, da lahko po zaključku naloge telefon odložiš in se posvetiš izletu in okolici (Dragan, 442–444).

Krajevne znamenitosti in kipi so pogosto del geolokacijskih iger, npr. v obliki Pokestopov, telovadnic ali virtualnih zakladov, in vključujejo fotografiranje, tako zaradi znamenitosti samih kot zaradi tega, ker naloga od uporabnikov zahteva dokazilo, da so bili na določeni lokaciji (Ciril, 28–29, 105, 134, 177–180; Eva, 59–60, 189–192; Amanda, 119–122, 124, 126, 130–132, 136; Brina, 123, 125, 133, 135; Dragan, 134; Vasja, 194, 197; Zoran, 195, 327). V letu 2019 se je Geocaching klub npr. povezal z muzeji in gorami v Sloveniji ter za obisk petih kot nagrado podaril sledljivčka (Brina, 799–802). Štirje udeleženci so povedali, da so zaradi igranja z geolokacijskimi aplikacijami odkrili stvari v okolici, ki jih drugače ne bi. Zoran je izpostavil, da ga Geocaching pelje v kraje, v katere drugače sploh ne bi šel, in da je na ta način spoznal večji del slovenske obale, na primer ušesa Istre (1004–1006). Urban preko aplikacije Geocaching izve tako za določene znamenitosti, kot so kipi, kot tudi o njihovi zgodovini (319–320), Eva je do spomenika, pri katerem se sicer ne ustavlja, kadar pelje mimo njega, šla izključno zaradi igre (702–703), Ciril pa je dejal, da če v bližini kipov najde kakšne Pokemone, bo v primeru, da je sam, kip slikal, če pa je v družbi, si bo le na hitro prebral informacije o znamenitosti (921–923).

Odgovori udeležencev tako kažejo na dejstvo, da so lahko geolokacijske aplikacije odlični turistični vodiči. Brina je celo dejala, da vodičev ne uporablja več in na potovanju preko Geocachinga svoji družbi predstavlja krajevne znamenitosti in njihove zgodbe, ki jih ni mogoče zaslediti niti v vodnikih Lonely Planet (806–810). Tudi Urban in Tadej v aplikaciji izvesta zanimive informacije o znamenitostih, ki jih nato delita z drugimi (Urban, 323–325; Tadej, 781–784). Igralci so geolokacijske igre uporabili tudi kot zemljevide, saj so ti ažurni in natančni (Tadej, 607–611; Urban, 435–438), Amanda pa je na enem potovanju naletela na srečanje igralcev Geocachinga in iz prve roke od domačinov dobila informacije o kraju, ki ga je obiskala (839–843).

Vasja je opisal koncept GeoTour, ki sicer v Sloveniji v času izvedbe fokusnih skupin še ni prisoten, obstaja pa več primerov v tujini. Gre za sodelovanje Geocachinga in turističnega združenja ali podjetja, pri čemer turistično združenje postavi večje število Geocachev (npr. sestavijo turistični itinerarij ob pomembnejših atrakcijah), Geocaching pa s promocijo privablja igralce. V primeru, da nekdo nabere vse navedene zaklade, v turističnem informacijskem centru prejme nagrado, npr. sledljivčka (Vasja, 1072–1081; Urban, 1087–1088). S postavitvijo zakladov na posebna mesta Geocaching že sedaj



podpira in promovira kulturno dediščino, npr. kipe (Amanda, 119–122), podobno pa naj bi počeli tudi nekateri gostinci, ki obiskovalce privabijo s postavitvijo Geocacha blizu svojega lokala (Zoran, 1089–1090).

Črt je edini udeleženec, ki geolokacijsko aplikacijo uporablja le po Sloveniji (778), ostali pa igrajo povsod, kamor gredo, tudi v tujini (npr. Ciril, 789–794; Dragan, 752, Tadej, 785; Vasja, 802–804; Urban, 846–853), med drugim tudi zato, ker so izkoristili večino možnosti v svoji bližnji okolici (Ciril, 789–794; Dragan, 752). Čeprav so sodelujoči izpostavili, da jim geolokacijske aplikacije ponujajo ideje za izlete, je njihov vpliv velik predvsem v primeru (dnevni) izletov po Sloveniji (Brina, 890–895), o lokaciji daljšega potovanja v tujino pa se uporabniki večinoma ne odločajo na podlagi igre (Ciril, 876–877; Dragan, 887–888; Brina, 890–891), je pa lahko ta del odločitve (Ciril, 876–877), predvsem v primeru krajših izletov (Vasja, 802–804) oziroma se igri prilagodi mikrolokacija potovanja (Dragan, 887–888; Urban, 859–861). Brina in Vasja se na primer za regionalne izlete po Sloveniji skoraj vedno odločata glede na Geocaching (Vasja, 800; Brina, 890–895), Amanda pa je opisala primer, ko je s sinom šla v Prago izključno zaradi posebnega dogodka, povezanega z geolokacijsko igro (870–871). Tudi Urban je navedel, da so z družino že večkrat šli na potovanje samo zato, da bi pobral čim več Geocachev (873–876). Več igralcev je navedlo, da na potovanjih v tujini vsaj malo igra, čeprav to ni prioriteta, ampak vsaj, da dobijo suvenir (Tadej, 775–778; Vasja, 1001–1002; Zoran, 1012–1014, 1027), Ciril pa igranju Pokemon Go med potovanjem običajno nameni cel dan (435–436).

Nekaj igralcev je tudi v primeru geolokacijskih aplikacij omenilo problematiko baterije in mobilnih podatkov, še posebej izven Evropske Unije. Urban kljub stroškom vklopi mobilne podatke, da ujame vsaj en Geocach (855–858), Ciril kupi mobilno kartico ali prenosno brezžično omrežje (977–979), Zoran pa se pripravi in označi lokacije pred samim potovanjem (1017–1018). Tudi Amanda pred vsakim potovanjem na geolokacijski aplikaciji preveri, kakšni zakladi so v bližini (822).

## 6 Ključne ugotovitve

Uporaba fotoaparata na mobilnem telefonu na izletih in potovanjih:

- Nekateri udeleženci fotoaparata uporabljajo ves čas, nekateri pa le redko oziroma manj kot so ga včasih.
- Fotoaparata je koristen že v fazi priprave na potovanja za shranjevanje pomembnih informacij, pa tudi med potovanjem se ga lahko uporablja za praktične namene, kot so avtomatsko prevajanje, dokumentacija poškodb vozil in označevanje poti oziroma lokacije.
- Na potovanju fotoaparata uporabljajo za fotografiranje spontanosti stvari in vsega zanimivega, predvsem pa za shranjevanje spominov pa tudi potrditev, da so nekje bili. Včasih je namen fotografiranja tudi objava na spletu.
- Nekateri delajo posnetke in pri fotografiranju uporabljajo tudi napredne funkcije fotoaparata.
- Nekateri udeleženci fotoaparata uporabljajo v okviru iger, na primer za fotografiranje najdenih zakladov.
- Kot motiv fotografiranja prevladujejo narava, turistične znamenitosti in pokrajina, pri nekaterih tudi ljudje.
- Od kulturne dediščine so bile najpogosteje omenjene zgradbe, predvsem starejše, nekateri so omenili tudi kipe. Drugi so komentirali, da samih zgradb in kipov ne slikajo, ampak so jim zanimivi le, če obstaja interakcija kipa z naravo ali ljudmi.
- Udeleženci so ugotovili, da so na kulturno dediščino bolj pozorni in se z njo slikajo, če so v tujini, v Sloveniji take zadeve manj opazijo.
- Več udeležencev je omenilo, da slikajo informativne table ob kulturni dediščini.
- Kot že omenjeno, je interakcija s kipom pomemben motiv za fotografiranje, tako v okviru mobilnih iger kot izven njih. Ob kipih pozirajo tako otroci kot odrasli. Najbolj priljubljeni so kipi, na katere lahko plezaš ali se jih dotikaš za srečo.
- Poleg možnosti interakcije so motivi za slikanje tudi estetski, pomembna je tudi lokacija kipa in to, kaj predstavlja.
- Materialu, iz katerega je kip narejen, pozornost posvečajo le izjemoma, če gre za kaj posebnega. Več pa jih opazi napake in obrabljenost kipov, kar se nekaterim zdi tudi zanimiv fotografski motiv.
- Veliko udeležencev je pritrdilo, da je pomembna zgodba, kaj kip simbolizira in kaj izraža. Nekateri pred obiskom o kipu tudi preberejo, nekateri pa fotografirajo napis in preberejo kasneje.
- Nekateri udeleženci slike hranijo le digitalno, nekateri jih tudi natisnejo, da jih pokažejo družini in prijateljem. Več njih slike naloži tudi na splet, nekateri v manjšem, drugi v večjem obsegu. Na spletu jih nekateri delijo le v ožjih skupinah prijateljev, nekateri pa v večjih skupinah ali pa celo javno.

Uporaba drugih mobilnih aplikacij na izletih in potovanjih:

- Med najbolj priljubljenimi aplikacijami na potovanjih so zemljevidi, za katere je pomembno, da so čim bolj natančni.
- Upoštevati je treba, da nekateri udeleženci na potovanju nimajo na voljo interneta oziroma je ta prepočasen. Nekateri imajo tudi odpor do pretirane uporabe mobilnega telefona na potovanju.
- Namesto uporabe turističnih aplikacij se nekateri udeleženci raje udeležujejo brezplačnih tur po mestih, kjer izvejo zanimive zgodbe o kraju.

- Da se udeleženci odločijo za namestitev aplikacije, mora biti ta čim bolj univerzalno uporabna, kar pomeni, da mora zajemati več krajev oziroma znamenitosti. Niso jim všeč aplikacije, ki so omejene le na en oziroma nekaj krajev/znamenitosti.
- Aplikacija mora biti enostavna za namestitev in uporabo ter ne sme zavzeti preveč prostora na telefonu. Pomembno je tudi, da aplikacija nudi možnost izbire.
- Večini udeležencev je zelo pomembno, da jim aplikacija/igra ponudi zanimive, duhovite vsebine v obliki zgodb. Zanimiva bi bila aplikacija, ki ponudi opis eksponatov ter predloge za dodatne obiske znamenitosti, po možnosti v obliki tematskih poti, izletov skozi mesto. Skratka, aplikacija, ki nadomesti vodiča.
- Udeležencem so všeč igre, ki naj bodo čim bolj interaktivne, ne smejo pa biti preveč zapletene ali pretežke. Pomembno je, da so zabavne. Igra tudi ne sme vzeti preveč časa.
- Nekaterim dodano vrednost igre predstavlja možnost za doživetje utripa mesta in odkrivanje skritih predelov. Drugi si z igro želijo doživeti nekaj novega.
- Izkoristiti je treba možnosti, ki jih ponuja tehnologija obogatene resničnosti (angl. *augmented reality*), na primer prikaz možička, ki predstavi znamenitost. Zanimiva bi bila tudi igra oblačenja kipa.
- Nekateri uporabljajo QR-kode, nekaterim pa se zdijo zastarele.
- Igralcem geolokacijskih iger bi bila dodatna motivacija to, da bi jim sodelovanje v igri pomagalo tudi pri geolokacijski igri.
- Nekaterim udeležencem je vseeno za nagrade oziroma bi jim bila največja motivacija to, da lahko pomagajo varovati kulturno dediščino ali da pomagajo znanosti. Drugim pa so pomembne tudi nagrade, pri čemer nekateri radi prejmejo spominek, več pa bi jih raje imelo nagrado v obliki vrednostnega bona ali popusta za doživetje ali konzumacijo hrane.
- Večina udeležencev fotografij ne bi objavljala na socialnih omrežjih, raje bi jih preko aplikacije poslala raziskovalcem.
- Dodano vrednost bi imela baza oziroma spletni album, kamor bi se nalagale fotografije in do katerih bi imeli udeleženci dostop.

#### Uporaba geolokacijskih aplikacij na izletih in potovanjih:

- Geolokacijsko aplikacijo Pokemon Go poznajo tudi udeleženci, ki je niso nikoli uporabljali, a imajo do nje negativen odnos, medtem ko za Geocaching ali druge geolokacijske igre večinoma še niso slišali.
- Najpogostejši razlog za začetek uporabe geolokacijskih aplikacij je bil priporočilo drugih, omenjeni pa so bili tudi priložnost za motiviranje otrok, obiskovanje novih krajev in iskanje novih, zanimivih lokacij, povečanje telesne dejavnosti, zanimanje za skrite zaklade, v primeru Pokemon Go pa tudi nostalgija.
- Nekateri uporabniki igrajo večinoma sami, drugi pa z družino oziroma partnerji v okviru družinskih izletov, pri čemer so se otroci sčasoma igre naveličali, odrasli pa ostajajo navdušeni.
- Nekateri igrajo tudi v družbi prijateljev. Ti večinoma z veseljem sodelujejo, vendar si sami aplikacije ne naložijo in ne želijo igrati samostojno.
- Pri igrah je pomembno, da so enostavne, da se rezultati trajno hranijo in da so zakladi dobro vzdrževani – v nasprotnem primeru igralci nad igrami obupajo.
- Najpomembnejši motivi za igranje so bili druženje in interakcija z drugimi igralci, tako v virtualnem kot fizičnem okolju, sodelovanje ter občutek pripadati skupnosti pa tudi pojavljanje novosti, saj se v nasprotnem primeru udeleženci igre naveličajo.
- Za uporabnike je tudi bistveno, da imajo veliko različnih možnosti za postavljanje izzivov in doseganje ciljev, kar počnejo na različne načine. Občutek dosežka jim med drugim nudi tudi

zbiranje omejenih ali redkejših predmetov, kot so npr. značke, ki so vezane na točno določeno védenje, ali Pokemoni, ki so dostopni le na določenih lokacijah.

- Ljudje uživajo tudi v sami nalogi – iskanje zaklada, reševanje ugank – pa tudi v spoznavanju novih krajev in zgodb.
- Večina udeležencev je priložnostnih igralcev, nekateri pa aplikacijo uporabljajo bolj redno, vendar skoraj vsi aplikacijo vsaj malo uporabljajo v vseh novih krajih, tudi na daljših potovanjih. Redni igralci so pripravljani kriti tudi nekaj stroškov v povezavi z igro (npr. nakup opreme, mobilnih podatkov, nadgradnje), ostali pa ne.
- Geolokacijske aplikacije uporabnikom nudijo ideje za izlete in delujejo kot turistični vodič, ki igralce pelje po mestu in jim navaja zanimive informacije o znamenitostih. Več uporabnikov je zaradi tovrstnih iger obiskalo kraje in videlo stvari, ki jih brez tega ne bi, saj se nagrade v igrah pogosto nahajajo v bližini raznih spomenikov in druge kulturne dediščine.
- Obstaja možnost, da turistično združenje sodeluje z Geocachingom, namen sodelovanja pa je privabljanje obiskovalcev in predstavitev mesta.

## 7 Priporočila za razvoj in promocijo igre

Večina udeležencev ni navdušena nad nameščanjem novih aplikacij, zato je pri razvoju koncepta igre učinkoviteje uporabiti obstoječe aplikacije kot razviti lastno. Kot smo predvideli že v zasnovi raziskave, bi bilo smotno uporabiti aplikaciji Geocaching in Pokemon Go, saj njuni uporabniki uživajo v nalogah in jim je to pomembna motivacija za obisk nekega kraja. Poleg domačih obiskovalcev bi zajeli tudi turiste iz tujine, ki na potovanjih igrajo ti igri.

Na kakšen način spodbuditi uporabnike geolokacijskih aplikacij k sodelovanju v naši igri? S pošiljanjem fotografije (ali videoposnetka) spomenika bi uporabnik v aplikaciji Geocaching prejel namig, kje najde zaklad (Geocache). Več nalog, postavljenih ob spomenikih, bi se lahko povežalo v poti (GeoTour), ki bi jih lahko promovirali tudi prek lokalnih turističnih organizacij. Pri igri Pokemon Go pa bi lahko postavili postajališče (PokeStop) ali telovadnico (Gym). Ena izmed možnosti je tudi funkcija za zajem slike Pokemona skozi kamero (AR Snapshot), ki je udeleženci sicer niso omenili, vendar bi se lahko uporabila za zajemanje fotografiranja Pokemona s spomenikom. Pri obeh igrah bi za postavitev ter vzdrževanje zakladov in postajališč potrebovali aktivnega igralca, zato bi pri tem morali sodelovati z obstoječim igralcem ali organizacijo, ki je igro razvila. Poleg tega bi lahko uporabili tudi dve slovenski geolokacijski aplikaciji, CŠOD Misija in Nexto.

Prednost uporabe geolokacijskih aplikacij je, da gre za uporabnike, ki so za sodelovanje v igrah motivirani, omejitev pa, da igralcev ni dovolj, da bi zagotovili zadosten obseg fotografij za analizo v okviru projekta. Zato je treba razmisliti tudi, kako k sodelovanju v igri pritegniti tiste, ki takih aplikacij ne uporabljajo. Če bi se lotili razvoja lastne aplikacije, bi morali upoštevati, da ta ne sme zasesti preveč prostora na telefonu. Igra naj bo interaktivna, a ne sme biti preveč zapletena in vzeti preveč časa. Nekateri udeleženci so poudarili tudi, da jim niso všeč aplikacije, ki so omejene na določen kraj ali znamenitost. Če se že odločijo za nameščanje neke aplikacije, mora biti ta čim bolj univerzalna, uporabna za več destinacij. Da bo aplikacija zanimiva za uporabnike, jim mora tudi ponuditi nove informacije, po možnosti v obliki (zabavnih) zgodb o znamenitosti, da izkusijo in izvejo kaj novega. Pri tem bi se lahko uporabila tudi tehnologija obogatene resničnosti.

Nekateri udeleženci so manj navdušeni nad tehnologijo in bi jim bolj ustrezala igra, ki ne poteka preko aplikacije. Za to skupino bi lahko razvili nalogo, kjer bi mobilni telefon uporabili le za fotografiranje in pošiljanje slike, medtem ko bi preostali elementi igre potekali v fizičnem svetu. Med njimi bi nekateri bili pripravljene projektu pomagati tudi brez nagrad, drugi pa menijo, da bi se spodobila majhna nagrada v obliki spominka ali popusta pri neki dejavnosti. Nekateri so predlagali brezplačno brezžično točko ob spomeniku. Ker bo udeležencev igre veliko in prav vseh ne moremo nagraditi, bi bil praktičen način izvedbe igre lahko organizacija fotografskega natečaja, kar so nekateri udeleženci tudi izrecno predlagali.

Kako promovirati aplikacijo oziroma igro, da jo bodo uporabniki našli? Več udeležencev je omenilo, da radi fotografirajo informativne table in preberejo vsebino, tako da bi na ta način gotovo dosegli nekaj občinstva. Nekaj udeležencev je omenilo, da informacije pridobivajo od turističnih informativnih točk in na brezplačnih turah, tako da bi bilo dobro navezati sodelovanje z lokalnimi turističnimi organizacijami, da bi pomagali pri promociji igre. Igra bi se seveda lahko promovirala tudi na socialnih omrežjih, da bi zajela tudi obiskovalce, ki informacije o krajih pridobijo na ta način.

## 8 Zaključek

Z izvedbo presejalnega vprašalnika in fokusnih skupin smo dobili odgovore na raziskovalna vprašanja o uporabi mobilnih aplikacij na izletih in potovanjih v povezavi s spomeniki kulturne dediščine. Glede fotografiranja smo ugotovili, da se spomeniki pojavljajo kot fotografski motiv, če omogočajo interakcijo in/ali so del fotogeničnega prizora in/ali obiskovalca pritegne njihova zgodba, drugače pa redkeje. Poleg fotoaparata nekateri uporabljajo še veliko drugih turističnih aplikacij, drugi pa precej manj in informacije o znamenitostih raje pridobivajo iz tradicionalnih virov, kot so turistični vodniki in turistično-informacijski centri. Pridobili smo tudi vpogled v to, kako so lahko geolokacijske aplikacije, predvsem Pokemon Go in Geocaching, koristne pri promoviranju spomenikov kulturne dediščine.

Poleg odgovorov na obravnavana vprašanja smo prišli še do drugih zanimivih ugotovitev o uporabi aplikacij na potovanjih in s tem povezanimi temami, zaradi česar bo poročilo lahko uporabno ne le za pričujoči projekt, ampak tudi širše, pri razvoju drugih turističnih aplikacij za promocijo kulturne dediščine.

Omejitev raziskave je uporaba kvalitativne metodologije, katere namen je pridobiti poglobljen pogled v problem, ne pa statistično posploševanje ugotovitev, ki zahteva izvedbo dodatnih, kvantitativnih raziskav. Za vprašanje o deljenju fotografij na spletu bi lahko na primer pripravili analizo objav fotografij pod določenim ključnikom, podrobnejše analize uporabe aplikacij pa so možne na podlagi podatkov o igrar, ki jih imajo njihovi razvijalci.


Dodatno omejitev predstavlja izbruh pandemije covid-19 po izvedbi raziskave, ki je verjetno precej vplivala na odločitve glede potovanj in izletov. Zanimivo bi bilo poglobljeno raziskati spremembe pri interakciji s spomeniki. Po drugi strani pa je posledica pandemije morda tudi manjša uporaba tradicionalnih turističnih produktov, ki predvidevajo veliko stikov med ljudmi. Sprašujemo se, ali se bodo zaradi tega turisti pogosteje posluževali mobilnih iger in drugih aplikacij ter se zatekali v virtualni svet. To bi pomenilo priložnost za zagon iger, kot je ta, ki jo načrtujemo v okviru projekta.


## 9 Priloge

Slika 1: Objava vabila k sodelovanju v raziskavi v eni izmed izbranih Facebookovih skupin



Slika 2: Prva stran vprašalnika za udeležence fokusne skupine



0%  100% 

---

## Vprašalnik za udeležence fokusne skupine

Spoštovani,

na centru odličnosti InnoRenew izvajamo raziskavo o uporabi aplikacij na mobilnih telefonih na izletih in potovanjih ter o zanimanju za ogled spomenikov kulturne dediščine. Raziskava poteka v okviru projekta Zaščita bronastih spomenikov v spremenljivem okolju, ki ga vodi Zavod za varstvo kulturne dediščine in financira Javna agencija za raziskovalno dejavnost RS. Rezultati raziskave nam bodo pomagali razumeti uporabo te tehnologije in oblikovati mehanizme za vključitev javnosti v varstvo kulturne dediščine ter razviti igro, namenjeno spodbujanju interakcije obiskovalcev s kulturno dediščino. Uporabnike različnih aplikacij bomo razvrstili v širi fokusne skupine, v okviru katerih bomo imeli skupinski pogovor, ki bo trajal približno uro in pol.

Vabimo vas, da izpolnite presejalni vprašalnik, na podlagi katerega bomo ocenili, ali ustrezate pogojem za vključitev in vas povabili k sodelovanju v skupinskem pogovoru. Vsi sodelujoči v pogovoru bodo v zameno za sodelovanje prejeli praktično darilo.

Za več informacij o projektu se lahko obrnete na e-mail naslov [surveys@innorenew.eu](mailto:surveys@innorenew.eu).

Z lepimi pozdravi,  
Ana Slavec, InnoRenew CoE

Naslednja stran

---


1KA - spletne ankete

Anketa brez piškotkov

Politika zasebnosti

Slika 3: Vabilo za izbrane udeležence presejalnega vprašalnika za sodelovanje v eni izmed fokusnih skupin

fokusna skupina o uporabi aplikacij na mobilnih telefonih na izletih in potovanjih - 9. 1. 2020 ob 17. uri



**Ana Slavec**  
To: Surveys InnoRenew CoE

(i) You forwarded this message on 9. 01. 2020 09:31.

↩ Reply
↩ Reply All
→ Forward
⋮

sre. 18. 12. 2019 14:13

Spoštovani,

Hvala za sodelovanjem v našem vprašalniku. Vabimo vas na fokusno skupino, ki bo potekala **v četrtek, 9. januarja 2020, od 17.00 do 18.30 na Fakulteti za matematiko, naravoslovje in informacijske tehnologije** (Glagoljaška ulica 8, Koper). Sodelovali boste v razpravi s sedmimi drugimi udeleženci, ki bo trajala približno uro in pol in bo zvočno snemana. Tema bo uporaba aplikacij na mobilnih telefonih na izletih in potovanjih ter zanimanje za ogled spomenikov kulturne dediščine.

Vaša udeležba v raziskavi je povsem prostovoljna in med pogovorom se lahko kadarkoli odločite, da na določeno vprašanje ne boste odgovorili. S sodelovanjem boste prispevali k razumevanju vzorcev uporabe mobilne tehnologije ter pomagali oblikovati mehanizme za vključitev javnosti v varstvo kulturne dediščine. V zahvalo za sodelovanje boste prejeli praktično darilo – USB ključek v lesenem ohišju (velikost 32 GB).

Z vašimi osebnimi podatki bomo ravnali v skladu z Zakonom o varstvu osebnih podatkov in Splošno uredbo o varstvu podatkov. Vaše ime se ne bo pojavilo v publikacijah in drugih raziskovalnih rezultatih. Kot udeleženci lahko na zahtevo prejmete povzetek rezultatov. V primeru vprašanj sem vam na voljo.

Prosim za potrditev udeležbe.

Lep pozdrav,  
Ana Slavec  
Raziskovalka

InnoRenew CoE  
<https://innorenew.eu>



Slika 4: Okvirna vprašanja za udeležence

**1. V presejalnem vprašalniku ste vsi navedli, da uporabljate fotoaparati. Pomislite na svoje izlete in potovanja v zadnjem letu – na kakšen način ste uporabljali fotoaparati?**

- 1.1. Katere motive ste fotografirali? Zakaj?
- 1.2. Je bila med motivi kdaj tudi kulturna dediščina? Katera kulturna dediščina vam je ostala najbolj v spominu? Zakaj?
- 1.3. Je bil med motivi, ki jih ujamete v objektiv, tudi kakšen kip? Kakšne kipe ste fotografirali? Zakaj?
- 1.4. Ali so vam pri kipih zanimive tudi lastnosti materiala, iz katerega je narejen?
- 1.5. Ali na kipih opazite kakšne napake, npr. korozijo na bronastih kipih? Se vam to zdi zanimiv fotografski motiv?
- 1.6. Vas kipi bolj pritegnejo, če poznate njihovo zgodbo? Vam je kakšna ostala v spominu?
- 1.7. Kaj potem naredite s fotografijami? Jih komu pošljete? Jih objavite na spletu? Zakaj?

**2. Ali kdaj na izletu ali potovanju na telefon naložite kakšno aplikacijo, ki je omejena za tisto lokacijo? Na primer aplikacijo nekega mesta/znamenitosti?**

- 2.1. Kako se odločite, da si boste neko aplikacijo naložili na telefon in jo uporabljali? Kakšna bi morala biti turistična aplikacija, da bi si jo prenesli? Katere lastnosti turističnih aplikacij so za vas najpomembnejše? Kaj pa vas moti?
- 2.2. Ali bi si na telefon naložili turistično aplikacijo v določenem mestu, če bi vsebovala neko igro, ki bi vas vodila po tem mestu/znamenitosti? Zakaj?
- 2.3. Ali bi sodelovali v igri, kjer bi vam bila predstavljena fotografija določenega dela kipa, vaša naloga pa bi bila, da posnamete enako oz. čim bolj podobno fotografijo in jo naložite v aplikacijo ali pa objavite kje na spletu?
- 2.4. Kaj bi vas spodbudilo k temu, da bi uporabljali tako igro? Zbiranje točk, doseganje nivojev na lestvici, nagrade? Ali bi vas motiviralo to, da bi vam igra v zameno posredovala zgodbo o tem kipu?
- 2.5. Ali bi bili to fotografijo pripravljeni tudi objaviti na socialnem omrežju? Bi imeli pri tem kakšne zadržke?

**3. Vprašanja o lokacijskih igrah (Pokemon GO, Geocaching...). V presejalnem vprašalniku ste navedli ...**

**... da v zadnjem letu niste uporabljali lokacijskih iger ...**

- 3.1. Ste že slišali za aplikaciji Pokemon Go in Geocaching? Kaj pa kakšne druge lokacijske igre/aplikacije?
- 3.2. Ste jih kdaj v preteklosti poskusili igrati? Bi vas zanimalo te igre preizkusiti? Kaj bi se moralo zgoditi, da bi začeli igrati te igre?
- 3.3. Ali na mobilnem telefonu igrate kakšne druge igre? Kakšne igre imate najraje?

**... da ste v zadnjem letu uporabljali lokacijske igre, kot sta Pokemon Go in Geocaching ...**

- 3.4. Kako dolgo že igrate tovrstne igre? Zakaj ste začeli? Kaj vas je k temu spodbudilo?
- 3.5. Zakaj še vedno igrate? Kako pogosto in na kakšen način igrate?
- 3.6. Kako pomembni so pri tem?
  - Dosežki
  - Druženje
  - Poglobitev v vsebino
  - Odkrivanje prostora
  - Užitek
  - Nostalgija
- 3.7. Igrate lokacijske igre tudi na izletih in potovanjih? Na kakšen način?
- 3.8. Koliko ste osredotočeni na igro in koliko na okolico? Ste kdaj že odkrili kaj zanimivega v okolici zaradi aplikacije?

Slika 5: Štiri strani obrazca za soglasje za sodelovanje v fokusni skupini



**InnoRenew CoE**  
Uvide 6, 6310 Izola/Isoła, Slovenija, T: +386 40 282 944, E: coe@innorenew.eu, www.innorenew.eu

**Obrazec za soglasje za sodelovanje v fokusni skupini o uporabi aplikacij na mobilnih telefonih na izletih in potovanjih ter o zanimanju za ogled spomenikov kulturne dediščine**

Glavni raziskovalec: Ana Slavec (InnoRenew CoE)  
Organizacija: InnoRenew CoE Center odličnosti za raziskave in inovacije na področju obnovljivih materialov in zdravega bivanjskega okolja  
Sponsor: Javna agencija za raziskovalno dejavnost RS  
Projekt: Zaščita bronastih spomenikov v spremenljivem okolju  
Vodja projekta: dr. Polonca Ropret (Zavod za varstvo kulturne dediščine)

Ta obrazec ima dva dela. Prvi vsebuje informacije o raziskavi in razloži, kako bodo obdelani in uporabljeni vaši podatki ter opredeli vaše pravice. Prosim, da ga natančno preberete ter v primeru, da česa ne razumete, prosite za razlago. Drugi del obrazca je potrdilo o soglasju, kjer vas prosimo, da vaše strinjanje potrdite z odključanjem devetih izjav in s podpisom.

**O organizaciji**

Raziskavo izvaja InnoRenew CoE, neprofitni zasebni raziskovalni inštitut, ki se osredotoča na raziskave modifikacije lesa in uporabo obnovljivih materialov v trajnostni gradnji. Raziskava poteka v okviru projekta Zaščita bronastih spomenikov v spremenljivem okolju, ki ga vodi Zavod za varstvo kulturne dediščine, financira pa Javna agencija za raziskovalno dejavnost RS.

**Namen raziskave**

Rezultati raziskave nam bodo pomagali razumeti vzorce uporabe mobilne tehnologije na izletih in potovanjih ter oblikovati mehanizme za vključitev javnosti v varstvo kulturne dediščine ter razviti igro, namenjeno spodbujanju interakcije obiskovalcev s kulturno dediščino.

**Vrsta raziskave in izbira udeležencev**

Ta raziskava vključuje vašo udeležbo v fokusni skupini. Izbrani ste bili na podlagi presejalnega vprašalnika, ki smo ga objavili v nekaj Facebook skupinah in straneh ter tudi drugje na spletu. Z vprašalnikom smo že zbrali nekaj vaših podatkov o uporabi mobilnega telefona in o potovalnih navadah ter spol in starostno skupino pa tudi nekaj osebnih podatkov (ime in priimek, elektronski naslov in telefonska številka). K sodelovanju ste bili povabljeni, ker občasno potujete in na izletih in potovanjih uporabljate mobilni telefon.

Funded by the Horizon 2020 Framework Programme of the European Union, H2020 WIDESPREAD-2-Training: #739574



**InnoRenew CoE**  
Uvide 6, 6310 Izola/Isoła, Slovenija, T: +386 40 282 944, E: coe@innorenew.eu, www.innorenew.eu

**Prostovoljno sodelovanje**

Vaša udeležba v raziskavi je povsem prostovoljna in lahko iz nje kadarkoli izstopite, ne da bi pri tem navedli razlog.

**Postopki**

Sodelovali boste v razpravi s 4-8 drugimi udeleženci, ki bo potekala na Fakulteti za matematiko, naravoslovje in informacijske tehnologije (Glagoljaška ulica 8). Razprava bo trajala približno uro in pol in bo zvočno snemana. Fokusno skupino bosta moderirali Nežka Sajinčič in Vesna Starman.

Tema razprave bo uporaba aplikacij na mobilnih telefonih na izletih in potovanjih ter zanimanje za ogled spomenikov kulturne dediščine. Med razgovorom se lahko kadarkoli in brez posledic odločite, da na določeno vprašanje ne boste odgovorili ali da zapustite pogovor. Če med pogovorom želite postaviti vprašanje ali izpostaviti težavo, je to dobrodošlo.

**Tveganja in koristi**

Ne predvidevamo nobenih tveganj, neprijetnosti ali drugih negativnih posledic vašega sodelovanja v raziskavi. S sodelovanjem boste prispevali k razumevanju vzorcev uporabe mobilne tehnologije na izletih in potovanjih ter oblikovati mehanizme za vključitev javnosti v varstvo kulturne dediščine. V zahvalo za sodelovanje boste prejeli praktično darilo (lesen USB ključek velikosti 32 GB). Udeleženci fokusne skupine boste pogoščeni s priznanjem.

**Zaupnost**

Vaših osebnih podatke ne bomo posredovali nikomur izven raziskovalne skupine. Vašo pravo ime bomo odstranili iz vseh publikacij in drugih raziskovalnih rezultatov. Vse informacije, ki jih bomo zbrali o vas, bodo namesto z vašim imenom označene s številko. Dostop do vaših osebnih podatkov bodo imeli samo člani raziskovalne skupine in vsi podatki bodo varno shranjeni ter uničeni, ko jih več ne bomo potrebovali.

Funded by the Horizon 2020 Framework Programme of the European Union, H2020 WIDESPREAD-2-Training: #739574



**InnoRenew CoE**  
Uvide 6, 6310 Izola/Isoła, Slovenija, T: +386 40 282 944, E: coe@innorenew.eu, www.innorenew.eu

**Obdelava in shranjevanje podatkov**

Vaši odgovori bodo prepisani iz zvočnega posnetka. Podatki bodo shranjeni na varnem mestu v postopku raziskovalne ustanove in do njih bo lahko dostopalo le pooblaščen osebe. Če bo iz zvočne datoteke na podlagi posrednih ali neposrednih identifikatorjev možno razbrati identiteto posameznika, bo ta izbrisana do konca projekta (junij 2021), na dolgi rok bomo podatke hranili le v anonimizirani obliki. Anonimni podatki o raziskavi bodo shranjeni v repozitoriju Zenodo, kjer bodo na voljo drugim raziskovalcem v skladu s sodobnimi praksami odprtega dostopa do podatkov.

**Vdor v baze podatkov**

V primeru vdora v baze podatkov bo odgovorna pooblaščen oseba za varstvo podatkov o tem obvestila glavnega raziskovalca in skupaj bosta izvedla vse potrebne ukrepe, da bi zmanjšali negativne posledice vdora za udeležence. Takoj ko bo možno, boste prejeli obvestilo o naravi kršitve podatkov, izgubljenih podatkih in sprejetih ukrepih.

**Vaše pravice**

V skladu s členi 15-22 Splošne uredbe o varstvu podatkov (GDPR) imate pravico do dostopa do vaših osebnih podatkov, popravljanja, brisanja, omejitve obdelave, prenosa podatkov in pravice do ugovora, vendar se pravica do izbriisa ne uporablja, če je obdelava potrebna za arhiviranje, ki je v javnem interesu, pa tudi za namene statistične analize in znanstvenih ali zgodovinskih raziskav.

Prav tako lahko v skladu s členoma 6(1) in 9(2) prej navedene uredbe kadarkoli in brez posledic prekličete soglasje za obdelavo vaših osebnih podatkov. Na vašo zahtevo vam bo Informacijski pooblaščenec posredoval informacije o uveljavljanju vaših pravic v skladu s členom 57(e) GDPR.

**Uporaba podatkov**

Obdelani podatki bodo uporabljeni v raziskovalnih publikacijah, v izobraževalne namene in za namen prihodnjih raziskav. Uporaba ne bo omejena na raziskovalno skupino, ampak bodo do anonimiziranih podatkov, shranjenih v repozitoriju Zenodo, lahko dostopale ter jih obdelovale tudi tretje osebe. Kot udeleženec lahko na zahtevo prejmete povzetek rezultatov.

**Podatki za stik**

Če imate vprašanja o vsebini študije, se lahko v zvezi z njimi obrnete na dr. Ano Slavec (ana.slavec@innorenew.eu).

Funded by the Horizon 2020 Framework Programme of the European Union, H2020 WIDESPREAD-2-Training: #739574



**InnoRenew CoE**  
Uvide 6, 6310 Izola/Isoła, Slovenija, T: +386 40 282 944, E: coe@innorenew.eu, www.innorenew.eu

**Potrdilo o privolitvi**

Prosim, preberite spodnjih deset izjav in odključajte polje za privolitve.

Prebral/-a sem vse dele tega lista z informacijami.

Imel/-a sem priložnost postaviti vprašanja o projektu.

Soglašam s sodelovanjem v razpravi, ki vključuje zvočno snemanje.

Soglašam, da bom ohranil/-a zaupnost informacij, o katerih bomo razpravljali v fokusni skupini.

Razumem, da je moja udeležba prostovoljna in da se lahko kadarkoli umaknem.

Razumem, da se moje besede lahko navedejo v objavah in drugih raziskovalnih rezultatih.

Razumem, da bo moje pravo ime odstranjeno v vseh objavah in drugih raziskovalnih rezultatih.

Razumem, da bodo moji osebni podatki varno shranjeni na na voljo le pooblaščenim osebam.

Razumem, da bodo anonimizirani raziskovalni podatki arhivirani in jih lahko uporabijo tretje osebe.

Prebral/-a sem zgornje informacije oziroma mi jih je nekdo prebral. Imel/-a sem priložnost postaviti vprašanja o vsebini in na vsa vprašanja, ki sem jih postavil/-a, sem prejel/-a zadovoljive odgovore. Soglašam, da prostovoljno sodelujem v tej raziskavi.

Tiskano ime udeleženca \_\_\_\_\_ Podpis udeleženca \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

Potrdujem, da je imel udeleženec možnost, da postavlja vprašanja o raziskavi, in da so bila vsa postavljena vprašanja ustrezno obravnavana po mojih najboljših močeh. Potrdujem, da udeleženec ni bil prisiljen v dajanje soglasja in da je bilo soglasje podano svobodno in prostovoljno. Udeleženca je bila predložena kopija tega potrdila o soglasju.

Tiskano ime raziskovalca, ki je prejel soglasje \_\_\_\_\_ Podpis raziskovalca \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

Funded by the Horizon 2020 Framework Programme of the European Union, H2020 WIDESPREAD-2-Training: #739574