

# CYFROWA AKTYWNOŚĆ INSTYTUTU PAMIĘCI NARODOWEJ WE WSPIERANIU POLITYKI HISTORYCZNEJ. WYBRANE PRZYKŁADY

RAFAŁ LEŚKIEWICZ

---

Efektywna edukacja historyczna wymaga skutecznego i odpowiednio sprofilowanego przekazu. Aby taki przekaz skonstruować, niezbędne jest wykorzystywanie coraz to nowszych rozwiązań służących prezentacji treści i formułowaniu przekazu. W celu budowy przekazu historycznego i efektywnego dotarcia z nim do odbiorców konieczne jest również przeprowadzenie badań określających potrzeby odbiorców, a także wskazujących na luki i deficyty w wiedzy, które należy zagospodarować. Dyskutując na gruncie rozwoju historii publicznej i narzędzi, w oparciu o które może się ona rozwijać, warto zwrócić uwagę na potencjał drzemący w nowoczesnych technologiach informatycznych. Wykorzystywane w odpowiedni sposób mogą one realnie pomóc w procesie badawczym czy też edukacyjnym, dostarczając treści, których z jednej strony oczekuje odbiorca, a które z drugiej strony są na odpowiednim poziomie merytorycznym<sup>1</sup>.

---

RAFAŁ LEŚKIEWICZ – doktor nauk humanistycznych w zakresie historii i archiwistyki, pełnomocnik Prezesa IPN ds. prowadzenia badań nad terrorem okupacyjnym na ziemiach polskich w latach 1939–1945, Instytut Pamięci Narodowej w Warszawie; ekspert w Ministerstwie Cyfryzacji – członek zespołu projektowego KRONIK@ (Krajowe Repozytorium Obiektów Nauki i Kultury). E-mail: rafal.leskiewicz@ipn.gov.pl; rafal.leskiewicz@mc.gov.pl. ORCID 0000-0003-2880-9525.

<sup>1</sup> Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na ciekawą inicjatywę Microsoftu, którego specjaliści zbudowali na bazie dokumentów FBI rozwiązanie, dzięki któremu zoptymalizowano zarządzanie dokumentami dot. zabójstwa J.F. Kennedy’ego. Zob. Strona internetowa *Microsoft.com*. Dostęp [21.06.2019]. <https://www.ailab.microsoft.com/experiment-s/7d6b0652-51dc-440d-a12a-481f28525143>.

Warto również w tym miejscu przywołać niedawno opublikowane badania pokazujące, jak duży procent ludzi młodych sięga po rozwiązania informatyczne z użyciem telefonu komórkowego, by uzyskać jakąkolwiek informację (Bochenek i Lange 2019; Pyżalski i in. 2019)<sup>2</sup>. Tym samym kanał cyfrowej dystrybucji treści z użyciem urządzeń mobilnych wydaje się obecnie jednym z najważniejszych.

Jednym z elementów wspierających proces edukacji odbiorów w instytucjach kultury i nauki, w tym np. w archiwach, są nowoczesne technologie informatyczne budowane z wykorzystaniem zestawu praktyk i narzędzi określanych jako *user experience* (Krug 2014; Levy 2015; Mościchnowska i Rogoś-Turek 2015; Schmidt i Etches 2012).

Celem niniejszego artykułu jest prezentacja doświadczeń Instytutu Pamięci Narodowej w budowie kompetencji cyfrowych i ich zastosowaniu w różnorodnych aktywnościach o charakterze historycznym jako element wspierający politykę historyczną państwa polskiego. W tekście zaprezentowane zostaną konkretne przykłady działań prowadzonych w ciągu ostatnich kilku lat przez IPN zmierzające do osiągnięcia pewnego stanu równowagi między historią (ze szczególnym uwzględnieniem historii publicznej) a informatyką. Te pozornie będące z dala od siebie nauki tak naprawdę mają wiele wspólnego – miarą sukcesu ich urobku jest skuteczne dotarcie do odbiorcy i zainteresowanie go powstałą książką, konferencją, aplikacją, systemem informatycznym. Aby zatem produkty prac projektów historycznych tudzież informatycznych cieszyły się zainteresowaniem odbiorów, wymagane są badania potrzeb, jakość przekazu, zarówno w wymiarze merytorycznym, użytkowym, jak i graficznym.

Od kilku lat nowe technologie aktywnie wspierają także prace polskich instytucji kultury i nauki. Widać to chociażby na organizowanych sympozjach, a także konferencjach, podczas których dyskutowane są konkretne przykłady stosowania nowych technologii informatycznych<sup>3</sup>. Widać to również przez

---

<sup>2</sup> 4 godziny i 12 minut na dobę – tyle wynosi średni czas korzystania z internetu przez polskich nastolatków. W poprzedniej edycji badania średnia wynosiła ok. 3 godzin i 40 minut. 27 proc. ankietowanych zadeklarowało korzystanie z internetu od dwóch do czterech godzin dziennie. Niewiele mniejszy odsetek (22,9 proc.) – od czterech do sześciu godzin. Aż 12 proc. szacuje, że spędza dziennie w sieci osiem lub więcej godzin (Bochenek i Lange 2019). Według innych statystyk 82,5 proc. badanych wśród dzieci i młodzieży łączy się codziennie z siecią przez telefon, a ponad 72 proc. z nich ma swoje profile w serwisach społecznościowych. Zob. *Polskie badanie EU KIDS ON LINE 2018*. Strona internetowa *Opi.org*. Dostęp [14.06.2019]. <https://www.opi.org.pl/Raport-z-badania-EU-Kids-Online-2018-juz-dostepny.html>.

<sup>3</sup> Zob. dla przykładu projekt konferencji organizowanych przez Instytut Adama Mickiewicza w Warszawie. Strona internetowa *Digitalcultures.pl*. Dostęp [28.06.2019]. <http://digitalcultures.pl/plhttp://trendbook.digitalcultures.pl/>.

pryzmat oddawanych w „klawiatury” użytkowników systemów i aplikacji prezentujących dorobek naukowy, zasoby archiwalne, biblioteczne czy też muzealne<sup>4</sup>, tj. [szukajwarchiwach.pl](http://szukajwarchiwach.pl) (obecnie system dostępny także pod adresem [szukajwarchiwach.gov.pl](http://szukajwarchiwach.gov.pl))<sup>5</sup>; [polona.pl](http://polona.pl)<sup>6</sup>, [polon](http://polon.pl)<sup>7</sup>, [Europeana](http://Europeana.eu)<sup>8</sup>, [PAUart](http://PAUart.pl)<sup>9</sup> i wiele innych<sup>10</sup>.

Początkowo, z chwilą powołania Instytutu Pamięci Narodowej do życia, nikt nie myślał o możliwości skorzystania z jakichkolwiek rozwiązań cyfrowych. IPN powołano ustawą z dnia 18 grudnia 1998 r.<sup>11</sup>, a faktycznie rozpoczął on swoją działalność dopiero w połowie 2000 r., po wyborze prof. Leona Kieresa na pierwszego prezesa (Dudek 2011; Koczwańska-Kalita 2015). Pierwsze lata upłynęły na organizacji i gromadzeniu archiwaliów, dopiero w okresie rządów drugiego prezesa dr. hab. Janusza Kurtyki rozpoczął się faktyczny proces otwierania Archiwum IPN i równocześnie nieśmiałego sięgania po zdobycze technologiczne. Poligonem doświadczalnym stało się Archiwum jako miejsce, gdzie najłatwiej można było zacząć proces wykorzystywania zdobyczy informatycznych (Leśkiewicz 2016, 111–130).

W pierwszej fazie rozstrzygnięcia wymagała kwestia, czy zasoby archiwalne w postaci obiektów cyfrowych tudzież opisy prezentujące zasób archiwalny powinny być dostępne powszechnie w internecie, czy też wyłącznie w sieci wewnętrznej Instytutu. Chodziło przede wszystkim o zrównoważenie potrzeb zgłaszanych przez obywateli i specyfiki zasobu archiwalnego, w którym przeważającą część stanowią materiały komunistycznego aparatu represji, a więc również i te, w których występują informacje o charakterze sensytywnym, wrażliwym. Paradoksalnie problemem nie była natomiast ochrona danych osobowych, bowiem zgodnie z art. 71 ustawy o IPN w zakresie działalności opisanej w art. 1 ustawy (gromadzenie, opracowywanie, udostępnianie, publi-

---

<sup>4</sup> Strona internetowa *Mapy.zabytek.gov.pl*. Dostęp [21.06.2019]. [www.mapy.zabytek.gov.pl](http://www.mapy.zabytek.gov.pl).

<sup>5</sup> Strony internetowe *Szukajwarchiwach.pl* i *Szukajwarchiwach.gov.pl*. Dostęp [21.06.2019]. <https://szukajwarchiwach.pl/>; <https://szukajwarchiwach.gov.pl>.

<sup>6</sup> Strona internetowa *Polona.pl*. Dostęp [21.06.2019]. <https://polona.pl/>.

<sup>7</sup> Strona internetowa *Polon.nauka.gov.pl*. Dostęp [21.06.2019]. <https://polon.nauka.gov.pl>.

<sup>8</sup> Strona internetowa *Europeana.eu*. Dostęp [21.06.2019]. <http://www.europeana.eu/portal/pl>.

<sup>9</sup> Strona internetowa *Pauart.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <http://www.pauart.pl/app>.

<sup>10</sup> Szczególną uwagę warto zwrócić na ciekawe rozwiązania zagraniczne. Dostęp [24.06.2019]. <http://culture.teldap.tw/culture/index.php>; <https://e-koolikott.ee/>; <https://www.hathitrust.org>; <http://www.cultuurwijzerapeldoorn.nl>.

<sup>11</sup> Ustawa z dnia 18 XII 1998 r. o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu (Dz.U. z 1998 r., nr 155, poz. 1016).

kowanie dokumentów tudzież prowadzenie badań naukowych i działalności edukacyjnej) był on wyłączony spod działania ustawy o ochronie danych osobowych<sup>12</sup>. Ostatecznie zdecydowano, że z uwagi na brak jednoznacznych uregulowań prawnych dokumenty będą cyfrowo udostępniane w czytelniach IPN z wykorzystaniem zbudowanej przez zespół archiwistów i informatyków z Instytutu aplikacji Digi-Arch (Leśkiewicz 2015, 229–242). W czytelniach będzie również dostępny pełen inwentarz zasobu archiwalnego – obecnie system informacji archiwalnej „Cyfrowe Archiwum”, natomiast w sieci będzie dostępna skrócona wersja tego inwentarza. Formalny obowiązek jego utworzenia pojawił się w art. 5 ustawy o zmianie ustawy o IPN z dnia 18 marca 2010 r., który zobowiązał Prezesa IPN do publikacji w terminie do 31 grudnia 2012 r. inwentarza opisującego jednostki archiwalne<sup>13</sup>. Inwentarz jest dostępny na stronie IPN do dzisiaj i jest systematycznie uzupełniany o nowe opisy<sup>14</sup>.

Wśród pytań, na które musiano sobie odpowiedzieć, starając się tworzyć rozwiązania oparte na technologiach cyfrowych, jednym z kluczowych było również to, dlaczego IPN ma się interesować nowoczesnymi formami prezentacji i budowy cyfrowych narzędzi do kontaktu z otoczeniem. Czy poważna instytucja publiczna powinna się zajmować wspieraniem rozwiązań informatycznych do prezentacji wyników badań naukowych i edukacji historycznej? Okazało się, że mimo nieprzeprowadzenia badań na ten temat wśród użytkowników potencjał cyfrowych narzędzi był tak duży, że gdy w połowie lat dwudziętych zaczęto tworzyć pierwsze portale historyczne, zdobyły one niebywałą popularność wśród odbiorców. Z czasem projektowane portale stawały się coraz lepsze, zarówno w warstwie merytorycznej, jak i w zakresie reguł tworzenia optymalnych rozwiązań cyfrowych<sup>15</sup>.

Zatem w procesie zwracania uwagi na wartość cyfrowych rozwiązań w budowie narracji historycznej okazało się, że niezwykle istotne było uświadomienie sobie, że kluczowym produktem, który IPN oferuje odbiorcom, jest informacja rozumiana wielowymiarowo. Chodziło więc o informację wiarygodną, rzetelną, prawdziwą, ale czasem również kontrowersyjną, wzbudzającą emocje, trudną

---

<sup>12</sup> Ta zasada, mimo wejścia w życie nowej ustawy o ochronie danych osobowych, została utrzymana. Zob. ustawa z dnia 10 V 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2018 r., poz. 1000).

<sup>13</sup> Ustawa z dnia 18 III 2010 r. o zmianie ustawy o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu oraz ustawy o ujawnianiu informacji o dokumentach organów bezpieczeństwa państwa z lat 1944–1990 oraz treści tych dokumentów (Dz.U. z 2010 r., nr 79, poz. 522).

<sup>14</sup> Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://inwentarz.ipn.gov.pl/#>.

<sup>15</sup> Lista portali przygotowanych przez IPN. Zob. Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://ipn.gov.pl/pl/edukacja-1/portale-tematyczne>.

w odbiorze czy też uczącą. Zawsze jednak wszelka aktywność analogowa koncentrowała się na prezentacji treści np. w postaci monografii, czasopisma, wystawy, albumu itp. Zatem by zmienić kanał dystrybucji (na internet), a przy tym urozmaicić przekaz, czyniąc go bardziej atrakcyjnym, przyjęto, że możliwe to będzie poprzez portale, systemy informatyczne i aplikacje.

Świadoma decyzja władz Instytutu, żeby skorzystać z dorobku nowoczesnych technologii, spowodowała pojawienie się najważniejszego pytania, od odpowiedzi na które zależała *de facto* skuteczna realizacja przyjętych założeń. To pytanie brzmiało: co zrobić, żeby produkty (rozumiane projektowo jako efekty prac historyków, archiwistów czy też edukatorów) były z jednej strony prezentowane z należytą powagą, a z drugiej strony były atrakcyjne dla odbiorców? Czyli – jednym słowem – nowoczesna, atrakcyjna forma przekazu *versus* poważne treści, często cierpienie i martyrologia, a nawet męczeństwo.

Udało się rozstrzygnąć wszelkie wątpliwości w taki sposób, że w praktyce zaczęto realizować politykę otwartego dostępu nie tylko do zasobów Archiwum, lecz także do wyników badań naukowych prowadzonych przez kluczowe pionierzy merytoryczne IPN, jak również do efektów pracy innych biur IPN, tj. Biura Lustracyjnego, Biura Poszukiwań i Identyfikacji, Biura Edukacji Narodowej.

Tworzone przez IPN rozwiązania cyfrowe, wspierające aktywnie szeroko rozumianą politykę historyczną państwa, można pogrupować w ramach trzech zbiorów. Pierwszym jest obowiązek ustawowy, który wymusza prowadzenie wspomnianego powyżej inwentarza publicznego, katalogów Biura Lustracyjnego<sup>16</sup> czy po prostu serwisu WWW. Drugim zbiorem jest szeroko rozumiana misja IPN, która wskazuje na główne cele aktywności Instytutu. Aby je osiągnąć, niezbędne jest skupienie się na tworzeniu portali edukacyjnych i aplikacji. A trzeci zbiór to zwyczajnie wewnętrzna potrzeba rozwoju, artykułowana głównie przez grono młodych historyków i archiwistów rozumiejących, że platformy cyfrowe zdecydowanie zwiększają skuteczność budowania przekazu, a tym samym docierania do odbiorcy.

Zatem tworząc narzędzia cyfrowe wspierające przekaz historyczny, koncentrowano się na czterech kluczowych czynnikach, tj. zdefiniowaniu potrzeb grup docelowych, czytelnej organizacji treści przekazu, dobrze zaprojektowanych interfejsach (systemów, aplikacji czy też portali internetowych), a także równomiernym doborze tematów.

Przechodząc do zasadniczej części artykułu, zacząć wypada od wyjaśnienia, czym jest wspomniany na wstępie *user experience* i jakimi cechami się charakteryzuje. *User experience* to tworzenie usług, które realizują potrzeby użytkow-

---

<sup>16</sup> Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://katalog.bip.ipn.gov.pl/>.

ników<sup>17</sup>. W szczególności UX to ergonomia rozumiana jako badanie procesów interakcji zachodzących między człowiekiem a jego otoczeniem zewnętrznym. Z drugiej strony to także skuteczna i możliwie jak najpełniejsza możliwość wyszukiwania treści. Budowanie tego typu funkcjonalności w systemach informatycznych ma doprowadzić do spełnienia oczekiwań użytkowników serwisów czy też systemów w zakresie znajdowania oczekiwanych przez nich informacji. Kolejnym, niezwykle istotnym elementem działań UX jest stosowanie i budowa mechanizmów strategii treści, rozumianej jako zestaw jasnych wytycznych co do formy prezentacji treści dla serwisów internetowych lub aplikacji. Zatem w ramach tych zdefiniowanych działań należy się skoncentrować na wykreowaniu głównego przekazu, budowie szablonów i korzystaniu z ustandaryzowanych stylów oraz procesów, tj. *workflow*, kanałów dystrybucji, kalendarza redakcyjnego. Innym, niezwykle istotnym elementem działań jest zaprojektowanie intuicyjnych narzędzi nawigacyjnych ułatwiających poruszanie się w tworzonej serwisie. Kolejny element UX to umiejętność wdrażania architektury informacji, rozumianej jako intuicyjny system nawigacji, który w możliwie jak najpełniejszy sposób odzwierciedla potrzeby grup docelowych, do których kierujemy nasze rozwiązania. Budowa architektury informacji powinna uwzględniać szerszy kontekst, w którym może/powinna operować. Ostatnim, niezwykle istotnym elementem jest uwzględnienie w budowanych rozwiązaniach technologii RWD, czyli *Responsive Web Design*, a więc dostosowywania projektowanych aplikacji do różnych urządzeń, głównie do urządzeń mobilnych. Obecnie ponad połowa użytkowników aplikacji różnego typu korzysta z nich właśnie na urządzeniach mobilnych, czyli głównie na telefonach komórkowych. Zatem tworząc aplikacje, należy się stosować do zasady *mobile first*.

Tworząc rozwiązania informatyczne dla użytkowników zgodnie z metodologią UX, należy się stosować do zasady „4 razy D”: czyli *Discover*, *Define*, *Develop*, *Deliver* – Odkryj, Zdefiniuj, Zbuduj, Dostarcz (w domyśle: użytkownikom).

W ramach pierwszego „D” podejmowane są działania o charakterze strategicznym. To w tym miejscu pojawia się wizja rozwiązania oparta także na badaniach z użytkownikami. Głównymi elementami tej części są analiza biznesowa oparta m.in. na dotarciu do gotowych przykładów i tego, jak one funkcjonują w wirtualnej rzeczywistości. W zakresie tych prac znajdują się również wywiady z interesariuszami projektu, a więc zarówno z użytkownikami, jak i grupami odpowiedzialnymi za wprowadzanie treści i formułowanie przekazu.

---

<sup>17</sup> W omówieniu zasad UX skorzystano m.in. z materiałów szkoleniowych UX-PM przygotowanych przez firmę Symetria organizującej certyfikowane szkolenia w tym zakresie.

W ramach tego etapu tworzona jest strategia UX, która towarzyszy projektowi także w kolejnym etapie prac – przy projektowaniu i prototypowaniu. Prowadzone są badania o charakterze jakościowym i ilościowym. Wyodrębniane (identyfikowane) są ponadto „persony”, czyli główne grupy odbiorców przygotowywanego rozwiązania. Tworzona jest również mapa doświadczeń.

W ramach drugiego zdefiniowanego etapu prac UX – *Define* – powstają pierwsze prototypy (na bazie makiet) planowanego rozwiązania będące efektem prac projektowych. Nadal trwają badania UX. Kluczowe są także działania skupione na budowie strategii treści i architektury informacji, które konsumują urobek warsztatów koncepcyjnych. Rozpoczynają się również prace nad projektami graficznymi, a ponadto odbywają się testy z użytkownikami.

W ramach trzeciego „D” – *Develop* – trwają główne prace programistyczne, wspierane przez zespół UX. Istotnym elementem działań w tym zakresie jest dostosowanie projektu graficznego do rzeczywistych możliwości programistycznych, tworzących produkt finalny w postaci systemu czy też aplikacji.

Ostatnie „D” – *Deliver* – to działania skoncentrowane na dostarczeniu i wdrożeniu gotowego rozwiązania informatycznego.

Podsumowując tę część, w fazie *Discover* odbywa się edukacja potencjalnych użytkowników i definiowanie ich potrzeb. W kolejnej z faz definiowany jest problem, czyli co i jak chcemy stworzyć. W fazie trzeciej powstają prototypy i odbywają się testy, w tym najważniejsze – testy funkcjonalne. Ostatnia faza to dostarczenie rozwiązania, wypracowanie standardów, jak również wsparcie powdrożeniowe.

Jako praktyczny przykład działań IPN w obszarze aktywności cyfrowej poniżej przedstawiono projekt systemu informacji archiwalnej *Cyfrowe Archiwum* jako kompleksowego narzędzia do zarządzania zasobem archiwalnym, wykorzystywanym nie tylko przez archiwistów, ale również naukowców, dziennikarzy oraz pracowników Instytutu reprezentujących inne pionory merytoryczne IPN. Projekt ten został omówiony szczegółowo, także z perspektywy problematyki zarządzania projektami, bowiem po raz pierwszy w historii Instytutu zastosowano metodologię zarządzania projektami do realizacji tak skomplikowanego zadania.

Omówiona zostanie również aplikacja webowa pokazująca w perspektywie trójwymiarowej działania Biura Poszukiwań i Identyfikacji na warszawskiej „Łączce”; w dalszej kolejności pokazane zostaną cyfrowe działania popularyzujące najnowszą historię Polski przez czytelne i łatwe w odbiorze animacje i filmy.

Najbardziej spektakularne wysiłki w obszarze aktywności cyfrowej skierowano na budowę kompleksowego rozwiązania do prezentacji opisów zasobu archiwalnego. Wieloletnie próby zakończono skutecznym wdrożeniem w 2014 r.



systemu informacji archiwalnej *Cyfrowe Archiwum* (Bednarek 2016, 131–147; Pieczunko 2015, 43–50; Pieczunko 2015, 27–42).

Ten modelowy projekt informatyczny był prowadzony przez historyków, którzy aby móc właściwie go przeprowadzić, nabyli odpowiednich kompetencji z zakresu zarządzania projektami, zgodnie z metodyką PRINCE2 (Kopczewski 2015), wykorzystując przy tym elementy metodyki zarządzania ryzykiem Management of Risk oraz ITIL<sup>18</sup>.

Zacząć wypada być może nie naukowo, ale bardziej społecznie – od omówienia w kilku zdaniach specyfiki projektu, który zrealizowano w latach 2012–2014 (rozwój 2015–2018) w Archiwum Instytutu Pamięi Narodowej<sup>19</sup>. Przede wszystkim projekt informatyczny *Cyfrowe Archiwum* jest dziełem humanistów, osób, które pozornie nie mają stosownego przygotowania technicznego, ale które zaprojektowały i wdrożyły złożone narzędzie informatyczne do zarządzania zasobem archiwalnym IPN. Podstawowym założeniem było to, żeby system informatyczny obsługiwał wszystkie kluczowe procesy archiwalne związane z gromadzeniem, opracowywaniem, udostępnianiem i digitalizacją dokumentów. Dodatkowo miał zawierać zbiór funkcji odnoszących się do aspektów związanych z obsługą procesu wypożyczeń magazynowych, kontrolą warunków mikroklimatycznych, rejestracją różnych kategorii wniosków, jak również rozliczaniem pracowników z powierzonych zadań służbowych.

Potrzeba realizacji projektu wynikała wprost ze stale zwiększającego się zainteresowania dokumentami archiwalnymi zarówno przez osoby zewnętrzne: naukowców i dziennikarzy, jak i przez pionierzy merytoryczne IPN, dla których praca z dokumentami stanowiła (i nadal stanowi) podstawowy obszar ich aktywności. W szczególności chodzi o Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu (pion ścigania IPN), a także Biuro Lustracyjne oraz pion naukowo-badawczy Instytutu. Przywołując konkretne liczby, średnio w latach 2007–2010 do Archiwum trafiało blisko 100 tys. różnego rodzaju wniosków o udostępnienie akt komunistycznych organów bezpieczeństwa państwa<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Szerzej zob. podręczniki ITIL: *Service Design; Service Strategy; Service Transition; Service Operation; Continual Service Improvement*, Best Management Practice, London 2011.

<sup>19</sup> Poniższy fragment dotyczący *Cyfrowego Archiwum* przygotowano w oparciu o pracę dyplomową autora artykułu zatytułowaną *Cyfrowe Archiwum – projekt IT tworzony przez humanistów*, obronioną 15 czerwca 2018 r. na Wydziale Zarządzania Politechniki Warszawskiej w ramach studiów podyplomowych „Akademia zarządzania IT w administracji publicznej”.

<sup>20</sup> Zob. Informacje o działalności IPN-KŚZpNP. Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://bip.ipn.gov.pl/bip/przedmiot-dzialania>.



Kolejne, niezwykle istotne zmiany miały miejsce w 2016 r. w wyniku następnej nowelizacji ustawy o IPN. Do struktury pionów merytorycznych Instytutu dołączyły nowo powstałe: Biuro Poszukiwań i Identyfikacji oraz Biuro Upamiętniania Walk i Męczeństwa. Dodatkowo Biuro Edukacji Publicznej zostało podzielone na dwa nowe: Biuro Edukacji Narodowej i Biuro Badań Historycznych. Biuro Udostępniania i Archiwizacji Dokumentów zmieniło swoją nazwę na Archiwum IPN<sup>21</sup>.

W zasadzie od samego początku funkcjonowania IPN kluczowym problemem wyjściowym dla skutecznej działalności wszystkich pionów merytorycznych był dostęp do informacji zgromadzonych w archiwach centrali i oddziałów. Informacje zgromadzone w archiwach IPN stanowią podstawowe źródło do podejmowania wszelkiej aktywności merytorycznej związanej zarówno z pracami naukowymi, jak i prowadzonymi postępowaniami śledczymi. W związku z powyższym dobra organizacja Archiwum, w tym przede wszystkim odpowiednie opracowanie archiwaliów, stanowiła podstawowy problem do rozwiązania (Biernat 2016, 23–35; Chorańczewski 2016, 25–44; Wojtkowski 2015, 25–44).

Proces gromadzenia dokumentów trwał kilka lat, najbardziej intensywny był w pierwszych pięciu latach działalności IPN (Kuligowski 2006, 17–28). Ostatecznie w Archiwum znalazły się ponad 94 km linearnie ułożonych grzbietami akt. Kluczowe było zatem takie zorganizowanie procesów zarządzania, aby ukształtować kompetencje cyfrowe konieczne do dalszego funkcjonowania Archiwum.

Niedługo po zamknięciu kluczowego etapu dla gromadzenia zasobów archiwalnych, co stało się ok. 2006 r., rozpoczęto intensywne prace zmierzające do uporządkowania architektury informacyjnej Instytutu. Przede wszystkim podjęto udaną próbę zewidencjonowania baz danych stworzonych podczas procesu gromadzenia archiwaliów w pierwszych latach funkcjonowania IPN. Ustalono, że łącznie utworzono ponad 400 różnych baz danych mających różną strukturę wewnętrzną, układ, formy opisu zachowanych dokumentów. Dodatkowo bazy te były tworzone w najprostszych narzędziach oferowanych przez pakiet *MS Office*, a mianowicie: *Excel*, *Access*, a nawet *Word*. Łącznie we wszystkich bazach danych znalazło się kilka milionów rekordów, w zasadzie nie do wykorzystania, bowiem aby odnaleźć poszukiwane nazwisko tudzież jakieś zagadnienie, konieczne było odwołanie się do każdej z baz. Warto również dodać, że żadne z wówczas tworzonych narzędzi nie miało odpowiednio zorganizowanej

---

<sup>21</sup> Ustawa z dnia 29 IV 2016 r. o zmianie ustawy o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu oraz niektórych innych ustaw (Dz.U. z 2016 r., poz. 749).

struktury wewnętrznej opartej na analizie wymagań biznesowych i systemowych. Zwykle były to proste tabele, w których wyszukiwano dane, korzystając z najprostszych narzędzi oferowanych przez dany pakiet oprogramowania biurowego (Leśkiewicz 2010, 11–15).

Zatem postanowiono, że docelowe rozwiązanie będzie oparte na systemie przewidującym budowę wielu interfejsów prezentacyjnych z szybkim importem wcześniej funkcjonujących baz danych. Przy czym już na początku założono, że system musi gwarantować stabilny proces weryfikacji jakości danych, które w ramach wspomnianych 400 baz danych funkcjonowały bez żadnego ustalonego i jednolitego standardu opisu<sup>22</sup>. Taki stan rzeczy wpływał na jakość danych. Bywało bowiem, że stosowano rozmaite formy zapisu takiej samej kategorii informacji, np. datę zapisywano w postaci tekstowej, nazwiska pisano wyłącznie wielkimi literami itp.

Podsumowując, wymagania dla planowanego systemu informatycznego koncentrowały się wokół następujących funkcji:

1. Zestandaryzowania cyfrowych opisów archiwalnych poszczególnych części składowych zasobu (od zespołu/zbioru archiwalnego po jednostkę archiwalną i dokument w wersji cyfrowej);
2. Kontroli jakości dla nowo wprowadzanych opisów archiwalnych;
3. Zarządzania repozytorium zdigitalizowanych obiektów cyfrowych;
4. Zmigrowania do jednego systemu „wyspowych” baz danych zawierających opis zasobu archiwalnego wraz z przeprowadzeniem procesu bilansowania danych;
5. Skutecznego wyszukiwania informacji przez i dla użytkowników (dla użytkowników w przypadku kwerend prowadzonych przez pracowników Archiwum, przez użytkowników w przypadku naukowców korzystających z Czytelni);
6. Zarządzania procesami organizacyjnymi, tj. obsługą procesu opracowania technicznego, wypożyczeń magazynowych, świadczenia usług reprograficznych.

Budowa kompetencji cyfrowych Archiwum IPN była procesem długotrwałym i skomplikowanym. Wdrożenie rozwiązania, jakim jest system *Cyfrowe Archiwum*, nie zamyka cyklu zaplanowanych działań, przeciwnie – stanowi ono pretekst do dalszego rozwoju. Przyjęto bowiem założenie, że rozwój systemów

---

<sup>22</sup> Taki standard został wdrożony dopiero w 2011 r. zarządzeniem nr 26/11 Prezesa Instytutu Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z dnia 22 czerwca 2011 r. w sprawie systemu informacji archiwalnej *Nexus* oraz struktury i zawartości innych baz danych zawierających informacje o zasobie archiwalnym Instytutu Pamięci Narodowej.

informatycznych służących do kompleksowego zarządzania zasobem archiwalnym musi się koncentrować na objęciu procesami cyfrowymi wszystkich możliwych zakresów działania Archiwum, z zastrzeżeniem – co niezwykle ważne – że będzie to następowało zgodnie z utrwalonymi przez lata zasadami nauki archiwalnej (Ryszewski 1985).

Na koniec warto przywołać kilka liczb wskazujących na wielkość przedsięwzięcia. System łącznie zawiera w sobie ponad 43 mln rekordów i obsługuje 48 mln plików cyfrowych zajmujących blisko 3,5 PB danych.

Wśród innych mierzalnych efektów projektu przede wszystkim należy zwrócić uwagę na rolę systemu, jaką pełni on w relacjach z użytkownikami. Dzięki budowie tego rozwiązania łatwiej i skuteczniej identyfikowane i definio- wane są potrzeby przez aktywizację przyszłych użytkowników we wszystkich rolach. System koncentruje się na zarządzaniu informacją rozumianą jako produkt udostępniany poprzez proste e-usługi. System udziela odpowiedzi na oczekiwa- nia klienta szybko i w satysfakcjonujący dla użytkowników sposób.

Jedną z aktywności Instytutu było skupienie się na prezentacji działań zmierzających do odnalezienia i identyfikacji szczątków ofiar systemu komu- nistycznego (Wichowska 2015). Działania te w formie zorganizowanej są pro- wadzone od 2011 r., przy czym wzmożona aktywność nastąpiła dopiero w 2016 r., gdy znowelizowaną ustawą o IPN utworzono Biuro Poszukiwań i Identyfikacji<sup>23</sup>. Podstawą tego typu prac poszukiwawczych są złożone i prowadzone na szeroką skalę kwerendy w Archiwum Instytutu Pamięci Narodowej, w innych archiwach polskich, czasem również zagranicznych. Zwykle rezultaty tych poszukiwań, a także prace terenowe pozwalają na skuteczne odnalezienie ofiar systemu komunistycznego i w dalszej perspektywie na ich identyfikację. W trakcie prowadzonych prac pojawiło się pytanie, w jaki sposób interesująco i z zacho- waniem należytej powagi można wykorzystać efekty tych prac i przedstawić je szerszemu gronu odbiorców. Przede wszystkim w jaki sposób ukazać ogrom zrealizowanych prac, szeroki zakres kwerend archiwalnych, a co za tym idzie – odnalezionych dokumentów i efekt finalny w postaci odnalezionych i ziden- tyfikowanych szczątków naszych Bohaterów Narodowych – Żołnierzy Niezłom- nych, uczestników antykomunistycznego podziemia z lat 1944–1956.

Postanowiono zatem, że zastosowane zostaną narzędzia i technologie 3D, które w najbardziej realny i tym samym najbardziej „efektowny” sposób ukążą użytkownikom zrealizowane działania. W tym celu obok samych technologii

---

<sup>23</sup> Ustawa z dnia 29 VI 2016 r. o zmianie ustawy o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu oraz niektórych innych ustaw (Dz.U. z 2016 r., poz. 749).

skorzystano z elementów metodologii *user experience*, której zasadniczym celem jest, tak jak wspomniano powyżej, identyfikacja i realizacja potrzeb użytkowników, osób korzystających z systemów oraz aplikacji informatycznych. Rozpoczęto zatem prace, w efekcie których powstała aplikacja prezentująca „wirtualną” powązkowską Łączkę, symboliczne miejsce pochówku ofiar zbrodni komunistycznych.

Do czego może być wykorzystana technologia 3D? Przede wszystkim do inwentaryzacji, tj. skanowania otoczenia z wykorzystaniem technologii skanu laserowego, co pozwala na osiągnięcie dokładności inwentaryzacji o niespotykanej wcześniej skali. Skanowanie 3D jest szybkie, precyzyjne i pozwala na inwentaryzację skomplikowanych struktur (rzeźbienia, detale). W procesie skanowania otrzymujemy chmurę punktów, która jest wiernym odwzorowaniem oryginału. Jako przykłady można podać działania inwentaryzacyjne zabytków – skanowanie laserowe pozwala w dokładny sposób odtworzyć skomplikowane kształty i trudno dostępne elementy. Może to być także inwentaryzacja miejsc pamięci – skanowanie laserowe daje możliwość przeprowadzenia inwentaryzacji przy minimalnej ingerencji (brak potrzeby wykonywania ręcznych pomiarów).

Na podstawie danych 3D można w precyzyjny sposób przygotować dokumentację i archiwizację obiektów zabytkowych. Możliwość przeniesienia obiektu do postaci wirtualnej pozwala na wierniejsze i szybsze odwzorowanie obiektu, np. budowli, niż tradycyjne metody.

W latach 2016–2017 Instytut Pamięci Narodowej w trakcie prac poszukiwawczo-archeologicznych prowadzonych przez Biuro Poszukiwań i Identyfikacji na Łączce ponownie korzystał z nowoczesnych technologii służących dokumentowaniu prac badawczych w postaci skanowania 3D.

Po gruntownej analizie dostępnych rozwiązań cyfrowych zdecydowano się na wykorzystanie metody skanowania w 3D za pomocą wysokowydajnych i czułych skanerów przestrzennych w celu zebrania niezbędnych danych będących efektem skanowania, które zostały następnie przekształcone w modele trójwymiarowe służące do budowy aplikacji prezentującej „Wirtualną Łączkę”.

W ramach tego projektu oprócz powązkowskiej Łączki zeskanowano również odkryte ponurą sławą więzienie przy ul. Rakowieckiej, w którym w okresie stalinowskim więziono wielu zasłużonych żołnierzy podziemia antykomunistycznego, w tym takie postaci, jak: Witold Pilecki, Łukasz Ciepliński, gen. August Emil Fieldorf ps. „Nil” i wielu, wielu innych.

Modele 3D powstają na bazie technologii „chmury punktów”. Dzięki temu analizowane obiekty są bardzo wiernie i precyzyjnie odwzorowywane. Przy tworzeniu aplikacji funkcjonującej pod nazwą „Mapa Miejsc Pamięci Narodowej”, w ramach której w jej pierwszej odsłonie zaprezentowano spacer po „Wirtualnej Łączce”, przez zastosowanie metody chmury punktów dokonano

kompletnej inwentaryzacji terenu Łączki Powązkowskiej – Kwatery Ł. Oprócz aplikacji dla internautów udało się opracować kompletny materiał, który służy do archiwizacji, analiz historycznych i archeologicznych. Przy procesie skanowania 3D obiektów, w tym Kwatery Ł, wykorzystane zostały profesjonalne skanery FARO, o maksymalnym zagęszczeniu punktów na poziomie 2 mm. Praca na tych urządzeniach pozwala zarówno na wykorzystanie materiału zgromadzonego do wiernego odwzorowania rzeczywistości w tworzonych aplikacjach VR, jak i na tworzenie modyfikacji przestrzeni na bazie skanowanego materiału.

Odtwarzanie stanu historycznego obiektów lub tworzenie uzupełnienia dokumentacji przez domodelowywanie obiektów 3D, które z różnych przyczyn nie mogą być zeskanowane, gwarantuje realny, rzeczywisty efekt. Aplikacja powstała w oparciu o technologię WebGL, który jest standardem wspieranym od niedawna przez wszystkie współczesne przeglądarki internetowe, zarówno stacjonarne, jak i mobilne<sup>24</sup>. Technologia WebGL pozwala na generowanie obrazu 3D bezpośrednio na urządzeniu użytkownika bez konieczności instalowania dodatkowych narzędzi, wtyczek.

Aplikacja „Mapa Miejsc Pamięci Narodowej” uruchamiana jest z poziomu strony głównej IPN po kliknięciu przycisku „Rozpocznij”<sup>25</sup>. Następnie wybieramy ikonkę wskazującą na powązkowską Łączkę. Pozostałe ikony wskazujące na inne miejsca kaźni Polaków, tj. więzienie na Rakowieckiej, siedziba NKWD przy ul. Strzeleckiej oraz cmentarze: Bródnowski i przy ul. Wałbrzyskiej, są na razie nieaktywne i opatrzone krótkimi komunikatami. Po uzupełnieniu aplikacji linki te będą aktywne, podobnie jak w przypadku Łączki. Po przejściu na Łączkę użytkownik widzi oś czasu z wyodrębnionymi datami: 1945, 1955, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, mającymi m.in. istotne znaczenie dla prowadzonych prac poszukiwawczych, oraz dwoma zakresami tematycznymi: „Zmiany na cmentarzu”, „Odkryte miejsca pochówków”. Nawigowanie w aplikacji jest niezwykle proste. Można się po niej poruszać, używając myszki lub klawiatury.

Wybierając zakres „Zmiany na cmentarzu”, widzimy powązkowską Łączkę w poszczególnych wyodrębnionych na osi czasu datach. Wybór dat jest nieprzypadkowy i odnosi się do zachowanych fotografii lotniczych przedstawiających teren cmentarza w 1945 i 1955 r., jak również prowadzonych prac poszukiwawczych realizowanych przez zespół prof. Krzysztofa Szwaagrzyka w latach 2012–2017. Oglądając zmiany na cmentarzu wymodelowane w technologii 3D,

---

<sup>24</sup> Szerzej zob. Strona internetowa *Wikipedia.org*. Dostęp [24.06.2019]. <https://pl.wikipedia.org/wiki/WebGL>.

<sup>25</sup> Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://laczka.ipn.gov.pl/>.

użytkownik ma możliwość obejrzenia galerii zdjęć dokumentujących prace poszukiwawcze prowadzone w poszczególnych latach.

Wybierając zakres „Odkryte miejsca pochówków”, użytkownik może obejrzeć obszar prac archeologiczno-poszukiwawczych. W latach 2016–2017 wymodelowano obszar prac ziemnych prowadzonych przez archeologów. Modele przedstawiające prace archeologiczne są wykonane na podstawie skanów 3D.

W poszczególnych latach, od 2012 do 2017 r., użytkownik może obejrzeć odnalezione miejsca pochówków ofiar systemu komunistycznego. W przypadku udanej identyfikacji szczątków ofiary w miejscu jamy grobowej pojawia się krzyż. Klikając na niego, można przeczytać biogram odnalezionej osoby oraz obejrzeć zdjęcia przedstawiające tę osobę.

Użytkownik, klikając na przycisk „Wirtualny spacer”, przenosi się na teren Łączki i ma możliwość podejścia do miejsc odkrycia szczątków ofiar systemu komunistycznego. Może również podejść do symbolicznego pomnika z 1990 r., który został zdemontowany podczas prac budowlanych na przełomie 2014/2015 r., a także wejścia do Panteonu, wzniesionego we wrześniu 2015 r. w hołdzie ofiarom zbrodni komunistycznych.

Oprócz systemów informatycznych i aplikacji IPN angażuje się w przygotowywanie krótkich form filmowych prezentujących ważne dla historii Polski wydarzenia w przystępnej formie. Jednym z przykładów tego typu działań jest film animowany *Niezwyceżeni*<sup>26</sup>.

Ta niezwykła animacja miała swoją premierę 15 września 2017 r.<sup>27</sup> Jako lektorzy głosu do niej użyczyli znani aktorzy: dla wersji polskiej Mirosław Zbrojewicz, a dla wersji angielskiej Sean Bean. To niezwykła i bardzo sugestywna w przekazie forma pokazująca walkę Polaków o wolność. Film trwający 4 minuty rozpoczyna się wybuchem wojny w 1939 r., a kończy symbolicznym upadkiem komunizmu w 1989 r.<sup>28</sup> Niezwykle ważne jest skupienie się na prezentacji skomplikowanej polskiej perspektywy wojny w taki sposób, żeby była ona czytelna nie tylko dla polskich odbiorców, ale także dla oglądających z całego świata. Realizując założenia polskiej polityki historycznej, przywołano polskich bohaterów, często nie znanych szerzej, ale mających niezwykle ważne dokona-

---

<sup>26</sup> Strona internetowa *Niezwyceżeni-film.pl*. Dostęp [23.06.2019]. <http://www.niezwyceżeni-film.pl/>.

<sup>27</sup> Strona internetowa *Filmweb.pl*. Dostęp [23.06.2019]. <https://www.filmweb.pl/film/Niezwyceżeni-2017-792559>.

<sup>28</sup> Więcej na temat filmu zob. Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [23.06.2019]. <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/41722,Niezwyceżeni-animowany-film-o-najnowszej-historii-Polski.html>.

nia, takich jak: rtm. Witold Pilecki, Irena Sendlerowa, Stanisław Maczek, Jan Karski, Marian Rejewski, Witold Urbanowicz i inni<sup>29</sup>. Dodatkowo przypomniano istotne dla Polaków, ale nie znane szerzej fakty i zjawiska, m.in. czym było Polskie Państwo Podziemne, podziemie niepodległościowe po zakończeniu II wojny światowej, fenomen Solidarności etc.

Dzięki dobremu pomysłowi na animowaną i sugestywną prezentację trudnych losów Polski i Polaków, poczynając od 1939, a kończąc na 1989 r., film ten cieszył się olbrzymim powodzeniem w kraju i za granicą, osiągając blisko 4 mln wyświetleń na kanale IPN na YouTube.

28 czerwca 2019 r. pojawił się w przestrzeni cyfrowej prequel tego niezwykle interesującego filmu nagrany w podobnej konwencji, zatytułowany *Niezwyklicie. Czas próby* i poświęcony walkom o granice RP, którego akcja rozgrywa się w latach 1918–1939<sup>30</sup>.

Zaprezentowane w niniejszym artykule przykłady aktywności cyfrowej Instytutu Pamięci Narodowej dowodzą w sposób jednoznaczny, że wybór kanałów cyfrowych do prezentacji treści historycznych przynosi pożądane i pozytywne efekty. Po pierwsze zwiększa się krąg odbiorców takich treści, po drugie zaś taka forma prezentacji koresponduje z misją i celami IPN realizowanymi na wielu obszarach także w postaci klasycznej, analogowej. Istotą działań cyfrowych w obszarze popularnonaukowym czy też naukowym dotyczącym historii jest bowiem znalezienie równowagi między tradycyjnym warsztatem historycznym, analizą źródeł, bezstronnym i fachowym przekazem a przygotowywanymi w środowisku informatycznym aplikacjami lub systemami służącymi do prezentacji urobku pracy historyków. Tym bardziej że w odbiorze wielu, szczególnie młodych, ludzi, jeśli coś nie funkcjonuje w przestrzeni internetowej, oznacza, że nie funkcjonuje w ogóle.

Narzędzia informatyczne pozwalają również na zautomatyzowanie procesów w zakresie ustaleń faktów i wydarzeń historycznych, przede wszystkim w kontekście ilościowym i statystycznym. Pozwalają również na budowanie zależności między różnymi źródłami danych, co otwiera dla historyków zupełnie nowe obszary badawcze.

---

<sup>29</sup> W przypadku części z tych osób powstały osobne publikacje monograficzne albo broszury popularnonaukowe w ramach serii Patroni Naszych Ulic. Zob. Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://pamiec.pl/pa/biblioteka-cyfrowa/patroni-naszzych-ulic>.

<sup>30</sup> Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [28.06.2019]. <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/73750,Premiera-filmu-Niezwyklicie-Czas-proby-28-czerwca-2019.html>; Strona internetowa *YouTube.com*. Dostęp [28.06.2019]. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=2&v=13Nn\\_2\\*AnR4](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=13Nn_2*AnR4).



Zatem konkludując, wybrane przykłady aktywności cyfrowej Instytutu Pamięci Narodowej na polu wspierania badań naukowych i popularyzacji historii pokazują w sposób jednoznaczny, że możliwa jest swoista koalicja między humanistami i inżynierami IT albo programistami systemów informatycznych. Wymaga to oczywiście dużego wysiłku z obu stron, by poznać wzajemne ograniczenia, niemniej jednak z punktu widzenia historyka taka współpraca pozwala na rozwój zupełnie nowych kompetencji w zakresie zarządzania projektami oraz badania oczekiwań i potrzeb użytkowników.

#### BIBLIOGRAFIA

- Bednarek, Jerzy. 2016. „Zakres standaryzacji opisu archiwalnego w »Cyfrowym Archiwum« Instytutu Pamięci Narodowej.” W *Standaryzacja opisu archiwalnego*, red. J. Bednarek i P. Perzyna, 131–147. Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.
- Biernat, Andrzej. 2016. „Komputeryzacja a digitalizacja w archiwach państwowych w Polsce.” W *Komputeryzacja i digitalizacja w archiwach*, red. R. Leśkiewicz i A. Żeglińska, 23–35. Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.
- Chorążyczewski, Waldemar. 2016. „Koncepcje komputeryzacji archiwów polskich.” W *Komputeryzacja i digitalizacja w archiwach*, red. R. Leśkiewicz i A. Żeglińska, 37–46. Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.
- Dudek, Antoni. 2011. *Instytut. Osobista historia IPN*. Warszawa: Czerwone i Czarne.
- Informacje o działalności IPN-KŚZpNP*. Strona internetowa *Ipn.gov.pl*. Dostęp [24.06.2019]. <https://bip.ipn.gov.pl/bip/przedmiot-dzialania>.
- ITIL. *Service Design*. 2011. London: Best Management Practice.
- ITIL. *Service Strategy*. 2011. London: Best Management Practice.
- ITIL. *Service Transition*. 2011. London: Best Management Practice.
- ITIL. *Service Operation*. 2011. London: Best Management Practice.
- ITIL. *Continual Service Improvement*. 2011. London: Best Management Practice.
- Koczwańska-Kalita, Dorota. 2015. *(Nie)chciane dziecko III RP. Instytut Pamięci Narodowej 2000–2010*. Kraków: Arcana.
- Kopczewski, Michał. 2015. *Alfabet zarządzania projektami*. Gliwice: Onepress.
- Krug, Steve, 2014. *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*. Warszawa: Helion.
- Kuligowski, Janusz. 2006. „Gromadzenie zasobu archiwalnego Instytutu Pamięci Narodowej w latach 2000–2005.” W *W kręgu „teczek”. Z badań nad zasobem i funkcjami archiwum Instytutu Pamięci Narodowej*, red. J. Bednarek i P. Perzyna, 17–28. Łódź–Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Leśkiewicz, Rafał. 2010. „Rodzaje archiwalnych pomocy informacyjnych zasobu archiwalnego Instytutu Pamięci Narodowej.” W *Wartość naukowa i stan opracowania zasobu archiwalnego Instytutu Pamięci Narodowej*, red. R. Kościański i R. Leśkiewicz, 11–15. Poznań–Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.

- Leśkiewicz, Rafał. 2015. „Elektroniczny system udostępniania dokumentów z zasobu Instytutu Pamięci Narodowej.” W *Electronic records and access to archive resources via Internet. Materials of the International Conference, Warsaw 22–23 May 2013*, red. A. Laszuk, 229–242. Warszawa: Naczelna Dyrekcja Archiwów Państwowych.
- Leśkiewicz, Rafał. 2016. „Wpływ komputeryzacji na funkcjonowanie Archiwum Instytutu Pamięci Narodowej.” W *Standaryzacja opisu archiwalnego*, red. J. Bednarek i P. Perzyna, 111–130. Warszawa–Łódź: Instytut Pamięci Narodowej.
- Levy, Jaime. 2015. *Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku*. Warszawa: Helion.
- Mościchnowska, Iga, i Barbara Rogoś-Turek. 2015. *Badania jako podstawa projektowania USER EXPERIENCE*. Warszawa: PWN.
- Bochenek, Marcin, i Rafał Lange, red. 2019. *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*. Strona internetowa *Nask.pl*. Dostęp [14.06.2019]. <https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/wydarzenia/wydarzenia-2019/1539,Mlode-smartfony-jak-sie-zyje-z-internetem-w-kieszeni.html>.
- Pieczunko, Andrzej. 2015. „Prace nad systemem informacji w archiwach Instytutu Pamięci Narodowej (stan na koniec 2013 r.).” W *Zasada strukturalna jako podstawa opisu archiwaliów w zintegrowanych systemach informacji archiwalnej*, red. R. Leśkiewicz i A. Żeglińska, 43 – 50. Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.
- Pieczunko, Andrzej. 2015. „Projekt Cyfrowe Archiwum – digitalizacja zasobu archiwalnego Instytutu Pamięci Narodowej.” *Archiva Ecclesiastica VIII*: 27–42.
- PRINCE2 – skuteczne zarządzanie projektami. 2010. Londyn: TSO.
- Pyżalski, Jacek, Zdrodowska, Aldona, Tomczyk, Łukasz, i Katarzyna Abramczuk. 2019. *Polskie badanie EU KIDS ON LINE 2018*. Strona internetowa *Opi.org*. Dostęp [14.06.2019]. <https://www.opi.org.pl/Raport-z-badania-EU-Kids-Online-2018-juz-dostepny.html>.
- Ryszewski, Bohdan. 1985. *Problemy i metody badawcze archiwistyki*. Toruń: Wydawnictwo UMK.
- Schmidt, Aaron, i Amanda Etches. 2012. *User experience (UX) design for libraries*. Chicago: Ala Tech Source.
- Wichowska, Karolina. 2015. „Łączka”. *Poszukiwania i identyfikacja ofiar terroru komunistycznego pochowanych na warszawskich Powązkach*. Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej.
- Wojtkowski, Ryszard. 2015. „Digitalizacja i udostępnianie on-line materiałów archiwalnych w archiwach państwowych w latach 2012–2015. W *Dziedzictwo audiowizualne w warsztacie badawczym historyka i procesie dydaktycznym*, red. R. Reczek, 25–44. Poznań: Instytut Pamięci Narodowej.

---

THE DIGITAL ACTIVITY OF THE INSTITUTE OF NATIONAL REMEMBRANCE  
IN SUPPORTING HISTORICAL POLICY. SELECTED EXAMPLES

SUMMARY

Effective historical education requires an effective and appropriately profiled message. To construct such a message, it is necessary to use more and more new solutions to present the content and formulate the message. To build a historical message and effectively reach the recipients with it, it is also necessary to carry out research determining the needs of the receivers, but also pointing to gaps and deficits in the knowledge that should be managed. While discussing the development of public history and tools based on which it can develop, it is worth paying attention to the potential of modern information technologies, which when used properly can help in the research or educational process, providing content, on the one hand, expects the recipient and on the other hand, they are at the appropriate substantive level.

The article aims to present the experiences of the Institute of National Remembrance in the construction of digital competences and their application in various historical activities as an element supporting the historical policy of the Polish State. The text presents specific examples of activities carried out over the past few years by the Institute of National Remembrance, aimed at achieving a certain state of balance between history (with particular emphasis on public history) and IT. Because they are seemingly far from each other, they have a lot in common – the measure of the success of their output is effectively reaching the recipient and interest in it was created by a book, conference, application, and IT system. Therefore, to make the products of historical and IT-related works enjoy the interest of the recipients, the needs research and the quality of the message are required, both in the substantive, functional or graphic dimension.

**Keywords:** public history, digital activity, user experience, IT, information systems, history, education, Institute of National Remembrance, Digital Archive