

Katarzyna Czarnecka

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Zagadka jako konstytutywna część poetyki questu

Streszczenie

Quest jest tekstem użytkowym, niezbędnym podczas uprawiania innowacyjnej formy turystyki – questingu, czyli gry terenowej łączącej walory edukacyjne i zabawę. Celem artykułu jest charakterystyka zagadek, stanowiących obowiązkowe części questu. W artykule podjęto cztery aspekty: 1) Trafność użycia nazwy „zagadka” w stosunku do specyficznych zadań typowych dla questu, 2) Typy zagadek wiążące treść zagadki z rodzajem zadania, 3), Funkcje zagadek, 4) Praktyczne wskazówki dotyczące redagowania zagadek rozwiązywanych podczas przemierzania szlaku. Podstawę badań stanowi zbiór tekstów opublikowanych w Internecie pod wspólnym tytułem „Wielkopolskie questy” – kolekcję tę buduje Pracownia Krajoznawcza Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu.

Słowa kluczowe: zagadka, tekst użytkowy, zabawa, edukacja, questing

Quest jest nowym typem tekstu użytkowego, swoistą instrukcją niezbędną dla osób podejmujących grę terenową, zwaną niekiedy *wyprawą odkrywców*. Gra ta, upowszechniająca się w Polsce po roku 2000, łączy pierwiastki ludyczne i edukacyjne, polega na przemieszczaniu się turystów w obranej przestrzeni szlakiem nieoznaczonym w terenie, lecz opisanym właśnie w queście. Słowo *quest*, nieobecne na razie w słownikach języka polskiego, oznacza również sam szlak opisywany w tekście oraz ulotkę zawierającą jego opis. Działania krajoznawcze, polegające na zaplanowaniu i opisie takich tras określa się, podobnie jak samą grę, mianem *questingu*. *Questing* jest więc specyficzną „metodą poznawania dziedzictwa miejsca”¹. Grzegorz Gołoś definiuje *questing* jako „tworzenie nieoznakowanych, krótkich szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach”². Zdaniem

¹ *Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*, red. D. Zaręba, Kraków 2008. Cyt. za: <http://questing.pl/co-to-jest-questing/> [dostęp: 20.05.2015].

² G. Gołoś, *Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno-edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych*, „Studia i Materiały CEPL w Rogowie” 2013, nr 1 (34), s. 74.

Anny Pawłowskiej „questing stanowi połączenie metody zwiedzania, edukacji regionalnej, aktywnego wypoczynku oraz promocji dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego”³.

Zainteresowanie questingiem narasta, czego dowodem jest coraz większa liczba tras przeznaczonych dla osób poruszających się pieszo, ale i na rowerach, a także udane próby przeniesienia przekazu do świata komunikacji elektronicznej w postaci aplikacji mobilnych przeznaczonych do wykorzystania w smartfonach czy przy użyciu innych urządzeń przenośnych⁴. Questy uznaje się również za sposób promowania danego regionu oraz narzędzie integracji lokalnych społeczności⁵. Niezmiennie pozostaje sedno questingu: aktywizacja turysty poprzez organizację możliwie atrakcyjnego sposobu zwiedzania odwołującego się do wskazań zawartych w zaproponowanym tekście. Sam quest, jako upowszechniający się gatunek tekstu użytkowego, nie doczekał się jeszcze pełnego opisu genologicznego⁶.

Osoba wyposażona w darmowy tekst nazywany questem dysponuje rymowanym (najczęściej) opisem trasy oraz uproszczoną mapą okolicy, z naniesionym punktem startu, lecz bez wrysowania przebiegu ścieżki. Może podjąć samodzielny spacer w otwartej przestrzeni w dowolnie obranym czasie (wyjątek stanowią questy poświęcone zwiedzaniu obiektów, takich jak np. muzea czy zamykane na noc parki). Posługując się instrukcją, dociera ostatecznie do tzw. skarbu – w przygotowanej przez autorów questu kryjówce odnajduje zwykle pieczęć, której odcisk będzie stanowił pamiątkę przemierzenia traktu. Po drodze zapoznaje się z wiadomościami na temat okolicy – są to treści dotyczące historii, kultury materialnej i duchowej (tu swe miejsce znajdują motywy religijne), geografii i przyrody.

Dla kompozycji questu konstytutywne są dwa typy segmentów:

1. Wskazówki topograficzne umożliwiające orientację w terenie i poruszanie się po nim zgodnie z zamysłem autora;

³ A. Pawłowska, *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa” 2014 nr 1, s. 30, http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2014_01_02.pdf [dostęp: 25.05.2016].

⁴ Jako przykład przywołać można serię questów powstałych z inicjatywy Stowarzyszenia *Gościniec 4 Żywiołów*; obejmuje ona trasy na terenie czterech gmin: Stryszowa, Mucharza, Lanckorony i Kalwarii Zebrzydowskiej. Aplikacja, będąca elektroniczną wersją questów papierowych, a przeznaczona na smartfony z systemem Android 2.2., wykorzystuje możliwość lokalizacji turysty za pomocą GPS. Dostępna jest w Google Play pod linkiem: <https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.treespot.questy>; można ją również zdobyć dzięki zeskanowaniu kodu QR, widocznego np. na plakatach w odpowiednich miejscowościach. Zob. <http://www.lanckorona.pl/news,548.html> [dostęp: 25.05.2016].

⁵ Zob. Ł. Wilczyński [Agencja Public Relations Planet PR], *Questing™, czyli jak skutecznie wypromować swój region w oparciu o współpracę lokalnej społeczności* (prezentacja multimedialna), www.festiwalpromocji.pl/fileadmin/user_upload/PLANETPR_questing_Jablon_31.03.11.pdf [dostęp: 20.05.2015].

⁶ Zarys charakterystyki genologicznej questu, z uwzględnieniem poziomu kompozycji, relacji pragmatycznych, obrazu świata i stylistyki przedstawiłam w artykule: K. Czarnecka, *Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku* [w druku].

2. Zagadki, czyli wplecione w narrację zadania, których obecność sprawia, że synonimem *questingu* jest również wyrażenie „turystyka z zagadkami”⁷. Zadania te stanowią przedmiot niniejszego artykułu.

Definiując podstawy semantyczne zagadki, Jan Kasjan pisze: „Zagadka jest, mówiąc najogólniej, pewnym rodzajem zadania umysłowego, które polega na tym, by zidentyfikować jakiś przedmiot na podstawie jego charakterystyki słownej”⁸. Zdaniem Juliana Krzyżanowskiego, zagadka „podobnie jak przysłowie, należy do najprostszych utworów literackich stojących na pograniczu literatury i języka”⁹. Badacze wyróżniają dwie klasy zagadek: literackie oraz ludowe; podział ten bywa jednak podważany, m. in. ze względu na przemieszczanie się podobnych motywów w różnych sferach kultury oralnej i piśmiennictwa¹⁰. Jak podaje *Słownik terminów literackich*, istotą zagadki jest dwuczłonowa kompozycja, obejmująca pytanie i odpowiedź: „Na część pytajną składa się pośrednie określenie danego przedmiotu zazwyczaj za pomocą krótkiego opisu (czasem mającego postać peryfrazy), wskazującego jego cechy (np. „dwa kije, a na końcu rzemyk”: odpowiedź: „cepy”); zadaniem odpowiadającego jest wskazanie, o jaki przedmiot chodzi, a więc dokonanie swoistego przekładu pośrednich określeń na konkret”¹¹. Ryszard Tokarski kładzie akcent nie tyle samo na pytanie, co na segment zagadki, zawierający pewien opis obiektu, którego nazwę należy odgadnąć. Dla dwóch członów zagadki używa terminów: *parafraza* i *temat*: „Opisową część zagadki nazwiemy parafrazą, natomiast poszukiwany przedmiot i jego korelat językowy – tematem zagadki. Zagadka stanowiłaby zatem całość składającą się z parafrazy i tematu”¹². Odgadywanie można skomplikować, wprowadzając do zagadki wyrażenia metaforyczne. Władysława Książek-Bryłowa w artykule na temat zagadek poetyckich Wacława Potockiego pisze: „Jeżeli zastosuje się przyjętą do analizy metafory terminologię: temat główny, czyli to, o czym się orzeka, temat pomocniczy, to, przy pomocy czego orzeka się o temacie głównym i wreszcie zbiór predykatów – wykładników metafory, to stwierdzimy, że zagadka jest wyrażeniem metaforycznym z ukrytym tematem głównym”¹³.

⁷ A. Pawłowska, op. cit. Inne nazwy obecne w literaturze to „poszukiwanie skarbów”, „odkrywanie tajemnic małej ojczyzny”

⁸ J. Kasjan, *Polska zagadka ludowa*, Wrocław 1983, s. 8.

⁹ J. Krzyżanowski, *Przedmowa*, [w:] *Polskie zagadki ludowe*, wybrał i oprac. S. Folfasiński, Warszawa 1975, s. 7.

¹⁰ Ibidem, s. 9.

¹¹ M. Głowiński, hasło: *Zagadka*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 1988, s. 585.

¹² R. Tokarski, *Zagadki – metafory – gry językowe*, w: *Język artystyczny*, t. 6, red. A. Wilkoń, Katowice 1989, s. 17.

¹³ W. Książek-Bryłowa, *O zagadkach poetyckich w „Ogrodzie, ale nie plewionym” Wacława Potockiego*, [w:] *W świecie nazw. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Czesławowi Kosyłowi*, red. H. Pelcowa, Lublin 2010, s. 221. Konsekwencją użycia metafor jest podział zagadek na opisowe i metaforyczne (ibidem).

Charakterystyka zagadki zarysowana w literaturze przedmiotu obejmuje m.in. wykorzystanie obrazów zastępczych – wspomnianej już peryfrazы oraz metonimii¹⁴, „przedstawienie w zawoalowany sposób”¹⁵, „celowe skomplikowanie elementów, [które – dop. K.Cz.] ma prowadzić do tego, by odnalezienie elementów domyślnych utrudnić, by kierować odbiorcę na trop błędny”¹⁶, zastosowanie swoistego szyfru¹⁷, możliwość wykreowania komicznych konceptów. Dla niniejszych rozważań istotna wydaje się tradycja wprowadzania zagadek do tekstów o większej objętości, np. opowieści ludowych czy bajek¹⁸ – podobnie i zagadki questowe stanowią składnik większego tekstu.

Prezentacja zagadek stanowiących niezbędną część questu obejmuje 4 aspekty: 1) Problemy terminologiczne, 2) Typy zagadek wiążące treść zagadki z rodzajem zadania, 3), Funkcje zagadek, 4) Praktyczne wskazówki dotyczące redagowania zagadek rozwiązywanych podczas przemierzania szlaku. Materiał przykładowy czerpię z jednej z dostępnych w Internecie kolekcji questów – zbioru pt. *Wielkopolskie questy*¹⁹, stanowiącego część portalu pt. *Serwis Wielkopolska*, któremu patronuje Pracownia Krajoznawcza Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu (obecnie 40 questów). Autorami pojedynczych questów są pracownicy placówki, większości – zafascynowane grą osoby reprezentujące społeczności lokalne.

Problemy terminologiczne

Zadania zawarte w questach – podobnie jak klasyczne zagadki – skomponowane są z dwóch elementów: z wypowiedzi, która ma skłonić odbiorcę do działania, do aktywności intelektualnej i reakcji werbalnej, oraz z zaplanowanej przez autora odpowiedzi, którą należy wpisać w odpowiednim miejscu zaznaczonym w queście. Zgodnie z założeniami gry, odbiorca questu, czyli turysta odczytujący tekst podczas wędrówki ukierunkowanej jego treściami, winien odgadnąć, a praktyce najczęściej: odszukać odpowiednie dane, będące rozwiązaniem zagadki. Jak wspomniano powyżej, część inicjalną badacze zagadek ludowych i literackich nazywają pytaniem lub parafrazą (akcentując żądanie odpowiedzi lub zastępczy opis poszukiwanego przedmiotu). Pierwszemu segmentowi zagadki zawartej w queście nie zawsze nadaje się kształt pytania lub deskrypcji. Od formy zadania istotniejsza jest intencja nadawcza, sprowadzająca się do formuły: „chcę, żebyś odpowiedział”.

¹⁴ J. Krzyżanowski, op. cit., s. 7.

¹⁵ J. Kasjan, op. cit., s. 135.

¹⁶ J. Krzyżanowski, op. cit., s. 8.

¹⁷ Por. W. Książek-Bryłowa, op. cit., s. 219.

¹⁸ J. Krzyżanowski, op. cit., s. 11. Por. także rozdziały w monografii J. Kasjana, op. cit.: *Zagadka w pieśni, Zagadka w opowieściach ludowych*.

¹⁹ <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe.html> [dostęp: 25.05.2016].

Zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące podporządkowane są podobnej illokucji.

Pierwszy człon zagadki przybiera zwykle postać zdania pytającego lub polecenia; często stosuje się zatem tryb rozkazujący:

- „Na budynku tablica – przeczytaj napis
kiedy ją powieszono, szybko tutaj zapisz”²⁰;
- „Który władca cisy dokumentem chronił?
Zapisz tutaj szybko, tym co trzymasz w dłoni”²¹.

Pytanie – niekoniecznie w postaci zdania zakończonego pytajnikiem – podobnie jak w pragmatyce wywiadu dziennikarskiego „traktowane może być jako akt dyskursywny typu dyrektywnego, wtedy nacisk położony jest na sterowanie przez zadające pytanie zachowaniem interlokutora”²².

Innym rozwiązaniem o tej samej funkcji jest opuszczenie części zdania – konieczność udzielenia odpowiedzi sygnalizują jedynie kratki [ze względów technicznych zastępują je podkreślniki – K.Cz.], które trzeba wypełnić:

Tam dąb, jesień i _ _ _ _ okazały,
na pomnik w przeszłości gęsty cień rzucały²³.

Ułatwieniem dla wędrowca bywa szczegółowa podpowiedź, dotycząca tego, gdzie można znaleźć niezbędne informacje:

Nad tą panoramą napis wszystkim głosi,
że muzeum _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ w swoje progi prosi²⁴.

Odpowiedź nie jest skonwencjonalizowaną formułą odtwarzaną z pamięci, niczym w zagadce ludowej. Nie dopuszcza się tu wariantów, co oznacza, że istnieje tylko jedna odpowiedź poprawna co do formy i znaczenia. Brakujący urywek tekstu musi zgadzać się z zakomunikowaną graficznie liczbą znaków i – co bywa trudniejsze – z założeniem autora. Jeżeli odpowiedź wkomponowana jest w strukturę zdania, należy przy wpisywaniu uwzględnić stosowną formę gramatyczną (np. wybrać odpowiedni przypadek i liczbę rzeczownika); w razie przewidywanych wątpliwości autorzy dodają dopiski precyzujące typu „podaj w liczbie mnogiej”; „liczba pojedyncza”. W sytuacji, gdy miejsce na odpowiedź zlokalizowano na końcu wersu, pewną pomocą mogą okazać się rymy:

²⁰ *Miłosław zawsze polski*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_miloslaw_4_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016]; we wszystkich cytatach z kwestów zachowano oryginalną ortografię, interpunkcję i wszelkie potknięcia językowe.

²¹ *Arboretum w Kórniku*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_kornik_arboretum_5_log_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

²² M. Grzelka, *Pytanie dziennikarskie, Pragmatyka i retoryka*, Poznań 2008, s. 45.

²³ *Miłosław zawsze polski*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_miloslaw_4_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

²⁴ *Królewski Poznań*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_krolewskipoz_hkolegiacki_5_log_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

Stoi tam architekt, Jan Baptysta _ _ _ _ _ ,
zbudował ratusz wieki temu, dawno²⁵.

Rozwiązaniem jest w tym wypadku włoskie nazwisko *Quadro*, które należy odnaleźć w stosownym napisie.

Segmenty questu, nazywane przez twórców, praktyków i badaczy gry terenowej zagadkami, odbiegają swym kształtem od modeli zagadek, utrwalonych w kulturze. Z formą genologiczną zagadki literackiej i ludowej wiąże je dwuczłonowa struktura, obejmująca fragment, który skłania do udzielenia odpowiedzi oraz samą odpowiedź, w narzuconej, niewariantywnej postaci. Definiujący zagadkę Jan Kasjan włącza ją do kategorii zadań umysłowych²⁶, a zatem takich, których rozwiązywanie odbywa się dzięki użyciu sił intelektu (pamięci, wyobraźni, zdolności czynienia skojarzeń). Zagadka z questu jest niewątpliwie rodzajem zadania, jednak jego rozwiązanie wymaga zastosowania szerszego spektrum narzędzi poznawczych oraz wyjścia na zewnątrz, poza ludzki intelekt, do otaczającego świata (lub przynajmniej dostępu do bardzo dobrego odwzorowania terenu, w postaci map, zdjęć, filmów i szczegółowych opisów). Większość zagadek questowych opiera się na pewnej orientacji w przestrzeni i spostrzegawczości, umiejętności odnalezienia elementów zawierających potrzebne informacje, zdolności ich odpowiedniego wyboru i zastosowania. „Identyfikacja przedmiotu na podstawie jego charakterystyki słownej”²⁷ – będąca według J. Kasjana istotą zagadki – zachodzi również w przypadku zagadek z questów. Uczestnik gry ma do dyspozycji tekst pisany i to dzięki niemu zdobywa dane niezbędne do rozwiązania. Poszukuje ich jednak zwykle nie w pamięci, lecz w fizycznym otoczeniu – i dopiero potem przetwarza. Zagadki wkomponowane w questy spełniają także kolejny z warunków sygnalizowanych przez monografistę zagadki ludowej: każda z nich „musi być pomyślana oczywiście w taki sposób, by umożliwiała identyfikację, nie czyniąc jej jednak zbyt łatwą; musi więc równocześnie odsłaniać i ukrywać”²⁸.

Ze względu na wagę informacji zdobywanych w terenie i wyjście poza operacje odwołujące się do zasobów pamięci oraz zdolności dekodowania gier językowych użycie nazwy „zagadka” jako określenia zadań współtworzących quest może budzić pewne wątpliwości. Za zachowaniem nazwy przemawia jednak omówiony powyżej wybór cech upodabniających interesujące nas zadania do typowej zagadki, a także wzgląd uzualny – nomenklatura, przyjęta w samych questach oraz w różnego typu wypowiedziach na ich temat.

²⁵ Ibidem [dostęp: 25.05.2016].

²⁶ J. Kasjan, op. cit., s. 8.

²⁷ Ibidem.

²⁸ Ibidem.

Podstawowe typy zagadek

Zagadki wydobyte z *Wielkopolskich questów* układają się w kilka grup. Najczęściej wykorzystywane typy zagadek pozostają w związku z rodzajem informacji zdobywanych w terenie, skorelowane są ze źródłem odpowiedzi i sposobem jego wyzyskania.

Model 1. Odpowiedzi wydobywane z tekstów umieszczonych na trasie questu

Zadaniem uczestnika gry jest odnalezienie napisu i przepisanie go w całości lub w części (wynotowuje się wyraz lub grupę wyrazów, sylabę, literę, cyfry itp.). Zagadka polega na wyborze wiadomości (*wpisz imię, wpisz datę śmierci*) lub sprowadza się do potraktowania napisu jako zbioru znaków graficznych (*wpisz przedostatnią literę*). Strategię tę potwierdzają poniższe cytaty:

- wybór informacji:

Podejść do fontanny, gdzie Mars sobie siedzi,
nad kolejną zagadką trochę się nabiedzisz.

Gdy znajdziesz napis, imię fundatora
zapisz poniżej, by się tu zachował²⁹;

Zanotuj więc, o jakim wydarzeniu wspomina napis wyryty w tym oto kamieniu³⁰

- wybór znaku:

Trzecia litera ze słowa pierwszego
też Ci się przyda do hasła końcowego³¹.

Ostatni z przykładów ujawnia jedną jeszcze obowiązkową część questu – końcowe hasło, któremu więcej uwagi poświęcimy w charakterystyce funkcji zagadek.

Model 2. Odpowiedzi związane z wykonywaniem zadań arytmetycznych odnoszących się do obiektów znajdujących na szlaku

Zadania o charakterze arytmetycznym różnią się stopniem trudności. Proste rachunki wymagają policzenia widocznych elementów:

- Policzcie domy, wpiszcie cyfrę w kratki,
I ruszajcie szukać kolejnej zagadki³²;

²⁹ *O czym milczą rzeźby*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_pomniki_6_log_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

³⁰ *Śladami Piastów. Giecz*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_z_giecza.pdf [dostęp: 25.05.2016].

³¹ *Jarocin. Festiwal krok po kroku*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/jarocin_3_popr_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

³² *Kolej na Krzyż*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/krzyzwlkp_5_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

- Poszukaj matki z synem. Czy może już wiesz,
jaki pod ich stopami przyczaił się zwierz?³⁸;
- Niebieskiego znaku drogowego wyglądaj.
Stań na wprost niego śmiało,
zapisz co na nim namalowano³⁹.

Mimo iż w każdym z wielkopolskich questów można znaleźć przeciętnie kilkanaście zagadek, prawie wszystkie stanowią realizację jednego z trzech omówionych modeli, co może być wynikiem wzorców sugerowanych lub preferowanych przez konkretny zespół akceptujący propozycje tekstów. Uwagę zwraca ubóstwo operacji metaforycznych oraz unikanie językowych, znaczeniowych utrudnień „które sprawiają, że zagadka nie jest prostym połączeniem parafrazy i tematu, lecz staje się pewnego rodzaju semantyczna grą językową”⁴⁰.

Funkcje zagadek

Segmenty nazywane zagadkami są obowiązkowymi elementami struktury questu. Tekst pozbawiony zagadek przypominałby w pewnym stopniu tradycyjny opis przebiegu trasy turystycznej, zawierający dane krajoznawcze oraz podpowiedzi ukierunkowujące ruch wędrowca.

Analiza zagadek pozwala na wyodrębnienie kilku podstawowych funkcji.

1. Zagadki służą edukacji, pomagają zdobyć wiedzę lub doskonalić umiejętność dostrzegania szczegółów otaczającego świata: detali architektonicznych, zjawisk przyrody, cech godnych zapamiętania itp. Funkcja ta stoi w wyraźnej opozycji wobec tradycyjnych zagadek ludowych – jak podaje autor hasła ze *Słownika terminów literackich*, „Pytania w zagadce zadawane są nie po to, by poszerzyć wiedzę pytającego, ich cel stanowi sprawdzenie znajomości kodu u tego, komu pytanie się zadaje”⁴¹. Zagadki z questów nie powinny natomiast kojarzyć się z odpowiedzią gotową, skonwencjonalizowaną. Dobrze zaprojektowana odpowiedź wnosi informacje nieoczywiste dla uczestnika, a własnoręczny zapis może pomóc w ich utrwaleniu.

2. Dzięki rozwiązaniu odpowiednio skonstruowanej zagadki uczestnik może uzyskać dane co do poruszania się w przestrzeni – brak odpowiedzi uniemożliwia lub przynajmniej utrudnia sprawną orientację w terenie. Uzupełnienie luki w tekście bywa warunkiem zdobycia wskazówki topograficznej.

³⁸ *Do Powidza po rozum*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/powidz_3_bez_tla.pdf; [dostęp: 25.05.2016].

³⁹ *Jarocin. Festiwal krok po kroku*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/jarocin_3_popr_bez_tla-m.pdf; [dostęp: 25.05.2016]; wybór obiektu pomocniczego w opisie wydaje się niezbyt szczęśliwy, ponieważ znaki drogowe bywają przenoszone.

⁴⁰ R. Tokarski, op. cit., s. 17.

⁴¹ M. Głowiński, op. cit., s. 585.

3. Zagadki uatrakcyjniają marszrutę, chronią turystów przed ewentualnym wrażeniem monotonii, skłaniają do zaangażowania się i aktywności wykraczającej poza przemieszczanie się zgodne z opisem edukacyjnego spaceru. Jako rodzaj wyzwania wnoszą pewne napięcie wynikające z mierzenia się z kolejnymi zadaniami. Zagadki zawarte w questach zazwyczaj nie okazują się nadmiernie trudne, mają one charakter dobrowolnej, niezobowiązującej, przyjemnej zabawy, prowadzonej według pewnych reguł, wyodrębnionej – czyli toczonej w pewnych granicach czasowo-przestrzennych. Pozwalają czerpać przyjemność z tajemnicy, wiążą się z upodobaniem do przewycięzania trudności oraz z zadowoleniem, jakiego dostarcza aktywność umysłowa i ruchowa – wpisują się zatem w dużej mierze w charakterystykę czynności ludycznych zaproponowaną przez Rogera Caillois⁴². Wartości edukacyjne questu stoją jednak w opozycji do kategorii bezproduktywności, którą autor ten uważa za cechę konstytutywną zabawy⁴³.

Mimo pewnych podobieństw, związanych z udziałem w grze, zagadki różnią się od zadań znanych z tradycyjnych podchodów, w których istotne są: sprawność działania, pokonanie przeszkód, czas i rywalizacja. Typowe podchody nie są bowiem związane z zadaniami popularyzacyjnymi, z edukacją regionalną, historyczną itp.

4. Rozwiązując zagadki, turysta zbliża się do jednego z celów gry: zyskuje informacje służące do odtworzenia hasła. Hasło, lokowane na końcu tekstu, sygnalizowane jako oznaczony ramką szereg numerowanych miejsc do uzupełnienia, jest stałym elementem poetyki questu. Aby zrekonstruować hasło, trzeba wcześniej rozwiązać zagadki, a rozwiązania wpisać do stosownych kratek. Znaki z pól opatrzonych numerami należy przenieść do hasła (podobnie jak czyni się to w krzyżówkach z hasłem). Wielość zagadek oraz podporządkowanie większości z nich rekonstrukcji hasła zachęca do uznania questu za swoistą zagadkę wielosegmentową: odpowiedzi na poszczególne pytania umożliwiają uczestnikom gry zdobycie odpowiedzi wieńczącej całość przedsięwzięcia. Wypracowanie pełnego brzmienia hasła to dodatkowa nagroda, czynnik motywujący do wysiłku, wyzwala jąca pewną satysfakcję. Treść hasła nie jest skonwencjonalizowana – może to być np. synteza przekazu zawartego w queście lub kolejna informacja o walorze edukacyjnym:

Jeśli chcesz zakończyć dzisiaj tą [sic!] zabawę,
wpisz tu litery, które zdobyliśmy razem.
Odczytasz wtedy tytuł Sienkiewicza mowy,
Raz tu zapisany nie uleci z głowy⁴⁴.

⁴² R. Caillois, *Ludzie a gry i zabawy*, [w:] idem, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 306.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ *Miłostaw zawsze polski*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_miloslaw_4_bez_tlam.pdf [dostęp: 25.05.2016].

Zdarza się, że hasło, podobnie jak pojedyncze zagadki, przeradza się w wypowiedź topograficzną – bez niej nie można znaleźć skarbu, czyli dokończyć gry:

- Teraz hasło całe możecie ułożyć
Wystarczy litery w dobre kratki włożyć.
Jeśli je już znacie, to wiecie,
- Gdzie skarb ukryty w skrzyni odnajdziecie⁴⁵;
- Kiedy przeniesiesz litery z zagadek
dowiesz się gdzie ruszyć po questowy spadek⁴⁶.

Rekonstrukcja hasła zwiększa walor ludyczny, mobilizuje do aktywności, a jeżeli trasę przemierza równocześnie kilka osób – może wiązać się z rywalizacją.

Poszczególne zagadki w różnym stopniu realizują opisane funkcje. Lektura zbioru questów dotyczących Wielkopolski dowodzi, że stosunkowo najrzadziej uzależnia się wskazanie dalszego przebiegu trasy od rozwiązania zagadki. Część zagadek stanowi jedynie urozmaicenie spaceru – nie wnoszą one treści edukacyjnych ani też nie zawierają liter niezbędnych do końcowego hasła. Przedstawione powyżej funkcje zagadki w queście korespondują z zaletami tej formy turystyki, które trenerzy questingu wyrażają w lapidarnym zapisie: „zabawa – emocje – edukacja – zaangażowanie” (angielska formuła 4 x E: Entertainment, Emotion, Education, Engagement⁴⁷).

Jak zredagować dobrą zagadkę?

Udane zagadki questowe wymagają uwzględnienia kilku podstawowych reguł. O niektórych przypominają praktycy, zaangażowani w popularyzację questingu⁴⁸, inne można wyprowadzić z analizy opublikowanych tekstów. Należy zatem tak redagować zagadki, aby zasadniczo nie można ich było rozwiązać bez spaceru w terenie; użycie źródeł encyklopedycznych i przewodników nie powinno zastąpić osobistego przemierzenia trasy. Zadaniem autora jest wybór nieoczywistych detali, takich, na które na co dzień nie zwraca uwagi ani turysta, ani mieszkańiec okolicy, a które nie są też przedmiotem podstawowych opisów miejsca. Poszukiwane informacje nie powinny być ogólnie znane, łatwo wywoływane z pamięci – najlepiej, aby dało się je odszukać jedynie na szlaku; możliwość rozwiązania

⁴⁵ *Kolej na Krzyż*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/krzyzwlpk_5_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

⁴⁶ *O czym mileżką rzeźby*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_pomniki_6_log_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

⁴⁷ Por. Ł. Wilczyński, *Dokument szkoleniowy – warsztat questingowy*, materiały zapisane w postaci pliku PDF: http://www.gdansk4u.pl/de/aktualnosc/warsztat-kreatywny-z-questingu-w-gdansk-u-wiadomosci_got-4024 [dostęp: 25.05.2016].

⁴⁸ Część uwag zawdzięczam p. Aleksandrze Warczyńskiej z Pracowni Krajoznawczej Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu.

zagadki bez wysiłku fizycznych poszukiwań demobilizuje i tym samym podważa sens spaceru wyznaczoną drogą.

Przykładem zbyt łatwej zagadki, niewymagającej zdobycia wiedzy w terenie, jest zdanie, do którego wystarczy wpisać wyraz *pola*, narzucany przez kontekst i oczywistą łączliwość wyrazów: „Dziś zobaczysz tu łąki i _ _ _ _ _ uprawne”⁴⁹. Bez udziału w wycieczce można również odgadnąć kolejne rozwiązania ułatwione przez parzysty rym:

- Mniejszy dzwon oplatają bluszczu strojne _ _ _ _ _ ,
na większym ciąg liter odlany jest ściśle⁵⁰ –
(słowo do wpisania: *liście*);
- Przy dawnej historii dzisiaj mury bledną,
kiedyś tu wejść wiele, dzisiaj tylko _ _ _ _ _⁵¹
(słowo do wpisania: *jedno*).

Następny przykład, wspierany rymem, odwołuje się do wiedzy kulturowej i znajomości paremii:

Goszczono w Poznaniu Augusta Sasa
tak jak powiedzeniu popuszczał tu _ _ _ _ _⁵².

Przywołane powyżej fragmenty służyły ukazaniu zadań niewymagających znajomości terenu, a przy tym stosunkowo łatwych. Z drugiej strony w zagadkach nie należy wykorzystywać wiadomości zanedo erudycyjnych, takich, których zdobycie wymagałoby odwołania się do źródeł innych niż to wszystko, co można znaleźć na przemierzanej trasie (nie należy także skłaniać do poszukiwań na podstawowych stronach WWW dostępnych dla użytkownika smartfona). Zgodnie z takim założeniem za usterkę uznamy np. pytanie o datę trzeciego rozbioru Polski lub o imię bohatera narodowego, jeżeli dane te nie są dostępne np. na tablicy pamiątkowej, mijanej podczas wędrowki. Zbyt wysokie wymagania, którym nie można sprostać podczas przyjemnej przechadzki, kłócą się z ludycznym charakterem gry. Nie można oczekiwać od uczestników zabawy dodatkowej wiedzy (np. znajomości języków obcych), specjalnych umiejętności lub zachowań (zagłądania w miejsca niebezpieczne, położone zbyt wysoko itp.) lub użycia nietypowego sprzętu (lornetka, drabina, lusterko). Konieczne jest więc zachowanie równowagi, rezygnacja z demotywiających zadań zbyt łatwych i zbyt trudnych. Ograniczeniu ulega również charakterystyczna dla zagadek literackich skłonność do naprowadzania odbiorców na błędne tropy.

⁴⁹ *Śladami Piastów. Giecz*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/quest_z_giecza.pdf [dostęp: 25.05.2016].

⁵⁰ Ibidem.

⁵¹ http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/chwaliszewo_2_bez_tla-m.pdf [dostęp: 25.05.2016].

⁵² *Królewski Poznań*, http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/krolewski_poznan_wersja_2.0_hotel_kolegiacki_tyl.pdf [dostęp: 25.05.2016].

Satysfakcji z gry nie sprzyja powtarzalność pewnego typu zagadek w obrębie jednego questu (zgubne mogą się okazać tak zwyczajny brak inwencji, jak i upodobania autora preferującego wybrany model pytań). Jeśli rozwiązanie kilku zagadek nie wiąże się ze zdobyciem liter potrzebnych do hasła, można niechcący sprowokować turystę do opuszczenia zadań lub skrócenia trasy, a tym samym zniweczyć efekty związane z krajoznawstwem.

Ustalona w praktyce konwencja genologiczna wymaga, aby w rymowaną opowieść ukierunkowującą przemierzanie nieoznakowanej trasy wbudować pewną liczbę zadań zwanych zagadkami. Zagadki będące obligatoryjnym elementem questów podporządkowane są użytkowym celom gatunku, wiążącego popularyzację wiedzy z zabawą i aktywnym wyczynkiem w terenie o walorach turystycznych. Funkcje zagadek pozostają w ścisłej korelacji z koncepcją konkretnej gry terenowej. Niezależnie od celu poszczególnych zagadek, większość pojedynczych rozwiązań wkomponowana jest w nadrzędne zadanie: służą odgadnięciu czy raczej zrekonstruowaniu brzmienia końcowego hasła. Metoda postępowania, polegająca na zdobyciu kolejnych danych do hasła dzięki wykorzystaniu serii rozwiązań sprawia, że quest można postrzegać jako swoistą makrostrukturę o charakterze zagadki wielosegmentowej. Zastanawia natomiast stosunkowo ubogi zestaw modeli zagadek oraz niedocenienie ciekawych rozwiązań semantycznych. Powtarzalność typów zadań może zmniejszać atrakcyjność rozrywki, a tym samym zniechęcać do podejmowania kolejnych wędrówek w konwencji questingu.

Ponieważ znakomita większość polskich questów adresowana jest do tzw. przeciętnego odbiorcy, bez zróżnicowania wieku, zasadniczym wyzwaniem pozostaje uniwersalne dostosowanie całej konstrukcji questu, w tym: treści i formy zagadek, do oczekiwań i możliwości potencjalnych uczestników wyprawy odkrywców.

Bibliografia

1. Caillois R., *Ludzie a gry i zabawy*, [w:] R. Caillois, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 295-466.
2. Czarnecka K., *Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku* [w druku].
3. *Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*, red. D. Zaręba, Kraków 2008, <http://questing.pl/co-to-jest-questing/>.
4. M. Głowiński, hasło: *Zagadka*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 1988, s. 585.
5. Gołoś G., *Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno-edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych*, „Studia i Materiały CEPL w Rogowie” 2013, nr 1 (34), s. 76-82.
6. M. Grzelka, *Pytanie dziennikarskie, Pragmatyka i retoryka*, Poznań 2008.
7. Kasjan J. M., *Poetyka polskiej zagadki ludowej*, Toruń 1976.
8. Kasjan J. M., *Polska zagadka ludowa*, Wrocław 1983.

9. Kazior B., *Questing – nowa metoda odkrywania dziedzictwa miejsca*, [w:] *Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*, red. D. Zaręba, Kraków 2008, s. 17-21.
10. Kazior B., *Questing – odkrywanie dziedzictwa miejsca*, [w:] *Poszukiwanie skarbów na greenways*, red. M. Fedas, K. Florys, Kraków 2010, s. 3-7.
11. Krzyżanowski J., *Przedmowa*, [w:] *Polskie zagadki ludowe*, wyb. i oprac. S. Folfasiński, Warszawa 1975, s.7-12.
12. Krzyżanowski J., hasło: *Zagadka*, [w:] *Słownik folkloru polskiego*, red. J. Krzyżanowski, Warszawa 1965, s. 452-457.
13. Książek-Bryłowa W., *O zagadkach poetyckich w „Ogrodzie, ale nie plewionym” Wacława Potockiego*, [w:] *W świecie nazw. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Czesławowi Kosyłowi*, red. H. Pelcowa, Lublin 2010, 217-225.
14. Likhtarovich K., Szustka K., *Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej w lasach i na terenach przyrodniczo cennych*, „Studia i Materiały CEPL w Rogowie” 2013, nr 1 (34), s. 319-327.
15. Ostaszewska D., *Przewodnik turystyczny: Z badań nad modelem i jego przeobrażeniami*, [w:] *Gatunki mowy i ich ewolucja*, t. 1, *Mowy piękno wielorakie*, red. D. Ostaszewska, Katowice 2000, s. 43-54.
16. Pawłowska A., *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa” 2014, nr 1, s. 30-46, http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2014_01_02.
17. Sikorska J., *Questing – nowy sposób na poznanie swojego regionu*, www.national-geographic.pl/aktualnosci/pokaz/questing-nowy-sposob-na-poznanie-swojego-regionu/.
18. Tokarski R., *Metafora – zagadka: możliwości interpretacji*, [w:] *Studia o tropach*, t. 1, red. T. Dobrzyńska, Wrocław 1988, s. 46-54.
19. Tokarski R., *Zagadki – metafory – gry językowe*, [w:] *Język artystyczny*, t. 6, red. A. Wilkoń, 1989 s. 16-31.
20. Wilczyński Ł., *Questing – nowy trend w turystyce*, [w:] *Kultura i turystyka. Wspólna droga*, red. B. Włodarczyk, B. Krakowiak, J. Latosińska, Łódź 2011, s. 53-59.
21. Wilczyński Ł. [Agencja Public Relations Planet PR], *Questing™, czyli jak skutecznie wypromować swój region w oparciu o współpracę lokalnej społeczności*, www.festiwalpromocji.pl/fileadmin/user_upload/PLANETPR_questing_Jablon_31.03.11.pdf.

Puzzle as a constitutive part of the quest poetics

Abstract

A quest is a non-literary text, essential when practicing an innovative form of tourism – questing, namely an outdoor game combining educational values and fun. The article aims at characterizing puzzles, which form an obligatory part of the quest. The article touches upon four aspects: 1) Relevance of using the name „puzzle” in relation to specific tasks typical for the quest, 2) Types of puzzles linking the content of a puzzle with the type of task, 3), Functions of puzzles, 4) Practical tips on formulating puzzles to be solved when traveling along the trail. The research is based on a collection of texts published on the Internet with a common title of „Wielkopolskie questy” – the texts are being collected by the Touring Studio of the Regional Public Library and Culture Animation Centre in Poznań (Pracownia Krajoznawcza Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu).

Keywords: puzzle, non-literary text, fun, education, questing