

Katarzyna Czarnecka

Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu

Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku

Streszczenie

Celem artykułu jest wstępny opis gatunkowych wyznaczników questu – nowego typu tekstu użytkowego. Tekst ten jest niezbędnym narzędziem innowacyjnej formy turystyki, questingu, czyli gry terenowej łączącej walory edukacyjne i zabawę. Przyjmuje postać rymowanej opowieści, zawierającej wskazówki topograficzne, zagadki oraz informacje (historyczne, przyrodnicze itp.) związane z trasą. Idea questingu zrodziła się w Stanach Zjednoczonych pod koniec XX wieku, wraz z modelem tekstu upowszechnia się w Polsce jako atrakcyjny sposób zwiedzania oraz środek promocji miejsc i regionów. Podstawę analizy stanowi zbiór tekstów opublikowanych w Internecie pod wspólnym tytułem „Wielkopolskie questy”. Charakterystyka tekstów, składających się na badany korpus, obejmuje powtarzalne cechy ujawniające się na 4 poziomach: pragmatycznym, poznawczym, kompozycyjnym i stylistycznym.

Słowa kluczowe: tekst użytkowy, gatunek, pragmatyka, stylistyka, edukacja, zabawa, questing

Przedmiotem opracowania pragnę uczynić gatunkową charakterystykę *questu* – tekstu użytkowego w postaci rymowanej opowieści, zyskującego popularność w środowiskach zainteresowanych krajoznawstwem. Jest on niezbędnym wyposażeniem podczas uprawiania pewnego typu aktywności turystycznej: gry zwanej *questingiem* lub – rzadziej – *wyprawą odkrywców*. Angielski rzeczownik *quest* oznacza ‘poszukiwanie’; *be in quest of sth* – ‘poszukiwać czegoś’¹. Wyrazu *quest* nie notują dotąd ogólne słowniki języka polskiego². Znany jest on jednak polskim miłośnikom gier komputerowych;

¹ J. Stanisławski, K. Billip, Z. Chociłowska, *Podręczny słownik angielsko-polski*, Warszawa 1986, s. 565.

² Brak również jednoznacznych rozstrzygnięć dotyczących odmiany wyrazu. W uzusie funkcjonują zarówno formy rodzaju męskiego nieżywoтного (w dopełniaczu: *nie znaleźć questu*, w bierniku: *redagować quest*), jak i męskiego żywoтного nieosobowego (męskozwierzęcego): *nie znaleźć quęsta*,

quest, inaczej *zadanie*, to „w grach komputerowych pojedynczy fragment fabuły, stawiający gracza i kontrolowanego przez niego bohatera/siłę przed próbą”³. W realizowanych w języku polskim wypowiedziach związanych z turystyką słowa *quest* używa się w odniesieniu do kilku desygnatów, zwykle bez objaśnień precyzujących znaczenie. Lektura tekstów krajoznawczych pozwala wstępnie na wydobywanie trzech znaczeń: 1) ‘odpowiednio skomponowany tekst, opisujący sposób pokonywania pewnej trasy, nieoznaczonej w terenie’ (możliwe połączenia wyrazowe: *redagować quest*, *kurs pisania questów*, *ulożenie questu*, *motyw przewodni questu*, *spis questów*, *wyświetlić quest na ekranie laptopa*); 2) ‘ulotka lub innego typu karta zawierająca ów tekst’ (przykłady użycia: *zgubić quest*, *quest złożony w harmonijkę*); 3) ‘opisana w specjalny sposób trasa turystyczna, którą można przejść, realizując pewne zadania’ (*potwierdzić przejście questu*)⁴. Należy odnotować również utworzony zgodnie z regułami polskiego słowotwórstwa przymiotnik *questingowy*, występujący przede wszystkim w wyrażeniu *szlak questingowy*⁵. W literaturze przedmiotu definiuje się *questing* następująco: „metoda odkrywania dziedzictwa miejsca polegająca na tworzeniu nieoznakowanych

redagować questa. Opierając się na analogicznych rozwiązaniach dotyczących zapożyczeń z języka angielskiego (zwłaszcza nowszych pożyczek), obieram postać typową dla rzeczowników nieżywotnych (dopełniacz l. poj.: *questu*).

Por. wskazówki poprawnościowe dotyczące takich wyrazów, jak np. *blog*, *post*, także *porter*, *stout*:

– „*Blog* ma rodzaj męski nieżywotny, w dopełniaczu *blogu*, w bierniku *blog*. Potocznie słowo to funkcjonuje w rodzaju męskozwierzęcym i wówczas ma dopełniacz *bloga*, równy biernikowi. A zatem pisze Pani i czyta *blog*, potocznie *bloga*. Post pisze Pani na *blogu*, ale wysyła go na *blog*, a potocznie na *bloga*” (informacja Mirosława Bańki z 2010 roku) – <http://sjp.pwn.pl/poradnia/szukaj/blog;1.html> [dostęp: 20.05.2015];

– „Kłopotliwy może być dopełniacz (*blogu* lub *bloga*) i biernik (*blog*, potocznie *bloga*). Ze względu na formy oboczne możemy więc pytać np. „Pisać *blog* czy nie pisać *blogu*?” albo „Pisać *bloga* czy nie pisać *bloga*?” (informacja Mirosława Bańki z 2011 roku) – <http://sjp.pwn.pl/poradnia/szukaj/blog;1.html> [dostęp: 20.05.2015];

– „Problem dotyczy wielu wyrazów, np. tak często używanych jak *blog*, *SMS*, a chodzi tu o formę dopełniacza rzeczowników rodzaju męskozwierzęcego. Rzeczowniki w tym przypadku gramatycznym mogą przybrać końcówkę *-a* lub *-u*, a niektóre, np. *folder*, łączą się z obiema. Wiadomo też, że *-a* jest preferowane w mowie potocznej, np. prawie bezwyjątkowo mówi się *bloga*, *SMS-a*, choć wzorcowymi formami byłyby *blogu*, *SMS-u*. Czasem dobór końcówki ma związek ze znaczeniem, np. *przypadku* (zdarzenie), *przypadka* (w gramatyce). W tym wypadku za wzorcowe uznać należy formy *porteru*, *stoutu*, gdyż wyrazy pochodzenia obcego przybierają raczej tę końcówkę. Słowniki opowiadają się za takimi formami właśnie. Nie dziwi mnie jednak formy *portera*, *stouta*, występujące głównie w języku mówionym. Dylemat ten najłatwiej rozwiązać, przyjmując, że dopuszczalne są obie końcówki, przy czym *-u* jest typowa dla języka pisanego, *-a* dla mówionego” (informacja Jana Grzeni z 2012 roku) – <http://sjp.pwn.pl/poradnia/szukaj/blog;2.html> [dostęp: 20.05.2015].

³ [http://pl.wikipedia.org/wiki/Zadanie_\(gry_komputerowe\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Zadanie_(gry_komputerowe)) [dostęp: 20.05.2015].

⁴ „Szlaki questingowe, które są efektem wdrażania metody questingu, nazywane są również questumi (ang. quest – poszukiwanie, śledztwo), szlakami lub ścieżkami tematycznymi (w zależności od zajmowanej powierzchni)” – A. Pawłowska, *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa” 2014, nr 1, s. 30; w tym opracowaniu również bogata literatura przedmiotu; <http://turystykakulturowa.org/ojs/index.php/tk/article/view/20/6> [dostęp: 20.05.2015]. Szlak questingowy to nieoznaczona w terenie trasa, którą przebyć można zgodnie z instrukcjami zawartymi w tekście zwanym questem.

⁵ Przykłady użycia wyrażenia *szlak questingowy*: Ibidem.

szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach”⁶.

Początków tak rozumianego questingu należy szukać w Stanach Zjednoczonych, w połowie lat 90. XX wieku. Jak pisze Aneta Pawłowska,

Kompleksowe ujęcie tematyki questingu przedstawione zostało przez Delię Clark i Stevena Glazera w opracowaniu pt. *Questing: A Guide to Creating Community Treasure Hunts* [Clark, Glazer 2004]. Questing definiowany jest przez nich jako model edukacji regionalnej (ang. *place-based education*) skupiający się na odkrywaniu najbliższego otoczenia człowieka, poznawaniu i zdobywaniu wiedzy na temat dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego przede wszystkim w skali lokalnej [Clark, Glazer 2004, s. 1-2]⁷.

Zjawisko to zostało przeniesione do Polski wraz z nazwą u początku wieku XXI. Podobnie, jak niektóre inne zapożyczenia, obca forma rzeczownika *questing* wywołuje wątpliwości użytkowników, preferujących narodowe kryterium oceny poprawności językowej. Jeden z popularyzatorów questingu, Łukasz Wilczyński, uważa próby poszukiwania rodzimych określeń za bezcelowe: „zastąpienie nazwy polskim odpowiednikiem nie znajduje uzasadnienia, gdyż questing zakorzenił się już w światowej turystyce i staje się coraz bardziej popularnym trendem. To tak, jakby szukać polskich nazw dla snowboardu czy nordic walkingu”⁸. Dodatkowym argumentem na rzecz zachowania w polszczyźnie wyrazów *quest* i *questing* może być zastrzeżenie nazwy *questing* jako znaku towarowego Questing™.

Obecnie questing opisywany jest nie tylko jako forma zwiedzania, pomocna w odkrywaniu dziedzictwa. Traktuje się go jako metodę służącą edukacji regionalnej, pogłębianiu lokalnej tożsamości oraz jako narzędzie promocji regionu, coraz śmieiej stosowane przez agencje public relations⁹. Darmowe teksty questów dostępne są w punktach informacji turystycznej, w rozmaitych lokalnych placówkach kulturalnych oraz – zapewne to źródło najwdzięczniejsze –

⁶ *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].

Grzegorz Gołoś definiuje questing jako „tworzenie nieoznakowanych, krótkich szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach”; zob. 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.

⁷ A. Pawłowska, op. cit., s. 32.

⁸ Ł. Wilczyński, *Questing – nowy trend w turystyce*, [w:] *Kultura i turystyka. Wspólna droga*, red. B. Włodarczyk, B. Krakowiak, J. Latosińska, Łódź 2011, s. 53.

⁹ 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]; por. też uwagę: „Questing stanowi połączenie metody zwiedzania, edukacji regionalnej, aktywnego wypoczynku oraz promocji dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego” – A. Pawłowska, op. cit., s. 30.

na stronach internetowych jako pliki do wydruku. Liczbę upublicznionych questów dotyczących Polski trudno określić, również ze względu na niejednolite nazewnictwo lub pomijanie w poszczególnych publikacjach nazwy gatunkowej. Wg ustaleń Pawłowskiej opublikowanych na łamach czasopisma „Turystyka Kulturowa” zasoby internetowe w końcu listopada 2013 r. obejmowały przynajmniej 250 tekstów¹⁰. Pojawiają się również pierwsze rozwiązania dostosowane do błyskawicznie rozwijających się narzędzi technicznych – questy udostępniane w postaci aplikacji internetowej na urządzenia mobilne. Przykład stanowią questy *Gościńca 4 Żywiołów*, proponujące wędrowkę w czterech gminach: Stryszów, Mucharz, Lanckorona i Kalwaria Zebrzydowska, wykorzystujące możliwość lokalizacji turysty za pomocą GPS, a przeznaczone na smartfony z systemem Android 2.2¹¹.

Lektura większej liczby questów z dowolnej części Polski pozwala dostrzec powtarzalność, tym samym skonwencjonalizowanie form tekstowych, umożliwiających realizację konkretnego typu aktywności turystycznej. Mimo pewnej dowolności szczegółowych rozwiązań, autor questu winien uwzględnić typowe elementy i cechy tekstu, które decydują nie tylko o jego tożsamości gatunkowej, ale i użyteczności w terenie. Podejmując próbę rekonstrukcji wzorca gatunkowego questu, odwołuję się do czteropoziomowego modelu opisu genologicznego, prezentowanego w pracach Marii Wojtak. Model ten pojmowany jest jako „zbiór reguł dookreślających najważniejsze poziomy organizacji gatunkowego schematu, relacje między poziomami i sposoby funkcjonowania owych poziomów”¹². Na potrzeby niniejszego opracowania obieram perspektywę statyczną, która umożliwia gromadzenie w obrębie modelu tekstów o podobnych właściwościach¹³. Materiał przykładowy czerpię ze zbioru pt. *Wielkopolskie questy*¹⁴ zamieszczonego na portalu turystycznym Region Wielkopolska (region-wielkopolska.pl), którego patronem jest Pracownia Krajoznawcza – placówka

¹⁰ Dane uwzględniają serwisy: *Questing* (www.questing.pl), *Best Quest* (www.bestquest.pl), *Questing. Wyprawy Odkrywców* (www.questy.com.pl) – A. Pawłowska, op. cit., s. 31. Wybiórczy monitoring zasobów internetowych, przeprowadzany w okresie od kwietnia 2014 do kwietnia 2015, dowodzi stałego przyrostu liczby questów publikowanych w wersji elektronicznej.

¹¹ Aplikacja ta, będąca elektroniczną wersją questów papierowych, jest dostępna 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: 20.05.2015].

Walorami Lanckorony zainteresował się wspomniany powyżej popularyzator questingu, Steven Glazer; pod jego kierunkiem powstał w 2008 r. quest pt. „Lanckorona – w drewnie i kamieniu zaklęta”. To niewielkie małopolskie miasteczko oferuje obecnie więcej questów, np. „Romantyczna Lanckorona” oraz „W poszukiwaniu lanckorońskich Aniołów” (wersja w postaci tekstu do wydruku na papierze: <http://questing.pl/wp-content/uploads/2011/12/Quest-Anielski.pdf> [dostęp: 20.05.2015].

¹² M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, Lublin 2004, s. 16.

¹³ Ibidem.

¹⁴ <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe.html> [dostęp: 20.05.2015].

wchodząca w skład Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu¹⁵. Na stronie udostępniono 34 teksty (stan na 20.05.2015).

Zgodnie z koncepcją Marii Wojtak komponenty wzorca gatunkowego wyrażają się w 4 aspektach: strukturalnym, pragmatycznym, poznawczym i stylistycznym¹⁶. Ze względu na małą jeszcze popularność questu i brak opracowań filologicznych próba ustalenia jego wyznaczników gatunkowych wymaga przede wszystkim wyjaśnienia reguł gry terenowej, której osi jest interesujący nas tekst. Analizę rozpoczniemy zatem od poziomu pragmatycznego.

1. Pragmatyka questu

Wymiar pragmatyczny obejmuje tak kontekst życiowy gatunku, jak i cel komunikatu. Opisując funkcjonowanie questu, Pawłowska pisze: „Questing umożliwia samodzielne zwiedzanie przy użyciu schematycznej mapy z prostymi zadaniami i wierszowanymi wskazówkami, z których turysta korzysta, przemierzając wyznaczoną trasę”¹⁷. Tym samym wskazuje prymarne zastosowanie komunikacyjne tekstu, będącego swoistą instrukcją, zbiorem podpowiedzi, umożliwiających poruszanie się zgodnie z założeniem twórcy. Wskazówki dotyczą nie tylko ruchu, ale i poznawania wybranych elementów otoczenia – tych, na które autor zwraca uwagę wędrowcy. W ten sposób quest realizuje zadania edukacyjne, staje się rodzajem przewodnika¹⁸. Aby uatrakcyjnić spacer, do tekstu wprowadza się zagadki i pola, w które należy wpisać rozwiązania, odnalezione w terenie. Podobnie jak w przypadku niektórych krzyżówek, litery z zaznaczonych, ponumerowanych pól pozwalają na utworzenie hasła kończącego wyprawę. Dodatkową nagrodą jest rekwizyt ukryty na końcu szlaku – zwykle „skrzynia skarbów”¹⁹ zawierająca pieczęć, której pamiątkowy odcisk potwierdza sukces uczestników gry. W Wielkopolsce ustanowiono inną jeszcze atrakcję: jest nią trójstopniowa Odznaka Krajoznawcza PTTK „Wielkopolskie Questy”, którą zdobyć może osoba legitymująca się dokumentacją w postaci odpowiedniej liczby ulotek z rozwiązanymi zagadkami i widoczną pieczęcią²⁰. Konieczność orientowania się w terenie oraz rozwiązywania zagadek upodabnia questing do gier terenowych typu

¹⁵ Za informacje teoretyczne i nieocenione praktyczne podpowiedzi dotyczące zasad redagowania questu dziękuję p. Aleksandrze Warczyńskiej, pracującej we wspomnianej Pracowni Krajoznawczej WBP w Poznaniu.

¹⁶ M. Wojtak, op. cit., s. 16.

¹⁷ A. Pawłowska, op. cit., s. 31.

¹⁸ O specyfice przewodnika jako gatunku: D. Ostaszewska, *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.

¹⁹ Dotarcie do skrzyni to element wiążący questing z brytyjską dziewiętnastowieczną grą terenową o nazwie „letterboxing”, w której istotne było odnalezienie ukrytych skrzynek na listy. Zob. A. Pawłowska, op. cit., s. 32.

²⁰ http://regionwielkopolska.pl/pub/uploaddocs/regulamin_odznaki_wielkopolskie_questy.pdf [dostęp: 20.05.2015].

podchody²¹, nadaje przedsięwzięciu charakter ludyczny. Wśród pierwszoplanowych celów tekstu wykorzystywanego w grze mieści się zatem edukacja, realizowana w formie zabawy przeprowadzanej w poznawanym terenie.

Relacje nadawczo-odbiorcze questu nie są skomplikowane. Nadawca kreowany jest jako organizator ludycznej wędrówki, przewodnik i – niejako mimochodem – nauczyciel. Konstrukcja większości questów nie eksponuje postaci narratora. Sporadycznie pojawiają się formy 1. osoby liczby mnogiej, budujące wrażenie wspólnoty uczestnictwa dzięki użyciu *my* inkluzywnego i odpowiednich zaimków: „*Zapraszamy do udziału w queście, / po naszym uroczym mieście! [...] Nasza zabawa już się zaczęła. [...] Zaczynj nasz quest spod gmachu ratusza*”²².

Odbiorcami stają się osoby gotowe podjąć zabawę, wysilek rekonstruowania trasy i rozwiązywania zadań. Konwencja analizowanych tekstów pozwala na zwracanie się do odbiorcy w formie 2. osoby liczby pojedynczej *ty*, np.

Nie zabłądzisz klucząc krętymi ścieżkami,
na końcu staniesz przed szklanymi drzwiami.
To nie one jednak Twoim celem będą,
na dróg rozwidleniu, nie popełnij błędu²³.

Często używa się trybu rozkazującego, co wynika z praktyki bezpośredniego kierowania wskazówek topograficznych i instrukcji dotyczących zagadek: „*Gdzie drzewo widzisz, kroki swe kieruj. [...] Zwróć uwagę na datę i postać klęczącą*”²⁴; „*Gdy kościół za Tobą, do rogu idź na prawo. [...] Korytem więc starym podążajże teraz. [...] Idź dalej środkiem łoża rzeki dawnego*”²⁵; „*Znajdź na nich litery – skrót fabryki broni, / zapisz je tu obok – tym co trzymasz w dłoni*”²⁶.

²¹ Tradycyjne harcerskie podchody nie wymagają jednak obowiązkowego uwzględnienia elementów edukacyjnych, związanych z wiedzą o kulturze czy historii danego terenu; ważna jest sprawność w pokonywaniu trasy i rozwiązywanie ewentualnych zadań (np. matematycznych, sanitarnych, gimnastycznych, czysto zabawowych). Questing różni się także od gier miejskich. Gry miejskie, podobnie jak questy, opierają się na orientacji w terenie (na podstawie odpowiedniego tekstu), wiążą się z wykonaniem konkretnych zadań, także o charakterze poznawczym. Są jednak typem przedsięwzięć okolicznościowych, organizowanych zwykle jednorazowo, w określonym czasie, dla określonej grupy uczestników, niekiedy z wymogiem wcześniejszych zapisów. Quest jest formą bardziej dostępną, funkcjonuje w dowolnym czasie, bez zgłoszeń, jest powtarzalny, może być podejmowany spontanicznie, jego przebieg nie podlega bieżącej kontroli organizatorów.

²² Quest „*Tour de Turek*”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questytour-de-turek.html> [dostęp: 20.05.2015]. W cytatach pochodzących z questów zachowano usterki językowe oryginałów, także niepoprawne zapisy nazw własnych.

²³ Quest „*Początek Polski w Poznaniu*”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questypoczatek-polski-w-poznaniu.html> [dostęp: 20.05.2015].

²⁴ Ibidem.

²⁵ Quest „*Chwaliszewo – miasto w mieście*”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielko-polskie-questychwaliszewo-miasto-w-miescie.html> [dostęp: 20.05.2015].

²⁶ Quest „*Miłosław zawsze polski*”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questymiloslaw-zawsze-polski.html> [dostęp: 20.05.2015].

Perspektywa pragmatyczna wymaga uwzględnienia możliwości wirtualnego odbiorcy. Tekst należy przygotować w taki sposób, aby uczestnikiem gry mogła być osoba w niemal dowolnym wieku i o dowolnym doświadczeniu, także dzieci pod opieką rodziców. Wyprawa nie powinna być zbyt długa (zaleca się niekiedy nieprzekraczanie godziny) i skomplikowana, aby znużenie nie zniweczyło satysfakcji i ewentualnych pożytków edukacyjnych. W fazie planów pozostają projekty zróżnicowania poziomu trudności questów, a tym samym – utworzenia kilku odrębnych grup odbiorców.

2. Aspekt poznawczy

Poziom ten obejmuje przede wszystkim tematykę questów i sposób jej przedstawienia. Jak podaje Pawłowska (za serwisem internetowym Questing.pl): „Wśród polskich szlaków questingowych można wyróżnić trzy podstawowe rodzaje, tj. szlaki o tematyce historycznej, kulturowej i przyrodniczej”²⁷. Opracowane dotąd propozycje wędrówek dotyczą głównie publicznej przestrzeni otwartej, tak w różnej wielkości miastach (np. quest o dzielnicy Poznania: „Chwaliszewo – miasto w mieście”²⁸), jak i na obszarach wiejskich, niekiedy pozornie nieatrakcyjnych poznawczo. W zbiorze questów wielkopolskich dominują obecnie trasy historyczne, np.: „Dzieci wrzesińskie historię tworzyły”²⁹, „Początek Polski w Poznaniu”³⁰, „Miłosław zawsze polski”³¹; propozycje związane z naturą to „Arboretum w Kórniku”³² oraz „Wędrówki dendrologiczne – Gołuchów”³³. Trudniej o przykłady kulturowe – mieści się tu zapewne zorganizowany wokół problematyki kolejnictwa quest „Kolej na krzyż”³⁴. Metodą questingu można się posługiwać również na obszarach zamkniętych (skansen, arboretum) oraz we wnętrzach gmachów, takich jak muzea czy świątynie. Zaletą takiego rozwiązania jest zasugerowanie pewnego klucza, porządku zwiedzania. Zamknięta przestrzeń pociąga za sobą ograniczenia: uczestnik gry musi liczyć się z godzinami udostępniania obiektu oraz ewentualnymi kosztami biletu. Questing traci wówczas walor

²⁷ A. Pawłowska, op. cit., s. 33. W zbiorze wielkopolskich questów nie ma znanego z realiów amerykańskich czwartego typu questu, tzw. questu z misją, popularyzującego konkretne zachowania, takie jak segregacja śmieci, przekazywanie ubogim używanych ubrań, ograniczenie ruchu samochodowego.

²⁸ Quest „Chwaliszewo – miasto w mieście”, op. cit.

²⁹ Quest „Dzieci wrzesińskie historię tworzyły”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielko-polskie-questydzieci-wrzesinskie-historie-tworzyly.html> [dostęp: 20.05.2015].

³⁰ Quest „Początek Polski w Poznaniu”, op. cit.

³¹ Quest „Miłosław zawsze polski”, op. cit.

³² Quest „Arboretum w Kórniku”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questyarboretum-w-korniku.html>, [dostęp: 20.05.2015].

³³ Quest „Wędrówki dendrologiczne – Gołuchów”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questywedrowki-dendrologicznego-luchow.html> [dostęp: 20.05.2015].

³⁴ Quest „Kolej na krzyż”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questy-kolej-na-krzyz.html>, [dostęp: 20.05.2015].

pełnej swobody. Przykładowe realizacje to: „Wyprawa pełną parą – Wolsztyn”³⁵ (zwiedzanie parowozowni), „Zamek w Kórniku”³⁶, „Śladami Piastów”³⁷ (zwiedzanie dawnego grodu – rezerwatu archeologicznego w Gieczu). Quest może być wyraźnie sprobematyzowany, dotyczy wówczas obiektów związanych z konkretnym motywem – w jednej miejscowości może funkcjonować wiele odrębnych questów, zależnych od wybranego tematu przewodniego (w zbiorze wielkopolskim są to questy poprowadzone na terenie Poznania³⁸ oraz Wolsztyna). Kiedy indziej zaś quest jest po prostu sposobem na obejrzenie całego obszaru, np. małej miejscowości. Prowadzi wówczas od punktu do punktu, wskazując wybrane miejsca, które łączy przede wszystkim względnie bliskie położenie.

Popularną i atrakcyjną metodą organizacji treści jest wybór postaci historycznej (lub grupy postaci) jako motywu decydującego o przebiegu trasy. Tak postąpili autorzy wspomnianego już questu o dzieciach wrzesińskich, tekstu „Nowotomyski biznes na przełomie wieków”³⁹ ukazującego losy miejscowych przedsiębiorców, questów „Spotkanie z Marcinem Rożkiem”⁴⁰ (rzeźbiarzem z Wolsztyna) oraz „Wolsztyn – śladami wybitnych postaci”⁴¹.

Na uwagę zasługuje zabieg polegający na przyjęciu perspektywy nadawczej wybranej osoby, zwykle postaci historycznej – cały quest zyskuje wówczas kształt narracji pierwszoosobowej, opowieści snutej z punktu widzenia bohatera / bohaterki, jak np. Halszki z Szamotuł. Autor questu uczynił przewodnikiem legendarnego ducha kobiety poślubionej Łukaszowi III Górcie. Narratorka przedstawia się w następujący sposób:

Wędruję ciemnymi nocami po parku,
możesz mnie spotkać w ciemnym zakamarku.
Jam Elżbieta z Ostroga, Halszką byłam zwana,
wydano mnie za mąż za możnego pana⁴².

³⁵ Quest „Wyprawa pełną parą – Wolsztyn”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questywyprawa-pelna-parawolsztyn.html> [dostęp: 20.05.2015].

³⁶ Quest „Zamek w Kórniku”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questy-zamek-w-korniku.html> [dostęp: 20.05.2015].

³⁷ Quest „Śladami Piastów”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/quest-sladami-piastowgiecz.html> [dostęp: 20.05.2015].

³⁸ „W przypadku turystyki kulturowej w miastach, będących znanymi ośrodkami turystycznymi, szlaki questingowe stwarzają możliwość skierowania uwagi turystów na mniej znane obiekty i miejsca zabytkowe, położone poza dzielnicą staromiejską koncentrującą ruch turystyczny, również cenne historycznie i kulturowo” – A. Pawłowska, op. cit., s. 31.

³⁹ Quest „Nowotomyski biznes na przełomie wieków”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questynowotomyski-biznes-na-przelomie-wiekow.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁴⁰ Quest „Spotkanie z Marcinem Rożkiem”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questyspotkanie-z-marcinem-rozkiemwolsztyn.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁴¹ Quest „Wolsztyn – śladami wybitnych postaci”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questywolsztyn-sladami-wybitnych-postaci.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁴² Quest „Śladami Czarnej Halszki”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questysladami-czarnej-halszkiszamotuly.html> [dostęp: 20.05.2015].

Można założyć, że wybór takiej metody podawczej podyktowany jest próbą uatrakcyjnienia przekazu o celach poznawczych.

Mówiąc o sposobach przekazu treści, warto odnotować rzadki koncept szkatułki, tekstu w tekście. Narrator już u początku questu, po wygłoszeniu inicjalnej formuły powitalnej, oddaje głos postaci:

Serdecznie w Choczu Cię witamy
i na wyprawę z historią zapraszamy.
Jan Aleksander Lipski Twym przewodnikiem zostanie
i odpowie na każde Twoje z historii pytanie.
„Jestem Jan Aleksander, biskup krakowski,
dzięki Łokietkowi zwany Lipskim.
Chockimi drogami chętnie Cię oprowadzę
i do tajemniczego skarbu zaraz zaprowadzę”⁴³.

Dobry quest nie może ograniczać się do wskazówek topograficznych, ukierunkowujących spacer. Waler poznawczy questów przejawia się we wprowadzaniu danych niedostępnych dla osoby, która przemierza trasę bez lektury tekstu (ciekawy quest nie dubluje typowego przewodnika). Dobór wiadomości jest praktycznie nieograniczony. Mogą one dotyczyć np. historii obiektu: „W połowie XVIII w. park taki urządziła, / Teofila z Działyńskich – co Kórnik lubiła”, pochodzenia drzew: „Ojczyznę jego podmokła Floryda / tutaj ma się dobrze i mrozom się nie da”, szczegółów botanicznych, takich jak specyficzna budowa roślin: „By korzenie miały dostęp do tlenu / wystawia je ponad powierzchnię terenu. / Pneumatofory to korzenie oddechowe, / Indianie z nich robili ule wyjątkowe” czy zastosowania roślin w kuchni: „W Chinach ich płatki są marynowane, / dla poprawy smaku ryżu często dodawane”⁴⁴. Dla filologa szczególną wartość mają uwagi językoznawcze, wyjaśnienia znaczeń słów, takie jak np. „Ostrów to wyspa, tum to katedra, / nazwę poznałeś, rzecz to jest pewna”⁴⁵.

Podjęcie gry pozwala na zapoznanie się z pewnym zasobem informacji. Swoboda ich wyboru łączy redakcję questu z zasadami obowiązującymi w popularyzacji nauki, która to zakłada przekaz wybiórczy, niesystemowy, bez obowiązku pokazywania całościowego tła oraz kompletu szczegółów. Jak piszą Karolina Likhtarovich oraz Krzysztof Szustka, walory poznawcze decydują o uznaniu zwiedzania przy użyciu questu za nowatorską *formę aktywnej edukacji plenerowej*⁴⁶.

⁴³ Quest „Senatorską z Lipskim”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questy-senatorska-z-lipskimchocz.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁴⁴ Wszystkie przykłady w tym zdaniu pochodzą z questu „Arboretum w Kórniku”, op. cit.

⁴⁵ Quest „Początek Polski w Poznaniu”, op. cit.

⁴⁶ K. Likhtarovich, K. Szustka, *Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej w lasach i na terenach przyrodniczo cennych*, „Studia i Materiały CEPL w Rogowie” 2013, z. 34, nr 1, s. 319.

3. Kompozycja questu

Quest jest tekstem o ograniczonej objętości, wyznaczonej wielkością ulotki – zwykle jest to jedna kartka A-4, zadrukowana obustronnie, w 3 lub 4 kolumnach na stronie, co ułatwia składanie arkusza w harmonijkę. Oprócz właściwego wierszowanego korpusu (opis trasy, zawarte w nim zagadki) mniej więcej jedną czwartą całości zajmują inne elementy, takie jak kolumna tytułowa z nazwą questu oraz paratekst – wypełniający ostatnią kolumnę zbiór informacji o charakterze organizacyjnym. Informacje te w analizowanym cyklu wielkopolskim obejmują dane o tematyce questu, lokalizacji zwiedzanego terenu, zasadach gry, czasie przejścia, organizatorze przedsięwzięcia i adresach internetowych innych questów. Konieczne jest również zamieszczenie orientacyjnej mapy z zaznaczonym początkiem trasy (lecz bez wrysowania jej przebiegu i mety) oraz pozostawienie nie zawsze opisanego miejsca na niespodziankę – pamiątkową pieczęć („miejsce na skarb”). Tekst bywa uzupełniany grafiką, sporadycznie – fotografiami.

Część wierszowana mieści się w powtarzalnym schemacie. Zapisana jest wierszem stroficznym, rzadziej stychicznym, zazwyczaj pozbawionym dyscypliny wersyfikacyjnej. Pomimo mniej lub bardziej widocznych starań strofy różnią się niekiedy liczbą wersów oraz ich rozpiętością (liczba sylab), co zaburza rytm wiersza⁴⁷. Rymy questów bywają skrajnie banalne, gramatyczne, przewidywalne – częstochowskie, często parzyste, zależnie od odbiorcy mogą sprawiać wrażenie nieco wymuszonych lub przeciwnie, składają się na niefrasobliwą, zachęcającą rymowanekę. Niedokładność lub wręcz brak współbrzmienia zdaje się nie pomniejszać użytkowej wartości tekstu.

Quest wypełnia narracja, której elementami obowiązkowymi są wskazówki topograficzne, regulujące poruszanie się po szlaku, oraz zagadki⁴⁸. Wprowadzenie postaci ułatwia budowę fabuły, akcja powinna jednak przebiegać jednowątkowo, bez skomplikowanych dygresji lub zaburzenia następstwa czasowego.

Szczególne miejsce w opisie specyfiki gatunkowej zajmują komponenty lokowane w początkowych i końcowych partiach tekstu⁴⁹. Na początku questu

⁴⁷ Przykładów nieregularnej budowy wersyfikacyjnej można szukać np. w queście „Spotkanie z Marcinem Rożkiem”, op. cit. Strofy liczą tu od dwóch wersów:

„Przejsz pod arkadami jest teraz pora, / by dojść do wolsztyńskiego jeziora”
do sześciu:

„Po lewej znajdź kanał i rusz wzdłuż niego. / Czy pamiętasz go z Parku Miejskiego? / On doprowadzi Cię do uczonego ulicy, / który odkrył prątką gruzlicy. / Nie martw się, że kanał ten znika, / idź schodami drewnianymi do chodnika”.

Długość poszczególnych wersów, liczona w sylabach, bywa niejednorodna, wręcz przypadkowa, np. „Do ogrodu z fontanną wejdź, / a gdy go miniesz, zatrzymaj się. / Ponieważ w tym miejscu ruch jest wzmógłony, / zanim przejdiesz przez ulicę popatrz w obie strony” (liczba sylab: 8, 8, 11, 14).

⁴⁸ Zasady budowania wskazówek oraz zagadek wymagają odrębnego opisu.

⁴⁹ „Generalnie uznaje się, że funkcję wyznacznika gatunkowego pełnią sygnały delimitacyjne: rama, obejmująca wskaźnik inicjalny i finalny tekstu [...] oraz schemat struktury (charakter, liczba i układ komponentów)” – B. Witosz, *Wyznaczniki gatunku i jego odmian*, [w:] *Genologia lingwistyczna. Zarys problematyki*, Katowice 2005, s. 164.

możliwa jest pewna swoboda, zdarzają się tu segmenty o charakterze grzecznościowym, najczęściej powitania, służące nawiązaniu życzliwego kontaktu z czytelnikiem: „Witaj Turysto na Chwaliszewie!”⁵⁰, „Witaj wędrowcze w Przemysła grodzie”⁵¹, „Witaj w Nowym Tomysłu – zwanym księstwem wikliny”⁵². Tuż za nimi pojawia się, choć nie zawsze, zaproszenie do wędrowki, zapowiedź poznawania tajemnic miasta itp. Zakończenie questu jest bardziej skonwencjonalizowane – konieczne są tam treści doprowadzające do skrzyni ze skarbem oraz ramki, do których przenosi się litery układające się w hasło. Dla przykładu przytoczmy zakończenie questu organizującego wędrowkę po Chodzieży:

Stań na placyku,
koniec gry nadchodzi,
Odnajdziesz lampę, na niej herb wryty
Dokoła krzewy cały rok zielone:
Wśród nich odnajdziesz swój skarb gdzieś ukryty
Masz? Gratulacje! Twój quest zakończony⁵³.

Segmenty tworzące ramę delimitacyjną są miejscem, w którym chętnie lokuje się wypowiedzi metatekstowe; tu także stosunkowo często znaleźć można sam wyraz *quest*.

Użytkowy charakter questu z założenia nie pozwala na eksperymenty formalne, struktura tekstu w pełni podporządkowana jest celom edukacyjnym i zabawowym. Obecność elementów obligatoryjnych i wynikająca z nich przewidywalna kompozycja decydują o rozpoznawalności gatunku na poziomie strukturalnym. Ewentualny brak istotnych komponentów, takich jak np. wskazówki topograficzne ułatwiające orientację w terenie oraz poznawanie obiektów lub zagadki służące zbudowaniu hasła, w zasadniczy sposób zaburzyłyby funkcjonalność questu, a tym samym podważył jego status genologiczny.

4. Warstwa stylistyczna

Poziom stylistyczny questu uznać należy za służebny wobec wspomnianych już użytkowych celów tekstu, od którego nie oczekuje się wartości artystycznych. Dobór środków językowych nie może utrudniać zrozumienia treści. W wielkopolskich questach brak więc wyrafinowanych zabiegów stylistycznych. Na uwagę zasługują jednak niektóre tytuły, wykorzystujące efekty brzmieniowe

⁵⁰ Quest „Chwaliszewo-miasto w mieście”, op. cit.

⁵¹ Quest „Królewski Poznań”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questy-krolewski-poznan.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁵² Quest „Nowotomyski biznes na przełomie wieków”, op. cit.

⁵³ Quest „Szwajcaria Chodzieska”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questy-szwajcaria-chodzieskachodziez.html> [dostęp: 20.05.2015].

(„Tour de Turek”⁵⁴), w tym rymy wewnętrzne („Po Pile przez chwilę”⁵⁵), albo polisemię („Kolej na Krzyż”⁵⁶, „Wyprawa pełną parą – Wolsztyn”⁵⁷). Widoczną cechą stylu questów jest jego niejednorodność, zapewne niezamierzona. Wybory leksykalne mogą wydawać się nieco przypadkowe, niekiedy rzadzi nimi potrzeba dopasowania elementów rymu („Prusakami dowodził pułkownik Brandt, oficer *chrobry* / A na czele Polaków stał Dąbrowski, dowódca dobry”⁵⁸). Obecność pojedynczych archaizmów można niekiedy uzasadnić potrzebą stylizacji. „*Witaj Waszmości* skądkolwiek przybywasz, / miasto to Kórnik z dawna się nazywa” – mówi w jednym z questów Tytus Działyński, postać oprowadzająca po zamku w Kórniku⁵⁹. W questach pojawiają się wyrazy współcześnie rzadkie – przestarzałe i dawne (kwalifikowane tak już w „Słowniku języka polskiego” pod redakcją Witolda Doroszewskiego⁶⁰), takie jak *pleban* („parafia w Jaszkanie za zgodą *plebana* Szymona powstała”⁶¹), *chwat* („by poznać określenie chwaliszewskiego *chwata*”⁶²), *lico* („bym swe *lico* w pamięci potomnych zachował”⁶³), *wielce* („z Twojego towarzystwa ucieszy się *wielce*”⁶⁴), *snadnie* („zagadki rozszyfrujesz *snadnie*”⁶⁵), *zoczyć* („idź w kierunku kluczy, które teraz *zoczysz*”⁶⁶). Niektóre archaizmy lub wyrazy o ograniczonym występowaniu opatruje się objaśnieniami – tak postąpiono w np. ze słowami *lazaret*, *ksieni*, *pstrucha* oddającymi specyfikę realiów („Gdy władze miejskie stąd wyniesiono/*Lazaret* (szpital) w nim urządzono”⁶⁷; „*Ksienią*, czyli przełożoną została Jadwiga”⁶⁸; „Popatrz na meble, wszystkie wyściełano / tkaniną w pasy – *pstruchą* nazywaną”⁶⁹). Na prawach ciekawostek funkcjonują inne komentarze metajęzykowe, np. próby objaśnienia etymologii nazw miejscowych („„Oven« to baran w staropolskim języku, / Kiedyś tu pasło się owiec bez liku. / Stąd też nazwa Owińska pochodzi, / Tak

⁵⁴ Quest „Tour de Turek”, op. cit.

⁵⁵ Quest „Po Pile przez chwilę”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questypo-pile-przez-chwile.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁵⁶ Quest „Kolej na Krzyż”, op. cit.

⁵⁷ Quest „Wyprawa pełną parą – Wolsztyn”, op. cit.

⁵⁸ Quest „Z kosą na Prusaka” <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questyz-kosa-na-prusaka.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁵⁹ Quest „Zamek w Kórniku”, op. cit.

⁶⁰ W. Doroszewski, *Słownik języka polskiego*, t. 1-11, Warszawa 1958-1969. Wersja elektroniczna: <http://doroszewski.pwn.pl/> [dostęp: 20.05.2015].

⁶¹ Quest „Błogosławiony w Jaszkanie”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/quest-blogo-slawiony-w-jaszkaniejaszkowo.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁶² Quest „Chwaliszewo – miasto w mieście”, op. cit.

⁶³ Quest „Zamek w Kórniku”, op. cit.

⁶⁴ Quest „Dzieci wrzesińskie historię tworzyły”, op. cit.

⁶⁵ Quest „Śladami Piastów”, op. cit.

⁶⁶ Quest „O czym milczą rzeźby”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questyo-czym-milcza-rzezby-poznan.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁶⁷ Quest „Chwaliszewo – miasto w mieście”, op. cit.

⁶⁸ Quest „Wokół klasztoru”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questy-wokol-klasztoruowinska.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁶⁹ Quest „Zamek w Kórniku”, op. cit.

nam znany historyk dowodzi” w queście tłumaczącym pochodzenie nazwy miejscowej Owińska⁷⁰) – czy przywoływanie lokalnego nazewnictwa („krótkie i wąskie Dolska ulice. Gaskami z niemieckiego je nazwano”⁷¹).

W questach stosuje się również słownictwo specjalistyczne, typowe dla opisu obiektów spotykanych na trasie, być może zaczerpnięte z mniej lub bardziej profesjonalnych opracowań – przykładami są wyrazy i wyrażenia: *portyk, bryła gmachu, arkady, zacheuszka, technika sgraffito, gargulec, maswerk, wątek wendyjski, główka i wozówka*⁷², *grodzisko stożkowe*. Dominuje leksyka z zakresu architektury, historii sztuki, a także nazwy elementów wyposażenia kościołów oraz terminy przyrodnicze. Znaczenia części z nich przeciętny czytelnik nie zrekonstruuje z kontekstu językowego ani pozajęzykowego, autorzy poskąpili wszelkich wyjaśnień. Ilustracją takiego przypadku jest zdanie z questu o Dolsku: „A pod wodą są łąki... tak! *Ramienicowe*”⁷³. Podobne fragmenty w ogromnym stopniu przeczą założeniom poznawczym questu. Używając zbyt trudnych wyrazów, twórcy tekstów nie uwzględniają kompetencji przeciętnego odbiorcy; nie realizują także w pełni celów edukacyjnych questu, polegających nie tylko na zaznajamianiu z obiektami znajdującymi się w terenie, ale i z nazewnictwem, pozwalającym opisać spostrzeżone elementy.

Obrazu niejednorodności stylistycznej questów dopełniają utrwalone już w języku wyrazy i wyrażenia potoczne: np. *budowlanka, ekonom* (nazwy szkół); *brach* („Tory tramwajowe znajdziesz na niej *brachu*”⁷⁴), *fajny* (Gdy już rozwiązanie tego questu macie, / to *fajną* pamiątkę teraz otrzymacie”⁷⁵), *dać drapak* – „[...] przyszedł rzymski cesarz, / Co tajemniczo dał z zamku *drapaka*”⁷⁶), *zrobić sobie kuku* („i uważaj odkrywco *nie* *zrób* *sobie kuku*”⁷⁷). Pojawiają się również nowsze sformułowania kolokwialne: *nie odpuścić tematu* („On tak jak Konopnicka głośno głosił światu, że *nie* można *odpuścić* *ważnego tematu*”⁷⁸), *być na topie*

⁷⁰ Quest „Wokół klasztoru”, op. cit.

Przykład etymologii ludowej znajdujemy w queście dotyczącym Chocza: „Król Władysław Łokietkiem zwany / przez Krzyżaków na łąkach został tutaj otoczony / w dół w mgłę popędził na rumaku, / i prostego chłopca spotkał na swym szlaku. / „Chocz panie, ja Cię utaję!” – / od chłopca usłyszał”. Quest „Senatorską z Lipskim”, op. cit.

⁷¹ Quest „Czartoryski i Dolska historie nieznane”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/quest-czartoryski-i-dolska-historie-nieznane.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁷² To jedyny przypadek w analizowanym materiale, gdzie posłużono się rysunkiem poglądowym, umożliwiającym rozróżnienie typów cegieł. Quest „Wokół klasztoru”, op. cit.

⁷³ Quest „Czartoryski i Dolska historie nieznane”, op. cit. Łąki ramienicowe to podwodne zbiorowiska, zdominowane przez pewien rząd glonów.

⁷⁴ Quest „Początek Polski w Poznaniu”, op. cit.

⁷⁵ Quest „Królewski Śrem, czyli z duchem od klasztoru do klasztoru”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/quest-krolewski-srem-czyli-z-duchem-od-klasztoru-do-klasztoru.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁷⁶ Quest „Początki lokacyjnego Kalisza”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/wielkopolskie-questypoczatki-lokacyjnego-kalisza.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁷⁷ Quest „Pyzdry Kazimierza warte”, <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/quest-pydzry-kazimierza-wartepyzdry.html> [dostęp: 20.05.2015].

⁷⁸ Quest „Dzieci wrzesińskie historię tworzyły”, op. cit.

(„*Na topie był wtedy ogród francuski, cięte żywopłoty, między nimi dróżki*”⁷⁹).

Questy (i internetowe wprowadzenia do nich) dowodzą także produktywności słowotwórczej leksemu *quest*. Można w nich odnaleźć użycia nowego przymiotnika *questowy* oraz rzeczownika *questowicz*: „*Questowa ścieżka zaczyna się przy kaliskiej Katedrze, od strony ulicy Kanonickiej*”⁸⁰, „*Z trasy swego questowego spaceru nie zbaczaj*”⁸¹, „*Przystaw pieczęć i wpisz się w questowicza księgę*”⁸², „*Tam pieczęć czeka, użyj jej i schowaj jak była, by innym questowiczom długo służyła*”⁸³.

Należy zauważyć, że autorami questów bywają amatorzy, miłośnicy regionu, zafascynowani nową formą turystyki, niekoniecznie zaś osoby profesjonalnie trudniące się sztuką słowa⁸⁴. Fakt ten może znaleźć swe odzwierciedlenie w kształcie językowym tekstu. Przejawia się on zwłaszcza w postaci nieuporządkowanych inkrustacji stylistycznych – wybiórczego wplatania wyrazów i połączeń wyrazowych odbiegających od przeciętnego stylu całego tekstu. Wyrywkowe informacje pozwalają przypuszczać, że podczas kursów pisania questów cechom stylistycznym nie poświęca się wiele uwagi; warstwa językowa ma przede wszystkim przyciągać niezobowiązującą postacią, nie zaś odstraszać. Większe znaczenie przypisuje się kompozycji, celom i wartościom edukacyjnym.

Questing jest obecnie swoistą innowacją turystyczną, sposobem aktywizacji osób zainteresowanych poznawaniem wybranych rejonów i obiektów. O rozwoju zjawiska świadczy nie tylko wielość dostępnych propozycji, ale i próby redagowania questów dla osób poruszających się na rowerach⁸⁵ oraz organizacja kursów dla potencjalnych autorów. Systematyczny przegląd questów – tekstów tworzonych po to, by umożliwić określony sposób poznawania terenu, jego walorów kulturowych i przyrodniczych, ujawnia wyraźnie krystalizujące się cechy podporządkowane nadrzędnej funkcji społecznej. Widoczne są one – choć w różnym stopniu – na każdym z czterech poziomów wzorca, wyznaczonych w koncepcji Marii Wojtak. Wpisują się w pojęcie gatunku, definiowanego przez Stanisława Gajdę jako „*kulturowo i historycznie ukształtowany oraz ujęty w społeczne konwencje, sposób językowego komunikowania się; wzorzec organizacji tekstu*”⁸⁶.

⁷⁹ Quest „*Arboretum w Kórniku*”, op. cit.

⁸⁰ Quest „*Początki lokacyjnego Kalisza*”, op. cit.

⁸¹ Quest „*Senatorską z Lipskim*”, op. cit.

⁸² Quest „*Po Pile przez chwilę*”, op. cit.

⁸³ Quest „*Miłosław zawsze polski*”, op. cit.

⁸⁴ Twórcy questów pozostają niekiedy anonimowi. Na ulotkach można co prawda znaleźć personalia i kontakt do „*opiekuna questu*”, czyli osoby, która mogłaby pomóc zagubionym turystom, dba o aktualność danych i dostępność pieczęci. Osoba ta nie musi być autorem tekstu.

⁸⁵ <http://questing.pl/aktualnosci/questing-na-rowerze/> [dostęp: 20.05.2015].

⁸⁶ S. Gajda, *Gatunkowe wzorce wypowiedzi*, [w:] *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, t. 2, *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław 1993, s. 245.

Analiza zgromadzonego materiału pozwala uznać quest – tekst umożliwiający nową metodę zwiedzania – za gatunek użytkowy o stosunkowo jednolitej formie, odpowiadającej założeniom pragmatycznym, czyli konkretnemu zadaniu komunikacyjnemu o jasno wyznaczonych celach. Powtarzalny schemat kompozycyjny, obejmujący rymowaną strukturę tekstu wraz z konieczną instrukcją topograficzną oraz zagadkami, można wypełnić dowolną treścią o walorach poznawczych, skorelowaną z realiami trasy. Stylistyka questów wydaje się kwestią drugorzędą; autorzy koncentrują się zapewne na jednoznacznym, funkcjonalnym przekazie godzącym edukację z możliwie lekką, rozrywkową formą. Pomimo widocznej niejednorodności stylistycznej język questów mieści się zwykle w przeciętnych standardach poprawnej polszczyzny pisanej – wyjątek stanowią rozliczne zaniedbania interpunkcyjne. Narastające zainteresowanie questingiem jako sposobem pożytecznej rozrywki, ilościowy przyrost korpusu dostępnych tekstów oraz próby nadawania im nowej wartości związanej z kreacją atrakcyjnego wizerunku społeczności, miejsca lub regionu sugerują duże szanse upowszechnienia się gatunku.

Bibliografia

1. Gajda S., *Gatunkowe wzorce wypowiedzi*, [w:] *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, t. 2, *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław 1993, s. 245-258.
2. Gołoś G., *Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno-edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych*, „Studia i Materiały CEPL w Rogowie” 2013, z. 34, nr 1, s. 76-82.
3. Kazior B., *Questing – nowa metoda odkrywania dziedzictwa miejsca*, [w:] *Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*, red. D. Zaręba, Kraków 2008, s. 17-21.
4. Kazior B., *Questing – odkrywanie dziedzictwa miejsca*, [w:] *Poszukiwanie skarbów na greenways*, red. M. Fedas, K. Florys, Kraków 2010, s. 3-7.
5. 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, z. 34, nr 1, s. 319-327.
6. 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.
7. Pawłowska A., *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa” 2014, nr 1, s. 30-46.
8. Sikorska J., *Questing – nowy sposób na poznanie swojego regionu*, www.national-geographic.pl/aktualnosci/pokaz/questing-nowy-sposob-na-poznanie-swojego-regionu.
9. 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.
10. 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.

11. Witosz B., *Wyznaczniki gatunku i jego odmian*, [w:] *Genologia lingwistyczna. Zarys problematyki*, Katowice 2005, s. 161-174.
12. Wojtak M., *Gatunki prasowe*, Lublin 2004.

Quest, or learning by playing. A preliminary attempt at presenting the genre

Abstract

The aim of this paper is to preliminarily describe the genre characteristics of a quest – a new type of a non-literary text. A quest is an indispensable tool used in questing – an innovative form of tourism. Questing is a live action role-playing game combining education and fun. It takes the form of a rhymed story containing topography tips, riddles and information (on history, nature, etc.) related to the route. The concept of questing emerged in the US in the late 1990s. Together with the text model, it is becoming popular in Poland as an attractive form of sight-seeing and as a method of promoting places and regions. The analysis is based on a collection of texts published in the internet, collectively entitled “Wielkopolskie questy” (*Quests of Wielkopolska*). Characteristic elements of the texts in the analyzed corpus include recurring features observed at 4 levels: pragmatic, cognitive, compositional and stylistic.

Keywords: non-literary text, genre, pragmatics, stylistics, education, fun, questing