



Barbara Sapała

orcid.org/0000-0001-7916-2309
e-mail: barbara.sapala@uwm.edu.pl
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski

Małgorzata Sławińska

orcid.org/0000-0002-4941-009X
e-mail: malgorzata.slawinska@uwm.edu.pl
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski

Książki questingowe Beaty Sarnowskiej jako źródło dziecięcej wiedzy o dziedzictwie kulturowym

Beata Sarnowska's Questing Books as the Source
of Children's Knowledge of Cultural Heritage

KEY WORDS ABSTRACT

questing, cultural
heritage, questing
literature, values,
children's literature

In recent years, questing is getting more and more popular in Poland. It is a variant of the urban game as a form of cultural tourism. The subject of the considerations presented in this article includes children's books written by Beata Sarnowska from the series "Miejskie Tajemnice" (*Urban Mysteries*), which are referred to as *questing literature* – a term that has not yet been reinforced in literary studies. We conducted our research in order to determine whether it is possible to transpose questing into a literary form, and whether this procedure succeeded in the case of Sarnowska's books. To answer these questions, a formal, stylistic and content analysis of the works was carried out based on the features of questing that were defined in literature of the subject. The analyses showed that the content of the books in question reflects the most important feature of questing, which is the popularization of knowledge about cultural heritage in the framework of an urban game. The compatibility of the analysed items with traditional questing on the formal and stylistic level was also noted. Sarnowska's works show children cultural heritage as a value, in a form that is a combination of their preferred form of entertainment (a game) and a classic book, further sustaining their interest in literature.

SŁOWA KLUCZE **ABSTRAKT**

questing,
dziedzictwo
kulturowe, literatura
questingowa,
wartości, literatura
dziecięca

W ostatnich latach w Polsce obserwujemy rosnącą popularność questingu, czyli odmiany gry miejskiej jako formy turystyki kulturowej. Przedmiotem rozważań prezentowanych w niniejszym artykule były książki dla dzieci autorstwa Beaty Sarnowskiej z serii „Miejskie Tajemnice”, które określane są nieutrwalonym jeszcze w literaturoznawstwie mianem literatury questingowej. Przeprowadzone przez nas badania miały na celu ustalenie, czy możliwe jest transponowanie questingu na formę literacką oraz czy zabieg ten udał się w przypadku książek Sarnowskiej. Aby odpowiedzieć na te pytania, dokonano analizy formalnej, stylistycznej i treściowej utworów na podstawie zdefiniowanych w literaturze przedmiotu cech questingu. Wykazała ona, że treść badanych książek odzwierciedla najważniejszą cechę questingu, jaką jest popularyzowanie wiedzy o dziedzictwie kulturowym w ramach gry miejskiej. Odnotowano także zgodność analizowanych pozycji z tradycyjnym questem na płaszczyźnie formalnej i stylistycznej. Utwory Sarnowskiej ukazują dzieciom dziedzictwo kulturowe jako wartość w postaci, która stanowi połączenie preferowanych przez nie form rozrywki (gra) z klasyczną książką, podtrzymując dodatkowo zainteresowanie literaturą.

Wstęp

W ostatnich latach na rynku wydawniczym pojawiły się książki dla dzieci autorstwa Beaty Sarnowskiej z serii „Miejskie Tajemnice”, których treść poświęcona jest czterem polskim miastom: Olsztynowi – *Tajemnica zaginionej kotki* (2016); Krakowowi – *Tajemnica krakowskich pocztówek* (2017); Toruniowi – *Tajemnica profesora w mełniku* (2019a) i Warszawie – *Tajemnica zielonej teczki* (2019b) (fot. 1).



Fot. 1. Okładki książek Beaty Sarnowskiej z serii „Miejskie Tajemnice”

W recenzjach zamieszczanych w Internecie (Musiał, 2017; Czas dzieci, b.d.) utwory te określane są jako questingowe, choć w literaturoznawstwie kategoria ta nie jest jeszcze zdefiniowana. W niniejszym artykule podjęliśmy próbę rozpoznania, czy questing jako rodzaj gry kształtującej wiedzę o dziedzictwie kulturowym może przyjąć literacką formę, a także czy utwory Sarnowskiej można zaliczyć do kategorii książki questingowej. W tym celu przeprowadziliśmy analizę formalną, stylistyczną i treściową wszystkich publikacji z serii, odwołując się do cech questingu i poszukując ich w badanych utworach.

Pojęcie i charakterystyka questingu

Questing to pojęcie wywodzące się z obszaru edukacji kulturowej, które Delia Clark i Steven Glazer (2006) definiują jako model edukacji regionalnej (*place-based education*), skupiający się na odkrywaniu najbliższego otoczenia człowieka i zdobywaniu wiedzy o jego dziedzictwie kulturowym i przyrodniczym w niekonwencjonalny sposób. Questing to rodzaj bezobsługowej gry terenowej. Scenariusz questingu jest stały, a uczestnik może zaangażować się w grę bez niczyjego nadzoru i w dogodnym dla siebie czasie. Sama gra polega na tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi uczestnicy poruszają się dzięki wskazówkom, zazwyczaj rymowanym, zawartym w bezpłatnym opisie (queście), i uproszczonej mapie okolicy z naniesionym punktem startu, ale bez wyrysowanej trasy. W punkcie końcowym czeka na uczestnika tzw. skarb. Jak píše badaczka questów Katarzyna Czarnecka:

Dla kompozycji questu konstytutywne są dwa typy segmentów:

1. Wskazówki topograficzne umożliwiające orientację w terenie i poruszanie się po nim zgodnie z zamysłem autora;
2. Zagadki, czyli wplecione w narrację zadania, których obecność sprawia, że synonimem questingu jest również wyrażenie „turystyka z zagadkami” (Czarnecka, 2017, s. 190–191).

Idąc za wskazówkami i rozwiązując zadania, uczestnik questingu zapoznaje się z wiadomościami na temat okolicy. Dotyczą one historii, dziedzictwa kulturowego, geografii i przyrody obszaru uwzględnionego w queście. Według Grzegorza Droby i Sabiny Przepióry (2014, s. 36) to właśnie element edukacyjny stanowi o zasadniczej różnicy między klasyczną grą miejską a questingiem: o ile głównym celem questingu jest zaznajomienie uczestników z elementami dziedzictwa kulturowego, to w grach miejskich nie jest to konieczne. Gry miejskie wykorzystują jedynie przestrzeń miejską jako istotny element rozgrywki (Smalec, 2015, s. 195).

Clark i Glazer (2006) postrzegali questing jako narzędzie, dzięki któremu społeczności mogą tworzyć trwałe związki z krajobrazem kulturowym rodzinnej ziemi. Szybko został on jednak przeniesiony na grunt szeroko pojętej turystyki kulturowej. W Polsce jest popularyzowany od 2011 r., w dużej mierze przez organizacje pozarządowe (Droba i Przepióra, 2014, s. 37). Dziś mają go w swojej ofercie turystycznej także liczne polskie miasta i gminy. Questing stanowi interesujące uzupełnienie sieci lokalnych szlaków turystycznych i kulturowych, prowadząc uczestników przez mniej znane obiekty i miejsca położone poza obszarami, w których koncentruje się ruch turystyczny. Jego istotą jest „szukanie wyjątkowości w pozornie zupełnie zwyczajnych przestrzeniach, upowszechnianie niepowtarzalnych miejsc wyróżniających się krajobrazem, przyrodą czy też dziedzictwem kulturowym” (Droba i Przepióra, 2014, s. 37).

Co stanowi o sukcesie questingu? Jakimi cechami powinien się charakteryzować quest, aby właściwie spełniać swoją funkcję? Trener questingu Łukasz Wilczyński odnosi jego wartość do wywołanego przez niego efektu i charakteryzuje w trzech słowach: zabawa, emocje i edukacja. To połączenie tych trzech elementów zapewnia dobrą zabawę oraz zdobywanie nowej wiedzy uczestnikom w każdym wieku. Wilczyński wskazuje jednak na jeszcze jeden element, który warunkuje uzyskanie wymienionych efektów: zaangażowanie, które sprawia, że uczestnicy nie pozostają obojętni na questy. Biorą czynny udział w poszukiwaniu kolejnych wskazówek, stając się częścią questu (Wilczyński, 2011). Questing bywa także multimedialny – w ostatnich latach pojawiają się questy powiązane z udostępnionymi do pobrania aplikacjami. Twórcy questów otwierają się też na questowiczów poruszających się np. rowerem. Także książki będące przedmiotem naszych badań stanowią próbę rozszerzenia tej formy zaangażowania.

Dziedzictwo kulturowe jako nośnik wartości

Rosnąca popularność questingu wiąże się z poszukiwaniem przez zainteresowane instytucje i organizacje sposobów na upowszechnianie wiedzy o dziedzictwie kulturowym regionu i kraju, traktowanym jako nośnik wartości. Dziedzictwo kulturowe jest pojęciem wielowymiarowym, obecnym w języku nauki, publicystyki i polityki (Kobyliński, 2012), jednak kluczowym terminem staje się na polu rozważań nad regionalizmem i edukacją regionalną (Petrykowski, 2003). Zgodnie z definicją przyjętą w 2005 roku w Faro podczas Konwencji Ramowej Rady Europy o wartości dziedzictwa kulturowego dla społeczeństwa dziedzictwo kulturowe można rozumieć jako „zbiór zasobów odziedziczonych z przeszłości, które społeczeństwa identyfikują, niezależnie od przynależności własnościowej, jako odzwierciedlenie i wyrażenie ich stale ewoluującego systemu wartości, przekonań, wiedzy i tradycji” (art. 2, ust. 1a). Jego składową są także, co warto podkreślić, elementy niematerialne, czyli

[...] praktyki, wyobrażenia, przekazy, wiedza i umiejętności – jak również związane z nimi instrumenty, przedmioty, artefakty i przestrzeń kulturowa [...]. To niematerialne dziedzictwo kulturowe, przekazywane z pokolenia na pokolenie, jest stale odtwarzane przez wspólnoty i grupy w relacji z ich otoczeniem, oddziaływaniem przyrody i ich historią oraz zapewnia im poczucie tożsamości i ciągłości, przyczyniając się w ten sposób do wzrostu poszanowania dla różnorodności kulturowej oraz ludzkiej kreatywności (UNESCO, 2003, art. 2, ust.1 pkt 1).

Wśród reprezentantów nauk humanistycznych toczy się debata na temat dziedzictwa kulturowego i jego wartości. Jedno ze stanowisk wiąże się z afirmatywnym

podejściem do dziedzictwa, które uznawane jest za samoistną (autoteliczną) wartość dla określonej zbiorowości. Jako medium komunikacji międzypokoleniowej stanowi trwałe element tożsamości społecznej (Brumann, 2014). Tak pojmowane dziedzictwo ma charakter mnemoniczny i potrzebuje ciągłego przypominania o tym, co należy ocalić od zapomnienia ze względu na nieprzemijającą wartość (Silberman, 2015). Zgodnie z tym podejściem w kulturze każdego państwa istnieją miejsca o wymiarze uniwersalnym, będące nośnikami wysokich wartości humanistycznych i ogólnoludzkich: piękne krajobrazy o walorach przyrodniczych i widokowych, miejsca o unikatowych wartościach historycznych, a także miejsca i obiekty posiadające wyjątkowe walory estetyczne, artystyczne i kulturowe. Zrozumienie ich znaczenia jako świadectwa rozwoju kulturalnego, historycznego i duchowego człowieka na przestrzeni dziejów wymaga świadomości ich istnienia, zrozumienia funkcji, jaką mają do spełnienia, oraz zapoznania się z kontekstem historycznym i kulturowym, w którym powstały (Torowska, 2008, s. 8).

Drugie podejście do dziedzictwa kulturowego, nazywane konstruktywistycznym, nawiązuje do koncepcji tradycji wynalezionych (Hobsbawm i Ranger, 2008), czyli zestawów obiektów i praktyk symbolicznych wytworzonych w niedalekiej przeszłości, które pomocne są we wpajaniu norm i wartości umożliwiających wygenerowanie w określonej społeczności poczucia ciągłości z jakimś okresem w przeszłości. Jak zauważa Piotr Petrykowski, siła dziedzictwa kulturowego „nie jest osadzona w jakichkolwiek tak zwanych obiektywnych wartościach”, lecz „w ludziach, których dynamiczny stosunek do przeszłości powoduje, że tradycja (dziedzictwo kulturowe) poddawana jest ciąglej weryfikacji” (2003, s. 156–157). Tak więc przypisywane dziedzictwu kulturowemu wartości poznawcze i emocjonalne, moralne, społeczne, religijne, estetyczne, patriotyczne i inne (por. Torowska, 2008; Kobyliński, 2012) mogą ujawniać się lub nie w zależności od rozumienia samego pojęcia dziedzictwa kulturowego oraz od refleksji ludzi zaangażowanych w jego transmisję. W okresie, gdy system wartości człowieka dopiero się kształtuje, a więc w odniesieniu do dzieci i młodzieży, ważne jest „wspomaganie młodych ludzi w urzeczywistnianiu własnej, lecz właściwej hierarchii wartości”, zwane wychowaniem ku wartościom (Chałas i Łobacz, 2020, s. 109). Poznawanie dziedzictwa kulturowego daje podwaliny pod wartość będącą niejako sumą wymienionych wyżej – identyfikację człowieka najpierw z najbliższym otoczeniem, małą ojczyzną, następnie regionem, w końcu – z narodem i wielką Ojczyzną, którą Kazimierz Denek zalicza do wartości najwyższych (Denek i in., 2009).

Analiza i interpretacja treści książek

W procesie analizy książek Sarnowskiej łączymy perspektywę literaturoznawczą i pedagogiczną. Korzystając z metodologii genologicznej, przeprowadziłyśmy badanie cech gatunkowych omawianych tekstów na podstawie modelu kategoryzacji określonego jako klasyczny lub strukturalistyczny (Makuch, 2015; Witosz, 2001). Dodatkowo zastosowałyśmy jakościową analizę treści, metodę służącą badaniu gotowych przekazów, „w której kategorii analityczne wyprowadza się z koncepcji badań, nie zaś z materiału badawczego – analizowanego tekstu. W tekście zaś wyszukuje się wskaźników tej kategorii” (Rubacha, 2008, s. 284). Zastosowanie tej metody ułatwiło wyłonienie cech gatunkowych questu oraz rozpoznanie znaczeń nadawanych wybranym elementom dziedzictwa kulturowego naszego kraju.

Akcja badanych książek rozgrywa się kolejno w czterech dużych polskich miastach: w Olsztynie (Sarnowska, 2016), Krakowie (Sarnowska, 2017), Warszawie (Sarnowska, 2019a) i Toruniu (Sarnowska, 2019b). Wszystkie pozycje zostały wydane przez krakowskie Wydawnictwo Skrzat. W warstwie graficznej łączy je obecność rysunków wykonanych przez Artura Nowickiego wkomponowanych w zdjęcia miast zrobione przez autorkę serii (fot. 2).



Fot. 2. Przykład ilustracji z książki *Tajemnica zielonej teczki* (Sarnowska, 2019b, s. 75)

Głównymi bohaterami są dzieci w wieku 9–12 lat: Kama, Zuza, Krzysiek (zwany Chudym) i Wojtek (zwany Świętym). Wszyscy oni mieszkają na osiedlu Kwiatowym w Olsztynie.

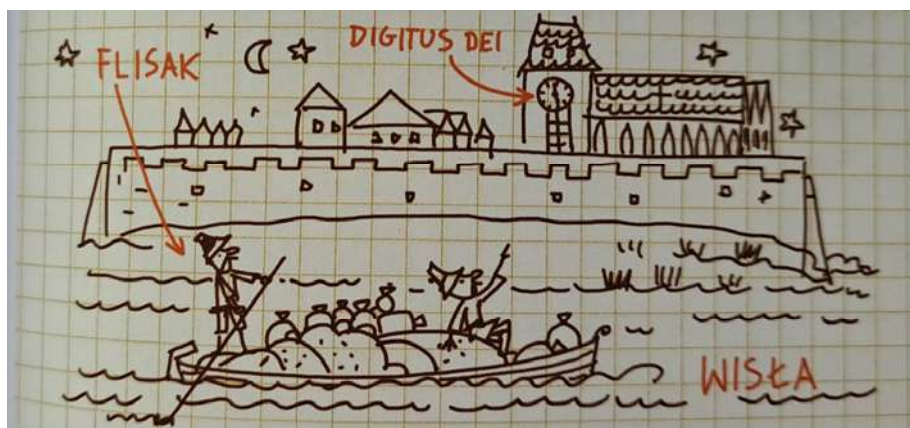
Punktem wyjścia fabuły w każdej z książek jest intrygujące wydarzenie, skłaniające dzieci do podjęcia „śledztwa”. W książce o Olsztynie dzieci poszukują zaginionej

kotki, którą miały opiekować się podczas wakacji. W Krakowie tropią złodzieja cennego zbioru starych pocztówek przywiezionych jako prezent dla przyjaciela dziadka Kamy. W Warszawie szukają skradzionego rękopisu nowej powieści znanego autora książek dla dzieci, a w Toruniu chcą odnaleźć tajemniczego profesora i jego psa, by uchronić ich przed grożącym im niebezpieczeństwem. We wszystkich książkach bohaterowie prowadzą poszukiwania według wskazówek i zadań zawartych w kolejno odkrywanych, tajemniczych wiadomościach. Każda z nich zawiera informacje o miejscu ukrycia następnej wskazówki, wyznaczając tym samym trasę prowadzącą przez miasto do punktu docelowego, w którym następuje rozwikłanie zagadki detektywistycznej. W momencie kulminacyjnym okazuje się, że to, co bohaterowie uznawali za kryminalną intrygę, w rzeczywistości było grą zorganizowaną przez dorosłych. W Olsztynie grę przygotowali rodzice małych detektywów, chcąc uatrakcyjnić im ostatni wspólny dzień przed wyjazdem na kolonie. W Krakowie organizatorem zabawy okazał się przyjaciel dziadka. W Warszawie grę miejską wymyślił ulubiony pisarz bohaterów, żeby wyłonić kandydatów do udziału w filmie kręconym na podstawie jego najnowszej książki, a w Toruniu była ona częścią wernisażu wystawy dzieł Zbigniewa Lengrena – nagrodę za rozwiązanie zagadek stanowiło darmowe wejście na specjalną ekspozycję. Przeprowadzenie gier było możliwe dzięki zaangażowaniu wielu osób, w tym pracowników instytucji kultury (bibliotekarki, przewodnika turystycznego, pracownika muzeum, aktora, reżysera filmowego itp.).

Trasy, którymi podążają dzieci, rozwiązując kolejne zagadki, przebiegają przez miejsca, gdzie znajdują się obiekty charakterystyczne dla poszczególnych miast. Są wśród nich przede wszystkim znane zabytki, jak np. Wysoka Brama i katedra św. Jakuba w Olsztynie; kościół Mariacki i Sukiennice w Krakowie; Zamek Królewski oraz Pałac Kultury i Nauki w Warszawie; Krzywa Wieża i Dom Kopernika w Toruniu. Kolejną kategorię obiektów stanowią pomniki: Mikołaja Kopernika w Olsztynie i w Toruniu, Adama Mickiewicza w Krakowie, Marii Curie-Skłodowskiej w Warszawie i in. Odrębną grupę obiektów tworzą instytucje kultury odwiedzane przez bohaterów, np. w Olsztynie Wojewódzka Biblioteka Publiczna; w Warszawie Muzeum na Zamku Królewskim i Teatr WARSawy; w Toruniu – Galeria Filutek. Autorka wplata w tekst ciekawostki, które czynią mijane miejsca atrakcyjnymi dla dzieci. Na przykład na temat Pałacu Kultury i Nauki w książce czytamy: „Czy wiecie, że jego wysokość wynosi aż dwieście trzydzieści siedem metrów? Ma czterdzieści dwa piętra i znajduje się w nim trzy tysiące dwieście osiemdziesiąt osiem pomieszczeń. Podobno na czterdziestym drugim piętrze uwiła gniazdo para orłów, a porządku w piwnicach pilnuje około trzydziestu kotów” (Sarnowska, 2019a, s. 23–24). Uzupełnieniem atrakcji uwzględnionych na trasach wędrówek bohaterów są liczne mniej znane elementy dziedzictwa kulturowego miast, jak np. żyrandol z poroża jelenia w olsztyńskiej katedrze; nóż nad wejściem do Sukiennic w Krakowie; kamienny niedźwiedź w Warszawie; pamiątkowy

„but Mrożka” w Toruniu. Wymienione obiekty stanowią pretekst do przywołania legend związanych z miastami – zarówno powszechnie znanych, jak np. warszawska legenda o złotej kaczcze czy o bazyliisku, jak i tych mniej znanych, np. legenda o nożu w Sukiennicach i wieżach kościoła Mariackiego, legenda o jeleniu z katedry w Olsztynie i in. Przywoływane legendy zaliczamy do niematerialnego dziedzictwa kulturowego, reprezentowanego w omawianych książkach także przez dorobek postaci związanych z wymienionymi miastami, który jednocześnie jest znaczący w skali całego kraju, a nawet świata. Mali bohaterowie poznają Mikołaja Kopernika (Olsztyn, Toruń), Marię Curie-Skłodowską (Warszawa), polskich władców (Warszawa, Kraków) czy Zbigniewa Lengrena (Toruń). Autorka odnotowuje także tradycje i elementy folkloru miejskiego, jak choćby wypiek toruńskich pierników czy obecność kataryniarza na warszawskiej Starówce.

Czytelnik, śledząc losy bohaterów, poznaje topografię miast. Pomocna jest w tym wydrukowana na wewnętrznej stronie okładki każdej z książek uproszczona mapa tych części miasta, w których toczy się akcja. Dodatkowo w niektórych książkach zamieszczono uproszczone plany sytuacyjne (fot. 3).



Fot. 3. Plan sytuacyjny z książki *Tajemnica profesora w meloniku* (Sarnowska, 2019a, s. 63)

Schemat fabuły oparty na zagadkach na temat dziedzictwa kulturowego odwiedzanych obszarów, których rozwiązanie prowadzi do odkrycia tajemnicy, a także ścisłe powiązanie z topografią miasta przywodzi na myśl opisany wyżej znany z turystyki kulturowej questing. Pojęcie to przywołuje zresztą sama autorka, która w pierwszej książce ustami rodziców bohaterów będących organizatorami zabawy wyjaśnia, że dzieci wzięły udział w grze będącej połączeniem gry miejskiej z grą w podchody i z questingiem. Questing, jak poinformował dzieci ojciec Krzyśka, „[t]o mix różnych form turystyki i aktywności terenowej. Ma na celu poznanie dziedzictwa kulturowego

czy przyrodniczego. Zwieńczeniem questingu jest zdobycie skarbu, przy czym skarb zazwyczaj jest umowny” (Sarnowska, 2016, s. 129).

Aby określić, czy omawiane książki można uznać za questingowe, spróbujmy odnieść ich treść do zasad budowania questu. Czarnecka, badając quest jako odrębny gatunek tekstu, wyodrębniła charakterystyczne dla niego cechy formalne i stylistyczne. Według badaczki quest ma ograniczoną objętość wyznaczoną wielkością ulotki. Składa się z właściwego wierszowanego korpusu z opisem trasy i zawartymi w nim zagadkami oraz paratekstu zawierającego informacje o charakterze organizacyjnym. Tekst questu uzupełniany bywa także grafiką lub zdjęciami (Czarnecka, 2016, s. 36). Odnosząc tę charakterystykę do omawianych książek, można stwierdzić, że rymowany korpus questu ograniczony został do zagadek pozwalających bohaterom na odnalezienie kolejnego punktu trasy. Sformułowane zostały one w trybie rozkazującym, co również jest wg Czarneckiej rozpoznawalną cechą questu (2016, s. 30).

Dodatkowe informacje, zarówno te o charakterze organizacyjnym, jak i opis leżących na trasie miejsc i obiektów, tworzą fabułę książki. Choć trudno porównać objętość utworu literackiego do ulotki, to jednak i tu widać pewną analogię – treścią każdej z książek jest przejście przez bohaterów wyznaczonej w grze trasy. Sam utwór jest w związku z tym krótki i koncentruje się wyłącznie na przygodach dzieci w trakcie wędrówki po mieście. Jeśli chodzi o obecność map, fotografii i ilustracji umożliwiających orientację w topografii miasta i odnalezienie konkretnych obiektów, to w badanych książkach wymogi te, jak pisałyśmy wcześniej, zostały spełnione.

W każdej książce zagadki będące wskazówkami dla bohaterów przyjmują inną, interesującą formę. W Olsztynie mają postać anonimowych listów, których słowa ułożono z liter wyciętych z kolorowych pism; w Krakowie wypisane są na rewersie pocztówek przedstawiających dawne miasto; w Warszawie na kartkach imitujących los na loterię, a w Toruniu tekst zagadki ukryty jest pod naklejką na puzzlu. Jak podaje Czarnecka, w treści questów „dominuje leksyka z zakresu architektury, historii sztuki, a także nazwy elementów wyposażenia kościołów oraz terminy przyrodnicze” (Czarnecka, 2016, s. 39). W książkach Sarnowskiej tego typu leksyka pojawia się zarówno w rymowanych zagadkach, jak i w sfabularyzowanej części questu. Przykładem zagadki, która obfituje w pojęcia związane zarówno z historią, jak i z architekturą jest wiadomość nr 1, którą dzieci otrzymały w Warszawie: „Mieszkali tam Anna, Zygmunt, Bolesław. Przez czterdzieści lat nie istniał. Ma Izbę Poselską, Senatorską, Salę Rycerską, Tronową i Wielką. Konstytucję 3 maja tam uchwalono, po dziś dzień ciągle chwalo-ną” (Sarnowska, 2019a, s. 32). W warstwie narracyjnej także znajdujemy liczne pojęcia i słynne nazwiska związane z historią (np. II wojna światowa, getto żydowskie), architekturą (np. portal, fasada), literaturą (np. Adam Mickiewicz, Sławomir Mrożek), nauką (np. Mikołaj Kopernik, Nobel) oraz szeroko rozumianą kulturą (lutnik, antykwariat). Wyjaśniają je, najczęściej w dialogach, osoby spotykane przez bohaterów

na trasie ich wędrówek. Niekiedy dzieci znajdują konieczne wyjaśnienia w treści informacji umieszczanych przy konkretnych obiektach. Na przykład pod „butem Mroźka” zawieszonym na jednej z toruńskich kamienic bohaterowie czytają słowa zapisane na szklanej tablicy: „Na pamiątkę pobytu Sławomira Mroźka jesienią 2006 roku” (Sarnowska, 2019b, s. 118). Przyjaciele przypominają sobie także wiadomości znane im ze szkoły. Zdobywanym informacjom towarzyszy zwykle uznanie, a nawet zachwyt. Na przykład oglądając eksponaty na Zamku Królewskim, dzieci czytają: „W górnej kondygnacji herby królów Polski: Augusta III i Stanisława Augusta, symbole władzy monarszej sejmujących stanów i urzędów koronnych (po prawej) i litewskich (po lewej). Malowana mapa ukazuje Rzeczpospolitą w granicach z ok. 1740 r.”. Narratorka opowieści tak komentuje ten moment: „Przeglądaliśmy się z zapartym tchem wszystkim elementom wystroju wnętrza, o których przeczytaliśmy przed chwilą” (Sarnowska, 2019, s. 44).

Przylączając się do rozważań Czarneckiej nad poziomem artystycznym questów jako tekstów kultury, musimy zauważyć, że rymowane zagadki nie mają wartości literackich – ich kompozycja jest niekonsekwentna, a rymy banalne. Jak zauważa badaczka, w tradycyjnych questach wykorzystywanych w turystyce należy zaakceptować służebną funkcję warstwy stylistycznej wobec użytkowych celów tekstu. Uzasadnia to faktem, że autorami questów są zwykle amatorzy, miłośnicy regionu zafascynowani nową formą turystyki, a nie osoby profesjonalnie zajmujące się sztuką słowa (Czarnecka, 2016, s. 6–40). Jednak w odniesieniu do literackiej odmiany questingu, do której – jak przypuszczamy – aspirują publikacje Sarnowskiej, i z myślą o edukacyjnej funkcji literatury można było zadbać o wyższy poziom artystyczny środków językowych użytych w tych fragmentach książek.

Pozostaje do rozważenia ostatnia cecha questingu, na którą wskazałyśmy w początkach artykułu, jaką jest wyzwalanie emocji u questowicza. Przyjmując, że cała treść każdej z książek jest questem, wydaje się, że czytelnik może odczuwać emocje jak w tradycyjnym questingu, o ile spotyka się z bohaterami po raz pierwszy. Jak wspomnieliśmy, fabuła utworów zbudowana jest na tym samym schemacie – akcja rozpoczyna się jako historia detektywistyczna, a bohaterowie nie są świadomi uczestnictwa w grze. Intryga okazuje się „ściemą”, a wszystkie ich przygody zostały zaaranżowane przez dorosłych. Jeżeli czytelnik zapoznaje się z kolejnymi książkami zgodnie z chronologią ich publikowania, przewiduje zakończenie, co może być rozczarujące. Trudno uwierzyć, że bohaterowie nie domyślają się zaangażowania dorosłych w tę „kryminalną” aferę i za każdym razem odbierają ją jako rzeczywistą. Warto również podkreślić, że gry, w których uczestniczą dzieci, nie są bezobsługowe, czego należałoby oczekiwać od questingu. Część wskazówek i wyjaśnień, jakich potrzebują bohaterowie, przekazują im włącznie przez organizatorów dorośli, którzy muszą znaleźć się w odpowiednim miejscu i czasie.

Konkluzje

Charakterystyka questingu dostępna w literaturze przedmiotu pozwala stwierdzić, że książki Beaty Sarnowskiej są przykładem literatury questingowej. Dzieje się to za sprawą fundamentalnej cechy, jaką posiadają: popularyzowanie wiedzy o dziedzictwie kulturowym w ramach gry miejskiej, co jest jednocześnie zasadniczą cechą questingu. Mamy tu do czynienia z przykładem atrakcyjnego sposobu prezentowania dziedzictwa i zainteresowania nim najmłodszego pokolenia, a także z próbą zaangażowania młodych ludzi w sprawy lokalne i życie kulturalne omawianych miast. Prezentowane są one jako świadkowie bogatej historii naszego kraju i jego wielkości w przeszłości. Zaznacza się ich udział w kształtowaniu europejskiej kultury i nauki, a także współczesny rozwój jako ośrodków kultury polskiej. Utwory mają zatem walor edukacyjny i przedstawiają dziedzictwo jako wartość autoteliczną, ale i jako nośnik wartości poznawczych i estetycznych, wpływając na tworzenie się więzi uczestników questingu z krajobrazem kulturowym Polski. Zauważamy jednak w niektórych fragmentach książek nazbyt nachalny dydaktyzm objawiający się nienaturalnym dla dzieci zachwytem nad wybranymi obiektami o wartości historycznej czy elementami architektonicznymi. Wpływa to naszym zdaniem na autentyczność emocji i zachowań bohaterów prezentowanych w książkach.

Mimo że gra, w której uczestniczą dzieci bohaterowie książek, nie jest bezobsługowa jak tradycyjny questing, nie osłabia to znacząco questingowego charakteru publikacji. Czytelnik, sięgając po lekturę, nie jest przywiązany do konkretnego czasu i miejsca jej czytania i nie potrzebuje wsparcia dorosłych. Zabieg wprowadzenia drugoplanowych bohaterów regulujących przebieg gry uatrakcyjnia dodatkowo akcję książek i jest tym samym uzasadniony. O questingowym charakterze świadczy także zgodność prezentowanych pozycji z tradycyjnym questem na płaszczyźnie formalnej i stylistycznej. Przeniesienie questingu na literaturę można postrzegać również jako próbę podtrzymania u dzieci zainteresowania klasyczną książką, co jest nie do przecenienia w dobie cyfryzacji i koncentracji młodego pokolenia na nowych mediach.

Bibliografia

- Brumann, C. (2014). Heritage agnosticism: A third path for the study of cultural heritage. *Social Anthropology*, 22(2), 173–188.
- Chałas, K. i Łobacz, M. (2020). *Przymioty osoby ludzkiej, edukacja aksjologiczna i wychowanie ku wartościom. Elementy teorii i praktyki*. Wydawnictwo KUL.
- Clark, D. i Glazer, S. (2004). *Questing: A guide to creating community treasure hunts*. University Press of New England.

- Czarnecka, K. (2016). Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku. *Język. Religia. Tożsamość*, 1, 27–42.
- Czarnecka, K. (2017). Zagadka jako konstytutywna część poetyki questu. *Język. Religia. Tożsamość*, 2, 189–202.
- Czas dzieci. (b.d.). Wielka afera w teatrze lalek. *CzasDzieci*. https://czasdzieci.pl/ksiazki/ksiazka,404674a-wielka_afere_teatrze.html
- Denek, K., Dymara, B. i Korzeniowska, W. (2009). *Dziecko w świecie wielkiej i małej ojczyzny*. Impuls.
- Droba, G. i Przepióra, S. (2014). Potencjał gier miejskich i questingu jako narzędzi marketingu terytorialnego – analiza na przykładzie działań Rzeszowa. *Modern Management Review*, 19(21), 35–45.
- Hobsbawm, E. i Ranger, T. (2008). *Tradycja wynaleziona* (M. Godyń i F. Godyń, tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kobyliński, Z. (2012). Dziedzictwo kulturowe – wartość i własność. W: S. Tabaczyński, A. Marciniak, D. Cyngot i A. Zalewska (red.), *Przeszłość społeczna. Próba konceptualizacji* (s. 1143–1158). Wydawnictwo Poznańskie.
- Makuch, D.W. (2015). *Zalety kulturowej teorii gatunku w pracy historyka literatury na przykładzie polskiej fantastyki naukowej drugiej połowy XIX wieku*. *Academia.edu*. https://www.academia.edu/44819303/Zalety_kulturowej_teorii_gatunku_w_pracy_historyka_literatury_na_przykladzie_polskiej_fantastyki_naukowej_drugiej_polowy_XIX_wieku
- Musiał, W. (2017, 16 listopada). *Tajemnica krakowskich pocztówek – questing dla juniorów*. Juniorowo. <https://www.juniorowo.pl/tajemnica-krakowskich-pocztówek-questing-dla-juniorow/>
- Petrykowski, P. (2003). *Edukacja regionalna. Problemy podstawowe i otwarte*. Uniwersytet Mikołaja Kopernika.
- Rubacha, K. (2008). *Metodologia badań nad edukacją*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Sarnowska, B. (2016). *Tajemnica zaginionej kotki*. Wydawnictwo Skrzat.
- Sarnowska, B. (2017). *Tajemnica krakowskich pocztówek*. Wydawnictwo Skrzat.
- Sarnowska, B. (2019a). *Tajemnica profesora w meloniku*. Wydawnictwo Skrzat.
- Sarnowska, B. (2019b). *Tajemnica zielonej teczki*. Wydawnictwo Skrzat.
- Silberman, N.A. (2015). Heritage places: Evolving conceptions and changing forms. W: W. Logan, M.N. Craith i U. Koch (red.), *A companion to heritage studies* (s. 29–40). Wiley-Blackwell.
- Smalec, A. (2015). Gry miejskie oraz questing jako forma komunikacji i kreowania wizerunku regionu. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu*, 40, 195–205.
- Torowska, J. (2008). *Edukacja na rzecz dziedzictwa kulturowego. Aspekty teoretyczne i praktyczne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- UNESCO. (2003). Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego sporządzona w Paryżu dnia 17 października 2003 r. Dz.U. 2011, nr 172, poz. 1018. <https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20111721018/O/D20111018.pdf>

- Wilczyński, Ł. (2011, 4 października). *Questing – nowy trend w turystyce*. Konferencje.pl. <https://www.konferencje.pl/art/questing-nowy-trend-w-turystyce,1091.html>
- Witosz, B. (2001). Gatunek: sporny (?) problem współczesnej refleksji tekstologicznej. *Teksty Drugie: Teoria Literatury, Krytyka, Interpretacja*, 5(70), 67–85. [https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r2001-t-n5_\(70\)/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r2001-t-n5_\(70\)-s67-85/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r2001-t-n5_\(70\)-s67-85.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r2001-t-n5_(70)/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r2001-t-n5_(70)-s67-85/Teksty_Drugie_teoria_literatury_krytyka_interpretacja-r2001-t-n5_(70)-s67-85.pdf)