Między dziedzictwem a grywalizacją. Narracje miejsca w questach, grach miejskich i aplikacyjnych formach zwiedzania Małopolski

Magdalena Kwiek
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
Katedra Turystyki i Badań Regionalnych
magdalena.kwiek@uken.krakow.pl
https://orcid.org/0000-0003-2550-9527

Abstrakt
Celem artykułu jest rozpoznanie sposobów konstruowania narracji miejsca w questach, grach miejskich i aplikacyjnych formach zwiedzania Małopolski. Materiał badawczy obejmuje 21 odrębnych questów analizowanych na podstawie ulotek, map i opisów, w tym trzy trasy przebyte przez autorkę (Zakliczyn, Tuchów, Ciężkowice), oraz pięć cyfrowych form zwiedzania Krakowa ocenianych na podstawie publicznych materiałów opisowych. Zastosowano jakościową analizę treści i analizę narracyjną wspartą ograniczonym audytem terenowym. Wyróżniono trzy dominanty narracyjne: regionalno-krajobrazową, lokalno-pamięciową oraz miejsko-tematyczną. Porównanie wskazuje, że questy porządkują dziedzictwo przez dobór miejsc, postaci i zadań, a zarazem przypisują uczestnikowi określone role. Audyt trzech tras ujawnił znaczenie uważnej obserwacji obiektów i różnice między odczytywaniem przestrzeni miejskiej a krajobrazu przyrodniczego. W opisach produktów cyfrowych silniej wyeksponowano fabułę i rolę gracza. Wyniki dotyczą konstrukcji analizowanych przekazów; nie stanowią pomiaru recepcji wśród turystów. Artykuł formułuje wnioski dotyczące projektowania interpretacyjnych gier i ograniczeń jakościowej oceny narracji.
Słowa kluczowe: turystyka kulturowa, narracje, questing, grywalizacja, Małopolska

Wprowadzenie

Narracje należą do podstawowych sposobów nadawania znaczeń miejscom odwiedzanym w ramach turystyki kulturowej. Nie są wyłącznie opisem zabytków, wydarzeń historycznych czy lokalnych tradycji, lecz strukturą porządkującą doświadczenie odbiorcy: wskazują, co w danym miejscu zostaje uznane za ważne, jakie postacie i wydarzenia zostają wyeksponowane oraz jak turysta powinien odczytywać przestrzeń [Bruner 1991; Ricoeur 1984; Tuan 1977]. W tym sensie narracja pośredniczy między dziedzictwem kulturowym a odbiorcą, przekształcając zbiór obiektów, faktów i znaków przestrzennych w spójną opowieść.

Znaczenie narracji szczególnie dobrze widoczne jest w interpretacji dziedzictwa kulturowego. Freeman Tilden (1883-1980) wskazywał, że interpretacja nie powinna ograniczać się do przekazywania informacji, lecz ma odsłaniać znaczenia i relacje,

wykorzystując bezpośrednie doświadczenie oraz odpowiednio dobrane środki komunikacji [Tilden 1977, s. 8]. Gianna Moscardo podkreślała natomiast, że interpretacja dziedzictwa może sprzyjać bardziej uważnemu, refleksyjnemu i odpowiedzialnemu doświadczeniu turystycznemu [Moscardo 1996, s. 376-397]. Oznacza to, że sposób opowiadania o miejscu ma znaczenie nie tylko poznawcze, ale także emocjonalne, aksjologiczne i praktyczne: wpływa na to, co turysta dostrzega, jak wartościuje dziedzictwo oraz jaką postawę przyjmuje wobec odwiedzanej przestrzeni.

W odniesieniu do turystyki kulturowej interpretacja dziedzictwa nie polega zatem wyłącznie na udostępnianiu wiedzy o obiektach, lecz na projektowaniu sytuacji, w której odbiorca może powiązać miejsce z szerszym kontekstem historycznym, społecznym i symbolicznym. Dziedzictwo kulturowe jest bowiem nie tylko zasobem materialnym, ale również współczesną praktyką wyboru, interpretowania i używania przeszłości [Lowenthal 1998; Graham, Ashworth, Tunbridge 2000; Smith 2006]. Produkty turystyczne nie są wobec tego neutralnymi nośnikami informacji. Przez dobór tematów, punktów trasy, postaci, języka i zadań uczestniczą w konstruowaniu znaczeń przypisywanych miejscom [Ashworth, Larkham 1994; Timothy 2011].

We współczesnej turystyce kulturowej narracje są projektowane nie tylko w ramach tradycyjnego oprowadzania, wystaw muzealnych czy drukowanych przewodników, ale również za pośrednictwem questów, gier miejskich i aplikacji mobilnych. Produkty te łączą opowieść z ruchem użytkownika, rozwiązywaniem zadań, geolokalizacją, mapą i samodzielnym odkrywaniem przestrzeni [Farman 2012; de Souza e Silva, Frith 2012; Gretzel i in. 2015]. W ujęciu ekonomii doświadczeń wartość produktu coraz częściej wiąże się z projektowaniem angażujących oraz zapamiętywalnych przeżyć, a nie jedynie z dostarczaniem usług lub informacji [Pine, Gilmore 1999]. W turystyce doświadczenie jest szczególnie istotne, ponieważ podróż wiąże się nie tylko z przemieszczaniem się i oglądaniem atrakcji, lecz także z poszukiwaniem przeżyć, emocji, autentyczności i kontaktu z kulturą miejsca [MacCannell 1976; Cohen 1979; Urry 1990].

Questy są w tym kontekście szczególnie interesującą formą narracji turystycznej. Łączą bowiem krajoznawstwo, edukację regionalną, samodzielne zwiedzanie, elementy gry terenowej i interpretację dziedzictwa. W odróżnieniu od klasycznego przewodnika, który zazwyczaj przekazuje uporządkowany opis obiektów, quest rozpisuje opowieść na trasę, wskazówki, zagadki, zadania i finał w postaci hasła, pieczęci lub symbolicznego skarbu. Uczestnik nie tylko czyta o miejscu, ale musi je przejść,

obejrzeć, porównać wskazówkę z otoczeniem, odnaleźć detal i dopiero na tej podstawie zrekonstruować sens opowieści. W ten sposób narracja zostaje powiązana zaktywnością cielesną, uwagą przestrzenną i praktyką odczytywania krajobrazu kulturowego.

Szczególna wartość questów jako materiału badawczego polega również na tym, że mogą one eksponować miejsca i historie słabiej obecne w dominujących narracjach turystycznych. Ich tematem bywają mikrohistorie małych miast i wsi, losy lokalnych twórców, dawne zawody, kapliczki, tablice pamiątkowe oraz zwykłe elementy krajobrazu. Pozwala to analizować nie tylko kanoniczne obrazy dziedzictwa, ale też lokalne sposoby nadawania mu znaczeń. Nie oznacza to automatycznie demokratyzacji narracji: także quest jest wyborem określonych postaci i wydarzeń, a jego perspektywę wyznaczają autorzy oraz cel produktu [Smith 2006; Salazar 2012].

Wybór województwa małopolskiego jako obszaru badań wynika z wysokiego nasycenia regionu zasobami dziedzictwa kulturowego, obecności rozpoznawalnych destynacji miejskich, miejsc pamięci, obiektów sakralnych, zabytków techniki, dziedzictwa niematerialnego oraz szlaków tematycznych. Oficjalny portal turystyczny regionu prezentuje m.in. Małopolską Trasę Światowego Dziedzictwa UNESCO [*Małopolska UNESCO* 2026], a także questing jako formę spacerów ze scenariuszem [Questing 2026]. Portal Questy – Wyprawy Odkrywców definiuje questy jako gry terenowe dostępne w formie ulotki lub aplikacji, prowadzące uczestnika przez przestrzeń za pomocą wierszowanych wskazówek i zagadek [Questy.org.pl 2026].

Małopolska stanowi zatem dogodne pole badawcze dla analizy narracji w turystyce kulturowej. W jednym regionie współwystępują bowiem różne typy dziedzictwa: miejskie, sakralne, żydowskie, przemysłowe, militarne, uzdrowiskowe, regionalne, górskie, przyrodniczo-kulturowe i niematerialne. Kraków może być opowiadany jako miasto królewskie, artystyczne, żydowskie, sakralne, obyczajowe, kobiece albo kryminalne; Wieliczka jako miasto solne i przemysłowe; Kalwaria Zebrzydowska jako przestrzeń pielgrzymkowa, ale także rzemieślnicza; Podhale, Orawa, Pieniny czy Gorce jako krajobrazy regionalnej tożsamości, gwary, pasterstwa i pamięci lokalnej. Zróżnicowanie to pozwala sprawdzić, w jaki sposób ta sama forma – quest, gra miejska lub aplikacyjny spacer – może organizować odmienne opowieści o miejscu.

Głównym problemem badawczym artykułu jest pytanie, w jaki sposób questy, gry miejskie i aplikacyjne formy zwiedzania konstruują narracje miejsca. Produkty te są

często opisywane jako narzędzia promocji, edukacji regionalnej lub aktywizacji turystów. Mniej uwagi poświęca się temu, że wybierają one określone wątki dziedzictwa, porządkują przestrzeń, wprowadzają bohaterów i punkty kulminacyjne, projektują emocje oraz określają sposób poruszania się po mieście lub krajobrazie. W konsekwencji nie tylko prowadzą użytkownika przez trasę, lecz także uczą go określonego sposobu widzenia miejsca.

Celem artykułu jest rozpoznanie typów narracji obecnych w wybranych questach, grach miejskich i aplikacyjnych formach zwiedzania Małopolski oraz określenie, w jaki sposób narracje te organizują doświadczenie użytkownika, interpretują dziedzictwo i współtworzą wizerunek odwiedzanych miejsc. Pytania badawcze dotyczą dominujących typów narracji, roli przypisywanej użytkownikowi, eksponowanych i marginalizowanych elementów dziedzictwa, funkcji grywalizacji oraz relacji między oficjalnymi, promocyjnymi i lokalnymi sposobami opowiadania o miejscu.

Narracje, dziedzictwo i grywalizacja w turystyce kulturowej

W naukach humanistycznych i społecznych narracja jest ujmowana jako forma organizowania doświadczenia, pamięci i wiedzy o świecie [Bruner 1991; Ricoeur 1984; Clandinin, Connelly 2000]. Jerome Bruner (1915-2016) wskazywał, że narracja pozwala łączyć wydarzenia, intencje, działania i wartości w zrozumiałe sekwencje znaczeń [Bruner 1991], zaś Paul Ricoeur (1913-2005) podkreślał jej związek z czasowością i strukturą fabularną [Ricoeur 1984]. W badaniach nad miejscem podkreśla się z kolei, że przestrzeń staje się miejscem wtedy, gdy zostaje poznana, doświadczona i obdarzona wartością [Tuan 1977; Relph 1976; Cresswell 2004]. Z tej perspektywy narracja turystyczna nie jest dodatkiem do przestrzeni, lecz jednym z mechanizmów jej znaczeniowego porządkowania.

Na potrzeby niniejszego artykułu narracja rozumiana jest jako sposób organizowania wiedzy, znaczeń i doświadczeń związanych z miejscem, obejmujący dobór tematów, postaci, wydarzeń, punktów przestrzennych, języka oraz roli przypisywanej odbiorcy. Takie rozumienie nawiązuje do ujęć narracji jako struktury porządkującej doświadczenie [Bruner 1991; Ricoeur 1984], do koncepcji miejsca jako przestrzeni znaczącej [Tuan 1977; Cresswell 2004] oraz do badań nad turystycznym wytwarzaniem i komunikowaniem wyobrażeń miejsc [Urry 1990; Chronis 2012; Salazar 2012]. Przyjęcie tej definicji pozwala analizować nie tylko teksty opisujące atrakcje turystyczne, ale również trasy, mapy, zadania, zagadki, komunikaty aplikacji

mobilnych i mechanizmy grywalizacyjne [Farman 2012; de Souza e Silva, Frith 2012; Gretzel i in. 2015].

Dziedzictwo kulturowe nie jest neutralnym zbiorem obiektów odziedziczonych po przeszłości, ale współczesną praktyką wyboru, interpretowania i wykorzystywania elementów przeszłości [Lowenthal 1998; Graham, Ashworth, Tunbridge 2000; Smith 2006]. Produkty turystyczne nie tylko prezentują dziedzictwo, lecz także uczestniczą w jego konstruowaniu, utrwalaniu i popularyzowaniu [Ashworth, Larkham 1994; Timothy 2011]. Storytelling w turystyce można więc traktować jako formę interpretacji i komunikowania dziedzictwa, która powiązuje fakty, miejsca, postacie i wartości w strukturę bardziej angażującą niż neutralny opis [Chronis 2012; Salazar 2012].

W kontekście turystyki kulturowej szczególnie ważne jest to, że narracja zawsze zakłada selekcję. Każda opowieść o miejscu wybiera pewne wątki, a inne pozostawia na marginesie. Eksponuje określonych bohaterów, typy dziedzictwa, emocje i wartości. W przypadku questów, gier miejskich i aplikacji selekcja ta zostaje dodatkowo wpisana w strukturę trasy: użytkownik poznaje miejsce w zaprojektowanej kolejności, przechodząc przez wybrane punkty i wykonując określone zadania. Narracja ma zatem charakter przestrzenny i performatywny: jest nie tylko czytana, ale także wykonywana przez ruch, szukanie, rozwiązywanie zagadek i potwierdzanie odpowiedzi.

Questy i gry miejskie można rozpatrywać w kontekście mechanik gier, nie utożsamiając jednak każdej gry terenowej z grywalizacją. W ścisłym rozumieniu Deterdinga i współautorów grywalizacja oznacza wykorzystywanie elementów projektowania gier w kontekstach niebędących grami [Deterding i in. 2011, s. 9]. Quest stanowi natomiast samodzielną formę zabawy lub gry terenowej; może jednocześnie wykorzystywać rozwiązania opisywane w literaturze grywalizacyjnej, takie jak zadania, poziomy, hasła, nagrody czy informacja zwrotna [Zichermann, Cunningham 2011; Werbach, Hunter 2012]. W analizie przyjęto zatem szersze określenie „mechanizmy gry", a termin „grywalizacja" stosowano do procesu uatrakcyjniania aktywności krajoznawczej przez reguły i zadania zaczerpnięte z projektowania gier. Samo ich występowanie nie dowodzi skuteczności dydaktycznej: efekty zależą od kontekstu i potrzeb uczestników [Hamari, Koivisto, Sarsa 2014].

Grywalizacja może wspierać interpretację dziedzictwa wtedy, gdy kieruje uwagę użytkownika na detale przestrzeni, wymaga odczytania tablicy, inskrypcji, elementu krajobrazu albo relacji między obiektem a opowieścią. Może jednak prowadzić do uproszczeń, jeśli złożone procesy historyczne, społeczne lub pamięciowe zostają

sprowadzone do prostego zadania i finałowego hasła [Smith 2006; Hamari, Koivisto, Sarsa 2014]. Dlatego w analizie questów i gier miejskich ważne jest nie tylko rozpoznanie obecności elementów gry, lecz także określenie ich funkcji: edukacyjnej, interpretacyjnej, promocyjnej, pamięciowej, rozrywkowej lub immersyjnej.

Aplikacje mobilne wprowadzają narrację dziedzictwa w środowisko cyfrowe i lokalizacyjne. Smartfon może organizować relację użytkownika z przestrzenią, ruchem i informacją [Farman 2012; de Souza e Silva, Frith 2012]. Produkty mobilne mogą łączyć tekst, obraz, dźwięk, mapę, geolokalizację i zadania, lecz poszczególne rozwiązania nie muszą występować w każdej aplikacji [Gretzel i in. 2015]. Dlatego należy odróżniać funkcje deklarowane w opisie produktu od ich działania zaobserwowanego podczas użytkowania. W niniejszej pracy pięć form cyfrowych analizowano wyłącznie jako publicznie udostępnione propozycje narracyjne, bez testowania interfejsów w rzeczywistym przebiegu gry.

Analiza narracji aplikacyjnych powinna obejmować warstwę językową, strukturę trasy, interfejs, logikę prowadzenia użytkownika oraz formy aktywności wymagane od odbiorcy. Istotne jest również to, jaką rolę przyjmuje użytkownik: czy jest turystą, spacerowiczem, graczem, detektywem, świadkiem, uczniem, poszukiwaczem skarbu czy bohaterem fabularnym. Właśnie zmiana pozycji użytkownika jest jednym z najważniejszych skutków interaktywnych narracji turystycznych. Odbiorca nie tylko poznaje dziedzictwo, ale uczestniczy w zaprojektowanym scenariuszu jego odkrywania.

Materiał badawczy i metodologia

Artykuł stanowi jakościowe studium porównawcze produktów interpretacji dziedzictwa. Podstawowym materiałem są teksty i elementy scenariuszy zwiedzania: opisy miejsc, wierszowane wskazówki, zagadki, sekwencje punktów, role narratora i odbiorcy oraz mechanizmy zakończenia trasy. Odczyt materiału oparto na analizie treści i analizie narracyjnej; uzupełnienie stanowi jednostkowy audyt terenowy trzech questów. W tym ujęciu przedmiotem badania jest przede wszystkim konstrukcja przekazu, a nie mierzalna reakcja turystów [Krippendorff 2013; Schreier 2012; Riessman 2008; Czarniawska 2004; Denzin, Lincoln 2018].

Korpus obejmuje 21 odrębnych questów małopolskich analizowanych na podstawie ulotek, kart tras, map, instrukcji, zagadek i opisów. Trzy spośród tych 21 produktów zostały ponadto osobiście przebyte przez autorkę: *Malowniczy Zakliczyn. Spacer z historią*, *Melaniusz skarb Tuchowa* oraz *Po skamieniałym mieście*

z podkowcem i Cieszkiem. Drugą, odrębnie traktowaną część materiału stanowi pięć produktów cyfrowych dotyczących Krakowa: dwa questy opisywane w serwisie Questing.pl, wirtualny quest oparty na Formularzu Google i Street View oraz dwie gry platformy Questo. Nie stanowią one zatem łącznie 29 odrębnych produktów: audytowane trasy mieszczą się w próbie 21 questów.

Dobór próby miał charakter celowy: kryteriami były lokalizacja w Małopolsce, wyraźny związek z dziedzictwem lub krajobrazem kulturowym, obecność scenariusza odkrywania miejsca oraz dostępność materiału pozwalającego przeanalizować konstrukcję narracji. Nie zastosowano doboru losowego i nie tworzono kompletnego rejestru wszystkich istniejących questów regionu. Dlatego liczebność grup w analizowanym zbiorze nie może być interpretowana jako informacja o częstości poszczególnych typów narracji w całej Małopolsce [Patton 2002; Flick 2022].

Jednostką porównania był pojedynczy produkt, natomiast jednostkami odczytu – jego fragmenty narracyjne i instruktażowe: wypowiedzi narratora, opisy punktów, zadania, wskazówki przestrzenne oraz zasady uzyskania hasła lub nagrody. Karta analityczna (Tab. 1) obejmowała: temat przewodni i typ dziedzictwa, typ narratora, rolę odbiorcy, organizację trasy, mechanizm zadania oraz obraz miejsca. Rozróżniano elementy możliwe do wskazania bezpośrednio w materiale (np. nazwa obiektu, przywołana postać, instrukcja kierunkowa, forma zagadki) od interpretacyjnych etykiet nadawanych całemu produktowi (np. „narracja pamięciowa", „krajobrazowa"). Kategorię dominującą przypisywano na podstawie łącznej oceny motywu przewodniego, kolejności punktów i roli użytkownika, a nie na podstawie mechanicznego liczenia słów [Schreier 2012; Riessman 2008].

Typologię wyprowadzono z porównania materiału w ramach karty analitycznej, porządkując questy według najbardziej wyrazistej funkcji narracyjnej. Dla *Miłuj Podhole* taką funkcją jest prezentacja kultury regionalnej przez język i postać lokalnego twórcy; dla *Melaniusz skarb Tuchowa* – biograficzne powiązanie punktów lokalnej pamięci; dla *Szlakiem kobiet Krakowa* – tematyczne przewartościowanie miejskiej historii. Takie przykłady uzasadniają przyporządkowanie odpowiednio do kategorii regionalno-krajobrazowej, lokalno-pamięciowej i miejsko-tematycznej. Granice są analityczne, nie rozłączne semantycznie: jeden produkt może zawierać legendę, historię i elementy krajobrazowe, choć w tabelach otrzymuje jedną dominantę. W wyniku tego porządkowania wyróżniono 7, 8 i 6 questów w trzech grupach (razem 21).

Odczyt materiału polegał na zestawieniu jego elementów z kategoriami karty i porównaniu przypadków wewnątrz grup oraz między grupami. Aby zwiększyć przejrzystość rozstrzygnięć, w części wynikowej wskazano nie tylko tytuły i dominanty, lecz także przykłady łączące narratora, rodzaj zadania i sposób ukazania dziedzictwa. Nie prowadzono niezależnego kodowania przez drugą osobę ani obliczeń zgodności między koderami; klasyfikacja pozostaje interpretacją autorską. W szczególności nie przedstawia się jej jako wyniku testu statystycznego ani jako typologii wyczerpującej całą populację questów [Krippendorff 2013; Schreier 2012].

Audyt terenowy objął tylko trzy osobiście przebyte trasy. Zapis obserwacji dotyczył zrozumiałości instrukcji, możliwości odnalezienia obiektu, zgodności zagadki z jego cechami, trudności udzielenia odpowiedzi i orientacyjnej adekwatności czasu podawanego przez organizatorów. Ponieważ audyt wykonała jedna badaczka, nie można utożsamiać jej obserwacji z oceną przeciętnego użytkownika. Nie realizowano wywiadów, ankiet, badań eksperymentalnych ani testów z udziałem osób przyjezdnych. Informacje o pięciu produktach cyfrowych pochodziły wyłącznie z publicznych opisów i instrukcji; dlatego wnioski o ich mechanice i roli użytkownika dotyczą deklarowanego projektu, a nie faktycznej obsługi aplikacji lub reakcji graczy.

Materiał porównywano w dwóch zakresach dowodowych: dla questów – na podstawie zawartości ulotek i innych dokumentów, a w trzech przypadkach również bezpośredniej obserwacji; dla produktów cyfrowych – na podstawie opisów opublikowanych przez dostawców. Ta asymetria uniemożliwia rzetelne porównanie rzeczywistej trudności czy satysfakcji uczestników różnych rozwiązań. Pozwala natomiast porównać sposoby formułowania misji, prezentowania dziedzictwa i przypisywania odbiorcy roli w dostępnych scenariuszach.

Tab. 1. Karta analizy narracji w interaktywnych produktach turystyki kulturowej

Kategoria	**Zakres analizy**
Typ produktu	quest, aplikacyjna gra miejska, wirtualny quest, spacer mobilny
Źródło materiału	ulotka, karta trasy, mapa, publiczny opis produktu cyfrowego; dla trzech questów również notatki z audytu
Temat narracji	historia, legenda, lokalność, wielokulturowość, pamięć, sacrum, przygoda, regionalność
Typ dziedzictwa	materialne, niematerialne, przemysłowe, sakralne, żydowskie, miejskie, przyrodniczo-kulturowe
Narrator	instytucjonalny, przewodnicki, fikcyjny, lokalny, personalizowany, bezosobowy

Kategoria	Zakres analizy
Rola użytkownika	turysta, odkrywca, gracz, detektyw, świadek, uczeń, poszukiwacz skarbu
Struktura opowieści	trasa linearna, zagadka, misja, śledztwo, spacer tematyczny, wirtualna podróż
Grywalizacja	typ zagadki i jej związek z miejscem; hasło, skarb, pieczęć, misja, informacja zwrotna (jeżeli występuje)
Obraz miejsca	miasto historyczne, magiczne, wielokulturowe, traumatyczne, regionalne, sakralne, promocyjne
Uwagi z testowania	tylko trzy trasy: nawigacja, możliwość rozwiązania zagadki, relacja tekst–obiekt, charakter trudności

Źródło: opracowanie własne na podstawie literatury metodologicznej i materiału badawczego

Tab. 2. Zakres materiału badawczego

Grupa materiału	Liczba	Zakres analizy	Status badania
Questy małopolskie	21	ulotki, karty tras, mapy, instrukcje, zagadki, role użytkownika	analiza treści i narracji
Questy przetestowane terenowo	3	Zakliczyn, Tuchów, Ciężkowice	analiza treści + audyt doświadczenia użytkownika
Formy cyfrowe i aplikacyjne	5	Questing.pl, Google Forms/Street View, Questo	analiza opisów, instrukcji i mechaniki jako materiał porównawczy

Źródło: opracowanie własne

Wyniki: narracje w questach małopolskich

Analiza 21 questów wykazała, że istotną cechą ich konstrukcji jest powiązanie opowieści z sekwencją punktów i zadań. Samo wskazanie dziedzictwa nie wystarcza do opisania tej formy: znaczenie ma także to, kto prowadzi opowieść, czego poszukuje uczestnik i jaką czynność musi wykonać, aby przejść dalej. Wyniki porównano zatem w czterech przekrojach: dominanta tematyczna, figura narratora i odbiorcy, rola przestrzeni oraz sposób związania zagadki z dziedzictwem.

Na podstawie dominującej funkcji narracyjnej wyodrębniono trzy kategorie: regionalne, etnograficzne i krajobrazowe (7 questów); lokalno-historyczne, pamięciowe i wspólnotowe (8); oraz miejskie, tematyczne i specjalistyczne (6). Jest to podział jakościowy zastosowany do zebranego materiału, nie klasyfikacja rozłącznych cech wszystkich questów. Tabele 3–5 pokazują przyporządkowanie konkretnych przypadków; poniższy komentarz koncentruje się na porównaniu mechanizmów narracyjnych, a nie na odtwarzaniu pełnych tras.

W pierwszej grupie punkty trasy są dobierane przede wszystkim jako znaki krajobrazu kulturowego, a zadania skłaniają do obserwacji miejsca (Tab. 3).

Tab. 3. Questy o narracjach regionalnych, etnograficznych i krajobrazowych

Quest	Lokalizacja	Dominanta narracyjna	Sens interpretacyjny
Drewniane skarby górali pienińskich	Szlachtowa / Pieniny	regionalna, etnograficzna	dziedzictwo drewniane i pamięć dawnych mieszkańców jako podstawa lokalnej tożsamości
Rowerem po sercu turystycznym Orawy	Lipnica Wielka / Orawa	krajobrazowo-regionalna	mobilność rowerowa jako sposób poznawania Orawy
Miłuj Podhole	Gliczarów Górny / Podhale	gwarowa, biograficzna	gwara i lokalny twórca jako nośniki autentyczności
Pasterskim szlakiem na Wysoką	Jaworki / Pieniny	pasterska, górska	krajobraz pracy pasterskiej i pamięci kulturowej
Spacer z widokiem na Beskid Wyspowy	Rozdziele / gm. Żegocina	krajobrazowa, lokalna	punkty widokowe, kapliczki i lokalne opowieści jako pamięć wspólnoty
Śladami piewcy Gorców	Poręba Wielka / Gorce	literacka, regionalna	biografia Władysława Orkana jako narzędzie interpretacji regionu
Po skamieniałym mieście z podkowcem i Cieszkiem	Ciężkowice	legendarna, przyrodnicza	legenda i edukacja ekologiczna porządkują doświadczenie rezerwatu

Źródło: opracowanie własne

Odróżniającą cechą narracji regionalno-krajobrazowych jest to, że nośnikiem wiedzy nie musi być pojedynczy zabytek ani tablica. Znaczenie buduje relacja między obiektem, jego otoczeniem oraz praktyką lokalną: drewniana zabudowa wskazuje na historię osadnictwa, punkt widokowy na charakter regionu, a ślady pasterstwa na użytkowanie górskiego krajobrazu. W materiale występują zarówno questy piesze, jak i rowerowe; sama forma przemieszczania staje się częścią scenariusza, nie zaś wyłącznie środkiem dotarcia do atrakcji.

Zestawienie questów *Drewniane skarby górali pienińskich*, *Pasterskim szlakiem na Wysoką* oraz *Rowerem po sercu turystycznym Orawy* pozwala odróżnić trzy sposoby połączenia przestrzeni z dziedzictwem: rozpoznawanie materialnych śladów dawnych mieszkańców, przywoływanie pracy pasterskiej oraz poznawanie regionu w ruchu. Wspólne jest im podporządkowanie zagadki odkrywaniu cechy miejsca, choć odwołują się do odmiennych zasobów. Nie ma zatem jednej narracji „górskiej": poszczególne questy zawierają inne relacje między przyrodą, pamięcią i kulturą.

Inną strategię reprezentują *Miłuj Podhole* i *Śladami piewcy Gorców*, gdzie punktem spajającym nie jest rodzaj obiektu, lecz język albo biografia twórcy. Gwara i osoba Władysława Orkana (1875-1930) służą nadawaniu krajobrazowi

rozpoznawalnej perspektywy kulturowej. W *Po skamieniałym mieście z podkowcem i Cieszkiem* postacie legendarna i przyrodnicza pomagają natomiast połączyć rozpoznawanie formacji skalnych z edukacją ekologiczną. W każdym z tych przypadków funkcja narratora jest odmienna, mimo podobnego celu aktywizacji uwagi.

Na poziomie konstrukcji narracji wspólny mechanizm tej grupy polega na przesunięciu od oglądania panoramy do rozpoznawania znaków miejsca: form przyrodniczych, elementów zabudowy i praktyk kulturowych. O tym, czy zadanie rzeczywiście daje taki efekt podczas przejścia, można wypowiedzieć się jedynie w odniesieniu do trasy audytowanej w Ciężkowicach; pozostałe przykłady pozwalają ocenić jedynie intencję zapisaną w ulotce. Wynik ten jest istotny dla interpretacji dziedzictwa: regionalność nie stanowi wyłącznie tematu opowieści, lecz jest wytwarzana przez wskazanie, które cechy krajobrazu należy uznać za znaczące. Gra pełni funkcję organizującą uwagę, ale nie przesądza sama o głębokości uzyskanego rozumienia miejsca [Tilden 1977; Moscardo 1996].

Drugą grupę tworzy osiem questów, w których punkty trasy zostały powiązane przede wszystkim przez lokalną historię, biografię, pamięć wspólnoty lub sacrum (Tab. 4).

Tab. 4. Questy o narracjach lokalno-historycznych, pamięciowych i wspólnotowych

Quest	**Lokalizacja**	**Dominanta narracyjna**	**Sens interpretacyjny**
Kamienickie ślady przeszłości	Kamienica	lokalno-historyczna	miejscowość jako lokalne archiwum pamięci, zabytków i biografii
Spacer tarnowieckim szlakiem	Tarnowiec k. Tarnowa	wspólnotowa, pamięciowa	lokalna pamięć jako podstawa identyfikacji z miejscem
Spacer z Błogosławionym po Łapszach	Łapsze Niżne	religijna, biograficzna	biografia bł. ks. Józefa Stanka (1916-1944) organizuje trasę pamięci
W ślad za cysterskim kapturem	Szaflary	sakralna, historyczna	dziedzictwo cysterskie jako edukacyjna opowieść o lokalnych początkach
Tropem ochotnickich dziejów	Ochotnica Dolna	wojenna, patriotyczna	wieś jako przestrzeń pamięci wojennej i lokalnego patriotyzmu
Z Celiną przez Celiny	Celiny / gm. Iwanowice	mikrohistoryczna, wiejska	personalizacja opowieści o wsi, codzienności i lokalnej dumie
Malowniczy Zakliczyn. Spacer z historią	Zakliczyn	historyczno-urbanistyczna, pamięciowa	miasteczko jako wielowarstwowa przestrzeń historii, sacrum i pamięci

Quest	Lokalizacja	Dominanta narracyjna	Sens interpretacyjny
Melaniusz skarb Tuchowa	Tuchów	biograficzna, wspólnotowa	postać Melaniusza scala lokalną historię, edukację i pamięć

Źródło: opracowanie własne

W questach lokalno-historycznych elementy zabudowy i upamiętnienia działają jak rozproszone „archiwum" miejscowości. Zagadki odsyłają do śladów, które podczas zwykłego przejścia mogłyby pozostać niezauważone: nazwisk, inskrypcji, budynków związanych z dawnymi instytucjami oraz znaków religijnych. W odróżnieniu od pierwszej grupy oś spajającą częściej tworzy ciąg zdarzeń lub historia konkretnej osoby, a nie sam krajobraz.

W materiale dają się rozpoznać co najmniej trzy warianty tej strategii. *Spacer z Błogosławionym po Łapszach* porządkuje dziedzictwo wokół biografii religijnej, *Tropem ochotnickich dziejów* kieruje uwagę ku pamięci wojennej, a *Z Celiną przez Celiny* wykorzystuje personalizację lokalnej opowieści. Różnica dotyczy nie tylko tematu: w pierwszym przypadku uczestnik odczytuje ślady życia postaci, w drugim – znaki pamięci zbiorowej, a w trzecim – codzienną historię niewielkiej wspólnoty.

Dwa questy objęte audytem – *Malowniczy Zakliczyn. Spacer z historią* oraz *Melaniusz skarb Tuchowa* – pokazują, jak jedna trasa może łączyć historię urbanistyczną, religijną, żydowską i wojenną. W Zakliczynie spoiwem jest sekwencja śladów przeszłości w strukturze miasteczka, natomiast w Tuchowie wielowątkowy materiał konsoliduje postać o. Marcina Melaniusza (XVI/XVII w.). Ta różnica ilustruje alternatywne rozwiązania narracyjne: uporządkowanie przestrzenne i uporządkowanie biograficzne.

Obecność wątków pamięci trudnej – wojny czy historii społeczności żydowskiej – nie musi jeszcze oznaczać wielogłosowego przedstawienia przeszłości. Analizowany materiał pozwala rozpoznać, które tematy zostały przywołane i jak połączono je w trasę; nie daje podstaw do stwierdzenia, czy odbiorcy konfrontują różne interpretacje tych samych wydarzeń. Dlatego zasadniejszy jest wniosek o selektywnej organizacji pamięci niż o pełnej rekonstrukcji doświadczeń dawnych mieszkańców [Smith 2006].

Dominantą tej grupy pozostaje funkcja przypominania i lokalnego zakorzenienia. Rozwiązanie zagadki wymaga odczytania śladu, lecz nie musi obejmować samodzielnej oceny jego historycznych znaczeń. Stanowi to jednocześnie potencjał edukacyjny questu i granicę jego interpretacyjnej głębi: formularz odpowiedzi sprzyja uważnej obserwacji, ale najczęściej przewiduje jedno poprawne hasło.

Trzecią grupę stanowi sześć questów, które wybierają jeden problem lub temat jako filtr interpretacyjny przestrzeni miejskiej i małomiasteczkowej (Tab. 5).

Tab. 5. Questy o narracjach miejskich, tematycznych i specjalistycznych

Quest	Lokalizacja	Dominanta narracyjna	Sens interpretacyjny
Miasto nad kopalnią	Wieliczka	miejska, przemysłowa	Wieliczka jako miasto z własną historią, nie tylko kopalnia
Fort 52 1/2 S	Kraków-Sidzina	militarno-przyrodnicza	fort jako zabytek techniki i przestrzeń przyrodniczo-kulturowa
Uzdrowiskowe ścieżki Krzeszowic	Krzeszowice	uzdrowiskowa, nostalgiczna	dawna świetność uzdrowiska jako zasób pamięci i promocji
Sacrum i Profanum	Kraków	sakralno-obyczajowa	Kraków przez napięcie między religijnością, obyczajem i pamięcią miejską
Stolica mebli u stóp Kalwarii	Kalwaria Zebrzydowska	rzemieślnicza, promocyjna	lokalne rzemiosło uzupełnia dominującą narrację sakralną
Szlakiem kobiet Krakowa	Kraków	herstoryczna, miejska	biografie kobiet jako korekta tradycyjnego kanonu pamięci miasta

Źródło: opracowanie własne

Najbardziej charakterystyczną cechą questów miejskich i specjalistycznych jest wybiórczość tematyczna. W przeciwieństwie do narracji przypominających lokalne dzieje w szerokim przekroju, tutaj produkt wyraźnie określa, z jakiej perspektywy należy zobaczyć miejsce. Przyjętym kluczem bywa technika, uzdrowisko, praca rzemieślnicza, historia kobiet albo relacja *sacrum* i *profanum*. Odbiorca nie jest prowadzony przez „całą historię" miasta, ale przez celowo wybrany podzbiór jej znaczeń.

Miasto nad kopalnią przeciwstawia się redukowaniu Wieliczki do pojedynczej, rozpoznawalnej atrakcji, pokazując także miejski kontekst dziejów solnictwa. *Stolica mebli u stóp Kalwarii* poszerza skojarzenia z Kalwarią Zebrzydowską o tradycję pracy i rzemiosła. Z kolei *Uzdrowiskowe ścieżki Krzeszowic* selekcjonują przeszłość przez pamięć funkcji uzdrowiskowej. Te trzy przypadki łączy próba poszerzenia istniejącego turystycznego obrazu miejscowości o temat niebędący wyłącznie jej najbardziej znaną wizytówką.

Szlakiem kobiet Krakowa proponuje z kolei selekcję według widoczności postaci historycznych, a *Sacrum i Profanum* buduje opowieść przez zestawienie odmiennych porządków miejskiej kultury. *Fort 52 1/2 S* ukazuje obiekt militarny w sąsiedztwie walorów przyrodniczych. Wspólny mechanizm nie sprowadza się zatem do

eksponowania mniej znanego zabytku: chodzi o zmianę pytania stawianego przestrzeni – od „co tutaj warto zobaczyć?" do „jakie wątki historii są zwykle pomijane lub rozdzielane?".

Porównanie wszystkich trzech grup pozwala wyróżnić rozmaite podstawy spójności opowieści: przestrzeń i praktykę regionalną, ciąg lokalnej pamięci albo problem interpretacyjny. Przypisanie do grupy nie przesądza natomiast o stylu narratora, stopniu interaktywności ani faktycznej atrakcyjności gry. Te cechy mogą przebiegać w poprzek typologii: personalizowane postacie występują zarówno w opowieściach lokalno-pamięciowych, jak i przyrodniczo-legendarnych.

W przekroju całego korpusu wyłania się także wspólna cecha: zagadka wyznacza punkt, w którym ogólne znaczenie miejsca zostaje zamienione w obserwowalny szczegół. W narracjach krajobrazowych jest to cecha formy przestrzennej, w lokalno-pamięciowych – ślad przeszłości, a w miejskich – detal wybrany zgodnie z tematem. Takie rozróżnienie ma większą moc wyjaśniającą niż samo wyliczenie rodzajów dziedzictwa, ponieważ wskazuje mechanizm przełożenia narracji na działanie uczestnika.

Audyt terenowy trzech questów

Analiza materiałów pozwala ustalić zamysł scenariusza, ale nie pokazuje wszystkich problemów związanych z jego realizacją. Dlatego trzy questy reprezentujące różne środowiska i typy narracji przebyto osobiście: miejski *Malowniczy Zakliczyn. Spacer z historią*, lokalno-biograficzny *Melaniusz skarb Tuchowa* i przyrodniczo-legendarny *Po skamieniałym mieście z podkowcem i Cieszkiem*. Tabela 6 zestawia parametry deklarowane w ulotkach oraz jakościowe ustalenia audytu. Obserwacje te odnoszą się do doświadczenia jednej badaczki i nie są testem porównawczym grup uczestników.

Tab. 6. Questy objęte audytem terenowym

Quest	Lokalizacja	Długość / czas	Dominująca narracja	Wniosek z audytu
Malowniczy Zakliczyn. Spacer z historią	Zakliczyn	4,25 km / 2 h 30 min	historyczno-urbanistyczna, sakralna, pamięciowa	czytelna trasa miejska, wymagająca uważnego odczytywania tablic i detali
Melaniusz skarb Tuchowa	Tuchów	3,5 km / 2 h	lokalno-historyczna, biograficzna, pamięciowa	narracja wielowątkowa, spajana przez postać Melaniusza

Quest	Lokalizacja	Długość / czas	Dominująca narracja	Wniosek z audytu
Po skamieniałym mieście z podkowcem i Cieszkiem	Ciężkowice	3 km / 2 h 15 min	krajoznawcza, przyrodnicza, legendarna, ekologiczna	najtrudniejszy orientacyjnie i najbardziej czasochłonny z audytowanych questów

Źródło: opracowanie własne na podstawie ulotek questów i audytu terenowego

W każdej z trzech ulotek sekwencja wskazówek tworzyła zrozumiały porządek zwiedzania, łączący przejście do kolejnego punktu z uzupełnieniem odpowiedzi. Różnicowały się natomiast wymagania stawiane uwadze użytkownika. Wskazówka nawigacyjna była na ogół łatwiejsza do interpretacji niż samo zadanie: rozwiązanie mogło wymagać ponownego przyjrzenia się inskrypcji, dacie, elewacji lub obiektowi przyrodniczemu. Niektóre odpowiedzi uznawane początkowo za oczywiste nie pasowały do liczby pól przeznaczonych na litery hasła.

W Zakliczynie o realizacji zadania decydowało dostrzeżenie szczegółów architektonicznych i miejsc pamięci w stosunkowo czytelnej strukturze miasteczka. W Tuchowie trudność wiązała się z przechodzeniem między odmiennymi wątkami historii miasta, konsolidowanymi przez figurę Melaniusza. Mimo odmiennych dominant narracyjnych w obu trasach podstawowym wymogiem było odnalezienie szczegółu kulturowego wskazanego w tekście, a nie tylko dotarcie do celu.

W Ciężkowicach obserwowany mechanizm działał inaczej: uczestnik musiał rozpoznawać formacje skalne, przebieg ścieżek i inne elementy krajobrazu rezerwatu. Nie zawsze były one identyfikowalne w tak jednoznaczny sposób jak tablica lub napis w mieście. Trasa ta wymagała największej koncentracji i okazała się najbardziej wymagająca spośród trzech przebytych; przyczyniły się do tego także warunki fizyczne terenu. Różnica wynikała więc z rodzaju materiału obserwacyjnego, z którym zestawiano tekst zagadki.

Deklarowane w ulotkach czasy przejścia – około 2 godz. 30 min w Zakliczynie, 2 godz. w Tuchowie i 2 godz. 15 min w Ciężkowicach – okazały się orientacyjnie adekwatne do audytowanych doświadczeń. Nie prowadzono jednak pomiaru porównawczego w kontrolowanych warunkach, dlatego ocenę tę należy traktować jako obserwację pomocniczą, a nie obiektywny parametr produktu.

Z perspektywy problemu badawczego najważniejsze nie jest to, która trasa jest „najlepsza", ale jak zadanie zmienia sposób kontaktu z miejscem. W badanych przypadkach konieczność dopasowania rozwiązania do hasła skłaniała do zatrzymania się, powrotu do tekstu i ponownej obserwacji. Jest to przesłanka, że konstrukcja

zagadek może wspierać uważność, choć o edukacyjnym skutku nie można orzekać bez badań odbiorców [Moscardo 1996; Ham 2013].

Formy cyfrowe i aplikacyjne jako materiał porównawczy

Pięć form cyfrowych dotyczących Krakowa potraktowano jako materiał porównawczy, a nie kolejne przypadki audytu. W tym zakresie analizowano wyłącznie publiczne opisy: deklarowaną tematykę, rodzaj misji, rolę użytkownika, sposób korzystania z przestrzeni i liczbę zadań, jeżeli została podana. Nie badano działania interfejsów ani rzeczywistych zachowań graczy. Zestawienie ułatwia rozróżnienie strategii narracyjnych ujawnianych w komunikatach o produktach (Tab. 7).

Tab. 7. Cyfrowe i aplikacyjne formy narracji miejskiej Krakowa

Tytuł	Forma / źródło	Mechanika	Dominująca narracja	Rola użytkownika
Zbrodnia w Krakowie	Questing.pl, quest nocny	45-90 min, Kazimierz, aplikacja lub ulotka, latarka	kryminalna, mroczna, sensacyjna	śledczy, poszukiwacz
Odkryj tajemnice Krakowa	Questing.pl, quest dzienny	45-90 min, start przy Smoku Wawelskim, litery i cyfry do skarbu	przygodowa, miejska, tajemnicy	poszukiwacz skarbów
Zapraszamy do gry!	Formularz Google + Street View	wirtualna podróż, formularz, hasło, wirtualna pieczęć	nocna, wydarzeniowa, cyfrowa	wirtualny odkrywca
Jewish District Krakow: Magic of Past & Present	Questo, aplikacyjna gra miejska	12 zagadek, 4,7 km, 63-93 min	żydowska, historyczna, mistyczna	gracz-bohater fabularny
Legends of Krakow: The Artist's Gamble	Questo, aplikacyjna gra miejska	14 zagadek, 3,2 km, 54-84 min	legendarna, artystyczna, fikcjonalna	młody artysta, gracz

Źródło: opracowanie własne na podstawie materiałów dostępnych online [Questing.pl; Google Forms; Questo, 2.06.2026]

W materiałach Questing.pl obie propozycje zachowują konwencję odnajdywania wskazówek i rozwiązania zagadki, ale inaczej kształtują obraz Krakowa. *Zbrodnia w Krakowie* akcentuje nocny scenariusz śledczy na Kazimierzu; *Odkryj tajemnice Krakowa* – przygodowe poszukiwanie prowadzące od rejonu Smoka Wawelskiego. Różnica nie polega więc wyłącznie na porze realizacji, lecz na roli przypisywanej uczestnikowi: śledczego lub poszukiwacza. W obu przypadkach są to role odczytane z opisów, nie zaobserwowane w zachowaniu turystów.

Wirtualny quest *Zapraszamy do gry!*, wykorzystujący Formularz Google i Street View, oddziela sekwencję zadań od fizycznego przejścia po Krakowie. Z punktu

widzenia narracji miasto pozostaje uporządkowanym zbiorem punktów i obrazów, jednak praktyka odwiedzania zostaje zastąpiona nawigacją po treściach cyfrowych. Jest to użyteczny przypadek graniczny: zachowuje logikę zagadki i finałowego hasła, a zarazem ogranicza znaczenie bezpośredniego kontaktu z obiektem.

Opisy gier Questo – *Jewish District Krakow: Magic of Past & Present* oraz *Legends of Krakow: The Artist's Gamble* – najsilniej eksponują bohatera oraz misję fabularną. Pierwszy scenariusz odwołuje się do historii i wyobrażeń związanych z dzielnicą Kazimierz, drugi do artystycznych legend Krakowa i postaci Stanisława Wyspiańskiego (1869-1907). W zestawieniu z tradycyjnym questem ulotkowym widać zatem większą rolę deklarowanej fabuły. Nie przesądza to jednak o głębi interpretacji dziedzictwa ani o poziomie immersji faktycznie osiąganym przez użytkowników, ponieważ gry nie były przetestowane terenowo.

Dyskusja

Zastosowana typologia porządkuje sposoby konstruowania przekazu, lecz nie stanowi hierarchii wartości produktów. Różnica między questem krajobrazowym, pamięciowym i miejskim polega przede wszystkim na zasadzie selekcji punktów: obserwacji relacji przyrody i kultury, przywoływaniu śladów przeszłości albo podporządkowaniu przestrzeni wybranemu problemowi. W tym sensie wyniki rozwijają rozumienie dziedzictwa jako praktyki nadawania znaczeń, a nie wyłącznie zbioru obiektów [Smith 2006; Graham, Ashworth, Tunbridge 2000]. Istotne jest również to, że analizowany produkt nie „odzwierciedla" całego miejsca, ale tworzy jego wybiórczy obraz.

Dobrym przykładem skutków takiej selekcji są questy proponujące interpretację wykraczającą poza najsilniejsze skojarzenia z miejscowością: historię rzemiosła Kalwarii Zebrzydowskiej, miejskie oblicze Wieliczki czy biografie kobiet w Krakowie. Ich potencjalną wartością jest uzupełnienie dominującego repertuaru dziedzictwa. Jednocześnie samo ujawnienie mniej znanego wątku nie jest tożsame z wielogłosowością. Każdy quest może powtórzyć logikę jednego autorytatywnego narratora, pomijając kontrowersje, odmienność wspomnień lub doświadczenia grup słabiej reprezentowanych [Lowenthal 1998; Smith 2006]. W badanym materiale można wskazać tematy pamięci wojennej i żydowskiej, ale nie sposób na tej podstawie dowieść, że formy te skłaniają uczestników do krytycznej refleksji nad konfliktami pamięci.

W porównaniu z klasycznym oprowadzaniem istotna jest transformacja wiedzy w zadanie. Znaczenie dziedzictwa zostaje powiązane z czynnością – znalezieniem detalu, odczytaniem daty, rozpoznaniem formy skalnej lub połączeniem punktów w trasę. Z punktu widzenia interpretacji dziedzictwa nie jest obojętne, czy poprawna odpowiedź wymaga faktycznego przyjrzenia się obiektowi, czy może zostać udzielona bez kontaktu z nim. Pierwsze rozwiązanie lepiej odpowiada idei interpretacji osadzonej w doświadczeniu miejsca [Tilden 1977; Moscardo 1996]. Badanie nie mierzyło jednak przyrostu wiedzy ani pamięci uczestników, wobec czego wniosek dotyczy konstrukcji potencjału edukacyjnego, a nie udowodnionej skuteczności.

Jednostkowy audyt terenowy dostarczył dodatkowego argumentu za rozróżnieniem przejrzystości instrukcji i wymagającego charakteru zagadki. Trzy trasy dawały się samodzielnie przejść, ale rozwiązania wymagały niekiedy powtórnej obserwacji. Różnica między materialnymi śladami historii w Zakliczynie i Tuchowie a formacjami przyrodniczymi w Ciężkowicach pokazuje, że zakres interpretacyjnego wysiłku zależy również od warunków przestrzennych. Nie można z tych obserwacji wyprowadzać ogólnej oceny trudności questów ani porównywać poziomu zaangażowania grup turystów: audyt zrealizowała jedna osoba, bez niezależnych uczestników i powtarzanych pomiarów.

Porównanie z produktami cyfrowymi ujawnia drugą oś analityczną: stopień fabularyzacji roli uczestnika. W dostępnych materiałach Questo użytkownik silniej funkcjonuje jako bohater opowieści, a w wirtualnym queście kontakt z miejscem zostaje zastąpiony pracą z cyfrową reprezentacją przestrzeni. Należy jednak unikać prostego przeciwstawiania „autentycznych" questów papierowych i „rozrywkowych" aplikacji. Formy cyfrowe także mogą kierować uwagę na dziedzictwo, a ulotka również wykorzystuje fikcyjną postać i konwencję poszukiwania skarbu. Ponadto porównywane są dane różnej jakości: treści questów i deklaracje producentów gier, nie zaś identycznie przebadane doświadczenia użytkowników [Farman 2012; de Souza e Silva, Frith 2012; Hamari, Koivisto, Sarsa 2014].

Zastosowanie praktyczne wyników wiąże się z projektowaniem tras, w których narracja i zadanie odnoszą się do tego samego elementu dziedzictwa. Dla twórców questów oznacza to potrzebę rozdzielenia precyzyjnej wskazówki nawigacyjnej od wyzwania interpretacyjnego, unikania przypadkowo niejednoznacznych odpowiedzi oraz uwzględniania warunków terenowych. W projektach szkolnych i rodzinnych warto sprawdzać trudność zagadek w grupach docelowych, a w trasach przyrodniczych –

czytelność rozpoznawania punktów w zmiennych warunkach. Wyniki nie uprawniają do uznania tych zasad za empirycznie zweryfikowaną receptę na efektywność, lecz mogą stanowić podstawę dalszych testów projektowych [Ham 2013; Falk, Dierking 2000].

Krytyczne ograniczenia pracy obejmują celowy i niereprezentatywny dobór materiału, interpretacyjny charakter wyznaczania dominant bez drugiego niezależnego kodera, audyt wykonany przez jedną badaczkę oraz analizę pięciu produktów cyfrowych wyłącznie na poziomie publicznych opisów. Nie badano intencji wszystkich autorów questów ani recepcji narracji wśród odwiedzających. Dlatego wyniki odnoszą się do sposobu zaprojektowania przekazów w wybranym korpusie, a nie do faktycznego wpływu questingu na tożsamość lokalną, satysfakcję turystów czy kompetencje historyczne.

Dalsze badania powinny objąć udokumentowane kodowanie przeprowadzone niezależnie przez co najmniej dwie osoby, analizę przypadków niejednoznacznych oraz obserwacje zwiedzających o zróżnicowanej znajomości regionu. Porównanie identycznych kategorii podczas terenowych testów gier ulotkowych i aplikacyjnych pozwoliłoby sprawdzić, czy większa fabularyzacja rzeczywiście zmienia sposób obserwacji obiektów i zapamiętywanie treści. Warto również uwzględnić głos społeczności lokalnych, aby ustalić, w jakim stopniu questy wzmacniają ich własne narracje, a kiedy powielają zewnętrzne, promocyjne obrazy dziedzictwa [Salazar 2012; Riessman 2008].

Zakończenie

Analiza 21 questów małopolskich doprowadziła do wyodrębnienia trzech dominant narracyjnych: regionalno-krajobrazowej, lokalno-pamięciowej i miejsko-tematycznej. Zróżnicowanie to dotyczy przede wszystkim zasad doboru miejsc i tematów, sposobu prowadzenia opowieści oraz funkcji zadania. Quest jest w tym ujęciu medium, które przekształca fragment dziedzictwa w scenariusz kolejnych działań, nie zaś jedynie alternatywnym przewodnikiem po atrakcjach.

Trzy przebyte terenowo questy wskazują na znaczenie bezpośredniej obserwacji oraz odczytywania szczegółów jako elementu realizacji narracji. Pięć opisanych produktów cyfrowych pokazało natomiast większe możliwości eksponowania roli bohatera i misji fabularnej w deklarowanym scenariuszu. Ze względu na różnice

materiału dowodowego nie są to wyniki pozwalające ocenić względną skuteczność ulotek i aplikacji.

Wkładem artykułu jest porównawcze ujęcie questów jako sposobów selekcji i organizowania dziedzictwa oraz wskazanie przejścia od tekstu i obiektu do zadania i roli użytkownika. Granice ustaleń wyznaczają autorska klasyfikacja jakościowa oraz jednostkowy audyt. Dalsze prace powinny objąć porównawcze testowanie produktów wśród użytkowników, sprawdzenie trafności klasyfikacji przez niezależnych koderów oraz badanie wielogłosowości lokalnych narracji.

Bibliografia

Ashworth G. J., Larkham P. J. (ed.), 1994, *Building a New Heritage: Tourism, Culture and Identity in the New Europe*, Routledge, London–New York

Bruner J., 1991, *The Narrative Construction of Reality*, „Critical Inquiry", Vol. 18, No. 1, s. 1-21

Chronis A., 2012, *Between place and story: Gettysburg as tourism imaginary*, „Annals of Tourism Research", Vol. 39, No. 4, s. 1797-1816

Clandinin D. J., Connelly F. M., 2000, *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*, Jossey-Bass, San Francisco

Cohen E., 1979, *A phenomenology of tourist experiences*, „Sociology", Vol. 13, No. 2, s. 179-201

Cresswell T., 2004, *Place: A Short Introduction*, Blackwell Publishing, Malden–Oxford

Czarniawska B., 2004, *Narratives in Social Science Research*, Sage, London

Denzin N. K., Lincoln Y. S. (ed.), 2018, *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, Sage, Los Angeles–London–New Delhi–Singapore–Washington DC–Melbourne

Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L., 2011, *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'*, [w:] *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Association for Computing Machinery, New York, s. 9-15

de Souza e Silva A., Frith J., 2012, *Mobile Interfaces in Public Spaces: Locational Privacy, Control, and Urban Sociability*, Routledge, New York–London

Falk J. H., Dierking L. D., 2000, *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, AltaMira Press, Walnut Creek

Farman J., 2012, *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*, Routledge, New York–London

Flick U., 2022, *An Introduction to Qualitative Research*, Sage, London

Graham B., Ashworth G. J., Tunbridge J. E., 2000, *A Geography of Heritage: Power, Culture and Economy*, Arnold, London

Gretzel U., Sigala M., Xiang Z., Koo C., 2015, *Smart tourism: foundations and developments*, „Electronic Markets", Nol. 25, No. 3, s. 179-188

Ham S. H., 2013, *Interpretation: Making a Difference on Purpose*, Fulcrum Publishing, Golden

Hamari J., Koivisto J., Sarsa H., 2014, *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, [w:] *Proceedings of the 47th Hawaii International*

Conference on System Sciences (HICSS), Waikoloa, HI, USA, 2014, Institute of Electrical and Electronics Engineers, s. 3025-3034
Krippendorff K., 2013, *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*, Sage, Los Angeles–London–New Delhi–Singapore–Washington DC
Lowenthal D., 1998, *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, Cambridge University Press, Cambridge
MacCannell D., 1976, *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, Schocken Books, New York
Moscardo G., 1996, *Mindful visitors: Heritage and tourism*, „Annals of Tourism Research", Vol. 23, No. 2, s. 376-397
Patton M. Q., 2002, *Qualitative Research and Evaluation Methods*, Sage, Thousand Oaks-London-New Delhi
Pine B. J., Gilmore J. H., 1999, *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*, Harvard Business School Press, Boston
Relph E., 1976, Place and Placelessness, Pion, London
Riessman C. K., 2008, *Narrative Methods for the Human Sciences*, Sage, Los Angeles–London–New Delhi–Singapore
Ricoeur P., 1984, *Time and Narrative*, Vol. 1, University of Chicago Press, Chicago–London
Salazar N. B., 2012, *Tourism imaginaries: A conceptual approach*, „Annals of Tourism Research", Vol. 39, No. 2, s. 863-882
Schreier M., 2012, *Qualitative Content Analysis in Practice*, Sage, London
Smith L., 2006, *Uses of Heritage*, Routledge, London–New York
Tilden F., 1977, *Interpreting Our Heritage*, University of North Carolina Press, Chapel Hill
Timothy D. J., 2011, *Cultural Heritage and Tourism: An Introduction*, Channel View Publications, Bristol–Buffalo–Toronto
Tuan Yi-Fu, 1977, *Space and Place: The Perspective of Experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis
Urry J., 1990, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage, London
Werbach K., Hunter D., 2012, *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, Philadelphia
Zichermann G., Cunningham C., 2011, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, O'Reilly Media, Sebastopol

Źródła internetowe i materiały badawcze

Jewish District Krakow: Magic of Past & Present, [w:] Questo, [online:] https://questoapp.com/pl/krakow/jewish-district-krakow-magic-of-past-and-present-city-walk, 2.06.2026
Kraków skarb nocy, Formularz Google, [online:] https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc1jsi2ppw0A5eGhPTaxU-ua4f64qO3lGoQ1H4wzDjJQCgR7g/viewform, 2.06.2026
Legendy Krakowa: Ryzyko artysty, [w:] Questo, [online:] https://questoapp.com/pl/krakow/legends-of-krakow-the-artist-s-gamble, 2.06.2026
Małopolska UNESCO World Heritage Route, [w:] VisitMalopolska.pl, [online:] https://visitmalopolska.pl/unesco, 2.06.2026
O Questach – Wyprawach Odkrywców, [w:] *Questy – Wyprawy Odkrywców*, [online:] https://questy.org.pl/o-questach, 2.06.2026
Odkryj tajemnice Krakowa, [w:] Questing.pl, [online:] https://questing.pl/questy/odkryj-tajemnice-krakowa/, 2.06.2026

Questing, czyli spacery ze scenariuszem, [w:] VisitMalopolska.pl, [online:] https://visitmalopolska.pl/-/questing-czyli-spacery-ze-scenariuszem, 2.06.2026

Zbrodnia w Krakowie, [w:] Questing.pl, [online:] https://questing.pl/questy/zbrodnia-w-krakowie/, 2.06.2026

Materiał własny: ulotki i opisy 21 odrębnych questów małopolskich (materiały zgromadzone do analizy); dla trzech tras – dodatkowe obserwacje autorki z przejścia terenowego

Between Heritage and Gamification: Place Narratives in Quests, Urban Games and App-Based Forms of Visiting Małopolska

Abstract

The article examines how place narratives are constructed in quests, urban games and app-based forms of visiting Małopolska. The material comprises 21 distinct quests studied through leaflets, maps and descriptions, including three routes personally walked by the author (Zakliczyn, Tuchów and Ciężkowice), and five digital forms of exploring Kraków analysed from publicly available descriptive materials. Qualitative content and narrative analysis were supplemented by a limited field audit. Three narrative orientations were distinguished: regional-landscape, local-memory and urban-thematic. The comparison shows how quests organise heritage through the selection of sites, characters and tasks while assigning specific roles to participants. The three field walks highlighted observation of material details and differences between reading urban spaces and natural landscapes. Descriptions of digital products placed greater emphasis on plot and the player's role. The findings concern the construction of the analysed narratives, not measured visitor reception. The article proposes implications for designing interpretive games and discusses the limitations of qualitative assessment of place narratives.

Keywords: cultural tourism, narratives, questing, gamification, Małopolska