

Questing – odkrywanie dziedzictwa miejsca

Barbara Kazior

„Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk” pod red. Dominiki Zaręby, Kraków 2008

Jest wiele sposobów prezentacji, udostępniania i interpretacji dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego. Mogą być one wykorzystane zarówno w edukacji regionalnej, jak i przy tworzeniu atrakcji turystycznych, w tym ekomuzeów czy zielonych szlaków.

Jednym z tych sposobów jest questing – metoda odkrywania dziedzictwa miejsca polegająca na **tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach.** Kolejne miejsca na trasie odnajduje się poprzez znalezienie odpowiedzi na zagadkę i wyszukanie w terenie odpowiadającego jej miejsca. Na końcu szlaku jest umieszczona skrzyneczka, a w niej pieczętka, której odbicie potwierdza przebycie całej trasy. W USA, gdzie powstała ta koncepcja odkrywania walorów przyrody i dziedzictwa, często questy porównywane są do poszukiwania skarbów. W Polsce najbliższa jest harcerek zabawie w podchody.

Specjaliści – Delia Clark i Steven Glazer – twierdzą, że „najlepsze questy potrafią uchwycić i oddać ducha miejsca. Oddanie jednak tego ducha wymaga, abyśmy to przeżyli czy odkryli poprzez własne doświadczenie. Jeśli pragniemy odnaleźć ducha miejsca, musimy się nauczyć, jak dostrzegać szczegóły – i odkrywać ukryte historie”.

Głównym celem tworzenia questów jest **zwrócenie uwagi na wyjątkowe elementy i historie związane z lokalnym dziedzictwem przyrodniczym i kulturowym.** Ważne jest odkrycie niezwykłego charakteru przestrzeni, w której się żyje – jej *genius loci*, poprzez zwrócenie uwagi na, często z pozoru zupełnie zwyczajne, codziennie mijane miejsca i dostrzeżenie w nich wyjątkowości, wartości i atrakcyjności.

Tworzenie szlaków (questów) jest procesem, w którym uczestniczą różni przedstawiciele lokalnej społeczności; często są one przygotowywane przez dzieci, młodzież czy grupy

studentów. Do udziału w ich rozwijaniu zaprasza się osoby znające region, mające zarówno naukową wiedzę specjalistyczną, jak i wiadomości na temat historii, legend czy lokalnych anegdot. Twórcy questów współpracują z instytucjami i organizacjami, które mogą dostarczyć im dodatkowych materiałów oraz rzetelnych informacji. Korzysta się też z publikacji, map historycznych i współczesnych, archiwów.

Tworzenie każdego questu **rozpoczyna się od przeprowadzenia wstępnej inwentaryzacji zasobów dziedzictwa.** Przeprowadza się ją poprzez wspólną pracę warsztatową wszystkich zaangażowanych w zaprojektowanie szlaku. Służy to wytypowaniu najciekawszych miejsc, które mogą stanowić osnowę przyszłego questu. Na tej podstawie wyznacza się potencjalną trasę questu. Można przy tym zastosować **metodę mapowania miejsca, polegająca na odręcznym rozrysowaniu wszystkich ważnych elementów obszaru, po którym będzie przebiegał szlak.**

Dobrze jest uwzględnić następujące elementy:

- najważniejsze budynki użyteczności publicznej, jak poczta czy muzeum,
- najważniejsze budynki prywatne, jak najpopularniejszy sklep czy dobrze znana restauracja,
- geomorfologię terenu – wzgórze, doliny, inne formy terenu,
- ciekły wodne, takie jak rzeki i strumienie, ale też jeziora czy stawy,
- obiekty związane z lokalną kulturą i historią, jak pomniki czy zabytki,
- tereny publiczne, np. parki miejskie czy pobliskie parki narodowe lub krajobrazowe,
- sąsiednie miejscowości,
- charakterystyczne elementy przyrody, jak stare drzewa czy miejsca występowania specyficznych roślin,
- miejsca ulubione przez lokalną społeczność.

Następnym krokiem jest **przejsie pomiędzy wytypowanymi miejscami.** W trakcie wędrowki dokonuje się wnikliwych obserwacji, można wyszukiwać nowe elementy, które nie zostały wcześniej zidentyfikowane. Na tym etapie, miejsc można być więcej niż ostatecznie złożyć się na quest. Trasę można przejść dowolną ilość razy w grupie, można również odwiedzać poszczególne punkty indywidualnie. Potem należy przeprowadzić selekcję wytypowanych miejsc i wytyczyć ostateczny przebieg questu. **Ważne jest, żeby**

dobrze dobrać też początek i koniec szlaku – łatwo dostępne miejsce, z którego można wyruszyć i punkt docelowy questu.

Napisanie dobrej instrukcji do questu jest ważnym zadaniem. Instrukcja, zawsze pisana wierszem, ma spełnić trzy podstawowe zadania:

1. opowiedzieć historie miejsca – czyli dostarczyć informacji (edukacja);
2. zawierać informacje dotyczące kierunku poruszania się w terenie pomiędzy poszczególnymi punktami;
3. dostarczać wskazówek niezbędnych do rozwiązania zagadki i dotarcia do punktu docelowego – ukrytego skarbu.

Przy pisaniu instrukcji ważne jest, aby:

- jasny był sens, temat i historia „opowiadana” przez dany quest,
- było wystarczająco dużo czasu na obserwacje w terenie i badania,
- w grupie była osoba o zdolnościach poetyckich i umiejętności wymyślania zagadek,
- było się gotowym na bezstronne testowanie i duże zmiany tekstu.

Instrukcji z reguły towarzyszy prosta **mapka**, żeby korzystający z niej mogli się odnaleźć na każdym etapie szlaku, mieli ogólną orientację w terenie i rozumieli lepiej relacje pomiędzy poszczególnymi punktami questu. Gotowa instrukcja z mapką powinna być wielokrotnie przetestowana, w celu sprawdzenia, czy jest zrozumiała i pozwala osobie nieznającej terenu na dotarcie do upragnionego celu. W trakcie testowania można wprowadzać poprawki i udoskonalenia, aby w żadnym punkcie instrukcja nie dawała niejednoznacznych wskazówek i nie stwarzała niebezpieczeństwa wyprowadzenia wędrowca na manowce.

Zakończenie questu to przejście całej trasy, rozwiązanie zagadki zawartej w instrukcji i odnalezienie ukrytego skarbu. Skarb to skrzyneczka zawierająca pieczętkę z przedstawieniem symbolizującym dany quest. Z reguły w skrzyneczce jest też księga questu, do której można wpisać swoje uwagi, komentarze, sugestie czy podziękowania dla twórców lub po prostu swoje dane na potwierdzenie odkrycia skarbu. Skrzyneczka musi być sprytnie ukryta, tak żeby nie mogły jej zabrać bądź zniszczyć osoby postronne. Miejsce ukrycia zależy od pomysłowości twórców questu i możliwości, jakie daje określony teren.

W jednej średnio atrakcyjnej miejscowości można wypracować niezliczoną ilość questów, jeśli jest się wrażliwym na dostrzeganie różnych szczegółów, pomysłowym, dociekliwym w odkrywaniu nowych historii miejsca i otwartym na odnajdywanie wyjątkowości w rzeczach pozornie zwykłych.

Eksperti w questingu – Delia Clark i Steven Glazer – wskazują na kilka **elementów, które decydują o atrakcyjności danego questu**.

Ciekawy quest:

- stanowi dobra formę zabawy,
- jego przejście może stanowić wyzwanie,
- jest rozwiązywalny,
- prowadzi przez interesujący obszar,
- opowiada ciekawą historię,
- ma intrygująco napisane wskazówki,
- oddaje zaangażowanie twórców,
- ma dobrze ukryty „skarb”,
- jego powtórne przejście pozwala na odkrycie czegoś nowego.

Tworzenie questów jest odkrywczym i atrakcyjnym dla ich twórców – pozwala na lepsze poznanie miejsca, w którym się mieszka, dostrzeżenie jego walorów, poznanie historii, zrozumienie, jak zmieniało się w czasie i w jakim kierunku się rozwija. Ważny jest sam proces, przeprowadzenie go uważnie, bez pośpiechu, możliwość poświęcenia odpowiedniej ilości czasu na każdy jego etap. Decyduje to o jakości questu i o jego znaczeniu dla lokalnej społeczności. W USA, gdzie **questing jest popularną metodą edukacji regionalnej i sposobem na zwiedzanie**, są regiony, które wyspecjalizowały się w rozwijaniu sieci questów. Dobrym przykładem jest Program „Valley Quest”, w ramach którego powstało ponad 160 questów na obszarze obejmującym 50 miasteczek w dolinie rzeki Connecticut w stanie Vermont i New Hampshire.

Gotowe questy mogą być doskonałą i atrakcyjną formą zwiedzania ciekawych i mniej, z pozoru, ciekawych miejsc i mogą stanowić doskonałe uzupełnienie oznakowanych szlaków i tras turystycznych – przede wszystkim tych nastawionych na prezentację dziedzictwa, jak zielone szlaki – greenways i ekomuzea.